

重庆市工艺美术学校 (教学设计)

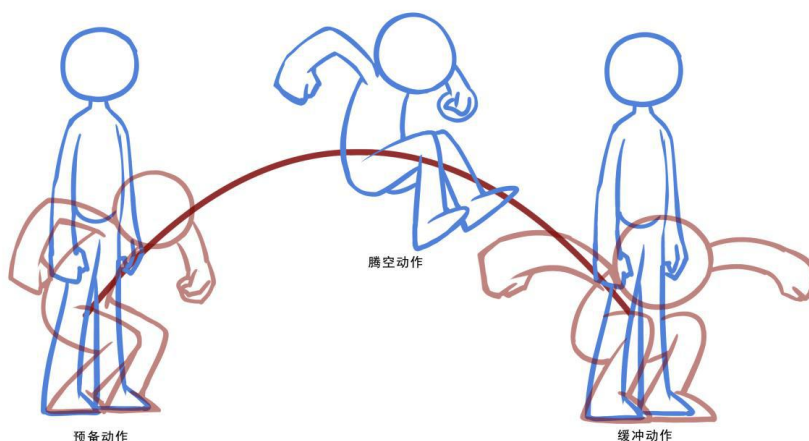
_____ 班 学科 二维动画制作 教师 李玉婷

课题 人物常用动画制作——跳跃动画 课时

备课时间 年 月 日 上课时间 年 月 日

课 堂 教 学 目 标	基本知识点	学识水平					
		了 解	理 解	识 记	应 用	分 析	综 合
知识 与 技能	知识目标: 了解人物常见动画制作的基本原理。 技能目标: 掌握跳跃动画制作的方法。						
情感、 态度、 价值 观	有吃苦耐劳精神和团队协作的工作态度。						
教学 重 点	跳跃动画制作的方法						
教学 难 点	跳跃动画制作的方法						
课型	实作	教具	动漫机房				
教学内容及教学过程 (达标措施、反馈矫正)							
达标环节	知识点及教师活动					学生活动	
课前准备 新课导入	教师引导同学们安静					座好, 并专心听讲	
教授 新课	<p>在跳跃过程中, 人的重心是以抛物线形式向前移动的, 身体的重心降低, 然后形成一个抛物线腾起, 然后落地不稳定到调整平衡的过程。需要注意的是整个姿势的变化和重心的调整, 为了让动作更流畅生动可以加入伸展动作和压缩动作。</p> <p>基本规律:</p> <p>① 预备动作: 身体屈缩、下蹲, 两脚向后蹬出,</p> <p>② 腾空动作: 身体有一定的拉伸, 在空中要掌握平衡, 调整重心,</p> <p>③ 落地时的缓冲动作: 着地不能马上站立, 有还原的缓冲动作, 然后才能站稳。</p>					学生观察, 聆听。	

学生认真观察，记录。
(必须记笔记，强调)



