



廣西玉林技師學院
GuangXi YuLin Technician College

计算机广告制作专业 一体化课程标准

目 录

《CorelDraw》课程标准.....	1
一、典型工作任务描述.....	1
二、工作内容分析.....	1
三、课程目标	2
四、学习内容	3
五、参考性学习任务.....	3
六、教学实施建议.....	4
七、教学考核	4
《网页制作与设计》课程标准.....	6
一、典型工作任务描述.....	6
二、工作内容分析.....	6
三、课程目标	7
四、学习内容	8
五、参考性学习任务.....	9
六、教学实施建议.....	9
七、教学考核	10
《图形图像制作》课程标准.....	12
一、典型工作任务描述.....	12
二、工作内容分析.....	12
三、课程目标	14
四、学习内容	14
五、参考性学习任务.....	14
六、教学实施建议.....	15
七、教学考核	15
《3Ds max 动画制作》课程标准.....	17
一、典型工作任务描述.....	17
二、工作内容分析.....	17
三、课程目标	18
四、学习内容	20
五、参考性学习任务.....	21
六、教学实施建议.....	22
七、教学考核	24
《影视后期剪辑 Premiere》课程标准.....	28
一、典型工作任务描述.....	28
二、工作内容分析.....	28
三、课程目标	29
四、学习内容	30
五、参考性学习任务.....	30
六、教学实施建议.....	31
七、教学考核	31
《广告字体设计》课程标准.....	33

一、典型工作任务描述.....	33
二、工作内容分析.....	34
三、课程目标	35
四、学习内容	35
五、参考性学习任务.....	35
六、教学实施建议.....	36
七、教学考核	37
《广告文案写作》课程标准.....	39
一、典型工作任务描述.....	39
二、工作内容分析.....	39
三、课程目标	40
四、学习内容	41
五、参考性学习任务.....	42
六、教学实施建议.....	43
七、教学考核	44
《版式编排》课程标准.....	46
一、典型工作任务描述.....	46
二、典型工作任务内容分析.....	46
三、课程目标	46
四、学习内容	47
五、参考性主要学习任务.....	48
六、教学实施建议.....	50
七、教学考核	51



《CorelDraw》课程标准

一体化课程 2 名称	CorelDraw	基准学时	80
一、典型工作任务描述			
<p>本课程标准以“开发”、“应用”为原则，彻底打破原来学科课程链路模式，根据基于工作过程专业建设模式，以能力为本位，构建以实际工作情境为单位的课程体系。内容包括基础绘图设计、造型编辑与高级填色、广告设计、商业插画设计、海报设计、包装设计 6 个工作任务。课程内容的选取依据市场情况，确定了“平面设计师”的就业岗位培养目标。在教学实施过程中基于实际工作的教学模式、通过各种各样的教学方法和教学手段，培养作为一名合格设计师应具备的能力。</p>			
二、工作内容分析			
1 初识中文 CorelDRAW12	了解软件的界面 熟悉软件的工具	熟悉软件的工具 学会熟练把握钢笔工	
2 图形的绘制及 编辑	掌握各种图形绘制 组合图形的编辑	具、交互式连线工具、 椭圆工具、绘制基本形	
3 对象的变换与 组织	熟练对象变换工具 熟练对象组织工具	状。 掌握对齐、分布对象	
4 编辑文本	了解文本的类型	掌握艺术字的基本格	
5 应用特殊效果	艺术字体的运用	式、制作特效文字	
6 位图处理透镜 使用	沿路径调和、交互式轮廓图 效果	熟练掌握调和效果、轮 廓图效果、封套 效果	
7 综合应用	位图的转换、颜色模式的改	等特殊效果的添加	



	<p>变等基本编辑 位图的旋转和倾斜 颜色平衡等色调的调整 学习模糊滤镜组 工具的综合运用</p>	<p>熟练掌握编辑位图、用图框剪裁位图、位图效果 掌握一些基础的广告设计知识。CorelDRAW在广告设计中进行 CI 设计的应用</p>
--	---	---

三、课程目标

1. 职业知识目标

本课程的知识目标是通过课程的学习,使学生在基础学习和该软件的应用的基础上,了解并掌握 CorelDRAW 图形设计基础的设计处理方法 CorelDRAW 文字排版设计技巧 CorelDRAW 复杂图形的绘制质感的表现。

2. 职业技能目标

本课程的学生能力目标是:通过教师讲解、引导和学生练习,使学生具备由浅入深,掌握调整节点、操作图层、组织和排序、应用和管理色彩、调节特效、处理位图、运用滤镜以及打印输出等内容。把所学到的软件功能运用到实践中,从不同的应用方向和不同的技术角度,巩固前面所学,做到融合贯通。

3. 职业素质目标



本课程的素质目标是通过课程学习培养学生刻苦钻研勇于创新的精神，养成学生良好的学习态度和严谨的工作作风，为其将来从事专业活动和未来的职业生涯打下坚实的基础。

四、学习内容

- 1 初识中文 CorelDRAW
- 2 图形的绘制及编辑
- 3 对象的变换与组织
- 4 编辑文本
- 5 应用特殊效果
- 6 位图处理透镜使用
- 7 综合应用

五、参考性学习任务

序号	名 称	学时
1	任务一、认识 CorelDRAW	4
2	任务二、绘制简易图案	4
3	任务三、绘制流程图	4
4	任务四、绘制简笔画	4
5	任务五、绘制标识	4
6	任务六、绘制卡通造型	4
7	任务七、绘制插画	4
8	任务八、设计 32 开本与宣传单	4
9	任务九、设计宣传折页	4
10	任务十、设计日历与台历	4



11	任务十一、设计宣传手册内页	8
12	任务十二、设计店内吊牌	8
13	任务十三、制作书籍封面	8
14	任务十四、设计房产海报	8
15	任务十五、设计包装	8

六、教学实施建议

教学建议

(1) 教师讲课和学生动手创作为主，教师指导，学生结合查阅资料，读书、考察分析作品，创意草图，完成自主性的创造性作品，学生作品评议并全部展出，在考试上完成课堂教学的基本原理把握和设计思维训练内容设计，综合权重给出最终成绩。

(2) 开展多媒体和网络教学并开设了网站和网络课程，加强互动和交流，发挥学生的主观能动性。教师先做课件，然后随时应答学生疑问

七、教学考核

1. 学习任务过程性考核

每个学习任务可采用自评、组内互评、组间互评、教师评价和企业专家评价等方式进行考核。各学习任务成绩占比为：

学习任务 1 占 5%；

学习任务 2 占 5%；

学习任务 3 占 5%；

学习任务 4 占 5%；

学习任务 5 占 5%；



- 学习任务 6 占 5%;
- 学习任务 7 占 5%;
- 学习任务 8 占 5%;
- 学习任务 9 占 5%;
- 学习任务 10 占 5%;
- 学习任务 11 占 10%;
- 学习任务 12 占 10%;
- 学习任务 13 占 10%;
- 学习任务 14 占 10%;
- 学习任务 15 占 10%。

2. 课程终极性考核考核

完成各学习任务后，课程终结考核：学生根据任务书，独立完成实施方案，并根据实施方案独立完成照明线路的安装与检修工作。考核成绩作为课程终极性考核成绩。

3. 课程成绩计算

课程成绩 = 学习任务成绩 × 60% + 课程终极考核 × 40%。



《网页制作与设计》课程标准

一体化课程 5 名称	网页制作与设计	基准学时	80
一、典型工作任务描述			
<p>通过本课程的学习，要求学生掌握网页设计的基本概念，学会使用常用的网页设计工具和常用脚本语言，能够设计制作常见的静态和动态网页，具备网站的建立和维护能力。操作者接到网页设计的完毕后进行自检，配合相关人员调试，填写相关表格并交付相关部门验收。按照现场管理规范清理场地、归置物品。</p>			
二、工作内容分析			
工作对象： 1. 接受工作任务，明确任务要求 2. 识读接线图、安装图 3. 准备工具和材料 4. 做好工作现场准备 5. 严格遵守作业规范进行安装 6. 安装完毕后	工具、材料、设备及资料： 工具： 资料： 任务单、1. 能独立进行资料收集与整理、具备用户需求的理解能力； 2. 能根据项目需求，具备项目页面的设计与实现能力； 3. 能根据静态页面设计原则与 CSS 技术规范，实现页面美化与布局； 4. 具有使用 JavaScript 技术进行页面事件处理与表单验证的能力；	工作要求： 1. 能明确项目任务和个人任务要求，服从安排 2. 能识读静态页面设计 3. 静态页面设计 JavaScript 脚本进行页面的设计并配合相关人员调试 4. 填写相关表格并交付相关部门验收 5. 按照现场管理规范清理场地、归置物	



