

预备技师职业功能模块课程体系培养方案及课程大纲

电脑动画设计制作专业

(试行)

人力资源和社会保障部职业能力建设司
中国就业培训技术指导中心

组织制定

预备技师职业功能模块课程体系培养方案及课程大纲

电脑动画设计制作专业

(试 行)

人力资源和社会保障部职业能力建设司 组织制定
中国就业培训技术指导中心

中国劳动社会保障出版社

图书在版编目(CIP)数据

电脑动画设计制作专业预备技师职业功能模块课程体系培养方案及课程大纲：试行/人力资源和社会保障部职业能力建设司，中国就业培训技术指导中心组织制定. —北京：中国劳动社会保障出版社，2009

预备技师职业功能模块课程体系培养方案及课程大纲

ISBN 978-7-5045-7731-3

I. 电… II. ①人…②中… III. ①三维-动画-设计-技术培训-教学计划②三维-动画-设计-技术培训-教学大纲 IV. TP391.41-41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2009)第 161771 号

中国劳动社会保障出版社出版发行

(北京市惠新东街 1 号 邮政编码：100029)

出版人：张梦欣

*

北京市艺辉印刷有限公司印刷装订 新华书店经销

787 毫米×1092 毫米 16 开本 12 印张 285 千字

2009 年 9 月第 1 版 2009 年 9 月第 1 次印刷

定价：30.00 元

读者服务部电话：010-64929211

发行部电话：010-64927085

出版社网址：<http://www.class.com.cn>

版权专有 侵权必究

举报电话：010-64954652

中华人民共和国人力资源和社会保障部司发函

人社职司函〔2009〕33号

关于印发汽车维修等4个专业预备技师职业功能模块课程体系培养方案及大纲（试行）的通知

各省、自治区、直辖市人力资源社会保障（劳动保障）厅（局）：

为贯彻落实《关于推动高级技工学校技师学院加快培养高技能人才有关问题的通知》（劳社部发〔2006〕31号）和《关于做好预备技师考核试点工作的通知》（劳社厅发〔2007〕15号）精神，按照技工院校“一体化”教学改革工作总体安排，我部组织专家开发了《汽车维修专业预备技师职业功能模块课程体系培养方案及课程大纲（试行）》、《数控机床加工（数控车工）专业预备技师职业功能模块课程体系培养方案及课程大纲（试行）》、《电气维修专业预备技师职业功能模块课程体系培养方案及课程大纲（试行）》和《电脑动画设计制作专业预备技师职业功能模块课程体系培养方案及课程大纲（试行）》，现予印发试行，供我部高技能培养联合委员会（以下简称高联委）成员单位开展预备技师培养、考核试点工作使用，也可作为其他技工院校培养预备技师教学参考。

各省级人力资源社会保障（劳动保障）行政部门要加强预备技师培养、考核试点工作的组织领导，制定预备技师培养方案和考核管理办法。各省级人力资源社会保障（劳动保障）职业技能鉴定指导中心要认真做好各试点院校预备技师考核的组织实施、技术指导和质量督导工作。要严格按照我部要求，对在读和新招收各类技师专业学制学生，试行预备技师培养考核制度，并对考核合格者颁发预备技师证书，不得擅自颁发相应职业的技师职业资格证书。对申请开展知识技能型专业学制教育技师培养的技工院校，必须经省级人力资源社会保障（劳动保障）部门组织专家评审合格，并报我部审核批准后方可实行。

各有关技工院校要根据上述培养方案及课程大纲（试行）的要求，安排有关教学活动。对培养方案及课程大纲（试行）中的问题和建议，请及时向我司和我部高联委秘书处反馈。

人力资源和社会保障部职业能力建设司

2009年5月7日

说 明

按照《关于做好预备技师考核试点工作的通知》（劳社厅〔2007〕15号）文件要求，人力资源和社会保障部高技能培训联合委员会组织成员单位设计开发了电脑动画设计制作专业预备技师职业功能模块课程体系培养方案及大纲（以下简称培养方案及大纲）。

一、培养方案及大纲依据《预备技师专业目录（暂行）》所对应的国家职业标准中技师职业等级要求，结合企业技师岗位综合技能，提出以工作过程为导向、模块化教学和过程化考核的项目课程体系。为技工院校预备技师培养提供了包括课程设置、教学计划、课程大纲、教学组织和评价方式等在内的一套教学文件。

