



The Foundation of Your Creative Intelligence Evolution

预备入学项目（Pre-Entry Program）

Creative Intelligence & Digital Futures（CIDF）创意智能与数字未来课程预备阶段

项目概述（Program Overview）

- 总学时：142 小时（弹性范围：120–180 小时）
 - 学分等值：6–10 学分
 - 评估结构（Assessment Structure）：
 - 作品集（Portfolio）：40%
 - Python / 工具类作业：30%
 - AI 素养与学习反思：20%
 - 工作室参与度与制作流程规范（Pipeline Hygiene）：10%
-

一、项目目标（PROGRAM OBJECTIVES）

预备入学项目的核心培养目标

预备入学项目作为 CIDF 正式文凭课程的衔接型基础课程，旨在帮助学生建立进入高强度、产业级 CIDF 体系所必需的 创意、技术与认知基础能力。

目标一 | 建立创意智能所需的数字基础素养

学生将获得：

- 对计算机基础、文件系统、云端协作的基本理解
- 初步接触 AI 工具（文生图 T2I、基于对话的大语言模型 LLM、基础多模态工具）
- 对 创意智能经济（Creative Intelligence Economy, CIE）的基本认知

设立目的：

CIDF 是一个 AI 原生（AI-native）课程体系。

预备阶段确保学生在进入高级 AI 制作与创作前，已具备必要的数字工具理解能力。

目标二 | 强化视觉、叙事与创意基础能力

学生将逐步培养：

- 设计基础能力（色彩、形状、构图）
- 初级叙事与世界观构建能力（Storytelling & Worldbuilding）
- 创意问题解决意识
- 使用入门级工具进行实际视觉创作

设立目的：

CIDF 后续模块（3D、VFX、XR、游戏）高度依赖创意推理能力。

预备阶段用于建立未来所需的 创意“肌肉记忆”。

目标三 | 建立 3D、XR 与 AI 制作管线的技术准备度

学生将学习：

- 3D 基础概念（顶点、网格、灯光、摄像机）
- Blender 或同类 DCC 软件的基础界面与操作逻辑
- 简单动画与渲染练习
- 实时引擎入门（Godot 基础）

设立目的：

CIDF 默认学生已对 DCC 工具有基本认知。

预备阶段确保学生不会在正式课程中“从零开始”。

目标四 | 培养学习纪律、协作能力与项目意识

学生将实践：

- 团队协作
- 接收与应用反馈
- 按时完成阶段性交付物
- 创意成果展示
- 制作过程与迭代记录

设立目的：

CIDF 采用 工作室制（Studio-based）学习模式。

预备阶段帮助学生提前建立准职业级的学习与协作心态。

目标五 | 评估学生投入度与继续学习的适配性

本项目同时作为：

- 学习准备度评估
- 作品集起点
- 能力筛选机制
- 学习动机与投入度测试

设立目的：

CIDF 是高强度、生产级课程体系。

预备阶段确保只有真正准备好、愿意投入的学生进入正式阶段。

二、预期学习成果（EXPECTED LEARNING OUTCOMES）

完成预备入学项目后，学生将能够：

成果一 | 基础 AI 素养

学生能够：

- 使用大语言模型进行创意构思与文本优化
 - 使用基础文生图工具
 - 理解 AI 伦理与负责任使用原则
-

成果二 | 基础创意能力

学生能够：

- 设计简单海报、图标、情绪板（Mood Board）
- 制作基础分镜

- 构建初步叙事或创意概念

成果三 | 初级技术能力

学生能够：

- 熟练使用 **Blender** 基础界面
- 建模简单低多边形物体
- 制作基础动画
- 渲染简单场景
- 在 2D / 3D 游戏引擎中实现基础交互
- 管理项目文件、命名规范与目录结构

成果四 | 初步制作管线意识

学生将理解：

- 什么是制作管线（**Pipeline**）
- 文件结构与命名规范的重要性
- **ACES** 色彩一致性的基础概念
- **GCGPS** 核心理念（**AIA**、**PPS**）的入门级理解