<p>进行自检</p> <p>7. 配合相关人员进行调试</p> <p>8. 填写相关表格并交付相关部门验收</p> <p>9. 按照现场管理规范清理场地、归置物品</p>	<p>5. 能根据 DOM 树形结构，进行页面 DOM 的控制；</p> <p>6. 具有综合应用 HTML 语言、CSS 样式、JavaScript 脚本进行页面的设计</p> <p>劳动组织方式：</p> <p>1. 一般以小组或个人形式作业。</p> <p>2. 领取工作任务</p> <p>3. 与其他部门有效沟通、协调，确保工作进行</p> <p>4. 与小组成员有效沟通，合作完成工作任务</p> <p>5. 从仓库领取专用工具和材料</p> <p>6. 完工自检后交付项目负责人验收</p>	<p>品</p>
--	---	----------

三、课程目标

学习完本课程后，学生应当：

- 1、熟悉 HTML 语言的作用和开发环境，能够编写 HTML 代码；
2. 掌握常用的 HTML 标签，能够实现基本的图文信息显示；
3. 理解 HTML 页面框架的作用，能够针对需求进行框架的设计；
4. 掌握各类 HTML 表单元素标签，能够进行表单设计；



5. 掌握各类 HTML 多媒体元素标签，能够进行多媒体页面设计；
6. 掌握 CSS 样式的基本使用方法，能够应用 CSS 样式表美化页面；
7. 掌握 CSS 网页布局的方法，能够结合 DIV 标签进行页面布局；
8. 掌握 JavaScript 的语法基础，能够编写简单的 JavaScript 应用程序；
9. 掌握 JavaScript 的函数、内置对象、事件等，能够实现表单的验证；
10. 掌握 DOM 树形结构及其操作方法，能够控制 DOM 对象。

四、学习内容

1. 熟悉 HTML 语言的作用和开发环境，能够编写 HTML 代码；
2. 掌握常用的 HTML 标签，能够实现基本的图文信息显示；
3. 理解 HTML 页面框架的作用，能够针对需求进行框架的设计；
4. 掌握各类 HTML 表单元素标签，能够进行表单设计；
5. 掌握各类 HTML 多媒体元素标签，能够进行多媒体页面设计；
6. 掌握 CSS 样式的基本使用方法，能够应用 CSS 样式表美化页面；
7. 掌握 CSS 网页布局的方法，能够结合 DIV 标签进行页面布局；
8. 掌握 JavaScript 的语法基础，能够编写简单的 JavaScript 应用程序；
9. 掌握 JavaScript 的函数、内置对象、事件等，能够实现表单



的验证；

10. 掌握 DOM 树形结构及其操作方法，能够控制 DOM 对象。

五、参考性学习任务

序号	名称	学时
1	网站策划与分析	8
2	HTML 和网页制作	8
3	站点的创建与网站发布	8
4	网页基本操作与 CSS 应用	8
5	网页基本操作与 CSS 应用	8
6	网站布局	8
7	页面配色与修饰	8
8	创建动态网页	8
9	静态网站综合实例	8
10	网站实例制作、网站优化、测试与上传	8

六、教学实施建议

1. 建议采用仿真的职场环境，为学生营造工作氛围。

2. 从《网页设计与制作》的实际问题出发，精心准备各种典型案例，构建课程的宏观教学设计。例如，公司网站、网上鲜花直销、个人网站精选、书籍专卖等。以若干个案例为载体，形成循序渐进、种类多样的项目群，构建完整的教学设计布局。

建议计算机配置比例为：1 人/台。

3. 可将学生进行分组，分别进行网页设计工作页的填写。



4. 教学实施过程中要注重强调安全操作的重要性
5. 教学实施过程中要让学生养成注重环保意识的习惯。
6. 要增加专项技能训练反复强化基础技能,网页设计使用等的规范使用等基本操作技能。

七、教学考核

1. 学习任务过程性考核

每个学习任务可采用自评、组内互评、组间互评、教师评价和企业专家评价等方式进行考核。各学习任务成绩占比为:

学习任务 1 占 5%;

学习任务 2 占 5%;

学习任务 3 占 5%;

学习任务 4 占 5%;

学习任务 5 占 10%;

学习任务 6 占 10%;

学习任务 7 占 10%;

学习任务 8 占 10%;

学习任务 9 占 10%;

学习任务 10 占 10%;

2. 课程终极性考核考核

完成各学习任务后,课程终结考核:学生根据任务书,独立完成实施方案,并根据实施方案独立完成照明线路的安装与检修工作。考核成绩作为课程终极性考核成绩。

3. 课程成绩计算

课程成绩=学习任务成绩×60%+课程终极考核×40%。





《图形图像制作》课程标准

一体化课程 11 名称	Photoshop	基准学时	80
一、典型工作任务描述			
<p>学生在学习了本课程后，具有一定的图像综合处理能力，可胜任平面设计等相关岗位的部分工作，同时激发了他们对后续专业课程的学习兴趣。学好这门课程，不仅是学生掌握图像处理基础知识的需要，同时，也为今后学习平面设计中其他软件（如 CorelDraw、Illustrator）打下基础。学生在本软件中学到的图层、蒙版等相关知识在后续课程（如 FLASH、CorelDraw）中都要涉及，动画和网页制作等相关课程（Flash、Dreamweaver）对素材的绘制和处理过程中，很多地方也都要用到 Photoshop 软件。同时，在学习本课程的过程中，能大大提高学生的审美观和对专业的学习兴趣，对学生树立牢固的专业思想有积极的意义。</p> <p>填写相关表格并交付相关部门验收。</p> <p>在工作中严格按照电工作业规程做好安全防护措施，确保工作安全。按照现场管理规范清理场地、归置物品。</p>			
二、工作内容分析			
工作对象： 1. 接受任务，明确任务要求，制定工作计划	工具、材料、设备及资料： 工具：Photoshop CS 的功能、安装与运行用品等 材料：Photoshop CS 软件	工作要求： 1. 能明确项目任务和个人任务要求，服从安排。 2. 能利用仿真软件	



<p>2. 根据任务要求，分析 Photoshop CS 的功能、安装与运行方案</p>	<p>设备：图像的输入与输出、编程设备、执行等 资料：任务单、Photoshop 规范等资料</p>	<p>验证所 Photoshop CS 图像处理的正确性。</p>
<p>3. 进行 Photoshop 操作界面和功能； 8. 填写相关表格并交付相关部门验收。 9. 执行电工作业规程做好安全防护措施，确保工作安全 10. 清理场地，归置物品</p>	<p>工作方法： 查阅资料的方法 系统的调试方法 安全用电的方法</p> <p>劳动组织方式： 1. 一般以小组或个人形式作业。 2. 与其他部门有效沟通、协调，确保工作顺利进行 3. 与小组成员有效沟通，合作完成工作任务 4. 从仓库领取专用工具和材料 5. 完工自检后交付项目负责人验收</p>	<p>3. 按照现场管理规范清理场地、归置物品。</p>



三、课程目标

(1) 坚持以实践带动理论的教学，努力消除教学中的僵化思想，挖掘学生的潜质，真正的做到理论与实践相结合；

(2) 本课程的教学采用多媒体教学，及时上机操作，并结合具体的设计课题或实例进行教学，解决设计制作中遇到的实际问题，以实践带动理论的教学。

四、学习内容

1. 职业内涵、Photoshop CS 的功能、安装与运行
2. 图像区域的移动复制
3. Photoshop 的使用技巧；
4. Photoshop 中选择区域、通道、路径、图层等相关概念并能正确使用
5. Photoshop 软件使用环境下的创意设计；
6. 培养学生的审美水平和创意设计能力；
7. 能独立完成、自主创意一幅作品。