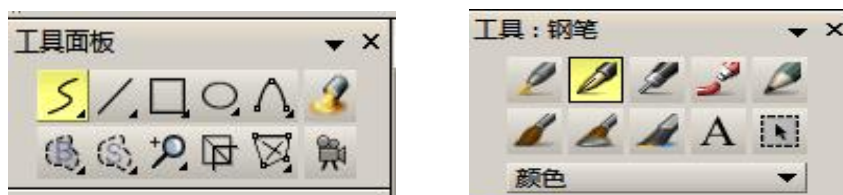
【任务实施】

1. 新建一个 1280X720 像素的项目，帧速为 24 帧，本例使用动画软件 TVP。

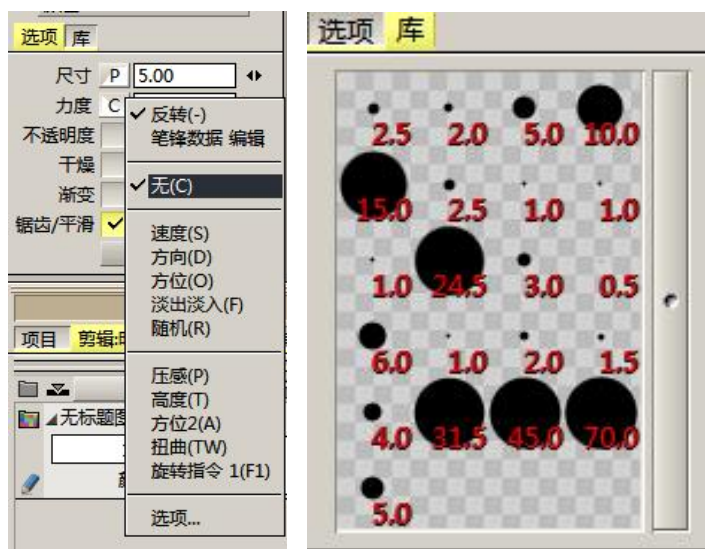


教授
新课

2. 选择工具面板中【自由手绘】的【钢笔工具】。



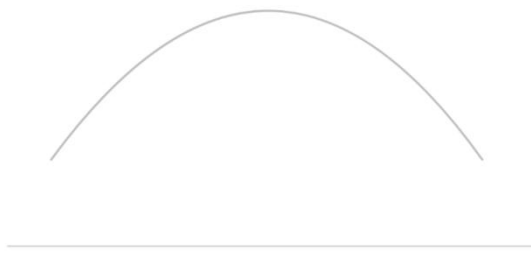
3. 在画草稿时可以根据自己的作画习惯将“力度”右键选择为“压力感应”或“无”，调整适度的画笔尺寸。除此以外，还可将经常使用的画笔设置存储到【库】里面方便使用。调整笔的设置，将力度改为无 (c)