成果五 | 可纳入作品集的起步项目

每位学生需完成 至少 1 件作品集项目，形式包括但不限于：

- 简单 3D 渲染作品
- 10 秒动画片段
- 小型交互式游戏原型
- 世界观设定海报
- 角色概念设计板

该作品将成为学生 **CIDE** 作品集的第一项正式内容。

成果六 | 工作室学习准备度与学习纪律

学生能够：

- 严格遵循教学与制作指引
- 按时完成任务
- 清晰展示创作成果
- 小组协作
- 接收并落实专业反馈

这表明学生已具备进入 CIDE 工作室式教学体系的基本条件。

三、设立背景与必要性（RATIONALE）

1. CIDE 属于高阶课程，学生无法从零起步

CIDE 正式课程涵盖：

- 3D 建模
- 动作系统
- ACES / OCIO 色彩管理
- XR 原型设计
- AI 制作管线
- Python 自动化
- Web 开发工具
- 跨媒体整合

若缺乏预备阶段，学生失败率将显著提高。

2. 学生背景差异极大

学生可能：

- 没有设计经验

- 没有编程经验
- 从未使用过 Blender
- 不熟悉 AI 工具

预备入学项目用于 消除起点不公平问题。

3. 行业需要复合型、跨学科思维

CIDF 毕业生目标岗位包括：

- AI 技术美术 (AI Technical Artist)
- XR 设计师
- CG 复合型创作者 (CG Generalist)
- 制作管线技术导演 (Pipeline TD)
- 创意技术专家 (Creative Technologist)

预备阶段帮助学生判断该职业路径是否真正适合自己。

4. 确保学习动机与投入度

CIDF 强度高、要求严。

预备阶段确保 只有具备足够动力与投入意愿的学生进入正式课程。

Is CIDF Right for You?

Creative Intelligence & Digital Futures



ASK THESE QUESTIONS



预备入学项目是否专为零基础学生设计？

是的。

整个 Pre-Entry 预备入学项目 从一开始就被有意识地设计为“零基础学生的正式入口（On-ramp）”，适合以下背景的学生：

- 从未使用过 Blender
- 从未接触过 3D 或动画制作
- 从未学习过 Python
- 没有任何 设计背景
- 从未使用过 AI 工具
- 对 色彩科学（Color Science）没有基础认知
- 没有 游戏引擎 使用经验
- 数字素养较弱或不系统

这正是 Pre-Entry 项目存在的原因 ——

确保学生 不会以“零起点”直接进入 CIDE 正式课程。

为什么 Pre-Entry 预备入学项目是必要的？

CIDE 是一个 高强度、产业级的 AI + CG 制作课程体系，正式课程内容包括：

- 3D 建模与绑定（Modeling & Rigging）
- 灯光、渲染、ACES / OCIO 色彩管理
- AI 驱动的动作系统与视觉特效（VFX）
- 实时引擎（Godot）
- XR 空间计算
- Python 自动化
- Web 框架（Django）
- 跨媒体叙事（Transmedia Storytelling）
- GCGPS 制作管线治理（AIA、PPS）

如果没有预备阶段的系统训练，大多数零基础学生将难以适应，甚至失败。

因此，Pre-Entry 项目本质上是一个“学习桥梁（Bridge Program）”。

Pre-Entry 项目为零基础学生具体做了什么？

1. 建立基础数字素养

学生将学习：

- 文件管理与目录结构
 - 云端工具的基本使用
 - 入门级 AI 工具
 - 基础数字工作流程（Digital Workflow）
-

2. 建立视觉与叙事基础

学生将逐步掌握：

- 简单形状绘制
 - 色彩基础
 - 构图原则
 - 情绪板（Mood Board）
 - 分镜（Storyboard）
 - 基础叙事与创意思维
-

3. 建立 3D 与引擎的初步熟悉度

学生将学习：

- 什么是网格（Mesh）
- Blender 中的视角操作（旋转 / 平移）
- 简单建模
- 基础动画

- 场景渲染
 - 使用 Godot 制作简单交互原型
-

4. 建立学习纪律与工作室习惯

学生将实践：

- 团队协作
 - 接收与应用反馈
 - 迭代改进
 - 作品展示
 - 按时完成任务
-

5. 评估是否适合进入 CIDE 正式阶段

从以下维度进行综合评估：

- 创意能力
 - 技术理解力
 - AI 素养
 - 学习纪律
 - 学习动机
-

最终成果（Outcome）

一名完全零基础的学生，将成长为：

- ✦ 能够操作基础创作工具
- ✦ 具备基本视觉思维
- ✦ 能使用基础 AI 工具
- ✦ 能完成简单 3D 任务
- ✦ 能制作小型游戏原型
- ✦ 具备工作室式学习能力
- ✦ 已准备好进入 CIDE 第一阶段

