

重点专业建设顶层设计

上海电影艺术职业学院

一、学院的定位设计

（一）办学定位

随着国家越来越重视文化产业的发展，上海作为中国电影的发祥地，正在紧紧抓住电影产业的核心，全力推进电影产业新时期的繁荣发展。学院作为全国第二所以电影命名的独立院校，按照产业发展实际，坚持走错位发展之路，走产学结合之路，强调艺术与科技的高度融合，注重实践教学环节，以技能应用为主线，培养高素质技术应用型艺术人才，成为上海市文化产业发展技术应用型艺术人才培养高地与和谐文化传播的主要阵地，真正实现在服务和满足社会发展需求中促进自身发展。

（二）专业定位

随着计算机数字技术的飞速发展以及这些技术在影视后期制作中的广泛应用，后期制作的应用范围大大地拓展，所能获得的效果也达到了前所未有的高度。2010年，美国好莱坞3D科幻大片《阿凡达》全球热映，创造了票房奇迹，3D技术经过几十年的酝酿，再一次成功挑战了数字电影特效的极限，引领着未来电影数字技术的发展。因此，学院办学专业定位围绕现代影视工业的发展趋势，以浦东文化创意产业集聚为地域特征所形成的产业氛围为支撑，以影视前期与后期制作技术等专业为主，走差异化发展道路，重点建设适应现代影视工业发展需要的数字技术等核心专业，彰显专业特色，形成学院核心竞

争力。

（三）专业建设理念

学院积极开展专业群建设，一方面考虑到了市场需求，另一方面也考虑了专业内在的关联性，注重以强势与特色专业为引领，以专业联动为纽带，以生产性项目综合联训为平台，构建生态专业群，并以核心专业建设来带动专业群的整体建设。

二、影视动画（3D 动画）专业的定位设计

（一）影视动画（3D 动画）专业在专业群建设中的地位与作用

学院在进行影视类和数字艺术类专业建设时，充分考虑到专业门类内在的关联性，是以影视后期制作为这两大专业门类的桥梁和纽带，



开展专业建设。影视后期制作中分别以影视技术和影视动画作为特点，分别对影视类专业和数字艺术类专业进行展开建设。因此，加强影视动画（3D 动画）专业的建设，使其真正成为凝聚专业的核心，对推动学院两大专业群建设至关重要，不仅是提升学院核心竞争力的重要途径，也有利于集约利用教学资源，形成各主要专业相互依存、相互促进的发展格局，强化学院的专业群体性优势。

（二）影视动画（3D 动画）重点专业建设支撑条件分析

1、资源聚集——依托区域文化产业发展优势，聚集行业优势资源

学院坐落于上海张江高科技园区，作为国家级动漫产业基地，张江目前拥有动漫、游戏、新媒体等企业超过 350 家，营造了浓郁的产业氛围。在张江园区重点发展文化创意产业战略环境下，学院的发展具有了得天独厚的地缘优势，特别是影视动画专业，得到了众多优秀企业的大力支持，使学院人才培养能紧密贴近行业的实际需求，为将该专业打造成具有鲜明特色的重点专业创造了良好的外部环境。

2、人才聚集——依托国家动漫高端人才培养平台，聚集专业人才

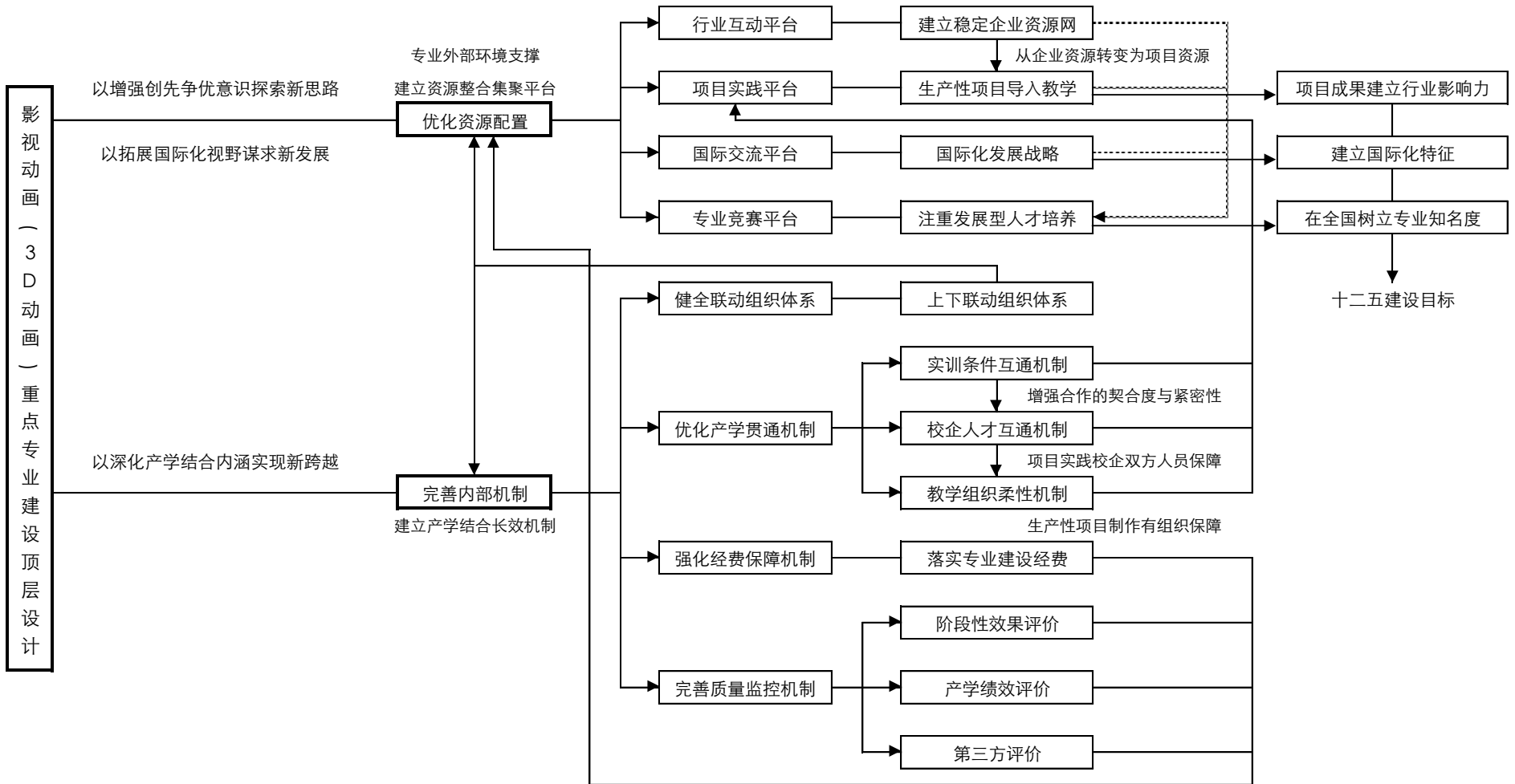
学院作为国内第一个动漫产业联盟暨上海动漫产业促进会唯一专业教育单位，一直积极致力于产业服务，学院目前拥有四位国家级动漫专家，连续四年承担了国家十部委办高端动漫人才培养工作，并以此为平台，建立了专业人才资源网，对影视动画（3D 动画）专业教学提供了良好的人才支撑，使专业在项目实践等方面从中受益。

