#### 实训部分

企业提供实训场所、设备，并做具体实训科目安排和考核机制。1：指导老师配比：

25位学生配比一位专业教师的方式常驻实训中心，

2：实训项目内容：

实际制作项目以布塔内部制作游戏视频，动画制作等功能性和艺术学术性短片和中短片为核心，参考已有获奖作品为指导方向，让学生有效，有序的加强和巩固原有知识。

A：对学生期待制作和兴趣方面做出调整毕业创作主题.类型：三维动画、二维动画、微电影、定格动画、游戏美术方向（探讨）。  
  B：根据学生的能力做出补充性教学。  
  C：实训项目的实际性主要体现在学生期待参与的内容上.例如安博几乎都是动画.我们将介入游戏.将布塔游戏片头和游戏内容加入教学.将与公司合作的制作交由学生来模拟。  
3:动画组员分配和考核  
  A：动画制作组员不超过5人.各组间可以协作。  
 B：对学生作业量的考核：对每一个学生参与和制作的内容进行登记和核对.每生最终评分先看整体作业.然后看每生参与制作的量化登记。  
  
4: 教学大纲：  
第一个月（前期准备）  
第一周选题与角色设定（团队组建）  
第二周剧本  
第三周分镜  
第四周动态分镜  
第五周风格定位  
  
第二个月（中期制作）  
  制作时间表由学生和老师协调提交  
第一周元素制作  
第二周元素制作  
第三周动作制作  
第四周输出渲染调试  
第五周完善剧本镜头内容  
   
第三个月（调整和输出阶段）  
第一周片头  
第二周配音  
第三周输出  
第四周调整  
第五周调整实验播放  
  
第四个月  
第一周验收调整（指导老师交换指导）  
第二周总结性调整（收集外经贸专业教师意见）  
第三周反馈调整（对调整内容的细化）  
第四周总结播放（领导总结看片）

<三维动画制作>实训考核表

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | 提交作品所要求的内容(5分) | * 能正确提交作品要求的内容以及形式。(5分) * 只提交作品所要求的部分内容以及形式。(2分) |  |
| 2 | 设计说明书(10分) | * 描述作品的主题以及内容，能详实的描述出作品的设计步骤以及实现技术。(10分) * 描述作品的主题以及内容，未详实的描述出作品的设计步骤，对实现技术有些模糊。(5分) |  |
| 3 | 内容以及创意(10分) | * 主题明确，内容健康，设计思路清晰，创意新颖。(10分) * 主题较明确，内容健康，设计思路较清晰，创意较新颖。(5分) |  |
| 4 | 整体效果(15分) | * 很好运用色彩、特效，风格突出，表意清晰，场景切换流畅，音乐和场景互相协调。(15分) * 运用色彩、特效一般，表意清晰，场景切换流畅，音乐和场景互相较协调。(10分) * 运用色彩、特效较差，表意不清晰，场景切换不流畅，音乐和场景互相不协调。(5分) |  |
| 5 | 作品演示及技术含量(50分) | * 应用了多种动画技术，相关技术应用合理，并且演示过程中基本没有错误。(50分) * 应用了动画技术较少，相关技术应用合理，并且演示过程中基本没有错误。(40分) |  |
| 6 | 答辩情况(10分) | * 讲述清晰，回答问题准确，答辩表现较优。(10分) * 主要问题经启发答出，回答问题较肤浅。(8分) * 根本没有正确实现或者不清晰技术细节。(5分) |  |
| **合　计** | | |  |