五、参考性学习任务

序号	名称	学时
1	任务一、认识 photoshop	4
2	任务二、选区的创建与编辑	8
3	任务三、图像编辑	4
4	任务四、图像的绘制与修饰	8
5	任务五、图层的基本应用	8



6	任务六、图像色调与色彩调整	8
7	任务七、形状与路径	8
8	任务九、通道应用	4
9	任务十、滤镜应用	8
10	任务十一、动作与动画制作	4

六、教学实施建议

1. 建议采用仿真的职场环境，为学生营造工作氛围。
2. 建议计算机配置比例为：1 人/台。
3. 可将学生进行分组，分别进行工作页的填写。
4. 教学实施过程中要注重强调安全操作的重要性
4. 教学实施过程中要让学生养成注重环保意识的习惯。
5. 要增加专项技能训练反复强化基础技能，如计算机、软件使用等的规范使用等基本操作技能。

七、教学考核

1. 学习任务过程性考核
每个学习任务可采用自评、组内互评、组间互评、教师评价和企业专家评价等方式进行考核。各学习任务成绩占比为：
学习任务 1 占 5%；
学习任务 2 占 10%；
学习任务 3 占 10%；
学习任务 4 占 10%；
学习任务 5 占 10%；
学习任务 6 占 10%；



学习任务 7 占 10%;

学习任务 8 占 10%;

学习任务 9 占 10%;

学习任务 10 占 10%;

学习任务 11 占 5%;

2. 课程终极性考核考核

完成各学习任务后，课程终结考核：学生根据任务书，独立完成实施方案，并根据实施方案独立完成照明线路的安装与检修工作。考核成绩作为课程终极性考核成绩。

3. 课程成绩计算

课程成绩 = 学习任务成绩 × 60% + 课程终极考核 × 40%。



《3Ds max 动画制作》课程标准

拓展课程 2 名称	3Ds max 动画制作	基准学时	160
一、典型工作任务描述			
<p>随着计算机三维影像技术的日新月异的快速发展,三维动画在影视、游戏、建筑、医疗和军事等领域中越来越被人们所重视,3ds max 是制作三维动画的常用软件之一。使用 3ds Max 制作动画的一般流程为“前期准备 > 创建简易模型 > 设置镜头预演 > 细化模型 > 设置材质和灯光 > 渲染输出 > 后期处理”几个步骤。其中,从创建简易模型到渲染输出这 5 个环节主要是利用 3ds Max 软件进行,而后期处理主要利用 Premiere 和 After Effects 等软件进行;本课程我们就以 3d 动画制作流程为主线,结合软件实践应用,设置课程学习进度,培养学生的学习兴趣,进而提升知识技能。课程知识从了解 3ds max 的应用领域和三维动画的制作流程开始,熟悉 3ds max 2016 的工作界面,逐渐学习 3ds max 的一些基础建模,最后到高级建模,材质、贴图、灯光、渲染、动画制作等,精选真实企业案例,为后面的企业工作打下坚实的基础。</p>			
二、工作内容分析			
<p>工作对象:</p> <p>1. 前期准备,与负责人或客户进行沟通,确认剧本方案、脚本和分镜头,搜集动画中需要的素材,进行人力资源调度等;</p>	<p>工具、材料、设备与资料:</p> <p>工具: 电脑、任务单、材料: 动画素材(图片、声音)、脚本、分镜头</p> <p>材料: 电脑、3d 软件、pr、ae 软件</p>	<p>工作要求:</p> <p>1. 明确客户需求,各部门调度</p> <p>2. 能创建所需场景、角色、道具等的简易模型。</p> <p>3. 将简易模型根据动画需要在 3ds Max 场景中</p>	



<p>2. 创建简易模型</p> <p>3. 镜头预演</p> <p>4. 细化模型</p> <p>5. 设置材质和灯光</p> <p>6. 渲染输出</p> <p>7. 后期处理</p> <p>8. 在任务单签字确认，交付相关部门验收</p>		<p>进行摆放，然后创建摄影机并添加动画，最后对镜头进行预览。</p> <p>4. 对 3ds Max 动画中的场景、角色和道具模型进行精细刻画，若有需要可根据脚本为模型设置动画。</p> <p>5. 为 3ds Max 动画中的模型添加材质，并在动画场景中设置灯光效果或灯光动画。</p> <p>6. 设置 3ds Max 的渲染参数，然后对动画进行渲染并输出为视频文件或序列图像。</p> <p>7. 对其进行剪辑和添加特效等后期处理</p> <p>8. 能正确填写任务单的验收项目，并交付验收。</p>
--	--	--

三、课程目标

(一) 总目标

使学生理性掌握 3Ds MAX 动画制作基本理论和 3DMAX 动画制作的规律，能运用 3s DMAX 动画制作调和的理论与方法，构成组织画面主体的几块颜色对比协调的规律。并运用于设计之中。在较短的



时间内，进入 3Ds MAX 动画制作的本质规律的研究。作到能够独立完成丰富的动画制作组织、构成色调，达到对比和谐，并将其规律用于空间环境，初步形成一定的学习能力和课程实践能力，并培养学生诚实、守信、负责、善于沟通和合作的团队意识，提高学生的综合职业能力，并通过理论、实训、实习相融合的教学方式，边讲边学、边学边做、做中学、学中做，把学生培养成为具有良好职业道德的、具有可持续发展能力的高素质高技能型人才，以适应市场对数字媒体类应用人才的需求。

（二）分目标

1. 专业能力目标

- 1) 掌握 3DMAX 动画制作的基础知识；
- 2) 掌握 3DMAX 动画制作学的基本理论和 3DMAX 动画制作美的规律；
- 3) 能在较短的时间内，进入 3DMAX 动画制作的本质规律的研究；
- 4) 能够独立完成丰富的 3DMAX 动画制作组织、构成色调，并有秩序；
- 5) 能够将 3DMAX 动画制作的调和达到对比和谐；
- 6) 能够将 3DMAX 动画制作其规律用于空间环境的 3DMAX 动画制作气氛的把握，驾御自如。

2. 方法能力目标

- 1) 培养学生信息查询、收集与整理的能力；
- 2) 培养学生逻辑思维、分析、判断、创造的能力；
- 3) 培养学生制订工作进度表以及控制进度的执行能力；
- 4) 培养学生方案设计与评估决策的能力；
- 5) 培养学生自主学习，独立承担工作任务的能力。

3. 社会能力目标

培养学生团队工作、交流沟通、组织协调、容忍（包容）与批评的能力、建立法律意识。

4. 个人能力目标

培养学生爱岗敬业、吃苦耐劳、环境保护意识、良好的组织纪律性、勇于承担责任、职业精神与创新设计意识。



四、学习内容

1. 3ds Max 简介及用途
2. 标准基本体建模（桌子、鞋柜）
3. 掌握扩展基本体的创建方法（沙发）
4. 3ds Max 2016 基本页面的学习
5. 基本体建模—标准基本体
6. 基本体建模—扩展基本体、修改器建模
7. 二维图形建模—创建二维图形
8. 二维图形建模—编辑二维图形
9. 高级建模—多边形建模
10. 高级建模—网格建模、复合建模
11. 材质和贴图
12. 为场景添加灯光
13. 摄像机及渲染输出
14. 基本动画制作
15. 高级动画制作



五、参考性学习任务				
学习情景	工作任务	名称	知识点、技能点	课时
学习情境一：三维动画概述		学习情境一	三维动画概述	8
	任务一	三维动画的概念	1. 三维动画的概念 2. 三维动画的模型设定 3. 三维动画的制作工艺 4. 三维动画的世界应用	2
	任务二	制作工具及流程		4
	任务三	应用方向	公告、电视和电视剧的特效制作	2
学习情境二：3ds Max 基础操作		学习情境二	3ds Max 基础操作	20
	任务一	3ds Max 的基本操作	1. 3ds Max 的基本操作 2. 3ds Max 工具栏的基本操作 3. 3ds Max 菜单栏常用命令介绍	2
	任务二	3ds Max 的建模方法	1. 建模思路分析 2. 建模方法综述 3. 建模方式分类	2
	任务三	3ds Max 初级建模——修改器建模、	1. 3ds Max 基础建模 2. 修改建模综述 3. 修改二维几何体 4. 修改三维几何体	8
	任务四	3ds Max 修改建模实例	1. 修改建模完成简单室内场景 2. 修改建模总结	8
学习情境三：3ds Max 中级建模		学习情境三	3ds Max 中高级建模	44
	任务一	复合几何体建模、3ds Max 中级建模实例	1. 3D MAX 复合几何体建模综述 2. Loft 放样建模 3. Boolean 布尔运算 4. 其它复合几何体建模工具	20
	任务二	3ds Max 高级建模	1. 网格建模建模工具详解 2. 网格建模实例	8
	任务三	编辑多边形建模、3ds Max 高级建模实例	1. 编辑多边形高级建模工具详解 2. 多边形建模实例	16
学习情境四：材质、灯光		学习情境四：	3ds Max 材质基础、3ds Max 灯光基础知识、材质灯光实例	12



