**【创意表现软件基础2】**

**【**Creative Presentation Software Basics 2**】**

一、基本信息

**课程代码：**【2030472】

SJQU-QR-JW-033（A0）

**课程学分：**【4】

**面向专业：**【广告学】

**课程性质：**【专业课“◎”。】

**开课院系**：新闻传播学院广告学系

**使用教材：**《Animate 动画广告创意直播》张静主编 机械工业出版社

**参考书目**【《Adobe Animate CC 2017中文版教程》，[美] Russell，Chun著杨煜泳译 著，杨煜泳 译 ，人民邮电出版社，2017年

《Adobe Animate CC 动画制作案例教程》 王威著 电子工业出版社 2019年

《Adobe Premiere Pro CC 2018经典教程》[英] 马克西姆·亚戈（Maxim Jago） 著，巩亚萍 译 人民邮电出版社 2018年

**先修课程：**【广告学概论 2030031 (4) 创意表现软件基础1 2030117 (4)】

二、课程简介

《创意表现软件基础2》是一门广告学专业实践性很强的基础必修课，本课程在前一学期创意表现软件基础1的程度上，进一步巩固Illustrator的实际应用，全面介绍了动画以及视频处理工具Animate、Premiere 、H5的强大功能，分别介绍数字图像基础，工具箱及各种动画特效处理功能等，并通过大量具体实例,将理论与实践紧密结合起来，使学生能够综合运用电脑软件进行动画及H5 的设计。本课程的主要任务是培养学生具有一定的二维动画设计软件的能力。要求学生掌握Flash软件的主要功能和特性，并能够了解和熟悉视频设计软件Premiere 。学习软件的使用方法和技巧，培养学生解决制作和设计中的实际问题的能力，提高操作水平。通过学习本门课程，熟练掌握Premiere的特效、字幕处理、动态图像抠图等技巧，并了解常用的图形和网页软件的基本用法，并要求能够尝试着Illustrator、Animate、Premiere、H5结合使用，更好的对动画和广告视频进行处理和制作应用。

本课程的目的是培养能按照现代广告策划创意传播理念，规范、准确、熟练地制作平面广告设计任务的人才。立足这一目的，本课程结合本科生的学习能力水平与创意表现软件的课程目标，依据创意表现软件基础的主要子项目内容共制定了Animate、Premiere 、H5三块能力。

本课程建议课时数64，其中实践课时数32，共计4学分。

三、选课建议

本课程适合广告学学生大学二年级第一学期学习。

1. 课程与专业毕业要求的关联性

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| L011 | LO111 | 倾听广告客户的需求和诉求点。 | 　 |
| LO112 | 能够熟练的阐述广告方案的意图，亮点,及时调整方案的陈述。 | 　 |
| L021 | LO211 | 学习和借鉴广告大师和成功案例为创意策划提供素材。 | 　 |
| LO212 | 对新型广告创作应用技术进行延展学习和应用。 | 　 |
| L031 | L0311 | 能够进行广告创意联想。 | 　 |
| L0312 | 具备广告文案创意、口号创意和图形创意的能力。 | 　 |
| L032 | L0321 | 具有进行广告发布、推广活动策划能力。 | 　 |
| L0322 | 熟悉活动的组织流程，具有活动的相关执行技术和能力。 | 　 |
| L033 | LO331 | 能进行广告文案、口号的写作。 | 　 |
| LO332 | 能进行各类维度的广告作品设计。 | ● |
| LO333 | 能根据客户的反馈对广告文案和设计作品进行有效的修改。 | 　 |
| L034 | LO341 | 能够将广告设计方案转化为广告执行方案 | 　 |
| LO342 | 熟悉各类广告制作工艺和材料。 | 　 |
| LO342 | 具备广告现场执行的监理能力，沟通能力，协调能力。 | 　 |
| L035 | L0351 | 具备广告客户、业务开发和维护能力。 | 　 |
| L0352 | 具有广告消费行为、营销、广告客户心理等方面的基础知识。 | 　 |
| L0353 | 具备良好的品牌开发、传播的能力。 | 　 |
| L041 | LO411 | 遵纪守法：遵守校纪校规，具备法律意识。 | 　 |
| LO412 | 诚实守信：为人诚实，信守承诺，尽职尽责。 | 　 |
| LO413 | 爱岗敬业：了解与专业相关的法律法规，在学习和社会实践中遵守职业规范，具备职业道德操守。 | 　 |
| LO414 | 心理健康，能承受学习和生活中的压力。 | 　 |
| L051 | LO511 | 在集体活动中能主动担任自己的角色，与其他成员密切合作，共同完成任务。 | 　 |
| LO512 | 有质疑精神，能有逻辑的分析与批判。 | 　 |
| LO513 | 能用创新的方法或者多种方法解决复杂问题或真实问题。 | 　 |
| LO514 | 了解行业前沿知识技术。 | 　 |
| L061 | LO611 | 熟练运用各类信息搜索软件和检索工具进行广告客户背景资料搜集 | 　 |
| LO612 | 熟练运用数据分析软件进行广告客户需求分析。 | 　 |
| LO613 | 熟练使用计算机，掌握常用办公软件。 | 　 |
| L071 | LO711 | 爱党爱国：了解祖国的优秀传统文化和革命历史，构建爱党爱国的理想信念。 | 　 |
| LO712 | 助人为乐：富于爱心，懂得感恩，具备助人为乐的品质。 | 　 |
| LO713 | 奉献社会：具有服务企业、服务社会的意愿和行为能力。 | 　 |
| LO714 | 爱护环境：具有爱护环境的意识和与自然和谐相处的环保理念。 | ● |
| L081 | L0811 | 具有良好的广告专业英语听说读写能力。 | 　 |
| L0812 | 能从4A公司和国外广告公司的案例中汲取经验。 | 　 |
| L0813 | 能引进世界先进水平的广告创意、执行和表现手段。 | 　 |