（三）影视动画（3D 动画）重点专业建设指导思想

在“十二五”期间，按照“突出重点、注重实效、强化优势、树立品牌”的专业建设理念，学院将为大力培育影视动画（3D 动画）这一具有一定优势、能够突出学院办学特色的专业，坚持以增强创先争优意识探索新思路，以拓展国际化视野谋求新发展，以深化产学研结合内涵实现新跨越，塑造专业核心竞争力，真正形成学院的专业品牌和特色。

三、影视动画（3D 动画）重点专业建设工作思路

围绕重点专业建设指导思想，学院层面重点是通过优化资源配置和完善内部机制来支撑和保障影视动画（3D 动画）重点专业的建设。



（一）优化资源配置

重点是建立为专业发展服务的资源整合与集聚平台,包含行业互动平台、项目实践平台、国际交流平台、专业竞赛平台这四大支撑子平台,每个子平台从不同的角度去服务和支撑专业的建设与发展。

1、行业互动平台

依托学院每年承办的国家高级动漫研修班活动,并凭借上海动漫产业促进会成员身份,进一步加强与行业、企业之间的交流与互动,形成稳定的特色资源网,为开展产学结合、校企合作奠定坚实的基础。

2、项目实践平台

项目实践平台是行业互动平台在专业教学实践方面的深入,有选择性的将商业生产性项目导入教学,强化教学实践项目主导的特征,建立起教学、制作、创作三位一体的发展型技能应用性人才培养模式。

3、国际交流平台

借鉴国外影视工业发达地区的人才培养经验,加强与美国 Digipen 理工学院、加拿大温哥华电影学院的交流与合作,选派优秀教师赴对方进行业务培训,建立“3+1, 2+2, 3+3”的多层次的人才培养模式,并引进国外优质资源,形成专业教学的前瞻性。

4、专业竞赛平台

2011 年国家文化部与教育部联合创办了首个国家级的权威专业动漫院校大赛,由北京大学、北京师范大学、中国传媒大学、北京电影学院和我院共同承办,学院将以这个权威的专业竞赛平台为支点,以赛带练、以赛促练、以赛促教,培养学生创新精神,不断提高专业素质,使其成为技能人才脱颖而出的重要平台。

（二）完善内部机制

为保障各平台建设协调发展,充分发挥实效,按照“解放思想、

破解难题、创新机制、科学发展”的要求，学院将进一步完善内部机制，确保对重点专业建设的扶持措施到位。

1、建立健全联动组织体系

进一步强化学院引导、部门联动、专业主导的工作机制，共同扎实推进各子平台工作常态运行，职能部门与专业内明确对应责任人，通过建立健全上下联动、责任明确的组织体系，确保重点专业建设外部资源能有效转化为内部能量。

2、优化产学贯通机制

针对艺术作品创作生产的特性，对校企合作、产学结合、项目导入、工学结合的实施机制进行改革与创新，重点是增强合作品质，由环境互通发展到人员互通、资源互通、目标互通，最后实现学生、企业和学院的“三赢”。

1) 加大实验实训室建设力度，为该专业全面深化产学结合夯实基础，重点是实训条件互通互入，增强合作的契合度与紧密性。

2) 推进校企人才交流机制建设，重点是与合作企业之间建立柔性互动机制，并通过内部分配制度改革（学院工资+企业项目津贴+学院奖励津贴）来完善激励机制，确保生产性项目导入教学时，企业技术人员愿意带教，专业教师能够带教。

