



晋城职业技术学院
JINCHENG INSTITUTE OF TECHNOLOGY

信息工程系

数字图文信息处理技术专业 核 心 课 程 标 准

佐证材料

2021年11月

数字图文信息处理技术专业 核心课程标准

《平面构成》核心课程标准

课程编码	040202	课程类别	专业核心课
计划学时	64	课程类型	B 类
适用专业	数字图文信息处理技术专业	课程性质	必修
开课学期	第一学期	学分	4
先行课程		开课单位	信息工程系
平行课程	计算机高级应用操作，图形图像处理	考核类型	考试
后继课程	色彩构成，立体构成，书籍与画册设计等		

一、课程性质与定位

本课程是数字图文信息处理技术专业的核心课程之一，是设计类专业学习的必修课，也是数字图文信息处理技术的重要组成部分。通过对平面构成形式的认识、感知、审美和表现能力的培养与训练，使学生能够在实践中发现美、创造美，培养学生构成意识的素养及能力,为后续的书籍与画册设计、包装设计打下坚实的基础。

二、课程设计与理念

平面构成及应用作为广告和设计专业的专业基础课，着重培养学生的形象思维能力和艺术创造能力，对于开发学生设计思维、培养学生综合运用平面构成知识与实践应用技能。

本课程通过通俗易懂、实用性的经典案例来分析讲解平

面构成的概念、理论、类型、规律，采用基础理念教学与实践相互融合的方法，启发学生的设计思维的创造性。实践部分采用学生手绘方式进行，每个类型的构成都设置相应的作业，学习在手绘作业的时即检验理论的掌握程度和理解程度，也为同学们补补美术课，同时也培养了学生设计制作与表现的动力、能力，更培养了学生们专心、耐心、细心，使学生尽快熟悉平面构成设计制作与应用操作要求的同时也为以后就业打下一定的基础。

三、课程目标

（一）总体目标

平面构成课程为设计专业学生必须掌握的基础技能之一。要求学生对平面构成的形态要素和基本要素全部了解，熟练掌握平面构成的形式美法则和平面构成的类型及平面构成在艺术设计中的应用等基本知识和技能。

（二）技能与知识目标

1.掌握平面构成的概念，了解点、线、面等平面构成的形态要素；

2.理解点、线、面的概念，掌握点、线、面的形态、作用及性格及其在设计中的应用；

3.了解形式美法则的含义，理解形式美法则的价值；

4.了解基本形的概念及组合关系、逻辑构成范畴内的各种构成规律，掌握肌理构成的种类形式和表现方法及平面性空间的表现方法。

（三）能力与素质目标

了解基本形的概念及组合关系、逻辑构成范畴内的各种构成规律，掌握不同构成形式的种类和表现方法并能体现在设计作品中。达到在实际中能够融会贯通、灵活运用平面构成的理论和方法进行符合功能和审美的设计。

四、课程教学内容及学时分配

序号	项目名称	学习任务	学习目标	学习内容	学时
----	------	------	------	------	----

1	平面构成的概念与理论	任务一：欣赏平面构成作品，学习平面构成的起源	能激发学生学习平面构成的兴趣，了解平面构成的发展历史。	1. 平面构成作品欣赏 2. 平面构成的起源。	4
		任务二：学习平面构成的概念，了解平面构成的基本内容	1. 掌握平面构成的概念 2. 了解平面构成的形态要素 3. 理解平面构成的形态变化 4. 了解平面构成美的外在形式 5. 了解平面构成的形式	1. 平面构成的概念 2. 形态的概念、形态的分类、点线面的构成 3. 平面构成的形态变化（空间、运动、光、变形、质感） 4. 平面构成美的外在形式（统一与变化、对称与平衡、节奏与韵律） 5. 平面构成的形式（重复、近似、渐变、变异、对比、密集、分割）	
2	平面构成的基本要素	任务一：学习构成的基本要素——点	理解点的概念、形态、作用及性格及在设计中的应用	1. 点的概念 2. 点的形态、作用及性格 3. 点的位置与感觉 4. 点的构成与设计	4
		任务二：学习构成的基本要素——线	理解线的概念、形态、作用及性格及在设计中的应用	1. 线的概念 2. 线的形态、作用及性格 3. 线的组合 4. 点的构成与设计	
		任务三：学习构成的基本要素——面	理解面的概念、形态、作用及性格及在设计中的应用	1. 面的概念 2. 面的形态、作用及性格 3. 面的正与负 4. 点的构成与设计	
3	平面构成的形式美法则	任务一：学习形式美的基本法则	了解形式美的重要性及四种基本的形式美法则并能从设计实践上能够自觉地应用形式美法则	1. 统一与变化 2. 对称与平衡 3. 比例与尺度 4. 节奏与韵律	2
4	平面构成的类型	任务一：学习平面构成的基本形骨格	1. 了解基本形的概念及组合关系 2. 掌握骨格的概念、作用与类型	1. 单元形的概念、组合关系、 2. 骨格的概念、构成、作用及类型	1

		任务二：学习逻辑构成，欣赏逻辑构成的作品	1. 了解逻辑构成的概念与内容 2. 掌握逻辑构成中的重复构成、近似构成、渐变构成、发射构成、特异构成的概念与类型	1. 逻辑构成的概念及内容 2. 重复构成的概念、类型及作品欣赏 3. 近似构成的概念与类型及作品欣赏 4. 渐变构成的概念、类型、基本形与骨格的关系及作品欣赏 5. 发射构成的概念、元素、类型、骨格与基本形的关系及作品欣赏 6. 特异构成的概念、类型及作品欣赏	4
		任务三：手绘完成4幅逻辑构成作品	1. 掌握手法平面构成作品的方法 2. 掌握手绘近似构成、渐变构成、发射构成、特异构成的方法、步骤与要令 3. 了解在构成作品中形式美法则的运用	1. 手绘近似构成、渐变构成、发射构成与特异构成四种构成作品各1幅 2. 评选出每种构成的优秀作品	16
		任务四：学习视觉平衡构成中对比构成与结集构成	1. 掌握视觉平衡的概念及视觉判断标准 2. 掌握对比构成与结集构成的概念与类型	1. 视觉平衡的概念及视觉判断标准 2. 对比构成的概念、类型及作品欣赏 3. 结集构成的概念、类型及作品欣赏	1
		任务五：手绘完成2幅视觉平衡构成作品	1. 掌握手绘近似构成、渐变构成、发射构成、特异构成的方法、步骤与要令 2. 掌握在构成作品中运用形式美法则	1. 手绘完成对比构成与结集构成作品各1幅 2. 评选出每种构成的优秀作品	8
		任务六：学习抽象构成，手绘完成一幅抽象构成作品	1. 掌握抽象构成的概念与类型 2. 掌握手绘抽象构成的方法、步骤与要令 3. 掌握在构成作品中运用形式美法则	1. 抽象构成的概念与类型 2. 欣赏抽象绘画作品与抽象构成作品 3. 手绘完成一幅抽象构成作品 4. 评选优秀抽象	4
		任务七：学习肌理构成	1. 掌握肌理构成的概念、种类与形式 2. 了解肌理构成的表	1. 肌理构成的概念 2. 肌理构成的种类和形式	1

			现技法和应用	3. 肌理构成的表现技 法和应用 4. 欣赏肌理画作品	
		任务八：手绘完 成一幅肌理构成 作品	1. 掌握 2-3 种肌理构 成的表现技法并应用 于作品中 2. 在作品中熟练运用 形式美法则	1. 手绘完成 1 幅肌理构 成作品 2. 评选优秀作品	4
		任务九：学习空 间构成	1. 了解空间与平面性 空间的概念 2. 掌握平面性空间的 表现方法 3. 了解空间的错视原 理、矛盾空间与反转 空间的表现方法	1. 认识空间 2. 平面性空间的表现 方法 3. 矛盾空间与反转空 间 4. 欣赏空间构成作品	1
		任务十：手绘完 成一幅空间构成 作品	1. 掌握矛盾空间与反 转空间的表现方法 2. 在作品中熟练运用 形式美法则	1. 完成一幅空间构成 的作品 2. 评选优秀作品	4
		任务三：学习联 想构成并手绘完 成一幅联想构成 作品	1. 掌握联想构成的概 念与联想方法 2. 掌握联想构成的形 式并连同形式美法则 一并运用到作品中	1. 联想构成的概念与 联想的方法 2. 联想构成的主要形 式 3. 欣赏联想构成作品 4. 完成一幅联想构成 作品 5. 评选优秀作品	4