五、课程目标/课程预期学习成果

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **序号** | **课程预期****学习成果** | **课程目标****（细化的预期学习成果）** | **教与学方式** | **评价方式** |
| 1 | LO332 | 能使用Illustrator、Animate、Premiere 、H5等软件设计动画作品，设计制作高水平的广告作品 | 课堂上讲授各种软件的技术应用技巧；鉴赏优秀案例； | 设计制作广告作品 |
| 2 | LO714 | 运用创意进行公益H5广告的设计及制作，体现各种公益主题 | 课堂上通过宣讲相关思政内容，组织小组进行讨论，并针对内容进行公益H5的设计与制作 | 设计制作公益H5作品 |

六、课程内容

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **单元** | **项目** | **子项目** | **工作任务（每个任务标明周次）合计15个教学周含上课地点和内容** | **能力要求** | **知识要求** | **项目质量标准** |
| 1 | 对企业进行产品新品的图案开发 | Illustrator软件的使用，为学习动画软件打好基础（16课时） | 针对已学习的《广告创意软件1》课程中的Illustrator软件进行综合命令的熟悉与回顾（线上讲解并操作）（理论3课时）（实践1课时） | 1-1-1培养学生**知识与技术贯通的理解能力** | Illustrator软件中各命令的综合应用 | 用矢量软件进行已有抽象图形及标志的临摹产品包装的图形开发、设计与制作 |
| 运用Illustrator软件中的命令进行具象及抽象图形的临摹（线上讲解并操作；教室内讲授方法并演示，学生演练，教师修改（理论4课时）（实践4课时） | 1-2-1培养学生**图形制作的软件思维能力** | 1-2-1用矢量软件进行图形绘制的技巧 |
| 1-2-2培养学生**将概念进行图形表现的转换能力** | 1-2-2能用矢量软件进行企业标志的绘制 |
| 图形的商业化概念开发（理论1课时）（实践3课时） | 1-3-1培养学生**用图形进行概念的表达，并使之与产品、市场结合，进行商业化的开发能力** | 1-3-1能用矢量软件进行产品中附属图形部分的设计 |
| 2 | 企业的项目设计及制作 | Animate软件使用（28课时） | 2-1 Animate各项工具的使用（教室内讲授方法，多媒体教室演示，学生演练，教师修改。（理论2课时）（实践2课时） | 2-1-1Animate的界面介绍及工具使用方法 | 1-1-1Animate基础知识 | 进行动画案例的临摹，熟练运用软件的各命令。临港展览馆吉祥物的表情包设计。公益故事的动画设计。 |
| 2-1-2培养学生的**认知能力和自主学习能力** | 1-1-2掌握Animate的各项工具的使用 |
| 2-2 Animate的逐帧动画和补间动画制作（课堂创作，教师修改指导（理论4课时）（实践4课时） | 2-2-1培养学生**耐心和手绘能力。** | 1-2-1时间轴和帧的知识 |
| 2-2-2广告作品**动态图形**手绘能力 | 1-2-2元件和库的基础知识 |
| 2-3 Animate添加图片、遮罩、引导、声音和视频 （理论3课时）（实践1课时） | 2-3-1 Animate中图片、声音、视频使用，**培养学生动画思维能力** | 2-3-1二维动画知识点的理解 |
| 2-4 Animate综合案例的设计与制作 （理论4课时）（实践8课时） | **2-4--1培养学生的动手能力和思维能力** | 2-4-1综合案例的制作运用和处理 |