3) 推动教学组织的改革与创新，重点是探索并建立柔性教学组织（长期以教学目标为主导，短期以项目要求为主导）体系，为生产性项目实践教学的组织与安排提供保障。

3、强化建设经费保障机制

经费保障方面除了遵循“需求从优、重点倾向”的指导思想外，还要按照“花小钱办大事，巧花钱办实事”的指导思想来实施，即在外部的特色资源的获取上，尽量花小钱办大事，省下来的经费重点集中

在设施建设、队伍建设、机制建设方面。学院建立重点专业建设基本专项经费划拨与奖励性经费补充相结合的经费支持体系。基本专项经费每年不少于 150 万，主要用于实训条件建设、课程建设、人员培养、项目实践等，奖励性经费主要用于产学成果、作品创作、技能竞赛等方面。同时加强对经费保障工作的组织领导，保障建设经费的及时足额到位和使用。

4、完善质量监控机制

重点专业建设的管理与控制水平，直接影响专业建设目标的实现。学院在通过加强组织系统建设的基础上，完善质量监控机制，质量监控机制主要由“常规评价+绩效评价+第三方评价”组成，评价机制的重点是行业与企业的第三方评价，绩效评价要引入产学绩效评价，常规评价则要重视阶段性效果评价，努力实现质量控制的规范化、客观化、信息化，不断促进专业建设质量的全面提高。

四、预期成效

力争通过五年的努力，将学院的影视动画（3D 动画）专业打造成为在国内有影响力和知名度的品牌专业，成为产学结合与国际化特征鲜明的影视动画人才培养示范基地。

影视动画 (3D 动画)

专业五年建设规划

上海电影艺术职业学院

一、专业培养目标与专业的建设目标

(一) 学院办学定位与办学理念

随着现代电影工业的发展,后期制作的高科技性与艺术性的完美融合成为现代电影制作的重要环节,并越来越起到决定性作用。为实现“中国电影工业崛起”培养新一代电影制作人,应运而生的上海电影艺术职业学院,自创立之始,即把艺术与科技的高度融合,培养能运用现代科技制作技术进行艺术创作的新型技能型艺术人才作为培养目标。

(二) 专业的定位

在此办学理念的指导下,一方面作为现代电影工业核心组成部分的影视后期制作领域,急需拥有高技能的新型艺术类人才;另一方面,《影视动画(3D动画)》专业居于学院生态专业群构建的交叉核心地位,鉴于此,学院于2006年正式将该专业立项为学院重点建设专业。

(三) “十二五”专业建设目标

“十二五”期间,本专业本着以培养3D立体动画、高端影视数字特效的高技能应用型人才为目的,力争实现专业教学质量在全国高职高专同类型中领先,产学绩效在全国高端数字动画行业领域具有影响力的品牌专业。

二、人才培养模式与课程体系

(一) 人才培养模式改革

影视动画领域是一个兼具高技术含量与艺术创造性的专业领域，需要学生大量的实践进行技术学习与磨练，同时需要丰富的想象力、创造力，为此，“十二五”期间，学院拟在前期专业建设的基础上，重点推进两项人才培养模式的改革：

1、着重“技能发展型人才”的培养

根据教育部“十二五规划”对高校人才培养的要求，为了学生长远职业发展潜力的培养，本专业在“十二五”期间，将在原先以专业技能模块为人才培养主线的基础上，注重“发展型”人才的培养，力争培养出专业技能突出，具有一定艺术想象力与创造力的实用型艺术人才，构建学生就业与长远发展的核心竞争力。

2、着重“实战应用型人才”的培养

本专业将通过课程体系改革、双师制引入、大型实际项目与国内外行业大赛参与等措施，力争专业实践教学向“实战应用型人才”培养转变，以行业标准及重大项目的标志性成果作为专业实践教学质量的检验标准，提高学生专业学习兴趣与成就感的同时，真正意义上实现毕业学生专业技能与行业标准“零距离”对接。

（二）课程体系开发思路与实施

依据“十二五”期间本专业的人才培养模式改革方向，借助学院层面的四大资源平台，即行业互动平台、国际交流平台、专业竞赛平台、项目实践平台，本专业将全面展开专业的课程体系开发与实施，具体开发思路为：

在原先技能方向三大模块（即模型材质渲染、动画、特效与后期）专业课程教学，以及前实施的半项目化制作类课程基础上，为实现专业“发展型”、“实战型”人才的培养目标，本专业“十二五”期间将重点开发以下模块化课程：

1、新增贯穿三学年的“短片制作类课程”

根据专业教学进度的逐级递进，增加“短片制作类课程”贯穿三个年级，在强化学生专业技能掌握的同时，加强培养学生的团队合作能力、短片制作能力与原创思维能力，借助“学院短片艺术节”、“国内外大赛”等平台，不断激发学生的专业学习兴趣，促进“发展型”人才的培养。

2、新增“外延拓展性课程”

在专业核心课程的基础上，本专业将引入编剧元素训练、镜头语言训练、摄影基础训练、视音频剪辑训练、国内外优秀影视作品分析等外延拓展性课程（讲座），扩大学生的知识面，加强专业发展型人才的培养。

3、新增短期“国际交流性课程（讲座）”

借助学院层面的国际交流平台，引入加拿大温哥华电影学院、美国 Digipen 理工学院等国外优质教育资源，增加短期专业课程与优秀专业师资的交流，增加介绍国内外优秀制作团队创意理念、先进技术的系列讲座等，拓展学生的国际视野和知识面，延展学生的长远发展潜力。

4、新增国内外竞赛平台“第三课堂”

