

# 《影视后期特效合成》课程教学大纲

## 一、课程基本信息

课程名称	影视后期特效合成						
	Post-Production Of Special Effects						
课程代码	07119425			课程性质	必修		
开课单位	艺术学院			课程负责人	徐增伟		
课程团队	徐增伟 杨帅 王然						
授课学期	第五学期			学分/学时	3/48		
课内学时	48	理论	32	实验	0	实践	16
		集中实践					
课外学时	0						
适用专业	影视摄影与制作						
授课语言	中文						
先修课程	三维影视特效、非线性编辑、影视摄影技术						
后续课程	影视制作综合创作、影视摄影综合创作						
课程思政设计	<p>1、结合课程模块：AE 的课程思政建设应结合课程的各个模块，如在课程基础部分，可以引导学生认识和了解社会主义核心价值观、文化自信、守正创新、工匠精神等元素。在运用 AE 软件的控件进行调色和色彩校正的模块中，可以培养学生的审美能力和对美的追求，同时融入爱国主义情怀和民族文化自信。</p> <p>2、融入实际项目：通过实际项目，将课程思政与专业课程 AE 教学相融合。例如，在“《我和建党 100 周年》片头设计制作”这一项目中，可以引导学生从爱国情怀出发，结合职业教育特色，确立片头设计主题，同时将社会主义核心价值观、文化自信、守正创新、工匠精神等元素贯穿到项目实践中。</p> <p>3、强化职业素养：AE 的课程思政建设应注重培养学生的职业素养，包括工作态度、责任心、团队协作能力等。在课程中可以设置相关环节，如小组讨论、团队合作等，以培养学生的沟通协作能力。</p> <p>4、引导自主学习：在教学过程中，教师可以引导学生自主学习相关知识，并鼓励他们主动探索和发现问题。同时，教师可以为学生提供相应的指</p>						

	<p>导，帮助他们更好地解决问题。</p> <p>5、创新教学方法：为了更好地推进 AE 的课程思政建设，教师可以采用多种教学方法，如案例分析、小组讨论、团队合作等。这些方法不仅可以激发学生的学习兴趣，还可以提高他们的学习效果。</p>
课程介绍	<p>《影视后期特效合成》是影视摄影与制作专业的专业主干课课程。本课程是一门涉及影视特效、动画设计、图形图像处理等多个领域的课程，主要教授 Adobe After Effects 软件的使用方法和技巧。该课程具有以下特点：</p> <p><b>实践性：</b>AE 课程以实践为主导，通过实际案例的讲解和实训，让学生掌握影视特效、动画设计、图形图像处理等领域的实际操作技能。</p> <p><b>综合性：</b>AE 课程涉及多个领域，需要学生具备一定的艺术基础、设计理念和编程基础等综合能力。</p> <p><b>创新性：</b>AE 课程注重培养学生的创新思维和创新能力，通过实际案例的讲解和实训，让学生能够自主设计并制作出富有创意的作品。</p> <p><b>应用性：</b>AE 课程的应用领域非常广泛，包括影视制作、广告设计、游戏开发等领域，学生可以通过该课程的学习，获得在相关领域就业的能力。</p> <p>AE 课程的内容包括软件安装与界面介绍、视频素材剪辑、控制 AE 特效缩放、透明度、变换、中心点等基础使用，AE 特效输出渲染、输出透明度视频、格式介绍，AE 关键帧学习、关键帧实训，AE 基础片头制作，AE 蒙版使用、实训制作等。此外，还包括 MG 动画设计、动画特效制作，中国书法字体动画设计学习，扫光特效、卷曲动画、图案设计，角色动画、跟踪学习，AE 三维模式学习、灯光、摄像机学习，AE 实训三维模式动画，AE 文字特效详解学习与实训，混合模式、特效详解，轨道关系子集特效学习等。</p> <p>通过学习本课程，学生可以掌握 Adobe After Effects 软件的使用方法和技巧，能够进行影视特效制作、动画设计、图形图像处理等操作。同时，学生还可以培养自己的创新思维和创新能力，提高自己的综合素质和职业素养，为未来的职业生涯打下坚实的基础。</p>

## 二、课程目标及对毕业要求指标点的支撑

序号	课程目标	支撑毕业要求指标点	毕业要求
1	目标 1：了解影视后期制作应用的方向；理解影视合成与特效制作基本概念和相关原理。	1-3 熟知影视摄影及影视制作的专业理论知识和操作技能，并在实践中熟练应用。	1 知识标准
2	目标 2：了解以 After Effects 为平台掌握影视包装设计和后期特效合成相关技术及工作流程。	2-1 具有良好的影视艺术审美素养和影视作品创意设计能力； 2-2 具有良好的影视艺术审美素养和影视作品创意设计能力。	2 能力标准