二、开发培养方案及大纲统一执行《预备技师职业功能模块课程体系开发指导手册》的技术规程、文本体例和格式要求，并将在此基础上，开发撰写以工作任务为主线的配套教材。

三、培养方案及大纲构建的预备技师职业功能模块课程体系具有可扩展性，将经受实践的检验，并随着社会经济的发展和教学、培养模式的深入探索不断完善。

四、《培养方案》在各有关行业企业专家和技工院校教育工作者的共同努力下开发完成。参加编写的人员主要有北京实用高级技工学校郭科研、张翼、张晓梅、耿明海、周进、卫星，北京工贸技师学院王焕波、刘霞、肖扬，唐山技师学院王海青，深圳高级技工学校崔亚民、喻琼艺；参加审定的主要人员有徐伟雄、李洪新、张强。

目 录

第一部分 培养方案

电脑动画设计制作专业预备技师职业功能模块课程体系培养方案	… (1)
1. 专业名称及学制、入学条件	… (1)
2. 培养目标及培养规格	… (1)
3. 毕业及证书	… (2)
4. 课程结构与教学项目	… (2)
5. 课程设置	… (2)
6. 教学进度表	… (12)
7. 考核评价	… (12)
8. 教学资源	… (12)
9. 教学建议	… (14)

第二部分 课程大纲

原画设计课程大纲	… (16)
背景绘制课程大纲	… (55)
设计稿创作课程大纲	… (71)
角色造型课程大纲	… (78)
动画短片制作课程大纲	… (94)
培训与管理课程大纲	… (99)
技术论文撰写与答辩课程大纲	… (106)
后期剪辑课程大纲	… (110)
特效设计课程大纲	… (121)

配音与音效制作课程大纲	(132)
动画脚本创编课程大纲	(144)
《动画视听语言赏析》课程大纲	(156)
无纸动画技术应用课程大纲	(175)

附件

附件 1 预备技师工作学习手记	(185)
附件 2 预备技师业绩跟踪手册	(186)

第一部分 培养方案

电脑动画设计制作专业预备技师职业功能 模块课程体系培养方案

1. 专业名称及学制、入学条件

1.1 专业名称

电脑动画设计制作。

1.2 学制

全日制 2 年。

1.3 入学条件

身体健康，无色盲、色弱且已取得动画绘制员高级职业资格证书者。

2. 培养目标及培养规格

2.1 培养目标

本专业培养德智体全面发展、适应企业岗位需求、具有扎实的绘画造型能力，熟练掌握动画绘制技艺，精通电脑动画制作技术，能进行生产管理并具备一定企业工作经验，能对中、高级动画绘制员进行培训和指导，会独立撰写技术论文的电脑动画设计制作的高技能人才。

2.2 培养规格

2.2.1 职业知识要求

掌握党和国家的相关政策和法律、行业内相关的法规、职业道德相关知识，掌握角色造型、原画设计、场景绘制、设计稿等动画制作生产过程相关知识，具备对动画高级工、中级工培训与管理的相关理论知识，具备动画脚本创编、后期剪辑、后期特效、视听语言、无纸动画技术、音频音效技术的相关理论知识。