借助国际知名的 SIGGRAPH 学院奖、以及教育部主办的每年一届的动漫画大赛等国家级技能大赛平台，在教师的指导下，充分发挥学生的想象力与创造力，鼓励学生多出原创的精品佳作，以标志性的成果（奖项）为检验标准，激发学生的学习热情，强化实战运用能力，同时提升专业在全国高端数字动画教育领域的品牌影响力。

5、改进原有的“项目制作类课程”

本专业将在前期半项目化的制作类课程基础上，充分借助学院

“行业互动平台”与“项目实践平台”的资源优势，以“双师制”的实施、具有影响力的大型商业项目的引入为保障，确保“项目制作类课程”的有效实施，以商业性项目的市场价值体现为检验标准，强化学生的实战运用能力。

三、专业建设的制度与环境（各类保障机制的配合）

（一）合理运用学院各项教学资源，保障专业的各项改革与长远发展

1、整合生产性项目资源，建设专业分级分模块的实训项目库

本专业将以参与国家级影视动画行业标准制定的 2 位专家为核心，以专业教师为主体，结合专业教学，整合学院拥有的大量真实性生产项目资源进行二次开发，建立“分级分模块的专业实训项目库”，保障专业技能性课程与制作类课程的实践教学，提高学生专业学习的实效性。

2、整合合作企业与制作人员资源，创建实践教学“双师制”

本专业将运用与学院拥有紧密关系的合作企业资源，调配行业一线的制作人员，与专业专任教师共同担任“项目制作类课程”和“短片制作类课程”的教学指导，创建实践教学“双师制”，以行业制作流程与行业质量标准为要求，为学生的技术水平与职业素养监控提供有力保障。

3、整合国内外优质教学资源，确保专业较高的教学质量水平

本专业将运用学院与国外优质教育资源的合作关系，定期开设师资培训、教师资源互换、短期课程培训、学生交流、课程互认，架设学生升学通道等，确保本专业始终在国际化的平台上，拥有较高的专业教学质量水平。

（二）校企共建有效机制，确保专业、企业、学生“三赢”，保障专业实践教学的实效性

1、多层面地有力措施，保障专业与企业的紧密有效合作

学院层面签订校企合作的框架协议，专业层面针对每一项赛事、每个生产性项目签订详细的项目合作协议；学院为专任教师及企业一线制作人员提供各类政策性补贴、项目制作津贴，按年度以标志性成果对学院的专业教学目标以及企业的商业项目目标进行考核，为校企紧密合作的实效性提供保障。

2、专业带头人与企业负责人二位一体，确保人力资源与教学项目资源互通

本专业依托专业带头人张军老师兼任合作企业技术负责人的双重身份，可实现：

（1）学院专任教师与企业制作人员互通，既可保障专业实践教学“双师制”的落实，同时也有利于学院专任教师定期企业践习，保持实践技能与行业技术的同步；

（2）生产性项目稳定持续导入专业实践教学，保障“项目制作类”课程的实效性，为“实战型”人才培养提供有力支撑。

3、校企实训条件互通，共同建设校内外实训工作室

优化产学研贯通机制，有效实现校企实训条件互通，即企业在学院建立项目实训室，专业到企业建立培训见习工作室，根据实践教学与生产性项目需要，合理安排调配，“十二五”期间，专业将完成：

（1）改建服务日常实践教学需求的校内实训室 5 个；

（2）建设满足中高端生产性项目制作及公共培训项目的校内外工作室 5 个，分别为：3D 立体电影技术、高速动画渲染技术、高端数字合成剪辑技术、Motion Capture 技术与 Motion Control 技术。

力争将本专业的实训基地打造成为集学生生产性实训、顶岗实习和行业企业人员培训、师资队伍培养、科研成果转化基地，成为上海市产学研结合示范基地。

（三）完善质量监控机制，行业标准引入教学质量评价体系

“十二五”期间，本专业将在专业教学的各个环节，全面引入行业标准评价体系，以确保专业教学质量与行业标准要求零距离对接。

1、以标志性产学成果，检验专业实践教学水平

（1）以国内外专业大赛为平台，以学生获得的标志性奖项为标准，检验专业技能教学水平；

（2）以有影响力的重大项目为平台，以商业性项目的市场价值体现为标准，检验专业实践教学水平。

2、以行业标准，检验专业教学的各个环节

（1）有效利用学院拥有的高端专家资源，主导专业教学评价体系的制订；

（2）在专业实践教学“双师制”的保障下，对学生作业（品）的制作过程，按行业项目工作流程实施过程化标准管理；

（3）以行业标准为标杆，以学生作业（品）为对象，定期对学生专业水平进行评分，对专业教学水平进行评价。

四、专业的技术服务与社会服务

“十二五”期间，本专业在社会服务与技术服务方面，除了继续承担国家高端动漫人才培训工作外，将重点在以下三个领域进行突破：

（1）依托高端实训室建设，为上海及全国范围有一定影响力的大型影视剧创作提供技术服务，专业开展的实践项目至少有三项以上在央视和卫视平台播出；

（2）在国家级专家团队的带领下，就国内动漫人才培养标准的设定进行探索，编制相应教材及共享素材与实训项目资源库；

（3）将学院打造成为上海市级乃至国家级的影视动画领域师资见习基地，为探索影视动画领域优秀师资团队培养模式的创建提供服务。

影视动画（3D 动画）

《MAYA 材质灯光渲染实践》说课提纲

重点专业建设核心课程介绍

课程主讲教师简介

黄晶，女，职称：讲师及行业 ACI(Autodesk Certified Instructor) Maya 认证讲师。在进入教学工作岗位之前一直在影视动画三维动画制作行业一线从事材质灯光渲染相关制作工作，有多年的影视动画材质灯光渲染制作经验。先后服务于深圳 IDMT 环球数码媒体科技有限公司以及上海电影制片厂上影数码等国内相关知名影视动画制作企业，参与制作过国内首部纯三维动画电影《魔比斯环》、法国三维动画电影《Merlin》、日本三维动画连续剧《Panda》、《草莓女孩》等项目。2006 年进入影视动画（3D）动画专业至今一直负责教授影视动画制作中相关材质灯光渲染部分教学内容。