3	目标 3: 通过课程项目的实践, 培育认识和发现问题的能力和团队协作解决工程问题的能力。	3-3 具有独立获取知识、提出问题、综合分析问题和解决问题的能力; 具有坚韧不拔的毅力、积极乐观的态度、良好的人际沟通能力、健康的心理和健全的人。	3 素质标准
---	----------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------	--------

### 三、教学内容及进度安排

序号	教学内容	学生学习预期成果	课内学时	教学方式	支撑课程目标
1	<p>第一章 After Effects 入门知识</p> <p>教学重点:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 项目及合成文件的创建方法和合成设置</li> </ol> <p>教学难点:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 不同素材的导入方法、素材的查看、编辑与管理</li> </ol> <p>本章教学内容:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. After Effects 的工作界面</li> <li>2. 软件相关的基础知识</li> <li>3. 文件格式以及视频的输出生</li> </ol>	掌握 A E 的工作流程及基本操作, 影视特技及后期合成相关软件的使用。	4	讲授/ 上机	目标 1: 了解影视后期制作应用的方向; 理解影视合成与特效制作基本概念和相关原理。
2	<p>第二章 图层的运用</p> <p>教学重点:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. AE 的关键帧动画的基础概念、层属性的设置。</li> </ol> <p>教学难点:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 层属性制作动画的方法。</li> </ol> <p>本章教学内容:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 理解图层概念</li> <li>2. 图层的基本操作</li> <li>3. 层的 5 个基本变化属性和关键帧动画</li> </ol>	1 熟练掌握图层的操作, 对层进行动画设置, 掌握蒙版的使用。	4	讲授/ 上机	目标 2: 了解以 After Effects 为平台掌握影视包装设计和后期特效合成相关技术及工作流程。

3	<p>第三章 制作蒙版动画</p> <p>教学重点： 蒙版的作用、原理及蒙版动画的制作技巧。</p> <p>教学难点： 蒙版的作用原理。</p> <p>本章教学内容： 1. 初步了解蒙版 2. 设置蒙版 3. 蒙版的基本操作</p>	1. 理解文本的创建，熟练掌握文字特效及脚本动画的运用。	4	讲授/ 上机	目标 3： 通过课程项目的实践，培育认识和理解工程问题的能力。
4	<p>第四章 应用时间轴制作效果</p> <p>教学重点： 理解关键帧概念。</p> <p>教学难点： 关键帧的基本操作。</p> <p>本章教学内容： 1. 时间轴 2. 重置时间 3. 理解关键帧概念 4. 关键帧的基本操作</p>	1. 熟练掌握应用时间轴来制作视频效果	4	讲授/ 上机	目标 3： 通过课程项目的实践，培育认识和理解工程问题的能力。
5	<p>第五章 创建文字</p> <p>教学重点： 1. 熟悉应用字体、颜色、大小等属性进行文字设计。</p> <p>教学难点： 理解文字动画的高级技巧。</p> <p>本章教学内容： 1. 创建文字。 2. 文字效果。</p>	1 掌握字幕编辑和排版的基础知识，掌握字幕排版的方法。 2. 短片制作按照要求设计并剪辑思想积极向上、弘扬社会正能量和中华文化的一个视频。	4	讲授/ 上机	目标 3： 通过课程项目的实践，培育认识和理解工程问题的能力。

6	<p>第六章 应用效果</p> <p>教学重点： 1. 了解熟悉效果插件的使用方法。</p> <p>教学难点： 1. 了解掌握效果的高级应用技巧。</p> <p>本章教学内容： 1. 初步了解效果。 2. 模糊与锐化。 3. 颜色校正。 4. 生成。 5. 扭曲。 6. 杂波与颗粒。 7. 模拟。 8. 风格化。</p>	1. 短片制作 继续完善视频合成的后续工作，并制作出一组特效镜头。	4	讲授/ 上机	标 3：通过课程项目实践，培育认识 and 发问题的能力 and 团队协作解决工程问题的能力。
7	<p>第七章 跟踪与表达式</p> <p>教学重点： 1. 了解跟踪的类型和应用场景</p> <p>教学难点 1. 理解跟踪的原理和算法</p> <p>本章教学内容 1. 了解运动跟踪 2. 了解表达式</p>	1. 掌握制作影片自动生成的动画，完成最终的影片效果 2. 短片制作把影片中所有涉及到的特效制作完成，并在画面中添加光的特效。	4	讲授/ 上机	标 3：通过课程项目实践，培育认识 and 发问题的能力 and 团队协作解决工程问题的能力。
8	<p>第八章 抠像</p> <p>教学重点： 1. 掌握动态遮罩来控制画面的透明和不透像素</p> <p>教学难点： 1. 掌握抠像的精度和稳定性。</p> <p>本章教学内容： 1. 抠像效果 2. 外挂抠像</p>	1. 应用抠像功能，继续完善视频合成工作并制作出一组特效镜头 2. 短片制作按照期末考核要求，设计并合成思想积极向上、弘扬社会正能量和中华传统文化的一个视频。	4	讲授/ 上机	标 3：通过课程项目实践，培育认识 and 发问题的能力 and 团队协作解决工程问题的能力。