| 3 | Premiere 软件使用（8课时） | 3-1 Premiere 项目与序列介绍与使用。（理论3课时）（实践1课时） | 3-1-1**培养学生的观察能力和编辑能力** | 3-1-1了解软件基本的界面知识 | 创作企业动画和视频设计 |
| 3-1-2界面与调整能力 | 3-1-2熟悉工具栏 |
| 3-2 Premiere 熟悉使用关键帧的操作，教师指导修改。（理论1课时）（实践1课时） | 3-2-1**熟练使用工具创建关键帧能力** | 3-2-1 视频与关键帧的制作 |
| 3-2-2**视频的**表达能力 | 3-2-2视频的剪辑 |
| 3-2-3 音频过度表现能力 | 3-2-3音频的剪辑 |
| 3-3 创建字幕的操作（理论1课时）（实践1课时） | 3-3-1 **单个字幕和连续字幕的**表现能力 | 3-3-1 PR和PS 结合操作 |
| 4 | 公益H5设计运用（12课时） | 4-1广告主题联想与及进行公益H5广告前期草图构思。（理论2课时）（实践2课时） | 4-1-1**创意联想**的能力 | 4-1-1图像发散思维 | 创作公益H5广告作品 |
| 4-1-2**主要培养学生的策划和排版能力** | 4-1-2发散图像组合思维 |
| 4-2进行H5作品设计及排版制作（机房内创作，教师指导修改。（理论2课时）（实践2课时） | 4-2-1**理解软件的各项命令和菜单** | 4-2-1广告创作技巧 |
| 4-2-2 设计H5公益设计作品 | 4-2-2排版设计技巧 |
| 4-3创意表现H5作品的最终完善（机房内创作，教师指导修改。（理论2课时）（实践2课时） | 4-3-1整个作品的**调整优化**能力 | 4-3-1综合审美知识 |

七、课内实验名称及基本要求

列出课程实验的名称、学时数、实验类型（演示型、验证型、设计型、综合型）及每个实验的内容简述。

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 序号 | 实验名称 | 主要内容 | 实验时数 | 实验类型 | 备注 |
| 1 | 图案设计 | 根据创意概念进行图案设计 | 8 | 综合 |  |
| 2 | 企业表情包设计 | 动画软件应用、表情包形象设计 | 8 | 综合 |  |
| 3 | 动画故事设计制作 | 动画软件应用、根据创意进行动画故事设计并制作 | 10 | 综合 |  |
| 4 | 公益H5设计 | 公益H5广告设计 | 6 | 综合 |  |

 八、评价方式与成绩

“1”一般为总结性评价, “X”为过程性评价，“X”的次数一般不少于3次，无论是“1”、还是“X”，都可以是纸笔测试，也可以是表现性评价。与能力本位相适应的课程评价方式，较少采用纸笔测试，较多采用表现性评价。

常用的评价方式有：课堂展示、口头报告、论文、日志、反思、调查报告、个人项目报告、小组项目报告、实验报告、读书报告、作品（选集）、口试、课堂小测验、期终闭卷考、期终开卷考、工作现场评估、自我评估、同辈评估等等。一般课外扩展阅读的检查评价应该成为“X”中的一部分。

同一门课程由多个教师共同授课的，由课程组共同讨论决定X的内容、次数及比例。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 总评构成（X） | 评价方式 | 占比 |
| X1 | 图形设计制作 | 20% |
| X2 | 表情包设计制作 | 20% |
| X3 | 故事延伸的动画设计制作 | 40% |
| X4 | 公益H5设计 | 20% |

撰写：鄢霞 系主任审核：