5	平面构成在艺术设计中的广泛应用	任务一：学习平面构成在不同设计领域的应用	1. 了解平面构成在绘画中的应用 2. 了解平面构成在平面设计中的应用 3. 了解平面构成在环境艺术设计中的应用 4. 了解平面构成在服装设计中的应用 5. 了解平面构成在建设设计中的应用 6. 了解平面构成在园林设计中的应用	1. 在绘画中的应用：绘画概述，绘画领域中的平面构成及表现形式 2. 在平面设计中的应用：平面设计概念，在平面设计中的应用与表现 3. 在环艺中应用：环境艺术设计概念，室内与景观中平面构成的应用 4. 在服装设计中的应用 5. 在建筑中的应用：建筑的概述，设计的形式美与空间的表现形式 6. 在园林设计中的应用：园林设计概述，在现代设计中的应用与实例欣赏	6
---	-----------------	----------------------	--	--	---

五、考核评定办法

本课程的考核评价手段和方法，采用阶段性、过程性项目评价、理论与实践一体化评价模式。关注评价的多元性，将课堂提问、学生作业、平时测验、项目考核、技能考核作为平时成绩，占总成绩的 60%，期末书面测试占总成绩的 40%。

六、教学建议

（一）教学条件

采用多媒体教学的方法，有较为丰富图片及影像学习资料供学生参考；图片来源主要是生产、生活中的应用实例，其结构合理、内容新颖、案例经典具有理论性、示范性、可读性、实用性相结合的特点。

（二）师资要求

本课程需要教师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；还要求教师具有同行业的实践经验或经历，与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。

（三）教学方法

本课程注重培养学生的动手操作能力。通过通俗易懂、实用性的经典案例来分析讲解平面构成的概念、理论、类型、规律，采用基础理念教学与实践相互融合的方法，启发学生

的设计思维的创造性，注重培养学生设计制作与表现的动力能力，使学生尽快熟悉平面构成设计制作与应用操作。

（四）教学资源开发与利用

本课程是我系与新浪印业有限公司合作开发的课程，所以在教学中可以将公司中的优秀作品、经典案例及最新的设计思路用于实际的教学过程中，使学生学习理论知识的同时能受到最新、最美设计作品的熏陶，提高学生的审美能力。

（五）评价标准

教学评价不再像以往一样采取简单的考试，而采用阶段性评价和总结性评价相结合的方式，学生每次任务的作品和最终的作品都将作为最终评价学生学习的依据。平时成绩以学生的平常课堂表现和作品的标准性与美的法则的运用为标准，期末成绩以书面文字表达的准确性和美的法则的运用灵活性为标准。

七、推荐选用教材

[1]张鸿博，明兰. 平面构成（普通高校艺术与设计基础教材）[M]. 北京：北京交通大学出版社，2011

[2]于国瑞. 平面构成（修订版）[M]. 北京：清华大学出版社，2012

八、参考文献（含课程网站）

[1]John McWade[美]. 超越平凡的平面设计：版式设计原理与应用(平面设计师必读之书)[M]. 北京：人民邮电出版社

[2]晋小彦. 形式感+——网页视觉设计创意拓展与快速表现[M]. 北京：清华大学出版社，2014

[3] 中国美术学院教务处. 中国美术学院 2012 毕业展优秀作品集（2013 中

国最美图书) [M]. 北京: 中国美术学院出版社

[4]昵图网: <http://www.nipic.com/index.html>

[5]红动中国: <http://www.redocn.com/>

《色彩构成》核心课程标准

课程编码	040203	课程类别	专业核心课
计划学时	72	课程类型	B 类
适用专业	数字图文信息处理技术专业	课程性质	必修
开课学期	第二学期	学分	4
先行课程	计算机高级应用操作, 图形图像处理, 平面构成	开课单位	信息工程系
平行课程	矢量绘图基础, 建筑 CAD 绘图		
后继课程	书籍与画册设计, 包装工艺与应用, 整体形象设计		

一、课程性质与定位

本课程是数字图文信息处理技术专业的核心课程, 着重培养学生的形象思维能力和艺术创造能力, 通过对色彩的认识、感知、审美和表现能力的培养与训练, 使学生能在实践中发现美、创造美, 培养学生构成意识的素养及能力的提高。

本课程通过引导学生正确的思维方式与灵活的构思方法, 引导学生对色彩理论知识有一个全面的认识; 在实际的教学过程中注重校企合作、贴近行业企业对专业性人才的实际要求, 强化理论与实践的紧密结合。

二、课程设计与理念

色彩构成以实践为重点, 以能力培养为核心, 以满足艺术设计教育需求为目的, 对艺术设计相关领域内的色彩理论及应用知识做了详细的讲解分析。

旨在使学生系统的掌握色彩构成的基本原理, 学会运用色彩

语言，同时培养学生的创新思维、创造能力，在注重理论分析的同时兼顾实际的应用价值。

三、课程目标

（一）总体目标

色彩构成与平面构成、立体构成统称三大构成，是现代视觉传达艺术基础课，也是设计基础必开课。色彩构成是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。本课程旨在培养学生掌握色彩构成的基本原理和一般规律，学会运用色彩语言表达的设计意图，并能够熟练地掌握与运用色彩。

（二）知识目标

本课程是为培养学生认识和把握色彩规律、提高学生对色彩的审美感受和设计能力而开设的专业基础课程。通过本课程的教学使学生对色彩的物理特性、生理特性、色彩的混合、色彩的要素与色彩主体，以及色彩的对比调和规律有较为系统的了解认识，掌握色彩构成的基本理论、原则、方法、学会用色彩构成规律培养色彩的审美自觉性。

（三）能力目标

色彩构成是设计及美术学科的基础，其学习目的是培养视觉艺术形式的创造性思维方式，掌握色彩搭配的视觉规律。色彩是理性的，通过理性的视觉训练，让学生从物理学、化学、生理学和心理学等方面深入浅出地表述色彩的属性和视

觉创造的方法，把学生以前的视觉习惯代以崭新的、理性的视觉规律，丰富学生的视觉经验，使学生将色彩运用自如，为专业课程系统的学习奠定基础。

以大量优秀的色彩构成作品为范例，同时结合国际、国内视觉设计精品的分析，让学生对色彩知识有详尽地认识和理解；通过系统的作业训练，使学生将理性的色彩知识融入感性的色彩设计中，培养学生对色彩的感觉由个人的直觉升华到更宽广、更科学的色彩审美境界，最终达到在各种专业性的设计中能够灵活运用色彩构成的理论和方法进行符合功能和审美的色彩设计，并能融会贯通到自己的设计作品中。

四、课程教学内容及学时分配

序号	项目名称	学习任务	学习目标	学习内容	学时
一	色彩构成的基础知识	任务一：欣赏色彩构成作品，了解色彩研究发展的历史	熟悉色彩的基本原理、人类对色彩的认知与研究发展历程，增强学生对色彩的敏感度与学习兴趣。	光与色的关系，色彩与视知觉，色彩与文化；色彩的研究。	2
		任务二：学习色彩构成与艺术设计的关系及其重要性	认识色彩构成与艺术设计之间的关系。	色彩构成在艺术设计中的应用范例，分析其重要性与实践性，包装色彩的再设计。	2
二	色彩构成的基本原理	任务一：学习色彩产生的原理，掌握色彩的分类。	了解色彩产生的物理学原理，色彩的分类及其相互之间的关系。	色彩产生的物理学原理，光与色的关系，单色光与复色光，光源与光的传播；色彩的分类：原色、间色、复色、近似色、互补色、分离补色。	2

		任务二：色彩构成实例作品分析色彩中的冷暖与有色彩、无色彩的差异。	掌握实际生活中设计色彩的应用特点，深入了解绘画色彩与设计色彩的联系。	冷暖色的区别，有色彩与无色彩的区别；设计色彩。	2
三	色彩构成的体系	任务一：通过调和色彩感受色彩的基本属性。	掌握色彩的基本属性。	色彩的基本属性：色相、明度、纯度。	3
		任务二：通过调和色彩训练掌握色彩混合的方法及色构作业。	理解色彩的三种混合方式，并且能距离分析。	加法混合、减色法混合、中性混合。	3
		任务三：学习色彩推移表现法，绘制十二色相环，欣赏手绘作品。	了解色彩体系学说，鉴赏区分手绘作品。	孟塞尔色立体，色相环及明度纯度推移表现技法的介绍与作品欣赏。	2
四	色彩构成的心里感知与情感	任务一：了解色彩的知觉现象	色彩的几种基本知觉现象。	色彩的知觉现象：整体性知觉，适应性知觉，易见度知觉。	2
		任务二：了解色彩的心理效应及情感	色彩的几种基本心理反应，深刻体会色彩对人情绪方面的影响	色彩的心理差异与年龄、性别、民族地域、文化、社会职能、宗教的因素关系；色彩的情感化表现。	4
		任务三：了解色彩的错觉与性格	色彩的错觉思维对设计工作的影响。	色彩的视错觉：前进、后退、膨胀、收缩等；色彩的性格。	2
五	色彩的对比构成	任务一：了解色彩的色相、明度对比	掌握色相、明度对比产生的原因及分类，掌握色相、明度对比的规律，体会在设计领域中的应用。	色相、明度对比的概念、规律、类型。	4
		任务二：了解色彩的纯度、面积对比	掌握纯度、面积对比产生的原因及分类，掌握纯度、面积对比的规律，体会在设计领域中的应用。	纯度、面积对比的概念、规律、类型。	4