9	<p>第九章 添加声音效果</p> <p>教学重点： 1. 了解音频效果的实时预览。</p> <p>教学难点： 2. 了解音频效果的组合与优化。</p> <p>本章教学内容： 1. 学会将声音导入影片 2. 为声音添加效果</p>	<p>1. 了解音频的基础知识，掌握音频剪辑与音频特效的使用及操作。</p>	4	讲授/ 上机	<p>标 3：通过课程项目实践，培育认识 and 发现问题的能力和团队协作解决工程问题的能力。</p>
10	<p>第十章 制作三维合成效果</p> <p>教学重点： 三维合成、灯光和摄像机的应用</p> <p>教学难点： 三维合成特效在动画中的应用</p> <p>本章教学内容： 1. 三维合成 2. 应用灯光和摄像机</p>	<p>1. 短片制作把影片中所有涉及到的特效制作完成并在画面添加光的特效。</p>	4	讲授/ 上机	<p>标 3：通过课程项目实践，培育认识 and 发现问题的能力和团队协作解决工程问题的能力。</p>
11	<p>第十一章 渲染与输出</p> <p>教学重点： 1. 了解渲染的顺序和方式。</p> <p>教学难点： 1. 了解高级渲染选项的作用和使用方法。</p> <p>本章教学内容： 1. 掌握渲染的设置 2. 掌握输出的方法和技巧</p>	<p>1. 掌握渲染与输出的方法和技巧。 2. 掌握相关案例的剪辑方法，能够运用综合知识进行独立剪辑。</p>	4	讲授/ 上机	<p>标 3：通过课程项目实践，培育认识 and 发现问题的能力和团队协作解决工程问题的能力。</p>
12	<p>第十二章 综合设计实训</p> <p>教学重点： 3D Stroke 等插件的使用方法、蒙版、文字等的运用、常见校色命令的应用。</p> <p>教学难点： 各种特效的综合应用及片头动画合成方法。</p> <p>本章教学内容： 1. 宣传片制作——制作汽车广告。 2. 纪录片制作——制作城市夜生活纪录片。 3. 电子相册制作——制作草原美景相册。 4. 栏目制作——制作探索太空栏目。</p>	<p>1. 短片制作按照期末考核要求，设计并合成积极向上、弘扬社会正能量和中华优秀传统文化的一个视频。</p>	4	讲授/ 上机	<p>标 3：通过课程项目实践，培育认识 and 发现问题的能力和团队协作解决工程问题的能力。</p>

5. 节目片头制作——制作美食片头。				
6. 短片制作——制作体育运动短片。				
7. 课堂练习——设计电器网 MG 动画。				
8. 课后习题——设计女孩相册				

备注：“学生学习预期成果”是描述学生在学完本课程后应具有的能力，可以用认知、理解、应用、分析、综合、评价等描述预期成果达到的程度。

#### 四、课程考核

序号	考核内容	评价依据/学习任务	支撑课程目标 (支撑毕业要求指标点)
1	1. After Effects 运用与熟练操作的专业能力； 2. 理解影视合成与特效制作基本概念和相关原理；理论与实践相结合。	实践作品	目标 1: 了解影视后期制作应用的方向；理解影视合成与特效制作基本概念和相关原理。 目标 2: 了解以 After Effects 为平台掌握影视包装设计和后期特效合成相关技术及工作流程。 (支撑毕业要求指标点 1-3、2-2)
2	1. 以 After Effects 为平台掌握影视包装设计和后期特效合成相关技术； 2. 掌握影视后期制作，熟练应用 AE 软件来制作影片，并能很好的与其他软件相互配合。	命题创作	目标 2: 了解以 After Effects 为平台掌握影视包装设计和后期特效合成相关技术及工作流程； 目标 3: 通过课程项目的实践，培育认识和发现问题的能力和团队协作解决工程问题的能力。 (支撑毕业要求指标点 2-3、3-3)

序号	考核方式	考核标准	权重
1	考勤	依据学生平时的出勤情况等进行综合评判。	10%
2	课堂表现	依据学生日常的听课态度和课堂参与度进行综合评判。	20%
3	平时作业	依据学生平时作品的提交情况和质量进行评判。	30%
4	期末作业	理论知识掌握与实践操作；根据教师规定题目进行剪辑创作。	40%
合计			100%

备注：“考核方式”主要有：作业、案例分析、实验/实习/调研报告、平时表现、考试等。

## 五、教材及参考资料

### 1. 主要参考书:

[1]武海峰.《Cinema 4D/After Effects/Real Flow 动态图形设计案例解析》.北京:人民邮电出版社,2016.

执笔人:徐增伟

审核人:王然

制定时间:2021年10月