2.2.2 职业能力要求

具备角色造型、原画设计、场景绘制、设计稿的能力，具备制作动画短片的能力，具备培训与管理能力，具备技术论文撰写能力。

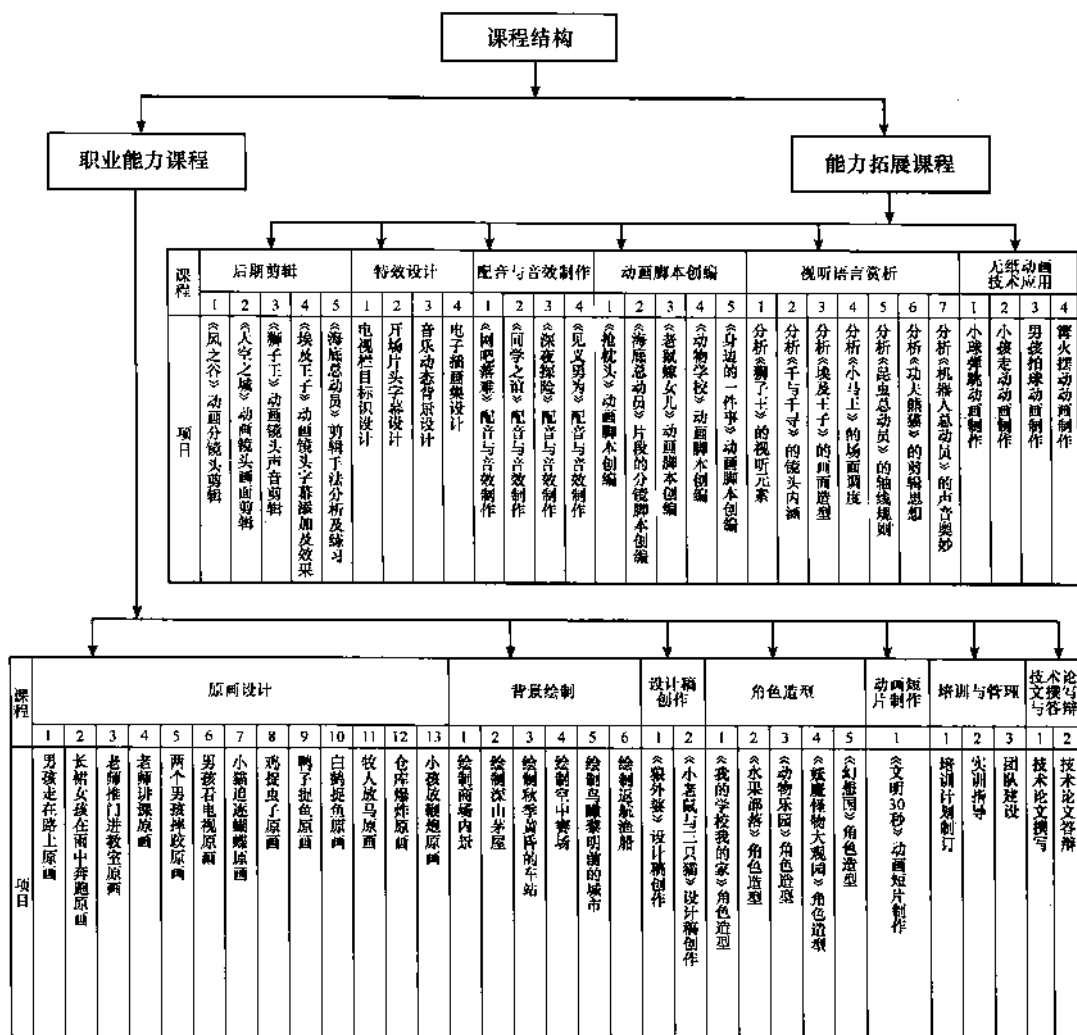
2.2.3 职业素质要求

热爱动画行业，兴趣涉猎广泛，有很强的表演和模仿能力，善于编故事、讲故事，具有良好的艺术鉴赏能力，关注行业动态信息，吃苦耐劳，富于幻想，具备创新精神。

3. 毕业及证书

学生完成全部职业功能模块的学习，经考核合格准予毕业，可获取本工种预备技师证书。预备技师证书有效期为5年。取得预备技师证书，并在企业相应职业岗位工作满2年（业绩突出的可适当缩短）的人员，可在本企业或凭所在企业出具的工作证明，到就业地的职业技能鉴定机构申报参加本职业技师综合评审和业绩评定。经评审考核合格者，按照有关规定核发技师职业资格证书。