		任务三：了解色彩的冷暖、同时对比	掌握冷暖、同时对比产生的原因及分类，掌握冷暖、同时对比的规律，体会在设计领域中的应用。	冷暖、同时对比的概念、规律、类型。	4
		任务四：学习色彩对比作品的绘制及作品欣赏	手绘色彩对比作品。	画法步骤、作品欣赏。	4
六	色彩调和	任务一：了解色彩调和的基本原理，色相关系的调和。	了解色彩调和的基本原理，了解色彩调和的种类和相互关系。	色彩调和的基本原理 色相关系的调和， 明度关系的调和， 纯度关系的调和， 纯度关系的调和。	4
		任务二：了解明度、纯度关系的调和；色彩调和与面积、位置、形状的关系。	深入了解各种调和的方法、技巧和规律。	色彩调和与面积、位置、形状的关系。	4
		任务三：实践手绘水粉作品的步骤及作品欣赏。	掌握水粉画绘制的技巧。	色彩调和作品的画法步骤，色彩调和作品赏析。	8
七	色彩的肌理	任务一：认识肌理	了解色彩肌理的基本特征，了解色彩肌理的分类方法。	肌理的分类与审美。	2
		任务二：了解和掌握视觉肌理	了解和掌握视觉肌理的制作方法，掌握视觉肌理的应用方法。	视觉肌理的手绘、材料加工、综合方式。	2
		任务三：熟悉触觉肌理的表现技法。	了解和掌握触觉肌理的制作方法，掌握触觉肌理的应用方法。	触觉肌理：刮刻法、雕凿法、粘贴法、组装法、编结法、堆积法。	2
八	色彩构成在设计中的应用	任务一：了解色彩在视觉传达设计中的应用	了解视觉传达设计的基本概念以及色彩构成在视觉传达设计中应用的原则，能够将理论联系实际。	视觉传达设计、视觉传达设计中的色彩应用及案例分析。	2
		任务二：了解色彩在产品设	了解产品设计的基	产品设计、产品设	2

		计中的应用。	成在产品设计中应用的原则，能够将理论联系实际。	案例分析。	
		任务三：了解色彩在环境设计中的应用。	了解环境设计的基本概念以及色彩构成在环境设计中应用的原则，能够将理论联系实际。	环境设计、环境设计中的色彩应用及案例分析。	2
		任务四：了解色彩在服装设计中的应用。	了解服装设计的基本概念以及色彩构成在服装设计中应用的原则，能够将理论联系实际。	服装设计、服装设计中的色彩应用及案例分析。	2
		任务五：了解色彩在网页设计中的应用。	了解网页设计的基本概念以及色彩构成在网页设计中应用的原则，能够将理论联系实际。	网页设计、网页设计中的色彩应用及案例分析。	2

五、考核评定办法

本课程的考核形式分为讲授部分考核和实践环节考核，两者成绩之和为本课程最终成绩。讲授部分成绩包括课堂讨论、回答问题、考勤、结课考试占比例 60 % 实践环节考核的内容以课程训练作业为主，要求学生独立完成十幅左右色彩构成作业，重点考核学生队知识与技能的掌握情况和创新能力。实践环节成绩占本课程总成绩 40%。

六、教学建议

（一）教学条件

多媒体教室，有较为丰富图片及影像学习参考资料；有相对接的校外实训企业。

（二）师资要求

主讲教师应具备本科或硕士研究生学历，具有绘画、艺

术设计相关从业背景，有丰富的行业经验，了解前沿的绘画及设计发展趋势及理论知识，掌握一定的教学方法与教学艺术，能综合运用各种教方法开发设计课程。

（三）教学方法

深入钻研教材，精心设计教案，善于从多渠道获取反馈信息。及时从多方面调控课堂教学；从反馈的信息中，发现教学现状与教学目标之间的差距，及时、全面、有效地调控；通过多种途径培养学生的自控能力。教学中，教师应引导学生不断解剖自己，及时找出知识与学习方法上的缺陷，加强学生的自我适应、自我调控能力。以学生为起点，以学生的发展为目标，即一切教学活动都是为了学生，教师对学生的起点了解得愈清楚，教学也就愈切合学生的需要。优化教学过程，按照教学的规律和原则要求来制定和选择一个最好的教学方案，用尽可能少的教学时间，获得最佳的教学效果。

学生须做到课前阅读教材，课后参阅具有针对性的设计作品，以加深对基本原理的理解，同时准备课堂提问。由于色彩的研究不能脱离形态、空间以及人的视觉心理等因素，因此本课程涉及的相关学科有《空间造型艺术》、《视觉艺术》以及《视觉心理》等相关课程。

通过对本课程的学习，让学生理解相关的色彩现象及原理，掌握色彩在运用中的一些相关规律及技法，培养学生掌握科学的色彩理论和观点，从而为今后的专业课程打下良好的

理论及实践基础。

- 1.配以大量的图片详细讲解色彩构成的内容；
- 2.将色彩构成的知识贯穿在设计专业中，每一个知识点的图片范例都是用最新的成熟、成功的设计作品来说明；
- 3.将所学的内容分成多个课题训练，这些课题从不同的角度训练学生使用色彩的能力。

七、推荐选用教材

- [1]王涛鹏.色彩构成及应用（高等职业教育“广告和艺术设计”专业系列教材）[M].北京：清华大学出版社
- [2]叶经文.色彩构成（高等院校艺术设计类基础课规划教材）[M].北京：清华大学出版社
- [3]程悦杰.平面构成（二十一世纪艺术设计基础精品课程规划教材）[M].北京：中国青年出版社

八、参考文献

- [1]胡心怡.色彩构成[M].上海：上海人民美术出版社
- [2]崔生国.色彩构成[M].武汉：湖北美术出版社
- [3]于国瑞.色彩构成[M].北京：清华大学出版社
- [4]陈琰年.色彩构成[M].成都：西南师大出版社
- [5]李鹏程.色彩构成[M].上海：上海人民美术出版社
- [6]马克辛.色彩构成[M].吉林：辽宁美术出版社

《3ds Max 基础》核心课程标准

课程编码	040210	课程类别	专业核心课
计划学时	72	课程类型	B 类
适用专业	数字图文信息处理技术专业	课程性质	必修
开课学期	第三学期	学分	4
先行课程	图形图像处理，立体构成	开课单位	信息工程系

平行课程	书籍与画册设计，包装工艺与应用，视频音频采集与处理	考试类型	考试
后继课程	建筑动画综合实训，影视栏目包装与制作，整体形象设计		

一、课程性质与定位

本课程是数字图文信息处理技术专业核心必修课程，是一门实践性强，与行业紧密结合的专业课程，主要针对室内设计师这一岗位，培养学生掌握三维建模、材质、灯光、镜头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、渲染等各个方面有一个系统而全面的认识 and 了解，为后续的建筑动画综合实训课程打好坚实的基础。

二、课程设计与理念

（一）以“工种（岗位）技能标准”设计课程

本课程设计的理念是改革以“学科”为标准的课程体系，建立以“工种技能要求”为标准的课程体系，把所有知识整合梳理，按项目要求，分解成各项工作任务，与生产过程组织起来，体现了职业教育的规律，有利于培养理论与实操一体化技能型复合人才。

