



日照职业技术学院
RIZHAO POLYTECHNIC

2020 级数字媒体应用技术
专业课程标准汇编

(2020 版)

日照职业技术学院

目 录

XXX 课程	1
XXX 课程	3
XXX 课程	5
XXX 课程	6

-
-
-
-
-
-

(提示：“目录”为黑体小二号，一级标题宋体小四，二级标题宋体五号)

《MG 动画制作》课程标准

一、课程基本信息

课程代码	290537	课程性质	选修课
适用专业	数字媒体应用技术	开设学期	第三学期
课程类别	B 类（理论+实践课）	课程类型	岗位导向课程
学 分	3	总 学 时	52
学时分配	理论学时： 26 ； 实践学时： 26		
实施场所	A304	授课方式	教学一体化
执笔人	孙芳		
审核人	刘娜		
制订时间	2020. 11. 22		

二、课程概述

（一）课程定位

《MG 动画制作》课程是影视制作人才必修的专业课程，也是本专业课程体系中专业学习领域核心课程。本课程的主要任务是培养学生利用数字技术及其他相关软件进行影视动画制作的实践技能。学生具备从事影视后期制作相关职业岗位群所需的基本职业素养、操作技能与技术应用能力，毕业后可从事影视广告的工作。

（二）先修后续课程

本课程是在学习了《多媒体技术基础》、《视听语言》、《图像处理与制作》、《影视编辑 I》之后开设的一门专业核心课程，相应的后继提升课程为《电视栏目包装》、《三维动画制作》、《建筑漫游动画》。

三、课程目标

（一）总体目标：

课程在广泛的社会调研的基础上，与相关领域的公司、企业共同开发，综合影视制作领域的知识结构和职业能力的要求，以电视包装设计片头等项目为载体，突出操作技能的训练。通过本课程学习，使学生熟练使用 Adobe After Effects 软件以及牛顿动力学插件，并在教学做中培养学生良好的片头制作能力

以及文化修养能力、音乐修养能力、艺术鉴赏能力、视觉表达能力及团队合作能力等职业素养。

(二) 素质目标:

1. 对事物的观察能力和对新事物的接受能力
2. 灵活应用专业知识解决实际问题的能力
3. 举一反三、自学能力和对工作任务的策划能力
4. 组织和管理能力; 团队协作意识

(三) 知识目标:

1. 掌握 After Effects 的操作原理; 熟练使用牛顿插件;
2. 掌握影视广告合成的流程;
3. 掌握动力学的创建与属性意义, 掌握动画规律的创建与设置;
4. 学会运用牛顿等插件制作符合物理学概念的动画;
5. 能熟练利用所学知识制作 mg 动画影视广告;
6. 掌握常用影视广告制作技巧, 能灵活地应用到影视节目制作中;
7. 掌握为企业等制作合乎客服要求的影视广告和企业宣传片。

(四) 能力目标:

1. 熟悉影视广告的制作流程
2. 能制作所需的动力学动画
3. 会运用 AE 进行基本的三维合成
4. 会运用遮罩进行视频合成
5. 能对不同画面进行色调处理
6. 能运用粒子特效等制作仿真特效
7. 能综合运用软件独立完成所需视频特效

四、课程内容

序号	项目(模块)	工作任务	学时
1	拼多多	1. 熟悉影视广告的制作流程 2. 如何获取素材 3. 合成的影视广告、属性动画的综合使用	6
2	坍塌的 2016	1. 熟悉牛顿插件的界面 2. 牛顿运行的系统要求和各项参数	6

		3. 数字等的制作	
3	填满小球的文字	1. 掌握牛顿的使用技巧 2. 物质的密度等的参数设置 3. 小球的骨骼链接	12
4	被弹走的柔体	1. 骨骼脚本的安装方法 2. 掌握骨骼脚本的使用 3. 骨骼的设置	6
5	行走的鸭子	1. 骨骼脚本的安装方法 2. 掌握骨骼脚本的使用 3. 骨骼的设置	12
6	奔跑的卡通小人	1. 骨骼脚本的安装方法 2. 掌握骨骼脚本的使用 3. 骨骼的设置	16
7	疯狂的摩托车	1. 骨骼脚本的安装方法 2. 掌握骨骼脚本的使用 3. 骨骼脚本的设置 4. 输出格式的学习	12
8	大开脑洞综合案例	1. 骨骼脚本的安装方法 2. 掌握骨骼脚本的使用 3. 骨骼脚本的设置 4. 输出格式的学习	4