一、课程性质

（一）课程概况

专业依据影视动画制作特点展开模块化教学，共确立模型材质渲染模块、动画模块、特效与后期三大教学模块。本课程隶属于模型材质渲染模块，前续《photoshop 基础》、《三维短片制作(一)》等课程，后接《三维短片制作（三）》及毕业综合训练，是一门以材质灯光渲染项目制作实践为主要教学内容的课程。本课程在第三学期展开，开课 15 周，每周 12 课时，总课时为 180 课时。

（二）课程定位

《MAYA 材质灯光渲染实践》课程突出了高等职业教育重在实践能力培养的原则，在贯彻教高[2006]年 16 号文的精神的前提下结合本专业的发展建设目标，将本课程定位成技能应用型课程，是实战型人才培养模式中的重要实践教学环节。本课程通过项目化教学提高学生实际动手能力，强化学生在影视动画材质灯光渲染等各个不同工作环节的制作技能，是本专业建模模块的重点核心课程。

（三）教学目标

本课程的教学目标是通过模拟影视动画行业中材质、灯光、渲染环节的实际项目制作，要求学生掌握影视动画制作的实战流程，学会根据项目要求合理运用材质、灯光、渲染方面的基本理论知识确立制作思路并展开实际制作，逐步提高贴图绘制、灯光布局、场景渲染等方面专业制作能力。通过本课程的学习，在强化学生制作能力的同时让学生在项目制作中提升个人职业素养。

（四）课程标准

该门课程采用 MEIS (Autodesk Media | Entertainment Industry Standards) 标准，该标准由全球最大二维和三维设计、工程设计和娱乐软件领导者 (Autodesk) 欧特克公司专门提供的数字娱乐行业标准。全球超过 50000 所院校使用欧特克软件，使用欧特克三维软件制作的影片连续 14 年获得奥斯卡最佳视觉效果奖，是影视动画行业中普遍运用并具有权威性和领先性的行业标准。

二、教学内容

《MAYA 材质灯光渲染》课程主要讲授如何运用 Maya 软件中 MAYA Render 模块的相关知识在影视动画实践项目中的展开材质灯光渲染制作。具体包括 MAYA shading 材质表现、MAYA Texture 贴图绘制、MAYA Lighting 灯光布局、MAYA Rendering 渲染制作以及根据以上四个

部分基础理论知识导入或设定的实际案例项目进行综合训练。

目前学生参与的实际项目有:央视播出的大型电视连续剧《贞观之治》、《远古传说》;浙江卫视栏目开播宣传动画《蓝巨星与绿豆沙》;浙江能源规划馆大屏 3D 数字展示;电影改编 3D 游戏《长江七号》材质项目;台湾动画电影《酷分仔》材质项目;韩国 4D 数字短片《F1 赛车》以及央视近期热播剧集新版《西游记》等等。

三、教学实施

本课程的教学过程实施,坚持工学结合相结合,突出以职业活动导向,以项目实践为载体,突出能力目标的培养。具体从以下几个方面展开:

1、坚持学生基本职业素质教育

坚持开展课堂 5 分钟德育教育,帮助学生树立科学的世界观、人生观和正确的价值观,提升学生思想品德。引导他们成为有良好的职业道德、社会公德、敬业精神和法制意识的德艺双馨的艺术实用性人才。

2、用项目任务训练职业岗位能力

通过对前五届毕业生跟踪调研以及行业调研,明确了学习本课程后模型材质渲染模块学生有可能涉及到未来就业岗位。并针对每个不同的岗位所需要的专业技能,通过行业互动平台、国际交流平台、专业竞赛平台、项目实践平台引入或者设计相关的项目实践案例,以教学实践代替原有的理论讲解,在项目实践中锻炼提升学生实际制作技能。

本课程实践教学项目与对应技术及涉及岗位列表

实践教学课程项目	针对的专业技能	技能相对应行业	技能相对应岗位
道具类材质制作	MAYA TEXTURE MAYA SHADING	影视特效制作 三维动画制作	材质贴图美工

场景类材质灯光制作	MAYA TEXTURE MAYA LIGHTING MAYA RENDING	影视特效制作 三维动画制作	材质贴图美工 灯光渲染美工
角色类材质贴图制作	MAYA TEXTURE MAYA SHADING	影视特效制作 三维动画制作	材质贴图美工
写实类机械效果渲染	MAYA LIGHTING MAYA RENDING	影视特效制作 广告特效制作	灯光渲染美工
卡通类特殊效果渲染	MAYA SHADING MAYA RENDING	广告特效制作 三维动画制作	材质贴图美工 灯光渲染美工