	任务一	材质基础	1. 材质编辑器简介 2. 材质贴图基础知识	4
	任务二	灯光基础知识	灯光的种类与创建 灯光参数详解	4
	任务三	剖析材质灯光实例	1. 简单贴图场景 CD-box 实例 2. 宝场景实例 3. 易拉罐场景实例	4
学习情景五：动画制作		学习情境五	学习情境五：基本动画、高级动画、综合实战	60
	任务一	基本动画制作	1. 轨迹视图动画 2. 修改器动画 3. 摄影机动画 4. 灯光动画	16
	任务二	高级动画	1. 约束动画 2. 控制器动画 3. 粒子系统动画 4. 空间扭曲动画 5. 环境效果动画	20
	任务三	综合应用实战	1. 制作环境漫游动画 2. 制作产品展示动画 3. 制作节目片头动画	24

六、教学实施建议

（一）师资要求

1. 从事本课程教学的专任教师，应具备以下相关知识、能力和资质：

1) 具备艺术类专业大学本科以上学历（含本科），并接受过职业教育教学方法论的培训，具备高校教师资格。

2) 从事实践教学的主讲教师要具备计算机类专业中级以上的资格证书（含中级）或工程师资格。

3) 具备绘画、平面设计、数字媒体制作、室内设计、工业造型等方面的相关知识。

4) 具备教学组织、管理及协调能力。

2. 从事本课程教学的兼职教师，应具备以下资质：

1) 应具有一定的普通话基础，并掌握一定的教学、教育相关知



识，在进行示范性教学时，能充分表达教学内容。

2) 在企业从事 3 年以上 平面设计、室内设计 等工作。

3. 本课程师资由专兼职教师共同组成，课程中 30% 以上的教学任务由兼职教师承担。

(二) 教学硬件设施

设备名称	单位	最低数量	备注
计算机	台	100	建网
彩色打印机	台	10	联网
复印机	台	1	配套各种工具
写真机	台	1	配套各种工具
扫描仪	台	4	配套各种工具
数码相机	台	5	配套各种工具
设计制作工作桌	台	100	配套各种工具

(三) 教材及参考资料

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。

1. 打破传统的学科教材模式，以国家职业标准为依据进行教材编写。

2. 校企联合编写适合工学结合的教材，教材编写以校企合作、工学结合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、具有较强操作和管理实践能力、具有可持续发展能力的、为用人企业所欢迎的高技能数字媒体 技术人才。

3. 通过工作任务的需求，以够用为度的原则，设定能力目标，能力标准，引入技工学校学生所必需的理论知识，加强实际操作能力的训练。

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。

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



生的自学要求。

(四) 教学方法与手段

1. 改革教学方法，融“教学做”于一体。

采用讲练结合的教学模式，强调“教、学、做”相结合。本课程是一门职业性和技术性很强的课程，根据技工学校学生的思维习惯和认知特点，结合本课程的定位、目标和特点，坚持“教师为主导，学生为主体”的思想，在“讲、学、做”融为一体的实训操作中，探索和实践出一套行之有效的教学方法。同时借用先进的多媒体教学和网络教学手段，提高了学生的学习兴趣，培养学生职业技能的同时，培养了学生的学习能力和社会能力。

2. 积极运用现代教育技术。

将多媒体课件、仿真软件、远程教育、网络教学等现代化教学手段相结合，收到良好的教学效果。

七、教学考核

教学评价

学生学习要教师评价和学习者互评相结合、过程评价和结果评价相结合、课内评价和课外评价相结合、理论评价和实践评价相结合、校内评价和校外评价相结合。改革考核手段和方法，加强实践性教学环节的考核，可采用形成性评价和终结性评价相结合的考核方法。

1. 形成性评价

形成性评价是教学的重要组成部分和推动因素。形成性评价的任务是对学生日常学习过程中的表现、所取得的成绩以及所反映出的情感、态度、策略等方面的发展做出评价。其目的是激励学生学习，帮助学生有效调控自己的学习过程，使学生获得成就感，增强自信心，培养合作精神。形成性评价有利于学生从被动接受评价转变成成为评价的主体和积极参与者。为了使评价有机地融入教学过程，应建立开放、宽松的评价氛围，以测试和非测试的方式以及个人与小组结合的方式进行评价，鼓励学生与教师共同参与评价，实现评价主体的多元化。形成性评价的形式可有多种，如课堂学习活动评比、学习效果自评、问卷调查、访谈、平时测验等。



形成性评价可采用描述性评价、等级评定或评分等评价记录方式。无论何种方式，都应注意评价的正面鼓励和激励作用。教师要根据评价结果与学生进行不同形式的交流，充分肯定学生的进步，鼓励学生自我反思、自我提高。按照评价标准从“工作质量、工作速度、3DMAX 动画制作的专业知识、学习态度、文明生产、社会行为、安全制作”等方面评价学生表现，重点关注以下方面：

- (1) 动画制作运用合理，符合配色要求。
- (2) 遵守纪律，能按操作规程操作、团队合作精神。
- (3) 了解影响动画制作心理的因素。

(4) 能向小组成员介绍自己的动画制作搭配方案、工作过程中的体会与改进设想。

(5) 由学校主讲老师和企业兼职老师结合考勤情况、学习态度、学生作业、平时测验、动画制作表现能力、动画制作运用等考核情况，共同综合评定学生成绩。

(6) 应注重对学生动手能力和在实践中分析问题、解决问题能力的考核，对在学习和应用上有创新的学生给予特别鼓励，综合评价学生的能力。

2. 终结性评价

终结性评价是检测学生能力发展程度的重要途径，也是反映教学效果、学校办学质量的重要指标之一。终结性评价必须以考查学生综合应用能力为目标，力争科学地、全面地考查学生在经过一段学习后所具有的 3DMAX 动画制作运用和表现的基本能力。测试可以采取实际操作、评价机试、大作业 等形式，全面考查学生综合应用能力。

考核方式：

考核分类	考核方式	考核目的	成绩比例
形成性评价	课堂理论测试	以检查作业、分组竞赛、课堂提问、平时测验为主	25%
实训技能测试	以实验项目的上机仿真、实际操作为主		25%



终结性评价	主要考核学生对该门课程的综合应用能力	实作	40%
综合评价	考核学生的基本综合素质	观察学生的 考勤情况、学习态度、职业道德、团队合作、语言交流、组织管理、设计技能竞赛等。	10%

考核标准：

序号	学习情境	考核的知识点、技能点及要求	考核比例
1	3DMAX 动画制作的分类与特性	3DMAX 动画制作的分类、3DMAX 动画制作的基本属性、3DMAX 动画制作混合、很好的组织协调与团队协作能力。	30%
2	3DMAX 动画制作	3DMAX 动画制作的对比构成、3DMAX 动画制作的调和构成、3DMAX 动画制作的调性构成、3DMAX 动画制作的采集重构、解决能力及很好的组织协调与团队协作能力。	40%
3	3DMAX 动画制作与心理	3DMAX 动画制作产生的原理、3DMAX 动画制作的视知觉现象、3DMAX 动画制作的情感与思维、解决能力及很好的组织协调与团队协作能力。	20%
4	学生综合评价	学生的基本综合素养。	10%