五、实训项目设计

编号	实训项目（任务）名称	素质目标	知识目标	能力目标	实施步骤	可展示的结果或考核标准
1	拼多多	1.对事物的观察能力和对新事物的接受能力 2.灵活应用专业知识解决实际问题的能力 3.举一反三、自学能力和	1.掌握牛顿的运行求和各项参数； 2.掌握MG动画合成的流程； 3.掌握弹性动画的创建与设置；	1.熟悉MG动画的制作流程 2.能制作所需的各种MG动画 3.能对不同画面进行色调处理	1.审稿、协助拍摄、器材到位 2.具体拍摄 3.剪辑、指导MG动画制作技巧	成品片

		对工作任务的策划能力 4.组织和管理能力；团队协作意识				
2.	坍塌的 2016	1.对事物的总结能力和对新事物的接受能力 2.灵活应用专业知识解决实际问题的能力	1.掌握牛顿的运行求和各项参数； 2.掌握MG动画合成的流程； 3.掌握弹性动画的创建	1.熟悉 MG 动画 MG 动画的制作流程 2.能制作所需的各种 MG 动画 3.能对不同画面进行色调处理	1.审稿、协助拍摄、器材到位 2.具体拍摄 3.剪辑、指导特效添加技巧，制作片头输出成品	成品片

		3.举一反三、 自学能力和 对工作任务的 策划能力 4.组织和管 理能力；团队 协作意识	与设置；			
	填满小球的文字	1.对事物的 观察能力和 对新事物的 接受能力 2.灵活应用 专业知识解	1.掌握牛顿 的运行求和 各项参数； 2.掌握MG动 画合成的流 程；	1.熟悉 MG 动画 的制作流程 2.能制作所需的 各种 MG 动画 3.能对不同画面 进行色调处理	1.审稿、协助拍 摄、器材到位 2.具体拍摄 3.剪辑、指导 MG 动画制作技 巧	成品片

		决实际问题的能力 3.举一反三、自学能力和对工作任务 的策划能力 4.组织和管 理能力；团队 协作意识	3.掌握弹性 动画的创建 与设置；			
	被弹走的柔体	1.对事物的 总结能力和 对新事物的 接受能力	1.掌握牛顿 的运行求和 各项参数； 2.掌握MG动	1.熟悉 MG 动画 MG 动画的制作 流程 2.能制作所需的	1.审稿、协助拍 摄、器材到位 2.具体拍摄 3.剪辑、指导特	成品片

		2.灵活应用 专业知识解 决实际问题 的能力 3.举一反三、 自学能力和 对工作任务 的策划能力 4.组织和管 理能力；团队 协作意识	画合成的流 程； 3.掌握弹性 动画的创建 与设置；	各种 MG 动画 3.能对不同画面 进行色调处理	效添加技巧，制 作片头输出成 品	
	行走的鸭子	1.对事物的 观察能力和	1.掌握牛顿 的运行求和	1.熟悉 MG 动画 的制作流程	1.审稿、协助拍 摄、器材到位	成品片

		对新事物的接受能力 2.灵活应用专业知识解决实际问题的能力 3.举一反三、自学能力和对工作任务的策划能力 4.组织和管理能力；团队协作意识	各项参数； 2.掌握MG动画合成的流程； 3.掌握弹性动画的创建与设置；	2.能制作所需的各种MG动画 3.能对不同画面进行色调处理	2.具体拍摄 3.剪辑、指导MG动画制作技巧	
--	--	---	---	---	--------------------------------------	--

	奔跑的卡通小人	1.对事物的总结能力和对新事物的接受能力 2.灵活应用专业知识解决实际问题的能力 3.举一反三、自学能力和对工作任务的策划能力 4.组织和管	1.掌握牛顿的运行求和各项参数; 2.掌握MG动画合成的流程; 3.掌握弹性动画的创建与设置;	1.熟悉MG动画MG动画的制作流程 2.能制作所需的各种MG动画 3.能对不同画面进行色调处理	1.审稿、协助拍摄、器材到位 2.具体拍摄 3.剪辑、指导特效添加技巧,制作片头输出成品	成品片
--	---------	---	---	---	--	-----