（二）理论教学与实践教学相结合，以实践教学为中心，重点培养学生的职业能力

本课程采用理论与实操一体化教学，理论与实操紧密联系，环环相扣，将理论与实操对应起来，使理论真正起到指导实操的作用。传统教学重理论轻实践实训，改革后的本

程侧重实训实操教学，强调学生职业能力与动手能力的培养。理论教学围绕实操转，教学以学生职业能力为根本，以学生职业能力的培养引领教学全过程。

（三）采用项目教学与任务驱动教学法相结合的方式
进行教学

本课程共分为十四个项目，共设计了三十五个工作任务，每一个工作任务都采取典型案例教学法，以项目为导向，以任务为驱动，以典型案例为基础。同时，本课程根据生产实际情况，把效果图的生产过程分解成许多具体的工作项目，先分项目技能进行学习，在熟悉各个项目技能的基础上再进行综合性项目训练。

（四）坚持校企合作开发课程的理念

本课程在设计与开发过程中始终坚持校企合作的理念，经常与北京四维益友公司在我校所建的校内实训基地——数字晋城实训基地保持合作与联系，还经常深入到晋城今日设计培训公司及其相关企业进行调查研究，实时掌握企业对3D效果图制作员人才的需求与任职要求，与企业一起研讨教学内容，探究教学方法，与企业合作开发设计课程。

三、课程目标

（一）总体目标

通过本课程的学习，学生能够掌握利用 3dsMax 制作建筑效果图的方法和技巧，学会 3D 基本模型的建立，各类材

质的调制以及灯光的设置，结合当前流行的 VRay 渲染器进行后期渲染工作，最终创作出理想的效果图。

（二）技能与知识目标

1.熟练掌握基础建模、二维建模、三维建模、高级建模的创建以及修改方法；

2.熟悉 3D 和 VRay 中材质与贴图的特性与调制；

3.熟悉 3D 灯光以及 VRay 灯光的设置；

4.熟悉 3ds Max 中摄影机的设置；

5.熟练掌握 VRay 渲染器的使用。

（三）能力与素质目标

学生能够熟悉软件的界面；掌握 3D 软件的各种建模方法；能够调制各类材质及贴图；能够给不同场景设置灯光；能够在不同场景中设置摄影机；能够综合运用知识制作室内外展示效果图。

培养学生学会观察、勤于思考的学习作风；培养学生严谨、细致的工作作风；培养学生理论联系实际，综合应用能力；培养学生具有创新和审美意识。

四、课程教学内容及学时分配

序号	项目名称	学习任务	学习目标	学习内容	学时
1	3ds Max 简介	任务一：欣赏 3D 效果图以及 3D 动画作品	能激发学生学习 3ds Max 软件的兴趣，提升学生的审美意识。	欣赏优秀的 3ds Max 作品，包括室内外效果图和建筑动画作品。	2
		任务二：学习 3D 界面介绍以及各	熟悉 3ds Max 的用户界面并能自定义设置；熟	介绍软件界面及功能模块；通过案例学习	4

		工具的使用	熟悉各选择工具、阵列工具、成组工具、捕捉工具的使用	3D 常用工具：选择、阵列、成组、捕捉；介绍快捷键的使用。	
2	学 习 基础建模	任务一：学习使用标准基本体建模	能利用标准基本体中各命令构建生活中简单模型，并修改相应参数。培养学会观察、耐心细致的学习作风。	利用标准基本体构建模型，如电脑桌和显示器。	2
		任务二：学习使用扩展基本体建模	能利用扩展基本体中各命令构建生活中简单模型，并修改相应参数。培养学会观察、耐心细致的学习作风。	利用扩展基本体构建模型，例如沙发及其组合。	2
		任务三：学习使用特殊基本体建模	能利用特殊基本体中各命令构建模型，并修改相应参数。培养学会思考、学会观察的学习作风。	使用特殊基本体构建各种楼梯、门、窗。	2
3	学 习 二维建模	任务一：学习使用线的绘制命令建模	知道使用线条绘制构建模型的原理；能够利用线条的绘制构建模型并修改相应参数；培养学生严谨的学习态度。	使用二维线条构建生活中模型如：铁艺扶手、花饰。	2
		任务二：学习使用挤出命令建模	知道使用挤出命令构建模型的原理；能够利用挤出命令构建模型并修改相应参数。培养学生动手实践能力。	使用挤出命令构建各式墙体模型。	2
		任务三：学习使用车削命令建模	知道车削建模的原理；能够利用车削命令构建模型并会修改相应参数；培养学生勤思考的学习能力。	使用车削命令构建模型，如酒杯、水果模型。	2
		任务四：学习使用倒角命令建模	知道利用倒角建模的原理；能够利用倒角命令构建模型并会修改相应参数；培养学生多观察、勤思考的学习能力。	使用倒角命令构建模型，如：台标、吧台。	2
		任务五：学习使用放样命令建模	知道放样建模的原理；能够利用放样命令构建模型并会修改相应参数；培养学生动手实	使用放样命令构建模型，如：窗帘、鼠标、牙膏。	2

			践能力。		
		任务六：学习使用多截面放样命令建模	知道多截面放样建模的原理；能够利用多截面放样命令构建模型并会修改相应参数；培养学生勤思考的学习能力。	使用多截面放样命令构建模型如：欧式柱、口红。	2
4	学习三维建模	任务一：学习使用弯曲、锥化命令建模	知道弯曲、锥化建模的原理；能够利用弯曲、锥化命令构建模型并会修改相应参数；培养学生动手实践的能力。	使用弯曲命令、锥化命令构建模型，如：旋转楼梯、台灯、石桌石凳。	2
		任务二：学习使用噪波、晶格命令建模	知道噪波、晶格命令建模的原理；能够利用噪波、晶格命令构建模型并修改相应参数；培养学生创新思维能力。	使用噪波命令、晶格命令构建模型，如：山形、装饰摆件。	2
		任务三：学习使用 FFD、布尔命令建模	知道 FFD 命令、布尔命令建模的原理；能够利用 FFD 命令、布尔命令构建模型并修改相应参数；培养学生动手实践能力。	使用 FFD 命令、布尔命令构建模型，如：枕头、浴缸、凳子等。	2
5	学习高级建模	任务一：学习多边形建模	知道多边形建模的原理；能够使用编辑多边形构建模型并会设置参数；培养学生勤思考、动手实践能力。	使用编辑多边形命令构建模型，如：咖啡杯，电脑椅等。	2
		任务二：学习面片建模	知道面片建模的原理；能够使用面片构建模型并修改参数；培养学生创新思维能力。	使用面片命令构建模型，例如：床单、桌布等。	2
6	学习 3ds Max 材质及贴图	任务一：学习 3ds Max 各种材质类型	知道 3ds Max 各种材质类型；能够正确使用 3ds Max 各种材质；培养学生审美能力。	认识 3ds Max 材质编辑器；学习 3ds Max 中常用的材质类型：混合材质、多维子对象材质、双面材质以及光线跟踪材质。	2
		任务二：学习 3ds Max 各种贴图类型	知道 3ds Max 各种贴图类型；能够正确使用 3ds Max 各种贴图；培养学生审美能力。	学习 3ds Max 中常用的贴图类型：位图、光线跟踪、衰减、渐变贴图。	2
7	学习 VRay	任务一：学习	知道 VRay 渲染器的优	认识 VRay 渲染器；	2

	渲染设置	VRay 渲染器	点;能够正确设置 VRay 测试渲染和出图渲染的参数;培养学生自主学习的能力。	学习 VRay 渲染器的渲染参数设置;	
8	学习 VRay 材质设置	任务一:学习 VRay 材质以及贴图	知道 VRay 各种材质和贴图类型;能够正确使用 VRay 各材质和贴图;培养学生分析问题、解决问题的能力。	认识 VRay 材质编辑器; 学习 VRay 中常用的材质和贴图类型。	2
		任务二:学习 VRay 材质设置(一)	知道 VRay 材质中各参数的涵义;能够正确设置 VRay 材质参数;培养学生的观察能力。	学习设置 VRay 各材质:乳胶漆、玻璃、磨砂玻璃、不锈钢、陶瓷、布纹。	2
		任务三:学习 VRay 材质设置(二)	知道 VRay 材质中各参数的涵义;能够正确设置 VRay 材质参数;培养学生的观察能力。	学习设置 VRay 各材质:木纹、地毯、木地板、砖墙、水材质。	2
9	学习 3ds Max 默认灯光	任务一:学习 3ds Max 默认的灯光(一)	知道 3ds Max 默认灯光的优缺点;能够正确使用 3ds Max 常用灯光并会修改其中参数;培养学生审美能力。	学习使用 3ds Max 常用灯光的设置:点光源、目标平行光、天光、线光源。	2
		任务二:学习 3ds Max 默认的灯光(二)	知道 3ds Max 默认灯光的优缺点;能够正确使用 3ds Max 常用灯光并会修改其中参数;培养学生审美能力。	学习使用 3ds Max 常用灯光设置:目标聚光灯、泛光灯、体积光。	2
10	学习设置 VRay 灯光	任务一:学习 VRay 灯光的使用	知道如何创建和使用 VRay 灯光;能够正确使用 VRay 各灯光并会调节灯光参数;培养学生自主学习能力。	学习使用 VRay Light 灯光、VRaySun 灯光、光域网灯光以及各参数意义。	2
		任务二:室内场景 VRay 灯光的设置	知道室内场景中如何设置 VRay 灯光;能够在室内场景中正确设置 VRay 灯光;培养学生审美能力。	学习室内场景各时段 VRay 灯光的设置以及各参数的修改。	2
		任务三:室外场景 VRay 灯光的设置	知道室外场景中如何设置 VRay 灯光;能够在室外场景中正确设置 VRay 灯光;培养学生审美能力。	学习室外场景各时段 VRay 灯光的设置以及各参数的修改。	2
11	学习设置摄影机	任务一:摄影机的设置	知道现实摄影机的相关知识;能够在场景中	学习在室内外场景中摄影机的设置以及如	2