4. 课程结构与教学项目



课程结构与教学项目图

5. 课程设置

5.1 职业能力课程

职业能力课程设置表

序号	课程名称	教学项目	能力目标	教学组织	课时	国家职业标准 (相应的技能要求和 相关知识)
1	原画设计	1.1 男孩走在路上原画	1.1.1 能设计人物走原画 1.1.2 能设计雀类飞原画 1.1.3 能设计风吹原画 1.1.4 能根据原画动作设计时间节奏	以典型形象为载体	28	1. 动画角色动作设计原则 2. 动画表演知识及特点
		1.2 长裙女孩在雨中奔跑原画	1.2.1 能设计人物跑原画 1.2.2 能设计下雨原画 1.2.3 能设计闪电原画 1.2.4 能根据原画动作设计时间节奏		36	
		1.3 老师推门进教室原画	1.3.1 能设计人物正面走原画 1.3.2 能设计人物背面走原画 1.3.3 能设计人物肢体动作原画 1.3.4 能根据原画动作设计时间节奏		31	
		1.4 老师讲课原画	1.4.1 能设计人转头原画 1.4.2 能设计人转身原画 1.4.3 能设计口型原画 1.4.4 能设计人肢体动作原画 1.4.5 能根据原画动作设计时间节奏		41	
		1.5 两个男孩摔跤原画	1.5.1 能设计口型原画 1.5.2 能设计(生气)表情原画 1.5.3 能设计人肢体动作原画 1.5.4 能根据原画动作设计时间节奏		39	
		1.6 男孩看电视原画	1.6.1 能设计(悲伤、欢笑、吃惊)表情原画 1.6.2 能设计人肢体动作原画 1.6.3 能根据原画动作设计时间节奏		42	
		1.7 小猫追逐蝴蝶原画	1.7.1 能设计爪类动物(走、跑、扑)原画 1.7.2 能设计昆虫飞原画 1.7.3 能根据原画动作设计时间节奏		20	
		1.8 鸡捉虫子原画	1.8.1 能设计家禽走原画 1.8.2 能设计昆虫(爬、跳)原画 1.8.3 能根据原画动作设计时间节奏		24	
		1.9 鸭子捉鱼原画	1.9.1 能设计家禽走原画 1.9.2 能设计家禽游水原画 1.9.3 能设计鱼游原画 1.9.4 能设计水纹原画 1.9.5 能根据原画动作设计时间节奏		25	

续表

序号	课程名称	教学项目	能力目标	教学组织	课时	国家职业标准 (相应的技能要求和 相关知识)
1	原画设计	1.10 白 鹤捉鱼原画	1.10.1 能设计阔翼类飞禽飞行原画 1.10.2 能设计鱼游原画 1.10.3 能设计水花原画 1.10.4 能设计水流原画 1.10.5 能设计水纹原画 1.10.6 能根据原画动作设计时间节奏	通过表演 课和观看相 关图片、视 频资料的形 式来掌握人 物、动物各 种角度的表 情、口型、 肢体动作以 及自然现象 动作,根据 设计稿要求 和摄影表要 求设计出其 原画	37	3. 动画的时间节 奏设计知识
		1.11 牧 人放马原画	1.11.1 能设计人透视走原画 1.11.2 能设计人肢体动作原画 1.11.3 能设计人和动物之间动作原画 1.11.4 能设计蹄类动物走、跑动作原画 1.11.5 能根据原画动作设计时间节奏		62	
		1.12 仓 库爆炸原画	1.12.1 能设计人肢体动作原画 1.12.2 能设计人透视走原画 1.12.3 能设计烟运动原画 1.12.4 能设计火烧原画 1.12.5 能设计爆炸原画 1.12.6 能根据原画动作设计时间节奏		67	
		1.13 小 孩放鞭炮原 画	1.13.1 能设计人肢体动作原画 1.13.2 能设计人透视走、跑原画 1.13.3 能设计人正、背面跑原画 1.13.4 能设计下雪原画 1.13.5 能设计烟运动原画 1.13.6 能设计爆炸原画 1.13.7 能根据原画动作设计时间节奏		52	
2	背景绘制	2.1 绘制 商场内景	2.1.1 能根据透视规律、构图知识、色彩 知识和手绘表现技法绘制背景 2.1.2 能够绘制商场内景结构,正确把握 透视和色彩的表现程度 2.1.3 能够绘制商场内各个柜台的装饰外 观 2.1.4 能够绘制商场内的各种道具,并准 确表现不同道具的质感等	以典型背 景为载体	48	1. 立体构成及色 彩应用的相关知识 2. 典型透视的正 确表现

