

重庆市工艺美术学校计算机动漫与游戏制作专业

《二维动画制作》课程标准

一、前言

（一）课程性质

《二维动画制作》课程是计算机动漫与游戏制作专业的二维动画专业方向课程，是一门综合性较强的课程，知识点多，实践操作多，具有学科与技术的统一性，发展前景好，渗透性强，应用范围广等特点。通过本课程的学习，让学生了解传统二维动画制作的流程，掌握一般动画的制作过程及制作技巧。同时，在参与实际项目开发制作实训过程中加强实践能力，为学生从事动画制作工作打下坚实的基础。

（二）接续关系

前导课程有：《计算机基础》、《帧动画基础》、《PS 基础》、《动画运动规律》、《分镜头设计》、《Premiere 影视后期制作》等。应与《帧动画制作》、《AE 特效制作》、《无纸动画制作》同时开设。

（三）设计思路

课程理念：本课程的设计思路主要应以教育部发布的本专业教学标准为依据，结合典型工作任务与职业能力分析结果，确定课程目标，设计课程内容。“以能力为本位、以职业实践为主线、以项目课程为主体”，将就业岗位能力中用到的知识点融合在项目中。遵循能力本位职业教育思想，以工作任务和职业实践为主线，序化课程内容及结构，设计教育教学活动。

本课程的教学内容的设计思路紧紧围绕“项目教学法”，即在每一个大项目中罗列出相关任务，每个任务再分散出具体的知识点和能力，掌握这些任务需通过一定的学时进行理论学习和实践实训训练，最终实现课程

的目标。根据教育学理念项目由简单到复杂，任务难易程度阶梯式推进凸现职教特色。

课程目标：本课程基于原画师、二维动画师、二维着色师岗位职业能力和职业资格要求，结合中职学生身心发展特点，依据职业能力分析结果制定包括知识、技能、态度三个方面的课程总体目标和具体目标。教材选用、教师授课、教学评价都应在依据这一目标定位进行。

课程内容：本课程以实例项目为主，由浅入深地讲解二维动画的基本知识，从最基础的绘图技法到完整的动画表现，由浅入深，全课程以理论知识为引导，通过对各个实例的学习，全面掌握二维动画的各种制作技巧。

教学方法：本课程主要采用项目实例教学、任务驱动法、启发式教学等为主要方法，在理论的基础上通过实例实训教学和练习、辅导，重视学生能力和团队意识的培养，鼓励学生个性发展，教学过程结合设计软件和设计实例操作。

教材开发：本课程教材按项目组织，每一个项目的学习都以动画流程的相关环节进行设置，以工作任务为中心整合，通过项目实训实现学生对数字插画技能的掌握。

本课程总课时为 252 学时。

二、课程目标

（一）总体目标

本课程以学生能够设计和制作二维动画为学习目标，使学生具备分析和设计制作影视二维动画的基本知识和基本技能，形成解决实际应用问题的方法能力，并加强学生的职业道德观念。

（二）具体目标

1.知识目标

（1）了解现代动画设计与制作的发展趋势

- (2) 理解动画运动规律理论
- (3) 能在技术和艺术美感上均衡提高

2.技能目标

- (1) 具备灵活使用基础知识的能力
- (2) 具备使用网络或其他参考资料进行解决问题的能力
- (3) 具备检查、判断和修改的能力
- (4) 能独立绘制动画制作中需要的造型
- (5) 能独立进行二维动画中期制作和后期合成

3.情感态度目标

- (1) 具备基本的职业素质
- (2) 具备创业精神、敬业精神和职业道德意识
- (3) 具备认真负责、勤奋努力的工作态度
- (4) 具备团队合作精神

三、课程内容和要求

表1 教学内容和要求一览表

序号	工作任务	知识要求	技能要求	参考学时
1	传统动画的基本概念及制作流程	1. 能了解动画的基本概念 2. 能掌握动画运动规律 3. 能掌握镜头语言和剪辑技巧的原理 4. 能理解动画制作基础知识 5. 能理解设计稿的概念 6. 能理解原画的概念 7. 能理解动画的概念	1. 能绘制动画制作中需要的造型（人物、动物、场景、道具） 2. 能根据分镜要求绘制设计稿 3. 能根据分镜及设计稿绘制原画张 4. 能熟练运用运动规律 5. 能根据原画张补充中间张	38
2	项目教学一《子路借》	通过实际项目《子路借米养亲》，了解项目的设计特点与制作技巧，重点掌握设计稿的绘制及剪辑技巧。	1. 能掌握动画制作的创作技巧 2. 能进行人物、场景的绘制 3. 能理清人物前后关系，正确分层	42