《影视后期剪辑 Premiere》课程标准

拓展课程 3 名称	影视后期剪辑 Premiere	基准学时	80
一、典型工作任务描述			
<p>影视媒体已经成为当前最为大众化，最具影响力的媒体形式。随着 PC 性能的显著提高，价格的不断降低，影视制作从以前专业的硬件设备逐渐向 pc 平台上转移，原先身份极高的专业软件也逐步移植到平台上，价格也日益大众化。同时影视制作的应用也从专业影视制作扩大到电脑游戏、多媒体、网络、家庭娱乐等更为广阔的领域。学生渴望通过视频等多媒体形式展示自我，提高职业能力。</p>			
二、工作内容分析			
<p>工作对象：</p> <p>1. 了解任务</p> <p>2. 接受任务，明确工作任务要求，填写工作页。</p> <p>3. 根据任务要求，制定工作计划</p> <p>4. 根据任务要求，准备工具和材料</p> <p>5. 任务实施</p>	<p>工具、材料、设备与资料：</p> <p>工具：多媒体机房</p> <p>材料：教材</p> <p>资料：教案、课件、工作页</p> <p>工作方法：</p> <p>查阅资料的方法</p> <p>组织方式：</p> <p>1. 一般以小组形式施工。</p> <p>2. 领取工作任务</p>	<p>工作要求：</p> <p>1. 能独立组建小组；</p> <p>2. 能独立通过 Q 群资源包及任务单，总结归纳关键信息；</p> <p>3. 课中能分析任务情景、明确要求，能对课前的查询信息复述及归纳；</p> <p>4. 熟练掌握任务制作所需要的技术知识，包括创建文字、设置文字属性；</p> <p>5. 能通过小组合作，根</p>	



	<p>3. 与其他部门有效沟通、协调，确保工作顺利进行</p> <p>4. 与小组成员有效沟通，合作完成工作任务</p>	<p>据任务的制作流程，在教师的指导下，规范填写任务单、工作页等资料。</p> <p>6. 提升学生的沟通能力，能根据需求提取作品的核心点。</p> <p>7. 提高学生的创新能力、互助协作和独立解决问题能力；</p> <p>8. 能独立按照要求标准完成课后的评价任务；</p> <p>9. 在任务实施完成，能按照“6S”标准，完成清洁卫生任务。</p>
--	--	---

三、课程目标

学习完本课程后，学生应当能够：

1. 能独立组建小组；
2. 能独立通过 Q 群资源包及任务单，总结归纳关键信息；
3. 课中能分析任务情景、明确要求，能对课前的查询信息复述及归纳；
4. 熟练掌握任务制作所需要的技术知识，包括创建文字、设置文字属性；
5. 能通过小组合作，根据任务的制作流程，在教师的指导下，规



范填写任务单、工作页等资料。

6. 提升学生的沟通能力，能根据需求提取作品的核心点。
7. 提高学生的创新能力、互助协作和独立解决问题能力；
8. 能独立按照要求标准完成课后的评价任务；
9. 在任务实施完成，能按照“6S”标准，完成清洁卫生任务。

四、学习内容

1. 视频剪辑基础知识。
2. 影视剪辑。
3. 视频转场。
4. 视频特效。
5. 字幕。

五、参考性学习任务

序号	名称	学时
1	项目一：premiere 基础知识	4
2	项目二：管理素材	4
3	项目三：简单字幕操作	4
4	项目四：字幕也能玩特效	4
5	项目五：简单的转场效果	4
6	项目六：酷炫的转场效果	4
7	项目七：视频特效	4
8	项目八：充满动感的视频特效	4
9	项目九：校正和调整视频色彩	4
10	项目十：视频抠像与合成	4



11	项目十一：图文转换	8
12	项目十二：玩转音频剪辑与混合	4
13	项目十三：宠物画册	8
14	项目十四：电影胶片	8
15	项目十五： 旅游风景宣传片	12

六、教学实施建议

1. 建议采用仿真的职场环境，为学生营造工作氛围。
2. 可将学生进行分组。
3. 教学实施过程中要注重强调安全操作的重要性。
4. 教学实施过程中要让学生养成注重环保意识的习惯。
5. 重视QQ、微课视频等信息化教学手段的运用，瞬时反馈教师及时获取学生状态、调整授课内容及时间。
6. 对优秀小组制定奖励政策，使每一位同学都增强团队合作的意识和责任感。

七、教学考核

1. 学习任务过程性考核

每个学习任务可采用自评、组内互评、组间互评、教师评价和企业专家评价等方式进行考核。各学习任务成绩占比为：

学习任务 1 占 10%；

学习任务 2 占 10%；

学习任务 3 占 10%；

学习任务 4 占 10%；

学习任务 5 占 10%；



学习任务 6 占 10%;

学习任务 7 占 10%;

学习任务 8 占 10%;

学习任务 9 占 10%;

学习任务 10 占 10%;

2. 课程终极性考核考核

完成各学习任务后，课程终结考核：学生根据任务书，独立完成实施方案，并根据实施方案独立完成软件绘制电路和 PCB 设计工作。考核成绩作为课程终极性考核成绩。

3. 课程成绩计算

课程成绩 = 学习任务成绩 × 60% + 课程终极考核 × 40%。

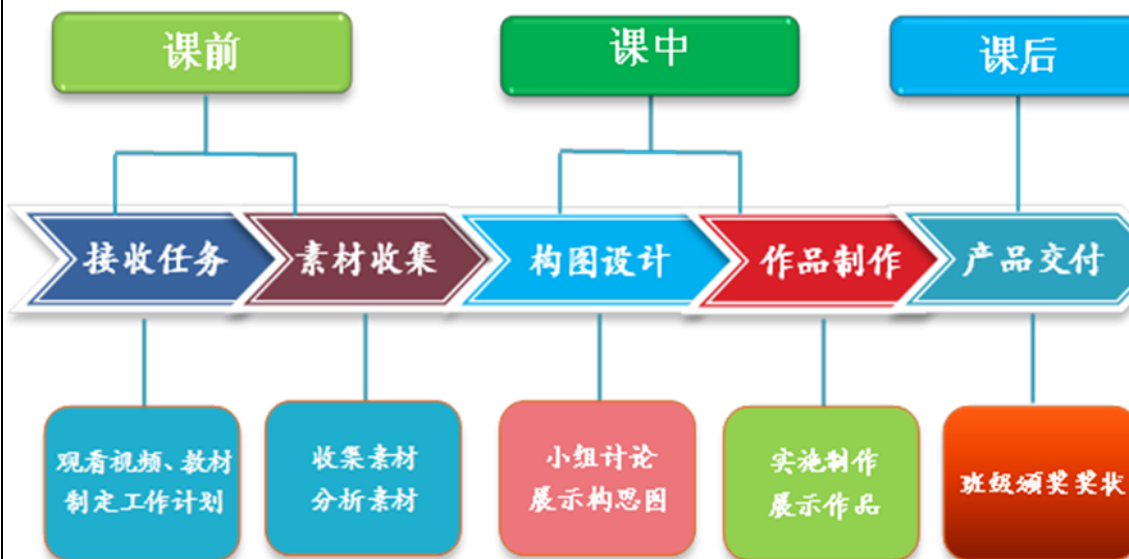
《广告字体设计》课程标准

一体化课程名称	广告字体设计	基准学时	76
制定人	李洁		

一、典型工作任务描述

字体设计就是按视觉设计规律,遵循一定的字体塑造规格和设计原则对文字加以整体的精心安排,创造性的塑造具有清晰、完美的视觉形象的文字,使之既能传情达意,又能表现出使人赏心悦目的美感。它即是一种相对独立的平面设计形式,同时又是设计中的重要元素之一。在这些视觉设计中,它不仅要体现自身的美感,同时又要与整个作品达到完美和谐的统一。

经过设计后的字体,呈现出的是一个集传播功能、情感意向为一体的视觉表现符号,是平面设计中最直观的,最迅速明了的信息载体。做好汉字字体设计的前提条件,必须对汉字文化进行一定的了解,汉字作为记录保存和传播知识的工具,对现在文明的进步,推动社会发展起到了很大的作用,特别是从事创意事业的人,广告字体设计能力是不可或缺的技能。要想学好这门课,学生学习过程中,应这样做:



实训结束,按照现场管理规范清理场地、归置物品。



二、工作内容分析

<p>工作对象：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 执行机房安全操作规程，管理制度。 2. 接受任务，与客户沟通，明确工作任务要求，填写任务单 3. 根据任务要求制定工作计划 4. 根据任务要求，搜索素材，分析素材，准备好材料。 5. 准备现场工作环境，检查电脑的正常使用。 6. 按制定的计划和作品的要求进行构图设计。 7. 开始进行作品绘图制作。 8. 绘制好作品后自检 9. 根据评价反馈优化作品。 10. 产品交付验收 	<p>工具、材料、设备与资料：</p> <p>工具材料：电脑、手机、桌子、广域网网络、印刷纸张、笔、白板。</p> <p>学习资源：班级微信群、问卷星、素材网站、网络学习平台、AI/PS/CDR 绘图软件。</p> <p>学习材料：微课视频、课件、实训指导书、任务单、工作页等资料。</p> <p>工作方法： 熟练操作 AI/PS/CDR 三款绘图软件。 熟练的手绘图的方法。</p> <p>劳动组织方式：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 以小组形式进行。 2. 领取工作任务 3. 与客户有效沟通、协调，确保作品符合客户需求。 4. 与小组成员有效沟通，合作完成工作任务 5. 准备好所需工具材料、资源。 6. 完工自检后交付项目负责人验收。 	<p>工作要求：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 能执行机房安全操作规程，管理规定。建立规范以保持设计执行高品质，高可靠性和高安全性、高质量标准。 2. 能明确项目任务和个人任务要求，服从安排。 3. 能参与小组讨论。 4. 能制定工作计划。 5. 能配合分工合作，实施计划。 6. 能熟练操作 AI/PS/CDR 三款绘图软件制作作品。 7. 完成作品后，能按任务书的要求进行自检。 9. 能根据评价反馈优化作品。 10. 能正确填写任务单的验收项目，并交付验收。 11. 实训结束，按照现场管理规范清理场地、归置物品。
---	--	--



11. 清理场地、 归置物品		
三、课程目标		
<p>学习完本课程后，学生应当能够：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 收集相关图片和素材。 2. 掌握广告字体设计的基本原理和设计流程。 3. 熟练操作 AI/PS/CDR 三款绘图软件完成广告字体设计作品的制作。 4. 对作品的审美能力有所提高。 5. 具有人际交往能力、团结合作精神和服务意识。 6. 遵守学校规章制度和机房管理条例，注意安全操作与环境保护，与教师进行有效沟通解决工作过程中出现的问题。 		
四、学习内容		
<ol style="list-style-type: none"> 1. 学习职业内涵、提炼客户需求、把握作品的设计风格； 2. 学习广告字体设计的基本原则； 3. 学习 AI/PS/CDR 三款绘图软件的使用方法； 3. 学习字形、笔画的基础知识； 4. 学习结构、重心的基础知识； 5. 学习七种常见字体设计样式分类 6. 学习常见的字体设计方法； 7. 学习商业字体设计分析和基本要求； 8. 学习创意字体设计； 9. 学习字体的变形和设计； 10. 学习不同字体的混合排版； 11. 字体与图形图像、色彩、文案等元素编排组合技术。 		
五、参考性学习任务		
序号	名称	学时
1	项目一：字体设计的原理	4



2	项目二：字体设计基本流程、结构讲解、设计思路	4
3	项目三：字体设计创意来源	4
4	项目四：解析字体（字形、笔画）+实际操作练习	4
5	项目五：解析字体（结构、重心）+实际操作练习	4
6	项目六：字体设计样式分类	4
7	项目七：常见的字体设计方法	4
8	项目八：常见的字体设计方法	4
9	项目九：商业字体设计分析	4
10	项目十：创意字体设计分析	4
11	项目十一：字体的变形+案例分析	4
12	项目十二：字体排版+案例分析	4
13	项目十三：中英文字体组合设计+案例分析	4
14	项目十四：字体与图形图像、色彩、文案等元素编排组合技术	4
15	项目十五：字体与图形图像、色彩、文案等元素编排组合技术实训练习	4
16	综合复习	4
17	综合复习	4
18	综合复习	4
19	考试	4

六、教学实施建议

1. 学校配备网络实训室，实训室应具备网络环境，并配备宽带路由器、防火墙及家庭宽带接入网络设备，能够满足学生到实训室进行现场教学实训。
2. 能提供适合教师与学生使用的多媒体教学素材和辅导学生学习的多媒体教学课件和微课，实验实训指导书和实验实训教材。
3. 在以“学生为主体，以能力为本位”的指导思想下，本课程模拟企业对设计人才的设计能力需求，以作品的实用性为理念，提高学生



- 的技能和审美水平，同时结合国际上最新的设计理念制定教学计划。
4. 将学生进行分组，通过小组讨论、协商、互相帮助，让每位学生都能完成任务，掌握技能，同时能培养他们的职业道德与素质，团队精神。
 5. 实操 1 阶段：通过教师讲解演示制作出一个创意作品，然后让学生当堂临摹制作。实操 2 阶段：小组根据所学知识制作出小组的创新作品。
 6. 教学实施过程中要让学生养成爱护机房公共财产（电脑、桌子、椅子），保持卫生干净的习惯。
 7. 下课，离开机房前，完成 6S——整理、整顿、清扫、清洁、安全、素养。

七、教学考核

1. 学习任务过程性考核

每个学习任务可采用自评、组内互评、组间互评、教师评价和企业专家评价等方式进行考核。各学习任务成绩（100 分）占比为：

项目任务	分值	项目任务	分值
任务 1	5	任务 2	5
任务 3	5	任务 4	5
任务 5	5	任务 6	5
任务 7	5	任务 8	5
任务 9	5	任务 10	5
任务 11	6	任务 12	7
任务 13	7	任务 14	5
任务 15	5	任务 16	5
任务 17	5	任务 18	5
任务 19	5		



成绩合计	
------	--

2. 课程终极性考核（分值：100）

完成各学习任务后，课程终结考核：学生根据任务书，独立完成实施方案，并根据实施方案独立完成作品的制作，考核成绩作为课程终极性考核成绩。

3. 课程成绩计算

课程成绩 = 学习任务成绩 × 40% + 课程终极考核 × 60%。

《广告文案写作》课程标准

一体化课程名称	广告文案写作	基准学时	64
制定人	陈小红		
一、典型工作任务描述			
<p>《广告文案写作》课程是中等职业学校计算机广告制作专业的专业方向课程,是在学生具备了广告设计基本知识的基础上,通过学习,使学生具备分析广告的能力,并掌握广告文案写作的基础知识和基本技能,以满足岗位需求。</p> <p>课程的主要任务是通过学习使学生了解广告文案本质及特征,掌握广告文案写作构成要素与广告文案写作的原则及技巧,了解广告受众心理,并能将所掌握的知识应用于广告设计案例分析中,为之后的专业课学习提供理论支撑。学生学习过程中,应这样做:</p>			
			
<p>实训结束,按照现场管理规范清理场地、归置物品。</p>			
二、工作内容分析			
<p>工作对象:</p> <p>1. 执行机房安全操作规程,管理制度。</p>	<p>工具、材料、设备与资料:</p> <p>工具材料: 电脑、手机、桌子、广域网网络、绘图纸、笔、白板。</p>	<p>工作要求:</p> <p>1. 能执行机房安全操作规程,管理规定。建立规范以保持</p>	