续表

序号	课程名称	教学项目	能力目标	教学组织	课时	国家职业标准 (相应的技能要求和 相关知识)
2	背景绘制	2.2 绘制深山茅屋	2.2.1 能绘制大山的轮廓, 注意山的层次感 2.2.2 能绘制太阳、多种树木的多种形态、多种形态的石头、多种形态的花草 2.2.3 能绘制茅草屋、磨盘 2.2.4 能绘制石桌、石凳等	通过写生课和观看相关图片、视频资料的形式来掌握复杂室内、复杂室外、复杂道具的绘制, 根据设计稿要求和摄影表要求绘制出背景	24	3. 对动画设计稿的正确理解及背景绘制的实现方法 4. 计算机绘图软件的熟练运用
		2.3 绘制秋季黄昏的车站	2.3.1 能绘制秋季黄昏时分的城市街道 2.3.2 能绘制候车亭 2.3.3 能绘制汽车、公交车和自行车等道具		35	
		2.4 绘制空中赛场	2.4.1 能够绘制空中赛场全景概况, 注意空间结构, 正确把握透视和色彩的表现程度 2.4.2 能够绘制各种比赛道具, 准确把握各种比赛道具的布置 2.4.3 能够绘制空中辅助道具(如热气球、飞船、飞机等)		54	
		2.5 绘制鸟瞰黎明前的城市	2.5.1 能绘制鸟瞰的城市 2.5.2 能绘制黎明前的天空		30	
		2.6 绘制返航渔船	2.6.1 能绘制海岸和沙滩 2.6.2 能绘制渔船 2.6.3 能绘制海上天空		24	
3	设计稿创作	3.1 《狼外婆》设计稿创作	- 能根据文字剧本和导演构思, 绘制动作设计稿 - 能根据文字剧本和导演构思, 绘制室内、室外等空间的背景设计稿 - 能根据文字剧本和导演构思, 设计各种道具效果图 - 符合动画工业化生产的设计稿创作	以项目带动教学的方式, 从设计稿创作表现入手, 领会导演总体创作意图, 把握整个动画片在艺术风格上的追求, 最大程度地实现原创的本意, 准确地把分镜头中的每一个动作和表演等要求具体落实	108	1. 相应的技能要求: 能根据文字剧本和导演构思, 绘制动作设计稿, 绘制室内、室外等空间的背景设计稿, 设计各种道具效果图 2. 相关知识: 设计稿的特点及绘制方法
		3.2 《小老鼠与三只猫》设计稿创作			108	

续表

序号	课程名称	教学项目	能力目标	教学组织	课时	国家职业标准 (相应的技能要求和 相关知识)
4	角色造型	4.1 《我的学校我的家》角色造型	- 能设计人物角色的正面、侧面、背面等多角度造型 - 能设计人物角色的表情、口型示意图 - 能设计人物角色的代表性动作造型 - 能用标准化方式准确界定角色的色彩 - 能对人物角色造型工业化生产及衍生产品进行规划	以项目带动教学,从角色造型表现依据入手,对动画角色造型及风格进行分析与探讨,理解动画角色造型表现的内容,通过动画特有的造型表现和影视技巧来展示角色的性格,传达动画艺术的理念与审美	56	1. 相应的技能要求:按照剧情及导演要求设计角色正面、侧面、背面等多角度造型;能设计角色口型、表情的示意图;能设计角色的动作示意图;能进行角色的色彩设计 2. 相关知识:角色造型的特点及绘制方法
		4.2 《水果部落》角色造型			40	
		4.3 《动物乐园》角色造型			50	
		4.4 《妖魔怪物大观园》角色造型			40	
		4.5 《幻想国》的角色造型			30	
5	动画短片制作	5.1 《文明30秒》动画短片制作	5.1.1 独立创编动画脚本 5.1.2 根据脚本要求设计动画造型 5.1.3 能根据动画脚本和造型设计绘制出分镜头 5.1.4 能根据分镜头要求绘制出设计稿 5.1.5 能根据设计稿要求绘制出原动画 5.1.6 能根据设计稿要求绘制出背景 5.1.7 能将整个动画短片进行后期合成	以短片制作为载体,通过动画脚本创编、造型设计、分镜头台本绘制、设计稿绘制等环节完成动画短片的制作	150	
6	培训与管理	6.1 培训计划制订	6.1.1 能编写培训教案 6.1.2 能制作培训课件	以项目带动教学,组织学生到企业调研,根据企业和生产需要确定培训课题,能够独立编撰培训教案和PPT课件,及时、高效地完成培训任务	50	1. 教案编制方法