	米养亲》		<ul style="list-style-type: none"> 4. 能绘制透视正确的设计稿 5. 能准确绘制原画 6. 能有效绘制原画之间的动画张 7. 能使用相关软件进行动画编辑制作 8. 动画后期合成、音频的添加，特效的制作。 9. 能正确保存并输出影片。 	
3	项目教学二《孔子》	通过实际项目《孔子》，了解项目的设计的特点与制作技巧，重点掌握分镜头的绘制、人物动作。	<ul style="list-style-type: none"> 1. 能掌握动画制作的创作技巧 2. 能根据剧本要求绘制分镜头脚本 3. 能进行人物的设定及主要动作设计 4. 能理清人物前后关系，正确分层 5. 能绘制透视正确的设计稿 6. 能准确绘制原画 7. 能有效绘制原画之间的动画张 8. 能使用相关软件进行动画编辑制作 9. 动画后期合成、音频的添加，特效的制作。 10. 能正确保存并输出影片。 11. 能对人员和时间进行合理安排。 	42
4	项目教学三《红领巾》 (可根据具体情况调整)	通过模仿网络项目《红领巾》，了解项目的设计与制作技巧，重点人物设定、分镜头绘制、镜头语言调动及原动画绘制。	<ul style="list-style-type: none"> 1. 能掌握动画制作的创作技巧 2. 能进行人物绘制 3. 能理清人物前后关系，正确分层 4. 能准确判断出关键 POSE 5. 能绘制透视正确的设计稿 6. 能准确绘制原画 7. 能有效绘制原画之间的动画张 8. 能使用相关软件进行动画编辑制作 9. 动画后期合成、音频的添加，特效的制作 10. 能正确保存并输出影片 11. 能对人员和时间进行合理安排 	42
5	项目教学四《变形记》	通过模仿网络项目《变形记》，了解项目的设计的特点与制作技巧，重点人物设定、分镜头绘制、镜头语言调动及原动画绘制。	<ul style="list-style-type: none"> 1. 能掌握动画制作的创作技巧 2. 能进行人物绘制 3. 能理清人物前后关系，正确分层 	42

	(可根据具体情况调整)		<ul style="list-style-type: none"> 4. 能准确判断出关键 POSE 5. 能绘制透视正确的设计稿 6. 能准确绘制原画 7. 能有效绘制原画之间的动画张 8. 能使用相关软件进行动画编辑制作 9. 能动画后期合成、音频的添加,特效的制作 10. 能正确保存并输出影片 11. 能对人员和时间进行合理安排 	
6	自主创意项目	能运用所学的基础知识,结合运动规律、分镜头设计、特效制作等自主制作一部影视动画短片。	<ul style="list-style-type: none"> 1. 具备合理安排时间、人员分配的能力 2. 能绘制分镜头脚本 3. 能绘制人物三视图及主要动作设定 4. 能绘制设计稿 5. 能绘制原动画 6. 能使用相关软件进行动画编制制作 7. 能动画后期合成、音频的添加,特效的制作 8. 能正确保存并输出影片 8. 能展示并解说作品。 	42
7	机动			4
合计:				252

四、实施建议

(一) 教材选用 (教材编写)

1.要求: 选用教材必须根据本标准。本课程标准为最低标准,教材内容应有所拓展,充分体现通用性、实用性和先进性,反映新技术,新工艺,体现地区行业特点。

2.理念: 以项目工作任务为主线设计教材,将专业知识分解成若干项目。

3.形式: 教材应图文并茂,提高学生的学习兴趣,加深学生对二维动画的认识。

(二) 教学方法

本课程在教学过程中以学生为中心,针对学生的认知特点和不同的教学内容,在使用传统的讲授法的基础上进行了多种教学方法的扩展。教学实施的过程中努力体现职业岗位的特征,学生完成学习是一个“在学习中工作、在工作中学习”的过程。学生同时扮演学员工的角色,教师同时扮演项目经理的角色,实训室既是学生学习的教室,同时也是完成工作任务的地方。

项目教学法:整个课程教学采用项目教学,与传统的教学相比,由以教师为中心转变为以学生为中心,由以课本为中心转变为以“项目”为中心,由以课堂为中心转变为以实际调研工作为中心。运用项目教学法进行教学设计的时候,我们强调学生是认知的主体、是知识意义的主动建构者。根据项目教学的教法思路和教学设计原则,整个课程教学采用一个实际企业委托的调研项目为主线,将学生进行模拟分组,组成团队,由小组在教师指导确定具体的项目任务,教师通过下发项目任务书把学生引入到需要通过某知识点来解决现实问题的情景,小组通过团队协作学习,开展小组交流、讨论,共同完成项目。

任务驱动式:把真实的企业项目作为工作任务引入课堂,引导学生在完成任务的过程中模拟进入岗位角色,并以公司的工作制度、工作流程来要求学生完成作品的创作。

启发式教学:学生掌握案例的职责方法后,对项目涉及的知识技能进行拓展提问,启发学生去思考,使学生能够举一反三,拓宽设计思路。

(三) 教学评价

1.主体:本课程学生成绩考核的主体应包括学生自己、同学、教师和相关企业人员。

2.要素:本课程评价的内容包括考核本课程评价的内容包括考核考核学生的工作态度、工作完成的质量、对动画制作的正确应用能力权重分别为20%、30%、50%。

3.过程：增加应用、创作知识的考核，增加知识能力体系的考核，强化学生自主学习，增加作业、课堂表现等成绩在学业成绩评定中的比重。

表 2 考核表

考核形式	考查（技能）	
考试组织方式及成绩评定方法		
考核组织方式	考核学生能力	权重
平时考核	考核学生的出勤情况、平时测验、工作态度等	30%
实训考核	考核学生动画工作完成的质量、对动画制作的掌握程度	70%

（四）资源建设

1.校内实训条件要求

动漫二维工作室

2.校外实训实习条件要求

企业接收学生实习的能力，不能超过员工总数的 20%，不能超过具体岗位的 30%。

3.课程教学资源要求

为保证教学顺利进行，故教学用机要求配置较高，需利用多媒体进行实例教学。

4.师资队伍建设要求

数量：学校按 1:20 的师生比配备本专业专任教师，其中，专业课教师应占 60%以上。目前本课程教学需教师 3 名。

素质：教师应具有双师型的工作能力，具有与课程内容相关的客舱服务能力，边操作、边讲解、边指导。

（五）其他说明

本课程教学标准适用于中等职业学校计算机动漫与游戏制作专业。

起草人：李玉婷

工作单位：重庆市工艺美术学校

联系电话：15178721175

电子邮箱：1416521903@qq.com

审稿人：林敏