			正确设置摄影机并会调整位置、镜头参数等；培养学生理论联系实际能力。	何调整摄影机位置和镜头参数。	
12	学习制作室内效果图	任务一：学习室内效果图材质的调制和灯光的设置	知道室内效果图制作流程；能够熟练对室内场景中各物体赋材质、设置灯光；培养学生综合运用知识能力。	学习调制室内场景中各模型的材质；学习在室内场景中设置灯光。	2
		任务二：渲染室内效果图	知道效果图测试和出图渲染参数的设置；能够渲染出室内效果图；培养学生理论联系实际的能力。	复习 VRay 渲染器测试渲染和出图渲染参数的设置。	2
		任务三：室内效果图的后期处理	知道在 PS 中如何调整图像；能够在 PS 中熟练调整图像；培养学生审美能力。	学习在 PS 中调整图像，弥补 3ds Max 中的表现不足。	2
13	学习制作室外效果图	任务一：学习室外效果图材质的调制和灯光的设置	知道室外效果图制作流程；能够熟练对室外场景中各赋材质和设置灯光；培养学生综合运用知识能力。	学习调制室外场景中各模型的材质；学习室外场景中球天的设置；学习室外场景中灯光的设置。	2
		任务二：渲染室外效果图	知道效果图测试和出图渲染参数的设置；能够渲染出室外效果图；培养学生理论联系实际的能力。	复习 VRay 渲染器测试渲染和出图渲染参数的设置。	2
		任务三：室外效果图的后期处理	知道在 PS 中如何调整图像；能够在 PS 中熟练调整图像；培养学生审美能力。	学习在 PS 中调整图像，弥补 3ds Max 中的表现不足。	2
14	综合项目训练	任务一：制作展示效果图	能够综合应用所学知识制作展示效果图；培养学生创新意识。	综合应用本学期所学 3ds Max 知识制作 3D 展示效果图作为期末汇报作品。	2

五、考核评定办法

改革传统的学生评价手段和方法，采用阶段性评价、过程性评价与目标评价相结合、项目评价、理论与实践一体化评价模式。关注评价的多元性，将课堂提问、学生作业、平时测验、项目考核、技能目标考核作为平时成绩，占总成绩的 60%，期末作品汇报占总成绩的 40%。

评价中应注意学生动手实践中分析问题、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。

六、教学建议

（一）教学条件

本课程中实践内容居多，要求课堂教学应在实训室上课，教师边讲解，学生边实践。同时为了合成图像和视频，需要机房安装本课程及其他相关软件：3DMax、VRay、Photoshop、AutoCAD、AfterEffect。

（二）师资要求

本课程需要教师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；还要求教师具有同行业的实践经验或经历，与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。

（三）教学方法

本课程遵循“学其所用，用其所学”的原则，注重培养学生的动手操作能力。采用以项目为导向，以工作任务为驱动，以典型案例为依托的方式，提高学生学习兴趣，激发学生的成就动机，积极引导学生提升职业素养，提高职业道德。课堂教学关键是上机实践操作，教学与实践操作相结合，教师操作示范和学生上机操作，学生提问与教师解答、指导有机结合，让学生在“教”与“学”过程中学有所获。

在教学中采用项目教学与任务驱动相结合的方式，学生既可以接触到真实的项目，又可以将项目分成小的学习任务应用在教学中；除此之外还采取理论与实践相结合的教学方法，自主学习与小组合作学习相结合的教学方法。

（四）教学资源开发与利用

本课程是我系与北京四维益友公司合作开发的课程，所以在教学中可以将公司中项目分解为多个任务，选出典型案例作为教学的资源，按照公司对产品的质量要求制作。

（五）评价标准

教学评价不再像以往一样采取简单的考试，而采用阶段性评价和总结性评价相结合的方式，学生每次任务的作品和最终的作品都将作为最终评价学生学习的依据；同时在教学评价中不仅仅是教师给予学生评价，也会聘请北京四维益友公司以及今日设计培训公司的相关人员参与到评价中，从企

业的角度给学生指导以及评价建议。

七、推荐选用教材

[1]王玉梅, 张波. 3ds Max +VRay 效果图制作从入门到精通[M]. 北京: 人民邮电出版社, 2010

[2]徐慧, 张林, 李少勇. 3ds Max 2012 完全自学教程[M]. 北京: 北京希望电子出版社, 2011

[3]曹茂鹏, 瞿颖健. 3ds Max 2013/VRay 效果图制作从入门到精通[M]. 北京: 北京希望电子出版社, 2013

[4]王芳, 赵雪梅. 3ds Max 2013 完全自学教程[M]. 北京: 中国铁道出版社, 2013

八、参考文献（含课程网站）

[1]林军政. 3ds Max/VRay 建筑动画技术精粹[M]. 北京: 清华大学出版社, 2011

[2]水晶石教育学院. 水晶石技法 3ds Max 建筑模型实战手册[M]. 北京: 人民邮电出版社, 2011

[3]火星时代. 3ds Max & VRay 建筑动画火星课堂[M]. 北京: 人民邮电出版社, 2012

[4]曹茂鹏, 瞿颖健. 3ds Max 2013/VRay 效果图制作从入门到精通[M]. 北京: 北京希望电子出版社, 2013

[5]火星时代实训基地网站: <http://edu.hxsd.com/>

[6]水晶石教育网站: <http://www.crystaledu.bj.cn/>

[7]多媒体制作员国家职业标准

《视频音频采集与制作》核心课程标准

课程编码	040213	课程类别	专业核心课
计划学时	72	课程类型	B 类
适用专业	数字图文信息处理技术专业	课程性质	必修
开课学期	第三学期	学分	4
先行课程	图形图像处理, 平面构成	开课单位	信息工程系
平行课程	书籍与画册设计, 包装工艺与应用, 3ds Max 基础	考试类型	考试
后继课程	建筑动画综合实训, 影视栏目包装与制作, 整体形象设计		

一、课程性质与定位

本课程是数字图文信息处理技术专业的核心课程，通过该课程的学习，主要培养学生掌握数字媒体的一般特征，了解数字视频技术的一般理论，掌握颜色、通道、音频、字幕、多媒体文件等基本概念，掌握非线编的理论知识，在此基础上，熟练操作 **Premiere**，能够运用 **Premiere** 进行影视素材的组接、裁剪、制作高质量的动画特技，美观的字幕，熟练处理音频，做到高质量的声画同步等能力。

二、课程设计与理念

按照“以能力为本位，以学生为中心，以职业实践为主线，以项目课程为主题”的模块化专业课程体系的总体设计要求，以及“教、学、做一体”的教学理念，“任务导向、项目驱动、案例教学、理论实践一体化”的教学模式，该门课程以学会计算机辅助设计的使用，形成应用计算机进行辅助制图的基本技能为基本目标，彻底打破学科课程的设计思路，紧紧围绕工作任务完成的需要来选择和组织课程内容，突出工作任务与知识，增强课程内容与职业岗位能力要求的相关性，提高学生就业能力。学习项目选取的基本依据是该门课程设计的工作领域和工作任务范围，但在具体设计过程中，还根据软件专业的典型产品为载体，使工作任务具体化，产生具体的学习项目。

三、课程目标

（一）总体目标

本课程总的教学目标是使学生了解有关 **Premiere** 的相关知识，掌握 **Premiere** 基本工具的使用和视频合成剪辑运用及技巧，具备应用其它多媒体工具软件与 **Premiere** 结合创作短片作品的的能力。为学生从事后期影视制作继续学习专业知识和提高职业技能打下基础。