续表

序号	课程名称	教学项目	能力目标	教学组织	课时	国家职业标准 (相应的技能要求和 相关知识)
6	培训与管理	6.2 实训 指导	6.2.1 能对中间画质量进行评估 6.2.2 能对制作流程进行检查与监督	以项目带动教学, 组织学生到企业调研, 根据企业和生产需要制定合理的生产时间表、分配制作任务, 并有效实施监督、指导和管理	45	2. 工作过程教学法知识 3. 教学课件的编制方法 4. 动画制作质量监督控制管理知识 5. 技术档案管理知识
		6.3 团队 建设	6.3.1 能组织策划团队训练与拓展活动 6.3.2 能进行班组长关系的沟通与协调	参加拓展活动; 结合生产实践开展班组活动, 增强学生的沟通与协调能力	13	
7	技术论文 撰写与答辩	7.1 技术 论文撰写	7.1.1 能运用多种手段搜集、查阅与整理相关资料 7.1.2 能根据在生产实践中完成的教学项目进行论文选题 7.1.3 能根据确定的选题, 合理制订论文撰写计划 7.1.4 能写出对生产有指导和有参考价值的技术论文, 应符合 GB 7713—1987 的有关要求 7.1.5 能制作规范、精美的文本		180	
		7.2 技术 论文答辩	7.2.1 掌握论文答辩的技巧 7.2.2 能根据技术论文编写答辩提纲 7.2.3 能按论文的逻辑结构作简明扼要的演讲, 并正确回答答辩委员提出的问题		30	

5.2 能力拓展课程

能力拓展课程设置表

序号	课程名称	教学项目	能力目标	课时	教学组织
1	后期剪辑	1.1《风之谷》动画分镜头剪辑	1.1.1 能检查已有分镜头画面及声音素材 1.1.2 能启动软件,设置好项目,将素材导入剪辑软件中,并进行整理	16	以项目带动教学,以典型镜头剪辑为载体。通过镜头分析和观看典型影片的形式,运用蒙太奇方法完成各种镜头剪辑
		1.2《天空之城》动画镜头画面剪辑	1.2.1 能分析动画镜头画面剪辑与实拍镜头画面剪辑的区别 1.2.2 能剪辑动画场景画面 1.2.3 能剪辑动画人物画面 1.2.4 能剪辑动画运动镜头	12	
		1.3《狮子王》动画镜头声音剪辑	1.3.1 能分析动画镜头中的对白声音 1.3.2 能分析动画镜头中的背景音乐 1.3.3 能分析动画镜头中的音响效果	8	
		1.4《埃及王子》动画镜头字幕添加及效果	1.4.1 能分析各种典型动画镜头 1.4.2 能根据动画镜头分析需要添加的字幕 1.4.3 能制作不同的字幕效果	8	
		1.5《海底总动员》剪辑手法分析及练习	1.5.1 能分析《海底总动员》中几种典型动画镜头的剪辑手法 1.5.2 能通过镜头的不同组接顺序表达不同的情节内容 1.5.3 能够把握蒙太奇的基本运用	28	
2	特效设计	2.1 电视栏目标志设计	2.1.1 能使用 Adobe Bridge 预览和导入素材项 2.1.2 能应用投影和浮雕特效 2.1.3 能应用文字动画预设 2.1.4 能应用溶解变换特效 2.1.5 能调整图层的透明度 2.1.6 能渲染播出动画	11	以项目带动教学,以典型项目制作为载体。使学生能使用软件完成特效制作,影片渲染输出等工作
		2.2 开场片头字幕设计	2.2.1 能创建文字图层,并对文字进行动画处理 2.2.2 能用预设创建文字动画 2.2.3 能使用关键帧创建文字动画 2.2.4 能应用父子关系对图层进行动画处理 2.2.5 用文字动画组对图层中选中的文本做动画处理 2.2.6 对图形对象应用文字动画	27	