		理能力；团队协作意识				
	疯狂的摩托车	1.对事物的观察能力和对新事物的接受能力 2.灵活应用专业知识解决实际问题的能力 3.举一反三、自学能力和对工作任务	1.掌握牛顿的运行求和各项参数； 2.掌握MG动画合成的流程； 3.掌握弹性动画的创建与设置；	1.熟悉MG动画的制作流程 2.能制作所需的各种MG动画 3.能对不同画面进行色调处理	1.审稿、协助拍摄、器材到位 2.具体拍摄 3.剪辑、指导MG动画制作技巧	成品片

		的策划能力 4.组织和管 理能力；团队 协作意识				
	大开脑洞综合案例	1.对事物的 总结能力和 对新事物的 接受能力 2.灵活应用 专业知识解 决实际问题 的能力 3.举一反三、	1.掌握牛顿 的运行求和 各项参数； 2.掌握MG动 画合成的流 程； 3.掌握弹性 动画的创建 与设置；	1.熟悉 MG 动画 MG 动画的制作 流程 2.能制作所需的 各种 MG 动画 3.能对不同画面 进行色调处理	1.审稿、协助拍 摄、器材到位 2.具体拍摄 3.剪辑、指导特 效添加技巧，制 作片头输出成 品	成品片

		自学能力和 对工作任务 的策划能力 4.组织和管 理能力；团队 协作意识				
--	--	--	--	--	--	--

六、课程实施计划

单元	周次	学时	项目（任务）	教学方法手段	教学场所
1	1	6	1. 熟悉影视广告的制作流程 2. 如何获取素材 3. 合成的影视广告、属性动画的综合使用	讲授 案例教学	A304
2	1	10	1. 熟悉牛顿插件的界面 2. 牛顿运行的系统要求和各项参数 3. 数字等的制作	讲授 案例教学	A304
3	2	6	1. 掌握牛顿的使用技巧 2. 物质的密度等的参数设置 3. 小球的骨骼链接	讲授 案例教学	A304
4	..	16	1. 骨骼脚本的安装方法 2. 掌握骨骼脚本的使用 3. 骨骼的设置	讲授 案例教学	A304
5		10	1. 骨骼脚本的安装方法 2. 掌握骨骼脚本的使用 3. 骨骼的设置	讲授 案例教学	A304
6		10	1. 骨骼脚本的安装方法 2. 掌握骨骼脚本的使用 3. 骨骼的设置	讲授 案例教学	A304
7		16	1. 骨骼脚本的安装方法 2. 掌握骨骼脚本的使用 3. 骨骼脚本的设置 4. 输出格式的学习	讲授 案例教学	A304
8		20	1. 骨骼脚本的安装方法 2. 掌握骨骼脚本的使用 3. 骨骼脚本的设置 4. 输出格式的学习		

七、课程考核

在课程考核上,改变过去单纯以理论知识一次性期末考核的方式,引入行业标准,注重将过程考核和成果展示。同时对学生的评价与考核不仅体现在对专业技能的掌握程度,还要体现在参与工作的主动性、创造性及工作态度、团队意识、职业道德等方面。过程性考核占 30%,出勤率考核占 30%,综合性大作业考核 40%、其中任务作品大作业完成的时间和质量由校内教师和企业教师共同评出。

八、课程实施条件

(一) 师资队伍要求

课程组的规模要求师生比 30:1、专兼职教师的比例要求 1:1; 课程主讲教师要求具有双师素质,具有强烈的科学意识,创新意识、质量意识、精品意识和成果意识,具有良好的团结协作精神。

(二) 教学场所要求

1、教学环境

多媒体实训室;

2、设备要求

主要配套的教学设施:PC 计算机,Windows 系统, Photoshop, Premiere;AE

媒体要求:多媒体视听设备(投影、功放音响等)

九、课程资源

(一) 教材选用及编写情况

(二) 课程建设情况

(三) 实训平台资源

十、需要说明的其他问题

十一、本课程常用术语中英文对照表