（二）技能与知识目标

- 1.学会 **Premiere Pro** 的安装与配置方法
- 2.理解 **Premiere Pro** 的项目配置与管理
- 3.掌握素材的采集、导入与管理
- 4.掌握序列的创建与管理
- 5.掌握音频混合的基本技术
- 6.熟练掌握视频过渡以及特效的添加
- 7.熟练掌握字幕的创建与动画效果的使用
- 8.熟练掌握视频合成与 **DVD** 的制作
- 9.深入了解非线性编辑的基础理论以及 **Premiere** 视频软件系统的相关理论知识。

（三）能力与素质目标

培养学生学会观察、勤于思考的学习作风；培养学生严谨、细致的工作作风；培养学生理论联系实际，综合应用能力；培养学生具有创新和审美意识。

四、课程教学内容及学时分配

序号	项目名称	学习任务		学习目标	学习内容	学时
1	Premiere 简介	观赏视频编辑后的影视作品		能激发学生学习 Premiere 软件的兴趣,提升学生的审美意识。	影视制作电影观看	2
		Premiere 视频编辑软件介绍		了解 Premiere 视频编辑软件的课程学习意义,总目标;了解视频处理的硬件相关知识;掌握视频编辑中的常见术语。	视频处理的硬件相关知识;视频编辑中的常见术语。	2
2	Premiere 视频编辑软件的基础入门	Premiere 视频编辑软件的安装、激活图标的使用		了解 Premiere 视频编辑软件的运行环境;安装步骤;激活图标的使用	Premiere 视频编辑软件安装和配置的步骤。	2
		Premiere 视频编辑软件的窗口、面板介绍		知道 Premiere 视频编辑软件中各窗口、面板的作用。	介绍项目面板,监视器窗口,时间线面板,工具面板作用。	2
3	Premiere 视频编辑软件的编辑技巧	任务一: Premiere 基本编辑技巧		掌握项目创建、素材导入、监视器播放,知道 Premiere 简单的制作流程。	学习项目的创建和设置;学习素材的导入、组织、管理;学习利用源监视器和节目监视器播放预期剪辑。	4
		任务二: Premiere 高级编辑技巧		掌握监视器、时间线、工具窗口的使用方法	使用时间线窗口对素材进行剪辑、修剪、润色、微调编排。如:分屏效果的制作。	4
		任务三: 音频的编辑		了解音频处理的基础知识,掌握音频轨道的关键帧技术	添加音频,编辑音频素材.如:音频的淡入淡出,为音频配上完美画面。	4
4	Premiere	任务一: 掌握		掌握字幕编辑窗	利用字幕编辑器	8

	视频编辑软件中字幕的制作	静态字幕和动态字幕的制作		口的使用;掌握模板的使用。	创建并编辑静态、动态字幕和形状。如创建垂直滚动字幕;水中倒影字幕;卷轴字幕等。	
		任务二: 综合实训项目		掌握精确剪辑视频、音频素材, 加入音乐和歌词字幕, 输出影片。	导入素材, 片头制作, 正片制作, 片尾制作, 输出影片。	2
5	相册的编辑与制作	任务一: 转场的应用		熟悉转场的基本原理, 转场的类别、添加、替换和控制。	添加转场; 控制转场。如: 使用渐变擦除转场; 跟踪缩放转场; 画轴卷动效果, 画中画效果。	6
		任务二: 综合实训 “电子相册” 的制作		掌握视频转场的添加与参数设置。	导入编辑素材, 添加 3D 运动转场, 制作边框效果, 制作标题字幕并添加特效。如: 丽江古城电子相册; 泸沽湖电子相册。	10
6	影视特效制作	任务一: 视频特效之施加特效		熟悉特效分类; 掌握特效施加、参数的设置及使用特效创建动画。	施加效果的方法; 使用特效控制台窗口设置效果。如: 放大效果; 马赛克效果; 水墨画效果; 水中倒影效果等。	6
		任务二: 视频特效之视频合成		熟悉键控的分类; 知道抠像原理; 能够利用常用键进行抠像。	利用键控中的键进行动画创建。如: 蓝屏键; RGB 差异键创建动画。	4
		任务三: 视频特效之遮罩		掌握遮罩原理; 掌握遮罩的应用方法。	利用遮罩技巧解决影视后期技术。如: 使用蒙版遮罩; 使用轨道遮罩键创建遮罩等。	2
		任务四: 综合实训		掌握背景颜色调整; 掌握发光效果	利用视频特效知识调整背景颜	4

				的添加。	色；使用键控知识去除黑色背景。如：“婚恋片头”视频的制作。	
7	电视纪录片的编辑	任务一：运动动画的制作		了解运动效果的概念；掌握添加、设置运动效果的方法；学会关键帧动画的制作。	利用关键帧进行动画设置。如：定位点的设置；大小的设置；旋转的设置。	2
		任务二：综合实训		掌握为时间线窗口的素材添加动画效果和视频转换效果。	利用时间线窗口编排素材的出场顺序，添加运动效果和视频转换效果。如：“电影频道”视频的制作；“旅游记录”视频的制作。	8

五、考核评定办法

改革传统的学生评价手段和方法，采用阶段性评价、过程性评价与目标评价相结合、项目评价、理论与实践一体化评价模式。关注评价的多元性，将课堂提问、学生作业、平时测验、项目考核、技能目标考核作为平时成绩，占总成绩的 60%，期末作品汇报占总成绩的 40%。

评价中应注意学生动手实践中分析问题、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。

六、教学建议

（一）教学条件

本课程实践内容居多，要求课堂教学应在实训室上课，教师边讲解，学生边实践。同时为了合成图像和视频，需要

机房安装本课程及其他相关软件：3DMax、V Ray、Photoshop、AutoCAD、After Effect。

（二）师资要求

本课程需要教师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；还要求教师具有同行业的实践经验或经历，与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。

（三）教学方法

本课程遵循“学其所用，用其所学”的原则，注重培养学生的动手操作能力。采用以项目为导向，以工作任务为驱动，以典型案例为依托的方式，提高学生学习兴趣，激发学生的成就动机，积极引导學生提升职业素养，提高职业道德。课堂教学关键是上机实践操作，教学与实践操作相结合，教师操作示范和学生上机操作，学生提问与教师解答、指导有机结合，让学生在“教”与“学”过程中学有所获。

在教学中采用项目教学与任务驱动相结合的方式，学生既可以接触到真实的项目，又可以将项目分成小的学习任务应用在教学中；除此之外还采取理论与实践相结合的教学方法，自主学习与小组合作学习相结合的教学方法。

（四）教学资源开发与利用

本课程是我系与北京四维益友公司合作开发的课程，所以在教学中可以将公司中项目分解为多个任务，选出典型案例作为教学的资源，按照公司对产品的质量要求制作。

（五）评价标准

教学评价不再像以往一样采取简单的考试，而采用阶段性评价和总结性评价相结合的方式，学生每次任务的作品和最终的作品都将作为最终评价学生学习的依据；同时在教学评价中不仅仅是教师给予学生评价，也会聘请北京四维益友公司以及今日设计培训公司的相关人员参与到评价中，从企业的角度给学生指导以及评价建议。

七、推荐选用教材

郑伟，向小平. Premiere Pro CS4 影视编辑技术[M]. 北京：清华大学出版社，2010

八、参考文献（含课程网站）

[1]刘羽. Adobe Premiere Pro CS4 非线性编辑实务教程[M]. 北京：人民美术出版社，2009. 9

[2]尹敬齐. Premiere Pro CS4 视频编辑项目教程[M]. 北京：中国人民大学出版社，2010. 6

[3]火星时代：<http://www.hxsd.com/>

[4]数字视频合成师职业标准

《书籍与画册设计》核心课程标准

课程编码	040211	课程类别	专业核心课
计划学时	72	课程类型	B 类
适用专业	图文信息技术专业	课程性质	必修
开课学期	第三学期	学分	4
先行课程	平面构成，色彩构成，印刷概论	开课单位	信息工程系
平行课程	包装工艺与应用，3ds Max 基础，摄影基础	考试类型	考试
后继课程	VI 设计		