续表

序号	课程名称	教学项目	能力目标	课时	教学组织
2	特效设计	2.3 音乐动态背景设计	2.3.1 创建自定义形状 2.3.2 使用路径操作变换形状 2.3.3 形状的动画处理 2.3.4 熟悉 Brainstorm 特效设计功能	32	
		2.4 电子插画集设计	2.4.1 能进行图层的高级设置 2.4.2 运动动画高级技法完成特效制作 2.4.3 应用 Radio Waves (无线电波) 特效 2.4.4 向项目添加音效 2.4.5 使用时间重映功能添加循环播放音轨 2.4.6 创建渲染设置的模板 2.4.7 创建输出模块的模板	38	
3	配音与音效制作	3.1 《网吧落难》配音与音效制作	3.1.1 根据剧情类背景音乐的特点, 能制作不同风格的背景音乐 3.1.2 采用动画效果音的表现手法, 能制作各种类型的效果音 3.1.3 运用营造气氛的音乐表现手法, 能制作不同气氛下的音效 3.1.4 根据画面场景, 录制相应人声并处理和添加效果	18	以典型项目为载体。通过对各种声音的采集、制作实现声音与画面完美的结合
		3.2 《同学之谊》配音与音效制作	3.2.1 制作紧张的、恐怖的背景音乐 3.2.2 制作中低音效果来烘托恐怖气氛 3.2.3 对人声进行处理使其达到回响效果	18	
		3.3 《深夜探险》配音与音效制作	3.3.1 设计悲哀的背景音乐 3.3.2 设计中低音场景音效果衬托悲哀 3.3.3 能给人声添加回响效果	18	
		3.4 《见义勇为》配音与音效制作	3.4.1 制作衬托激烈、杂乱气氛的背景音乐 3.4.2 采集并处理火车车厢内的所有音效 3.4.3 制作变声效果 3.4.4 对人声、音效、背景音乐进行混合制作	18	

续表

序号	课程名称	教学项目	能力目标	课时	教学组织
4	动画脚本创编	4.1《抢枕头》动画脚本创编	4.1.1 能区分动画脚本和文学剧本 4.1.2 能根据动画脚本的格式进行动画脚本创编 4.1.3 能根据动画脚本特性进行动画脚本创编 4.1.4 能按照动画脚本格式和特性将《抢枕头》转换为动画脚本	3	以典型项目为载体,通过文字脚本、动画脚本、分镜头脚本的编写训练,最终提升动画短片的动画脚本创编能力
		4.2《海底总动员》片段的分镜脚本创编	4.2.1 能制定分镜头脚本格式 4.2.2 能分析影片的画面感和镜头感 4.2.3 能按照规定格式将《海底总动员》片段转换为文字分镜脚本	3	
		4.3《老鼠嫁女儿》动画脚本创编	4.3.1 能分析民间故事的特点 4.3.2 能确定民间故事的情节类型 4.3.3 掌握动画脚本情节的阶段构成 4.3.4 能设定情节中的冲突关系 4.3.5 运用常见改编表现手法,能将民间故事进行动画脚本创编	8	
		4.4《动物学校》动画脚本创编	4.4.1 能塑造鲜明的人物性格 4.4.2 能够拓展脚本的故事点 4.4.3《动物学校》动画脚本创编	10	
		4.5《身边的一件事》动画短片脚本创编	4.5.1 能确定动画短片的类型 4.5.2 能确定动画脚本的主题 4.5.3 能确定故事结构的起承转合 4.5.4《身边的一件事》动画脚本创编	12	
5	视听语言赏析	5.1 分析《狮子王》的视听元素	5.1.1 能分析《狮子王》影片所传达的故事情节和主题思想 5.1.2 能根据视听语言特点分析影片 5.1.3 能根据动画影片结构分析《狮子王》影片 5.1.4 能根据视听语言层级结构分析影片	4	以典型动画影片为载体,通过分析相关动画影片的视频片段、图片及相关资料,采用互动交流讨论的形式来分析掌握动画影片视听语言各项知识要点与应用要领
		5.2 分析《千与千寻》的镜头内涵	5.2.1 能确定影片中不同的景别关系 5.2.2 能根据镜头角度的类别分析影片 5.2.3 能根据镜头运动规律分析影片 5.2.4 能根据镜头焦距与焦点分析影片	12	