这正是 Pre-Entry 项目的核心目标。

总结

Pre-Entry 预备入学项目 专为完全没有 3D、AI、XR、编程或设计经验的学生而设。

它确保 所有学生在进入 CIDF 时，站在同一个公平、准备充分的起点上。

CIDF PRE-ENTRY PROGRAM

CURRICULUM OVERVIEW



CPF006

MINI STUDIO PROJECT & PORTFOLIO LAB

Team Mini-Project + Process Documentation
+ Final Portfolio

- 10–20 sec micro-story or vignette
- Starter portfolio



CPF005

OPEN-SOURCE CREATIVE TOOLS ONBOARDING

Tool Sampler Portfolio (Blender Still + Krita Art
+ Godot Scene)

- Intro to Blender, Krita, Godot
- Outputs in 3D, 2D & interactive



CPF004

PYTHON & LOGIC FOR CREATORS

Python Mini-Automation Script + Debug Log

- Programming basics
- Logic thinking



CPF002

VISUAL LITERACY, DESIGN BASICS & STORY THINKING

1 Cinematic Poster + 1 Storyboard Sequence

- File structures & naming
- Studio readiness



CPF001

DIGITAL & STUDIO FOUNDATIONS FOR CREATIVE TECH

Asset Organization Exercise + Pipeline Hygiene

CIF-Prep —— 创意智能预备基础课程（Pre-Entry Creative Intelligence Foundation Program）

（正式课程结构表 · 120–180 学时 · 学分等值 6–10）

课程代码	模块名称	学时	学分	核心考核	模块学习成果（摘要）
CPF001	创意技术数字与工作室基础	20	1	资产整理练习 + 制作流程规范检查	<ul style="list-style-type: none">· 理解文件结构、命名规范与基础版本管理。• 展示进入工作室流程与协作式制作环境的准备度。• 建立面向创意制作管线的基础数字素养。
CPF002	视觉素养、设计基础与故事思维	24	1	1 张电影感海报 + 1 组分镜序列	<ul style="list-style-type: none">· 应用视觉设计、构图、色彩与画面调度的核心原则。• 制作基础分镜与叙事视觉表达。• 建立与 CIE1003、CIE1004 模块衔接的创意推理基础。
CPF003	AI 与创意智能导论	20	1	AI 辅助创意小项目 + AI 伦理反思	<ul style="list-style-type: none">· 阐述创意智能经济（CIE）的基本概念。• 负责任地使用基础文生图 / 文生视频 / 文生多模态工具，并进行规范记录。• 理解人机协作模式与基础提示词工程。
CPF004	面向创作者的 Python 与逻辑思维	30	2	Python 微自动化脚本 + 调试记录	<ul style="list-style-type: none">· 使用循环、条件与函数编写基础 Python 程序。• 将逻辑思维应用于创意与制作问题解决。• 为 CIE1005《创意媒体 Python 编程》模块做好准备。
CPF005	开源创意工具入门与上手	24	1	工具采样作品集（Blender 静帧 + Krita 绘画 + Godot 场景）	<ul style="list-style-type: none">· 熟练使用 Blender、Krita 与 Godot 的基础操作。• 完成简单 3D、2D 及交互式输出。• 展示进入第一阶段工具密集型模块的能力准备度。

课程代码	模块名称	学时	学分	核心考核	模块学习成果（摘要）
CPF006	微型工作室项目与作品集实验室	24	2	团队微项目 + 制作过程文档 + 最终作品集	<ul style="list-style-type: none"> · 以工作室制方式进行团队协作。 • 完成 10–20 秒微叙事作品或交互片段。 • 提交可用于 CIDE 入学评审的起步作品集。

CIF-Prep 项目总览

总学时	学分等值	考核结构
142 学时（弹性范围：120–180）	6–10 学分	<ul style="list-style-type: none"> · 作品集（40%） • Python / 工具类作业（30%） • AI 素养与反思（20%） • 工作室参与度与制作流程规范（10%）