一、课程性质与定位

本课程是数字图文信息处理技术专业的核心课程之一，其目的是培养学生全面掌握书籍装帧设计的方法与技能，并能够灵活的运用这些方法和技能进行独立的书籍装帧设计并不断提高设计的创意能力和实际操作能力，通过对书籍的构思与创意、制作与成型、材料选择与工艺制作的训练培养学生应用不同创意方法完成书籍装帧成型的能力。初步掌握书籍装帧设计的调研、创意、制作的相关知识，书籍装帧设计的鉴赏能力和基本的理论研究能力，并对书籍装帧的工艺生产制作流程有初步的了解。准确而系统地理解和掌握有关书籍装帧艺术的基本概念、基本范畴、基本技法、基本理论、基本知识，逐步形成和树立切合书籍设计的基本观点。为书籍艺术接受和将来可能从事的书籍装帧设计创作做好扎实的理论和技能准备，把学生培养成为创新性书籍装帧应用型设计人才，且能独立胜任书籍装帧设计相关工作。

二、课程设计与理念

本课程以服务书籍出版的策划、设计和成型的实际需求为课程开设的依据。以书籍装帧设计从创意到装订完成的全过程为该课程内容选择的标准，以项目任务为载体，以学生认知能力规律和书籍装帧设计的调研、创意设计、制作的工作流程编排课程内容。

三、课程目标

（一）总体目标

通过本课程学习，使学生具备独立进行书籍装帧设计的基本能力；能综合运用创意的方法完成书籍装帧的设计与制作工作，能够认识书籍装帧设计是一个立体的、多侧面的、多层次的、多因素的系统工程；熟悉书籍装帧设计的工艺制作过程、装帧材料的种类、质地、性能；能够运用书籍装帧的评估方法对书籍设计项目进行专业的测评；提升学生对书籍装帧设计的鉴赏能力；培养学生创新意识和创新能力；树立学生服务意识和敬业精神。

（二）具体目标

1. 能力目标

- 能够开展书籍装帧设计的调研与分析工作；
- 能够根据各类书籍装帧设计目标需求制定合理的策划书；
- 能够综合运用创意与制作技巧完成相关设计项目的前

期调研、创意与装订完成工作。

2. 知识目标

- 了解书籍装帧设计的基本原理；
- 熟悉书籍装帧设计的策划调研方法；
- 熟悉书籍装帧设计的创意表现方法；
- 掌握书籍装帧设计的成型流程；
- 掌握书籍装帧设计的材料选择与装订规律。

四、课程教学内容及学时分配

序号	项目名称	学习任务	学习目标	学习内容	学时
一	书籍设计的基础知识	任务一：了解书籍设计的概念，书籍设计的历史与发展。	能够理解和运用书籍装帧含义；掌握不同类型书籍装帧特征的认识与分析能力。	书籍设计的概念；中国书籍形态的发展历程，西方书籍设计的发展历史，概念书及电子书的发展趋势与设计发展。	4
		任务二：了解书籍设计的原则与功能。	掌握书籍设计的原则，熟悉书籍设计的功能。	传统与现代的结合，整体与局部的统筹，艺术与技术的体现，抽象与具象的融合，内容与形式的统一。	2
		任务三：了解书籍设计的功能与视觉心理。	掌握视觉心理因素在书籍设计中的应用。	书籍设计的使用功能、艺术审美功能、商业功能；书籍的色彩、形态、材料与视觉心理。	4
		任务四：学习书籍设计的流程。	掌握书籍设计环节的要点，有针对性的把握学习。	前期策划与市场调研，设计表现与制作，宣传推广。	4
二	书籍的形态与结构设计	任务一：学习书籍的基本形态。	能抓住重点，具有一定的数据收集、数据分析和文字整理能力；	平装书、精装书、线装书。	4
		任务二：学习书籍的基本结构设计。	书籍装帧市场运营情况调研。	书套设计、封面整体设计、内页设计、细节设计。	4
三	书籍版式	任务一：学习	能够科学、客观地认识	文字的类型及特点，文	4

	设计	文字的编排。	各类型书籍设计中文字的特征及应用，能够根据项目需求有效选择类型文字进行设计。	字磅值、字距、行距和段距的设置，文字的对齐方式与层级关系，文字应用的技巧和方法，多语言文字混排设计。	
		任务二：学习图形的编排。	能够科学、客观地认识各类型书籍设计中文字的特征及应用，能够根据项目需求有效选择类型文字进行设计。	图形的基础知识，比例分布，形状的应用，编排，特殊的处理技巧，图形与文字的混排。	4
		任务三：学习掌握配色技法。	熟练的掌握在版式设计中不同设计风格配色方案的解决。	色彩的基础知识，配色的基本方法，常用的配色方案，排版设计中的色差问题。	4
		任务四：学习版式设计的视觉流程。	能够针对市场不同类型书籍的开本、造型、材料、设计风格、色调选择、文字和版式设定以及插图等方面进行分析。	线形、焦点式、往复式视觉流程。	4
四	书籍设计用的网格应用	任务一：学习网格绘制。	能够针对书籍设计很好的运用网格比例分配。	应用页面的比例、应用单元格，实例分析三分法。	2
		任务二：了解网格的类型与实际设计应用。	熟悉多种网格类型，在实际的设计中熟练掌握运用。	对称式、非对称式、基线、成角网格，网格的编排形式，无网格设计。	4
五	书籍的开本及承印物	任务一：了解书籍的开本尺寸。	能够根据要求掌握书籍外部形态（开本）设计原理。	书籍具体的开本类型、开本方向、选择依据。	2
		任务二：了解书籍额承印物。	能够正确使用书籍材料（纸张和其他特殊材料）。	书籍应用的纸张类型，特殊承载印刷物品。	2
六	书籍的印刷及后期工艺	任务一：学习书籍的印刷工艺。	能够根据书籍设计的需要选择相对应的印刷工艺。	书籍平版、丝网、凸版、凹版印刷、数码快印。	4
		任务二：学习印刷环节的相关技术。	熟悉印刷环节的相关技术性问题，有效的规避印刷问题的出现。	文字与图片的输出、印刷前的拼版、印刷顺序、叠印技术。	4
		任务三：学习书籍的装订方式。	了解书籍装帧设计的风格定位、创意方法；熟悉材料选择、装订方式。	骑马钉、无线胶装、锁线装、精装、环装。	4

		任务四：学习书籍设计的后期工艺。	能够根据书籍设计的需要选择相对应的后期工艺。	UV 光油、模切、起凸、压凹、烫金/银、页边与切口装饰、打孔线。	4
七	书籍设计的专项应用	任务一：了解系列书籍设计。	认识书籍装帧设计定位准确、视觉效果好、市场应用性强。	期刊书籍的连贯式设计，文集的一体化设计，丛书的系列化设计，类书的系列化设计。	4
		任务二：了解不同主题书籍设计。	能够用所学知识对书籍装帧设计作品进行评析。	学术科学类书籍，艺术文化类书籍，时尚娱乐类书籍，低幼类书籍。	4

五、考核评定办法

1. 平时成绩 30%
2. 模块训练成果考核 30%
3. 期末考评 40%

六、教学建议

（一）教学条件

1.在教学过程中，应充分利用校内实训基地的作用，使教学与实训紧密联系，保持学习内容与岗位工作内容的一致性，提高学生的职业能力。

2.积极利用电子书籍、电子期刊、数字图书馆、国内各大设计网站，拓宽学生视野、拓展学生的相关知识和能力。

（二）师资要求

主讲教师应具备本科或硕士研究生学历，具有艺术设计相关从业背景，有丰富的行业经验，了解前沿的设计发展趋势及理论知识，掌握一定的教学方法与教学艺术，能综合运用各种教法开发设计课程。

（三）教学方法

提倡了教学观念的转变，强调课程内容的新颖性和时代特征。打破了传统教学过多强调概念和灌注式的教学方式，将教材内容“问题化”，让学生自己学会提出问题与解决问题，结合本课程的特点加强学生设计思维的训练。

1.实行任务导入、理论讲述、项目工作的新型教育模式，采用启发、欣赏、实例制作为主体的教学方法。

2.教师要充分利用教学资源，拓宽学生学习渠道，改进学生学习方式，提高教学效果，增强教学的开发性和灵活性。利用多媒体教学手段，将国内外著名的艺术设计者的学术演讲、大型的艺术设计展作品资料在教学过程的适当时间进行播放、讲解和分析，让学生在熟悉基本知识的同时，进一步了解本学科国内外的当前动态，开阔眼界。利用网络资源进行教学，充分利用现有的网络资源条件调动学生参与理论与实践学习的积极性。