3、灵活的教学手段保障教学质量

为了更好的实现课程的知识、理论、实践一体化，每个实践项目的展开都分别设置有案例分析讨论——实际项目制作——完成作品讲评环节。通过建立良好的学习循环，确保了让每个同学在每个项目中都有所收获提高，更好的去体会理论课程中所讲授的行业制作规范及要求，在不断累积制作经验的同时提升学生的项目应对能力。再附以小组讨论、作品答辩等教学形式，培养学生的团队合作精神和协调能力。

4、以生为本，发现特长激发兴趣

通过项目实践制作发现每个学生的自身特长、兴趣点以及专业基础知识掌握情况，有针对性的引导他们在项目制作中发挥自己所长。让学生在增强制作信心的同时，对自身未来有可能从事的实际工作岗位群有更加真实的了解和体会。从而真正做到培养学生一技之长，让学生在某项具体工作岗位上更具有竞争优势。

四、教学评价

1、在考核评价标准中引入行业标准

本课程的考核方式将采取学期大作业作品答辩考核评价，从项目

完成品质、制作过程表现及学生职业能力三个方面综合考评。作业答辩聘请行业一线制作人员参与评定，并结合 Autodesk 欧特克公司 MEIS 数字媒体娱乐制作行业工业标准中的具体要求设置评分标准。

2、专业抽查制度及教师与学生双向互评

有效利用专业拥有的高端专家资源，制订专业抽查制度，就本课程的教学效果采取期中教学检查、学生访谈等形式对授课教师进行教学质量考评，并及时反馈授课教师，不断提升教学质量。

五、建设规划

为适应“十二五”期间本专业人才培养模式向“发展型”、“实战型”的转变，本课程将借助学院层面的四大资源平台进一步展开课程改革和建设，并重点展开以下几项工作：

1、建设本课程分级实训项目库

整合专业现已拥有的大量真实性生产项目资源进行二次开发，建立“材质灯光渲染分级专业实训项目库”，贮备本课程的实践教学内容，确保本课程教学内容对各个层次学生的适应性。

2、积极引入生产性实战项目

依托学院即将建立的高速动画渲染技术项目实训室，积极引入行业中高端生产性实践项目，提高本课程实践教学内容的实战性，确保与行业技术发展保持贯通一致。

3、精品课程建设

本课程目前还只是一门校际精品课程，在“十二五”期间将积极开展精品课程建设与申报工作，并力争在三年内完成市级精品课程申报，五年内完成国家级精品课程申报工作。

影视动画（3D 动画）

《影视特效制作实践》说课提纲

重点专业建设核心课程介绍

课程主讲教师简介

孙鹏，男，职称：讲师及行业 ACI(Autodesk Certified Instructor) Maya 国际认证讲师。自 2000 年进入影视特效制作行业，先后在上影数码，张江动漫公共服务平台等工作，参与《紧急迫降》、《极地营救》、《大电影之数百亿》、《流放化身》、《大唐双龙传》等多部国内外影视剧的特效制作。现为影视动画（3D 动画）专业专职教师，主要从事影视特效制作相关内容教学及项目制作。

一、《影视特效制作实践》课程性质

1、课程概况

本专业依据影视动画制作特点以及影视动画行业岗位需求，分为三大主要技能方向，进行模块专业课程教学（即模型材质渲染模块、动画模块、特效与后期模块）。该门课程，主要承担特效后期模块中特效制作实践部分的任务。该门课程的前置课程主要为《photoshop 基础》、《Maya 特效制作》、《三维短片制作(一)(二)》，后接《三维短片制作(三)》与《毕业综合训练》，是一门以影视特效制作项目实操为主要内容的课程。

本专业学生修业年限为三年，该课程开课时间为第三学期，开课 15 周，每周 12 课时，总课时 180 课时。

2、课程定位

本课程是影视动画（3D 动画）专业的专业核心课程，主要通过

项目化教学为上海及周边地区培养高素质影视特效制作人才，是学生影视特效制作理论学习的继续延伸，该门课程通过真实项目导入提高学生在影视特效制作中的动手能力，逐级递进，强化学生不同学习阶段对影视特效制作的技能掌握和经验的积累。

3、教学目的

通过该门课程的学习，学生能将前续课程中的相关特效制作理论知识与实际制作相结合，强化动手能力，并为后续的短片制作课程打下良好的特效实际制作基础。通过项目制作，学生掌握影视特效制作实战流程以及常用制作手段，学会分析了解特效效果种类，增强动手能力积累特效制作经验。

4、课程标准

该门课程采用 MEIS (Autodesk Media | Entertainment Industry Standards) 标准，该标准由全球最大二维和三维设计、工程设计和娱乐软件领导者 Autodesk 专门提供的数字娱乐行业标准，具有行业权威性和领先性。欧特克的客户连续 14 年获得奥斯卡最佳视觉效果奖。全球超过 50000 所院校使用欧特克软件。

二、教学设计

1、课程主要教学内容

《影视特效制作实践》，主要讲授运用 Maya 软件中动力学模块的相关知识在影视特效实践项目中的应用。目前学生参与的实际项目有：央视播出的大型电视连续剧《贞观之治》、《远古传说》；大型数字展示“上海音乐厅 2011 新年倒计时”；好奇纸尿裤网络宣传短片；欢乐谷欢乐魔方宣传片头等等。下图即体现出该门课程在实际项目中所涉及到的一些制作内容。



2、课程发展设计思路

(1) 充分利用学院搭建的四大平台（行业互动平台、国际交流平台、专业竞赛平台、项目实践平台）以及校企合作优势，将项目化教学推向新高度，以特效镜头制作、短片制作为主要上课形式的授课方式。