<p>2. 接受任务，与客户沟通，明确工作任务要求，填写任务单</p> <p>3. 根据任务要求制定工作计划</p> <p>4. 根据任务要求，搜索素材，分析素材，准备好材料。</p> <p>5. 准备现场工作环境，检查电脑的正常使用的。</p> <p>6. 按制定的计划和作品的要求进行构图设计。</p> <p>7. 开始进行作品文案制作。</p> <p>8. 绘制好作品后自检</p> <p>9. 根据评价反馈优化作品。</p> <p>10. 产品交付验收</p> <p>11. 清理场地、归置物品</p>	<p>学习资源：班级微信群、问卷星、素材网站、网络学习平台、Office 办公软件</p> <p>学习材料：微课视频、课件、实训指导书、任务单、工作页等资料。</p> <p>工作方法： 熟练操作 Office 办公软件。 查阅资料的方法。</p> <p>劳动组织方式：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 以小组形式进行。 2. 领取工作任务 3. 与客户有效沟通、协调，确保作品符合客户需求。 4. 与小组成员有效沟通，合作完成工作任务 5. 准备好所需工具材料、资源。 6. 完工自检后交付项目负责人验收。 	<p>设计执行高品质，高可靠性和高安全性、高质量标准。</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. 能明确项目任务和个人任务要求，服从安排。 3. 能参与小组讨论。 4. 能制定工作计划。 5. 能配合分工合作，实施计划。 6. 能熟练操作 Office 办公软件制作作品。 7. 完成作品后，能按任务书的要求进行自检。 9. 能根据评价反馈优化作品。 10. 能正确填写任务单的验收项目，并交付验收。 11. 实训结束，按照现场管理规范清理场地、归置物品。
---	---	--

三、课程目标

学习完本课程后，学生应当能够：



1、知识目标

- (1) 了解广告的基本知识；
- (2) 掌握广告文案各构成要素的写作技巧；

2、能力目标

- (1) 能够分析各种广告文案的优缺点；
- (2) 能够结合不同的广告传媒的特点和商品属性进行广告文案写作；

3、素质目标

- (1) 具有独立分析、判断和决策的能力；
- (2) 具有良好的沟通能力；
- (3) 具有良好的心理素质和团队合作精神；
- (4) 具有终身学习的能力。

四、学习内容

1广告的基本知识、广告发展简史

2广告的主题和创意

3广告文案构成要素与写作：广告标题的写作、广告语的写作、广告正文的写作、广告随文的写作

4印刷类广告文案的写作：印刷类广告文案概述、报纸广告文案的写作、杂志广告文案写作

5广播广告文案的写作：广播广告的特征和类型、广播广告文案的写作

6电视广告文案的写作：电视广告概述、电视广告文案的写作、电视广告脚本的常用格式

7网络广告文案的写作：网络广告概述、网络广告文案的写作

8系列广告文案的写作：系列广告文案概述、系列广告文案写作

9公益广告文案写作：公益广告文案概述、公益广告文案写作



10 广告文案的语言艺术：广告的语言概述、广告写作中各种语言技巧的运用

11 接受心理与广告方案写作：广告接受心理与文案写作、文化心理与文案写作

12 广告计划的写作：广告计划的基本知识、广告计划的拟订与写作

13 广告策划书的写作：广告策划书的基本知识、广告策划书例文选读

五、参考性学习任务

序号	名称	学时
1	任务 1.1：绪论（上） 任务 1.2：绪论（下）	4
2	任务 2.1：广告的主题与创意（上） 任务 2.2：广告的主题与创意（下）	4
3	任务 3.1：广告文案构成要素与写作（上） 任务 3.2：广告文案构成要素与写作（下）	4
4	任务 4.1：印刷类广告文案的写作（上） 任务 4.2：印刷类广告文案的写作（中） 任务 4.3：印刷类广告文案的写作（下）	6
5	任务 5.1：广播广告文案的写作（上） 任务 5.2：广播广告文案的写作（下）	4
6	任务 6.1：电视广告文案的写作（上） 任务 6.2：电视广告文案的写作（中） 任务 6.3：电视广告文案的写作（下）	6
7	任务 7.1：网络广告文案写作	2
8	任务 8.1：复习 任务 8.2：期中考试	4
9	任务 9.1：系列广告文案写作	2
10	任务 10.1：公益广告文案写作（上） 任务 10.2：公益广告文案写作（下）	4



11	任务 11.1: 广告文案的语言艺术 (上) 任务 11.2: 广告文案的语言艺术 (中) 任务 11.3: 广告文案的语言艺术 (下)	6
12	任务 12.1: 接受心理与广告方案 (上) 任务 12.2: 接受心理与广告方案 (下)	4
13	任务 13.1: 广告计划的写作 (上) 任务 13.2: 广告计划的写作 (下)	4
14	任务 14.1: 广告策划书的写作 (上) 任务 14.2: 广告策划书的写作 (中) 任务 14.3: 广告策划书的写作 (下)	6
15	任务 15.1 广告基础知识综合复习 任务 15.2 五个大众传媒综合复习	2
16	终极性考核	2

六、教学实施建议

3. 学校配备网络实训室，实训室应具备网络环境，并配备宽带路由器、防火墙及家庭宽带接入网络设备，能够满足学生到实训室进行现场教学实训。
4. 能提供适合教师与学生使用的多媒体教学素材和辅导学生学习的多媒体教学课件和微课，实验实训指导书和实验实训教材。
3. 在以“学生为主体，以能力为本位”的指导思想下，本课程模拟广告公司里的文案策划岗位设计学习情境，将文案在工作中会涉及到的广告的基础知识、广告文案写作构成要素、广告文案写作的原则及技巧、五个大众传媒的广告文案写作等情境分解成若干个真实的工作任务，采用“自主学习”和“任务驱动”的方式。
4. 将学生进行分组，通过小组讨论、协商、互相帮助，让每位学生都能完成任务，掌握技能，同时能培养他们的职业道德与素质，团队精神。
5. 实操 1 阶段：通过教师讲解演示制作出一个创意作品，然后让学生当堂临摹制作。实操 2 阶段：小组根据所学知识制作出小组的创新作品。



6. 教学实施过程中要让学生养成爱护机房公共财产（电脑、桌子、椅子），保持卫生干净的习惯。
7. 下课，离开机房前，完成6S--整理、整顿、清扫、清洁、安全、素养。

七、教学考核

1. 学习任务过程性考核

每个学习任务可采用自评、组内互评、组间互评、教师评价和企业专家评价等方式进行考核。各学习任务成绩（100分）占比为：

项目任务	分值	项目任务	分值
任务 1.1	2	任务 1.2	2
任务 2.1	3	任务 2.2	3
任务 3.1	3	任务 3.2	3
任务 4.1	3	任务 4.2	3
任务 4.3	3		
任务 5.1	3	任务 5.2	3
任务 6.1	3	任务 6.2	3
任务 6.3	3		
任务 7.1	3		
任务 8.1	3	任务 8.2	3
任务 9.1	3		
任务 10.1	3	任务 10.2	3
任务 11.1	4	任务 11.2	4
任务 11.3	4		
任务 12.1	3	任务 12.2	3
任务 13.1	3	任务 13.2	3
任务 14.1	3	任务 14.2	3
任务 14.3	3		
任务 15.1	3	任务 15.2	3
任务 16.1	3		
成绩合计			



2. 课程终极性考核（分值：100）

完成各学习任务后，课程终结考核：学生根据任务书，独立完成实施方案，并根据实施方案独立完成作品的制作，考核成绩作为课程终极性考核成绩。

3. 课程成绩计算

课程成绩 = 学习任务成绩 × 40% + 课程终极考核 × 60%。



《版式编排》课程标准

一体化课程名称	版式编排	基准学时	64
一、典型工作任务描述			
<p>在实际的生活、生产中，DM单是非常常见的一种宣传媒介，在各类门店都有大量运用。DM单版面小，能传达的视觉信息有限，因此，设计者接到一个DM单的设计任务后，首先要根据客户进行有效沟通，明确宣传目标，然后依据收集到的信息内容进行整理和分析，确定设计方案、色彩、风格，做好草稿方案交由客户检阅，定稿后，严格遵守《广告法》、《知识产权法》及双方约定进行制作，交付印刷前，再次与客户进行印版确认，最后交付印刷厂印制。完成后将将所有素材、资料归档，做好商业保密工作。</p>			
二、典型工作任务内容分析			
工作任务	桂林旅游DM单制作	材料、工具	任务单、计算机、色卡
<p>工作流程：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 与用户沟通，明确工作任务要求，填写任务单； 2. 收集素材，整理信息，过程中注意《知识产权法》，不使用未经他人许可的文字素材和图片； 3. 确定风格、色彩搭配，绘制草图； 4. 与客户确定草图设计方案，修订/重制；直到客户满意为止，签署任务单； 5. 使用软件完成制作，制作过程严格遵守《广告法》、《知识产权法》及双方约定的要求； 7. 到印刷厂试色，并打印样品交给客户检阅。 8. 客户确认后就可以进行批量印刷和交付使用； 9. 设计资料归档，保护客户隐私，做好商业保密工作。 			
三、课程目标			
<p>1、课程总体目标</p> <p>通过该课程的学习，使学生熟练云养猫设计的视觉要素、构成要</p>			



素,编排设计表现内容与形式的关系、设计要素及其构成规律与方法,以及各种应用性设计的形式特点,使学生能够进行具有感染力的版式设计,从而使作品的内容更清晰、更有条理地传达给读者。具备独立完成版式整体设计的能力,有针对性的锻炼,根据课程设置制作出有新意、有时代感的版式设计作品。

2、知识、能力与素质目标

1)知识目标.