3.注重课程的实验性和操作性，激发学生主动学习的兴趣。在注重原理性教学基础上，拓宽视野，融会贯通，强调学生的理解力、分析力和创造力。

（四）教学资源的开发与利用

本课程是我系与北京四维益友公司合作开发的课程，所以在教学中可以将公司中项目分解为多个任务，选出典型案例作为教学的资源，按照公司对产品的质量要求制作。

（五）评价标准

教学评价不再像以往一样采取简单的考试，而采用阶段性评价和总结性评价相结合的方式，学生每次任务的作品和最终的作品都将作为最终评价学生学习的依据；同时在教学评价中不仅仅是教师给予学生评价，也会聘请北京四维益友公司以及今日设计培训公司的相关人员参与到评价中，从企业的角度给学生指导以及评价建议。

七、推荐选用教材

[1]曹 刚. 书籍设计(中国高等院校“十二五”精品课程规划教材系列)[M]. 北京: 中国青年出版社

[2]何其庆. 书装设计(二十一世纪设计家丛书)[M]. 重庆: 西南师范大学出版社

[3]李淑琴. 书籍设计(二十一世纪艺术设计基础精品课程规划教材)[M]. 北京: 中国青年出版社

八、参考文献(含课程网站)

[1]靳埭强. 装帧篇[M]. 汕头: 汕头大学出版社

[2]罗杰·福塞特. 书籍设计[M]. 北京: 中国纺织出版社

[3]何方. 书籍装帧设计[M]. 武汉: 武汉大学出版社

[4]徐秉南. 书籍设计[M]. 武汉: 湖北美术出版社

[5]维普资讯-中文科技期刊数据库。

[6]<http://www.artdesign.org.cn/>: 艺术与设计

[7]<http://www.dongguanidc.com/index.aspx>: 东莞创新国际设计中心

[8]<http://www.333cn.com/>: 中国设计之窗

《整体形象设计》核心课程标准

课程编码	040218	课程类别	专业核心课
计划学时	72	课程类型	B 类
适用专业	数字图文信息处理技术专业	课程性质	必修
开课学期	第四学期	学分	4
先行课程	平面构成，色彩构成，书籍与画册设计，包装设计	开课单位	信息工程系
平行课程	建筑动画综合实训，影视栏目包装，UI 设计	考试类型	考试
后继课程	顶岗实习		

一、课程性质与定位

本课程是数字图文信息处理技术专业核心课程之一，主要对应职业工作中 VI 设计这一典型工作任务，针对广告设计和品牌形象设计岗位，以 VI 设计为核心教学内容，实训为主，理实合一。VI 属于企业宣传系统中的灵魂内容，一套严谨的 VI 能服务于企业各部门，并为企业创造更大的商业空间，具有长期使用性，符合审美标准，既能给人规范感，又能凸显设计感与美感。

二、课程设计与理念

本课程旨在以广告设计师职业能力和职业素养养成为主线，以工作过程为行动导向，以素质为基础，以能力为目标，以学生为主体，以项目为载体的课程设计理念。根据广告设计师岗位工作任务分析，提炼典型工作任务，归纳学习领域，再进行学习情境设计，最后进行学习任务设计。课程教学实施过程中充分体现职业性、实践性。职业性：突出平面设计岗位职业能力，教学过程与形象设计工作过程一

致。实践性：基于实际工作过程，以企业、组织、网络媒体公开的项目作为教学的真实项目和工作任务。

三、课程目标

（一）总体目标

本课程的主要任务是通过学习 VI 设计的制作流程的实训教学，使学生提高艺术修养，能够将所学原理应用于实际设计创作中。《整体形象设计》这门课程通过对设计任务的分析与制作，设计知识的总结和拓展，有助于学生将以前所学平面设计知识与技能进一步巩固和拓展。

（二）具体目标

1. 知识目标

根据 VI 设计的程序，进行市场调研与正确的设计定位，培养整体策划方案的能力；单独或参与小组完成项目的开发，从 VI 的基础系统到应用系统，完整、系统地进行 VI 设计与 VI 手册的编辑设计制作的能力。不断提高手绘技巧、Illustrator 软件、Photoshop 软件综合操作水平能力，掌握标志设计、字体设计、色彩构成的运用等能力。

2. 能力目标

通过对企业的调研和资料收集，对 VI 设计项目的实施，培养学生的学习能力、工作能力、信息收集处理的能力、分析问题解决问题的能力、创新能力。

3. 素质目标

以网络媒体公开的 VI 题目作为教学的真实项目和工作任务设计项目为依托，组成小组完成项目整体设计、制作，培养学生良好的沟通能力、协作意识、良好的职业道德和从业品质。

四、课程教学内容及学时分配

周次	节次	讲授章、节及内容	学时分配				备注
			讲授	实训	作业	其他	
1	1	CI 设计概述， VI 视觉识别系统	2				
	2	VI 设计的前期工作，标志	2				
2	3	标志造型的艺术方法，标志设计的程序	1	1			
	4	标志设计的原则及创意表现，标志设计的造型	1	1			
3	5	标志设计提案要点， VI 基础要素设计	2				
	6	字体发展的历史，字体设计的方法	1	1			
4	7	标志的色彩，色彩在 VI 设计中的应用与管理	2				
	8	吉祥物设计的概念定义与特点，配色与设计要素	2				
5	9	综合实训			2		
	10	综合案例解析		2			
6	11	版面设计规划与应用（名片）及制作规范	1	1			
	12	版面设计规划与应用（平面广告）	1	1			
7	13	综合实训			2		
	14	综合案例解析		2			
8	15	包装设计（设计规划与应用执行）	1	1			
	16	包装设计（包装结构与功能）	1	1			
9	17	综合实训			2		
	18	导视系统设计（符号与形态）	1	1			
10	19	导视系统设计（环境与定点）	1	1			
	20	导视系统设计（通识与创新）	1	1			
11	21	综合实训			2		
	22	展示设计（设计规划与应用执行）	1	1			
12	23	展示设计		2			
	24	综合实训			2		

13	25	服装设计（应用类服装）	1	1			
	26	综合实训			2		
14	27	交通工具设计（车体广告及应用规范）	1	1			
	28	交通工具设计		2			
15	29	综合实训			2		
	30	网页设计	1	1			
16	31	网页设计		2			
	32	综合实训			2		
17	33	编制 VI 手册	1	1			
	34	编制 VI 手册		2			
18	35	综合实训		2			
	36	综合实训		2			

五、考核标准与成绩评定方法

改革传统的学生评价手段和方法，采用阶段性评价、过程性评价与目标评价相结合、项目评价、理论与实践一体化评价模式。关注评价的多元性，将考勤、作业占总成绩的 **10%**，课堂汇报、小组合作、平时测验、作为平时成绩，占总成绩的 **60%**，期末作品汇报占总成绩的 **30%**。

评价中应注意学生动手实践中分析问题、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。

六、教学建议

（一）教学条件

本课程中实践内容居多，要求课堂教学应在实训室上课，可以小组汇报，也可以实训操作。需要机房安装本课程及其他相关软件：**Illustrator, Photoshop, 3ds Max**。

（二）师资要求

本课程需要教师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；还要求教师具有同行业的实践经验或经历，与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。

（三）教学方法

本课程遵循“学其所用，用其所学”的原则，注重培养学生的动手操作能力。采用以项目为导向，以工作任务为驱动，以典型案例为依托的方式，提高学生学习兴趣，激发学生的成就动机，积极引导学生提升职业素养，提高职业道德。课堂教学关键是上机实践操作，教学与实践操作相结合，教师操作示范和学生上机操作，学生提问与教师解答、指导有机结合，让学生在“教”与“学”过程中学有所获。

在教学中采用项目教学与任务驱动相结合的方式，学生既可以接触到真实的项目，又可以将项目分成小的学习任务应用在教学中；除此之外还采取理论与实践相结合的教学方法，自主学习与小组合作学习相结合的教学方法。

（四）评价标准

教学评价不再像以往一样采取简单的考试，而采用阶段性评价和总结性评价相结合的方式，每次课堂在网络教学平

台的评价作为阶段性评价，学生最终作品由教师，学生，企业共同评价，作为总结性评价，在教学评价中不仅仅是教师给予学生评价，也会聘请新浪印业有限公司和景潮印业有限公司相关人员参与到评价中，从企业的角度给学生指导以及评价建议。

七、选用教材标及推荐教材和参考用书（或课程网站）

[1]宋心果，申丽. 视觉传达设计系列 VI 设计[M]. 广州：华南理工大学出版社

[2]刘平，王南. VI 设计项目式教程[M]. 北京：人民邮电出版社

[3]易健. VI 设计学与用（21 世纪高职高专规划教材·艺术设计系列）[M]. 北京：清华大学出版社