(2) 继续深化改革教学内容，将教学内容根据行业制作特点、项目要求，以及教学内容自身的关联性，打包成可以随机组合的教学内容模块，根据课程项目需要，进行组合，打破原有的教学模式，使教学内容的传授更加灵活更加适合项目化教学。

(3) 加强与其它两个模块的合作，将逐步把行业内有一定含金量和时间段合适的专业比赛引入课堂，发挥本模块学生特效制作优势，通过模块间合作，力争在短片创作中取得更多成果，为扩大专业影响力，增加学生专业成就感做出努力。

(4) 08级学生原创作品《三国杀》网络蹿红，不仅激发了学生的创作热情，也为学生就业增加了砝码。但就整体来看还显得较为薄弱，因此为了学生长远发展潜力的培养，未来的课程设计在以专业技

能培养为基础的模式下，加入更多鼓励各种形式、各种题材的原创制作。

3、课程教学评价

总体教学评价框架以 MEIS 标准中关于特效制作所要掌握的各级知识点为基础来衡量学生在项目制作中是否掌握应具备的知识点，以学生获得的标志性奖项为标准检验实践教学水平。逐步实现完全以行业标准来检验课程教学的各个环节；逐步实现学生学习制作项目的过程，按行业项目特效制作流程实施标准化管理。

三、课程的组织与实施

1、继续坚持贯彻德育教育

我们相信未来人才的需求不仅是技术上的高要求，对于做人本身的品质也是非常重视的。所以我们将继续秉承先学做人再学艺的指导思想，坚持做好、做巧每堂课上五分钟德育教育，为提高输送人才的素质打下基础。

2、影视特效制作实践教学“双师制”

根据学院与专业的发展规划，利用校企合作中企业的一线制作人员，共同创建《影视特效制作实践》课程的“双师制”，从专业教学与实际岗位工作要求两个角度共同开展教学配合，提高学生的技术水平和职业素养。

3、特效制作项目库建立

通过实践性生产项目的制作以及这些项目的二次开发，将以往项目中关于特效制作的相关内容分级，积累并建立《影视特效制作实践》课程项目库，提高学生在该门课程学习的实效性。

4、在多专业联动发挥更为积极主动的作用，为艺术打造科技的翅膀

现代影视艺术的创作包含多个环节与要素,运用电脑特技的影片、短片也层出不穷,夺人眼球。作为影视特效制作的重要课程,在未来的发展中,不能只是被动的参与专业联动项目,而是根据课程特点优势,发挥艺术创作能力,在影视创作多专业联动中带领学生发挥更为积极主动的作用。

5、鼓励学生在课余时间创作更多作品

鼓励学生在课余时间与其它模块甚至外专业开展横向合作,在教师指导下发挥学生想象力与创造力,多出原创的精品佳作,积极参加国内国际专业比赛,激发学生学习热情,提高专业成就感。

综上所述,上至学院层面下到专业每一门课程的层面,都将培养能运用现代科技制作技术进行艺术创作的新型艺术人才为目标,通过教学改革促进专业、学院的发展,打造有知名度有影响力,产学结合与国际化特征鲜明的影视动画人才培养示范基地,为上海电影事业的腾飞贡献自己的力量。

影视动画（3D 动画）

《后期合成设计与制作》说课提纲

重点专业建设核心课程介绍

课程主讲教师简介

许剑峰，男，职称：讲师及行业 ACI(Autodesk Certified Instructor) Maya 认证讲师。自 2000 年进入影视后期制作行业，先后在上影数码，上海光盒数码科技有限公司等企业工作，参与多部国内外影视剧的后期制作。现为影视动画（3D 动画）专业专职教师，主要从事影视后期合成设计制作相关内容教学。

一、《影视后期合成设计与制作》课程性质

1、课程概况

本专业依据影视动画行业技能要求，在掌握一定的行业生产流程，再根据学生志向，分为三大主要技能模块进行定向授课，进行模块专业课程教学（模型材质渲染模块、动画模块、特效与后期模块），该门课程属于特效与后期模块。该门课程的前置课程主要《MAYA 特效制作》，《影视后期制作》，后置《三维短片制作（三）》与《项目实践（一）》。主要目的是为了培养影视动画（3D 动画）所对应的工作岗位群中包含后期合成工作的技能而设置的课程，是一门将目标岗位群技能和相应理论融合的专业核心课程。

本专业学生修业年限为三年，该课程开课时间为第三学期，开课 15 周，每周 12 课时，总课时 180 课时。

2、课程定位

相对于前置课程《影视后期制作》的课程目标，即让学生掌握后

期合成基础知识技能（素材导入导出、基本图层的叠加、关键帧添加删除修改等）。它的后置课程《后期合成设计与制作》则更侧重于融入高等职业教育重在突出实践能力培养的原则，结合本专业的发展建设目标，本课程定位于影视后期合成制作实战应用型课程，是实战型人才培养模式中的实战环节，是学生理论学习的继续延伸，修完该课程的学生可以在后续课程中以单人或者小组合作的方式参与到后续课程的实践项目以及短片制作中，具有一定的自我提升和发展的能力素质。并在日后的工作岗位中使用本课程的相关知识去解决日常工作中发生的问题，具备专业职业技能和职业道德是课程的培养目标。