认识版式,了解版式设计的重要性,掌握版式的大原则和要素,理解版式设计的基本内容,并以案例辅助。具体设计如下:

- (1)名片的版式设计
- (2)招贴的版式设计
- (3)画册的版式设计
- (4)户外广告设计的版式设计
- (5)DM单的版式设计

2)能力目标

通过不同的表现方式,熟练各分类版式设计(如名片的版式设计、招贴的版式设计、画

册的版式设计、户外广告设计的版式设计、DM单的版式设计等),完成一件版式设计作品。

期间主要培养学生以下几个方面能力:

四、学习内容

内容安排

第一阶段:认识版式及发展历程

通过PPT、影视广告片(中外优秀版式作品)的评讲,让学生初步了解版式设计,了解版式设计的重要性,掌握版式的大原则和要素,使其在以后的学习中有浓郁的学习激情,并以案例辅助。

第二阶段:详细讲解版式设计的基本内容:

(一)版式设计的原则:

- 1、主题鲜明突出
- 2、形式与内容统一



3、强化整体布局

(二) 空间的编排构成

点、线、面是版式设计的基本要素和主要的视觉语言形式。

(三) 版式的视觉流程分类及特点

(四) 版式设计的形式法则

单纯与秩序、对比与调和、对称与均衡、节奏与韵律、虚实与留白

(五) 版式设计的基本类型

(六) 文字的编排构成

(七) 图形的编排构成

(八) 现代版式设计的发展趋势

第三阶段：详细讲解各分类版式设计

其基本内容如下：

名片的版式设计、招贴的版式设计、画册的版式设计、户外广告设计的版式设计、DM单的版式设计等

第四阶段：版式设计项目实践设计制作（期末考试）

设置项目，要求学生完成从设计文案、素材收集分析、设计草案及思路到最终效果样本输出。

教学内容的选择，体现了综合性要素提取与方法归纳，体现编排设计的内在形式元素建构，在内在规律与系统方法叙述中，实现理性分析语感性实践的融合。以此为出发点，强化课程的功能，整合课程的结构，选择课程的内容，优化课程的项目。

五、参考性主要学习任务

序号	学习内容	具体安排	案例名称	学时
1	视觉流程	1、文案设计 2、素材收集分析 3、设计草案及思路 4、最终效果样本输出	福缘珠宝海报制作	4



2	文字编排、网格的应用	<ol style="list-style-type: none"> 1、文案设计 2、素材收集分析 3、设计草案及思路 4、最终效果样本输出 	广西玉林技师学院招生宣册（学校建设及简介部分）	4
3	图片处理与展示	<ol style="list-style-type: none"> 1、文案设计 2、素材收集分析 3、设计草案及思路 4、最终效果样本输出 	广西玉林技师学院招生宣册（校园展示部分）	4
4	图片与文字混排	<ol style="list-style-type: none"> 1、文案设计 2、素材收集分析 3、设计草案及思路 4、最终效果样本输出 	广西玉林技师学院招生宣册（专业介绍部分）	4
5	色彩处理和表现	<ol style="list-style-type: none"> 1、文案设计 2、素材收集分析 3、设计草案及思路 4、最终效果样本输出 	酢浆草折页单制作	4
6	版式基本型	<ol style="list-style-type: none"> 1、文案设计 2、素材收集分析 3、设计草案及思路 4、最终效果样本输出 	广西玉林技师学院招生宣传DM单制作	4



六、教学实施建议

本门课程适用于计算机广告、视觉传达、艺术设计类专业课程的使用。课程以任务训练为主，主要以大量案例，启发、引导学生融入岗位角色，培养学生独立设计能力。

教学资源配备：

1、教学团队

1) 团队结构与规模：

至少包含一名主讲教师和一名实训室的实训教师

2) 课程负责人

3) 教师专业背景与能力要求

2、实习实训条件

序号	实训室（基地）名称	基本配置要求	功能说明
1	多媒体教学 实训室	一人一台配置较高的电 脑	培养学生软件操作能力
2		多媒体设备	图文并茂讲授版式构成及编排 设计的相关知识
3		每人一张桌椅	培养学生的动手能力

课程实施建议

1、教学模式

一体化教学，是整理融会教学环节，把培养学生的职业能力的理论与实践相结合的教学作为一个整体考虑，通过任务模拟，构建职业能力整体培养目标体系，通过各个教学环节的落实来保证整体目标的实现。使学生能将所学的理论知识及时消化吸收，学以致用。

2、教学方法

1) 讲授法

2) 示范法

3) 项目驱动

4) 实训教学

5) 设计方案讲解结合教学法

3、教学手段、



- 1) 多媒体教学
- 2) 网络教学

相关课程和前期准备

与本课程相关的课程有：平面构成、色彩构成、立体构成、广告设计、标志设计、包装设计、CIS 设计、Photoshop、Illustrator、网页设计与制作等相关课程。

课程前期，学生应当掌握《平面构成》、《色彩构成》、《消费者心理学》等理论基础，能熟练操作 PhotoShop 图片处理软件，以及 Illustrator\InDesign 等其中一门版式设计软件。

七、教学考核

1、考核方式

本课程实行随堂作业考核。每阶段课程结束时，学生须按教学要求呈交课堂作业，并由任课老师评分，同时进行随堂评讲。教师结合学生平时作业评定课程考核成绩。

2、考核内容

主要考查学生运用所学知识，技能解决具体问题时的独立思考好分析能力；项目陈述表达能力；团队协作能力、学习态度及职业素养等方面。

3、考核结论

本课程实行随堂作业考核。每阶段课程结束时，学生须按教学要求呈交课堂作业，并由任课老师评分，同时进行随堂评讲。教师结合学生平时作业评定课程考核成绩。

1) 学生考核评定

- (1) 课程考核与综合实训相结合



- (2) 笔试、操作、制作作品、开发产品相结合
- (3) 成绩评定与等级评定相结合
- (4) 教师、学生、专家评价相结合
- (5) 学校、企业、社会评价相结合
- (6) 形成性评价与终结性评价相结合

本门课程的评价结果包括两个考核成绩，分别是课程考核成绩、综合实训成绩。各种考核评价类型如表所示。

平时				期末
纪律	学习习惯	项目制作		
出勤	随堂作业、工作页	团队项目	个人项目	期末考试
10%	10%	30%	10%	40%
按学校的相 关制度处理	少一次扣1分， 扣完为止。	按团队分配方案 执行。	按作品设计质量 评分	按考试得分记 分
	0次，期评为0分	0次，期评为0 分	0次，期评为0 分	不及格

2) 考核评价标准

课程考核成绩评定标准如表所示

考评项目		考评方法	比例	小计
形成性评价	学习态度	根据作业完成情况、课堂回答问题情况、小组协作情况，由教师和学生干部综合评定学习态度的得分	5%	10%
	组织纪律	根据上课考勤情况由教师和学生干部评定组织纪律的得分	5%	
	制订计划	根据小组的计划完成情况由学生自评、组长评价和教师评价相结合评定得分	5%	50%
	任务实施	根据小组任务的实施步骤，成员完成的具体效果、小组任务完成情况由小组长评价和教师评价相结合评定成绩	10%	



	项目验收		根据小组任务的完成结果，通过考核细则由教师评定成绩	20%	
	团队综合项目		对指定任务的项目管理、项目设计、项目制作等情况，结合实训报告由教师评定成绩	15%	
终结性评价	期末考试	操作	通过试题库进行抽题，完成操作后，由教师根据评分细则评定的操作考试成绩	40%	40%
合计				100%	100%