3、教学目的

通过该门课程的学习，学生能将前继课程中的相关后期合成制作理论知识与岗位中具体工种的技能要求相结合，强化动手能力，并为后续的短片制作课程中相关后期合成部分的学习打下良好的基础。通过分类工种（多通道合成、输入输出、蓝绿幕抠像、后期粒子、后期3D、ROTO制作）的技能练习制作，学生掌握影视后期制作实战流程以及常用制作手段，学会分析了解后期合成各工种和效果种类，增强动手能力积累后期合成制作经验。

4、课程标准

该门课程采用 Autodesk 公司的 MEIS（Autodesk Media | Entertainment Industry Standards）标准相结合的方式定制课程标准。

（注：MEIS 为 Autodesk，即欧特克公司定制的媒体娱乐工业标准，欧特克是全球最大二维和三维设计、工程设计和娱乐软件领导者，使用该公司的著名影视后期制作企业连续十四年获得奥斯卡视觉效果大奖，该标准具有行业权威性和领先性。）

二、教学设计

1、课程主要教学内容

《后期合成设计与制作》，主要讲授如何运用后期合成软件与其他软件结合去完成影视动画中不同的后期合成工作内容，如：电视栏目包装、三维动画合成、影视剧后期特效以及需要使用到后期合成技能的相关衍生的视觉创作工作。目前学生参与的实际项目有：央视播出的大型电视连续剧《贞观之治》、《传说》；大型数字展示“上海音乐厅 2011 新年倒计时”；好奇纸尿裤网络宣传短片；欢乐谷欢乐魔方宣传片头等等。下图即体现出该门课程在实际项目中所涉及到的一些制作内容。

2、课程设计思路

(1) 借助专业四大平台（行业互动平台、国际交流平台、专业竞赛平台、项目实践平台），利用项目库中原有的实践项目作为课上练习的课题进行制作和帮助学生完成原创短片为主要上课形式的授课方式。

(2) 将后期合成的教学内容根据行业制作特点，项目要求，以及教学内容自身的关联性，打包成可以随机组合的教学内容模块（栏目包装、三维动画、影视后期、其他衍生），在授课的技能运用上面又总结了影视后期合成的六大基本能力（多通道合成、输入输出、蓝绿幕抠像、后期粒子、后期 3D、ROTO 制作），根据课程项目需要，进行组合，打破原有的教学模式，保证教、学、做有机融为一体。

(3) 借助学院以及专业优势，努力营造一个前期设计到拍摄最后后期制作的一个完成的后期制作链，扩宽学生的知识面以及动手能力，实现具有复合技能和自我提升素质的人才培养。共同实现实战应用型人才的培养目标。

(4) 为了学生长远发展，未来的课程设计在以专业技能培养为

基础的模式下,加入更多国际前沿的影视后期合成的应用技术授课内容,例如立体动画和立体影视剧特效合成技术等。

3、课程学时安排

《后期合成设计与制作》这门课程每周课时为 12 课时,一共持续 15 周的时间,按照影视后期合成的六大基本能力进行授课,每个技术点讲授两周的时间,这十二周的时间所采用的教学演示内容和学生作业内容均来自于其分项技能和知识点(多通道合成、输入输出、蓝绿幕抠像、后期粒子、后期 3D、ROTO 制作)较为集中的实例。目的是为了加深学生的对每个基本能力的记忆和掌握,而不参杂太多其他的技能技术来干扰学生的学习注意力。将之前的课程要求以一个大规模的项目制作内容综合起来,以达到锻炼学生综合运用后期合成相关的制作技能和思路来解决实际问题的能力。

4、课程教学评价

(1) 始终以学院的德育五分钟结合,在教学评价中实行学生职业素质和职业道德衡量的一票否决制。树立学生正确的从业观念。

(2) 在学生课堂练习以及课后练习的教学评价中,以 MEIS 标准结合周边地区相关行业的要求,对学生所要掌握的各级知识点为基础来衡量,学生在项目制作中是否掌握应具备的知识点。

(3) 在学生原创作品的评价中,首先以学生作品表现的原创性和设计能力作为关键的评分点。再以学生获得的标志性奖项为参考,检验实践教学水平。

三、课程的组织与实施

1、继续坚持贯彻德育教育

秉承先学做人再学艺的指导思想,坚持做好、做巧每堂课上五分

钟德育教育，为提高输送人才的素质打下基础。

2、后期合成设计与制作教学“双师制”

根据学院与专业的发展规划，充分利用校企合作优势，与行业一线制作人员，共同创建《后期合成设计与制作》课程的“双师制”，提高学生的技术水平和职业素养。

3、后期制作项目库建立

通过真实性生产项目的制作以及这些项目的二次开发，将以往项目中关于后期合成制作的相关内容分级，积累并建立《后期合成设计与制作》课程项目库，提高学生在该门课程学习的实效性。

4、在多专业联动发挥更为积极主动的作用

现代影视艺术的创作包含多个环节与要素，运用电脑特技合成的影片、短片也层出不穷，夺人眼球。作为影视后期合成设计与制作的重要课程，在未来的发展中，不能只是被动的参与专业联动项目，而是根据课程特点优势，发挥艺术创作能力，在影视创作多专业联动中带领学生发挥更为积极主动的作用。

5、鼓励学生在课外创作更多作品

鼓励学生在课余时间与其它模块甚至外专业开展横向合作，在教师指导下发挥学生想象力与创造力，鼓励学生多出原创的精品佳作，激发学生学习热情，提高专业成就感。

综上所述，上至学院层面下到专业每一门课程的层面，都将贯彻高职高专发展的特点和要点，通过教学改革促进专业、学院的发展，打造有知名度有影响力，产学结合与国际化特征鲜明的影视动画人才培养示范基地。