4. 在制的过程中可以借助【透光台】工具方便观看前后帧的变化。同时也可以调整透光台属性。

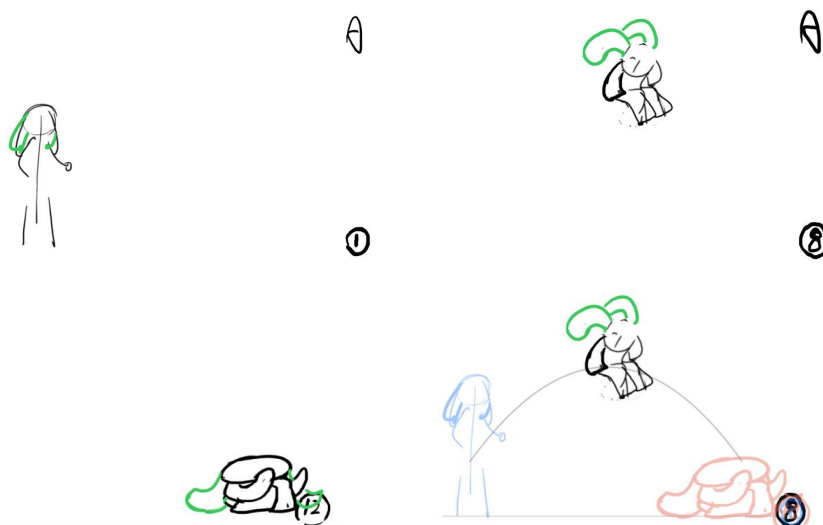


5. 左下方新建图层绘制出运动轨迹辅助线。

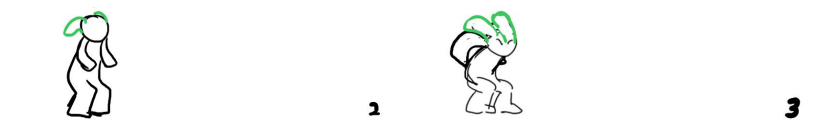


6. 新建图层绘制跳跃关键帧。绘制关键帧时一般先确定角色的开始动作和结束动作。绘制完成以后再进行动作轨迹关键帧的绘制。

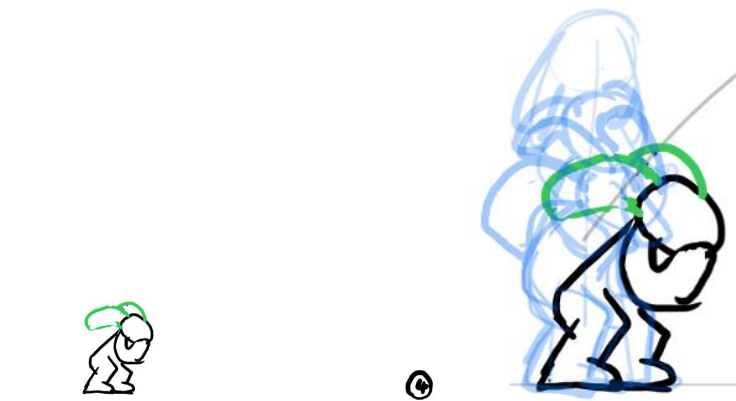
教授
新课



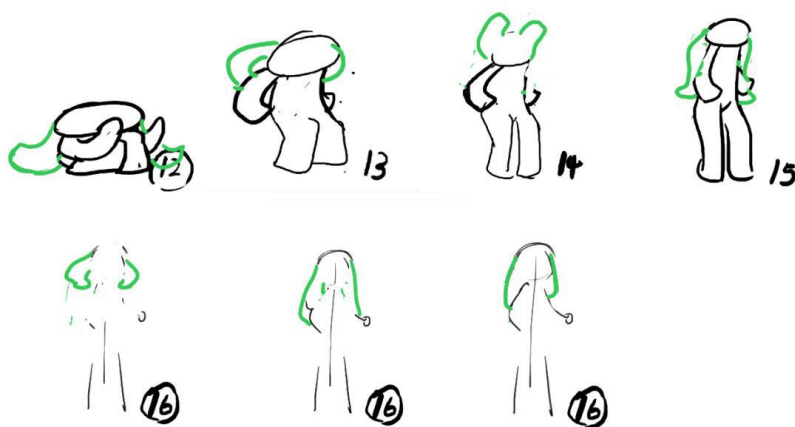
7. 绘制完关键帧后加上起跳的预备动作，注意耳朵的追随动作。



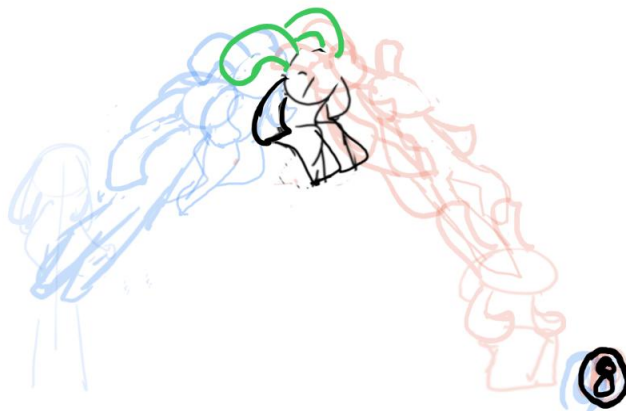
学生认真
观察。



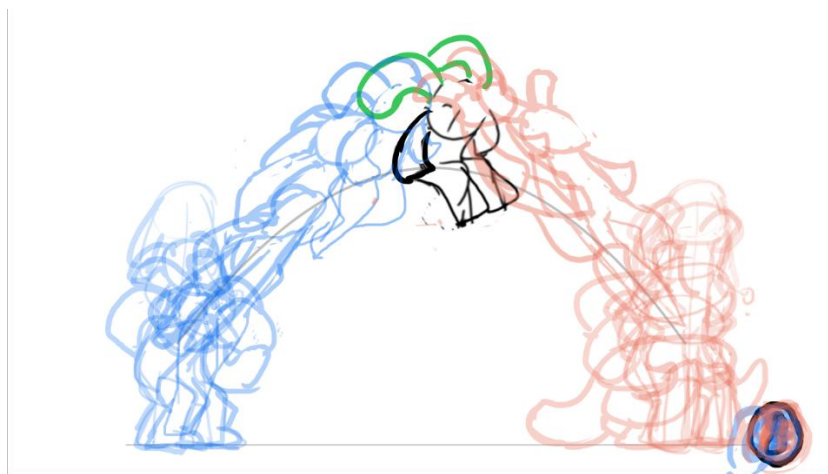
8. 同理落地时应该加上延续动作以及耳朵的跟随运动。



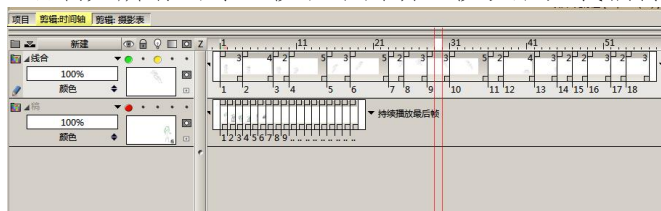
9. 完全部关键帧以后我们可以通过快速播放，仔细检查动作是否正确、流畅，及时进行调整。



10. 绘制的关键帧基础上进行中间动画帧的制作。绘制动画帧的时候同样需要借助【透光台】工具，比如A①和A8之间应先将A4中间画绘制出来，然后再画A4与A8之间的A6，其他中间动画帧的绘制同理。



11. 绘制完所有的原画帧和中间动画帧以后，我们需要调整时间节奏。



12. 当所有的关键帧和动画帧全部绘制完成后进行清稿工作。新建图层，调整草稿的透明度后勾线，这里可以使用【曲线工具】进行勾线。同时建议耳朵和身体分层勾线，方便调整耳朵的运动规律。



13. 勾好线之后的效果如图。



<p>教授 新课</p>	<p>14. 最终效果如下。</p> <p>A (1) 2 3 4 5 6 7 A (8) 9 10 11 A (12) 13 14 15 16 17 18</p>	<p>学生练习</p>
<p>课后 小结</p>	<p>走路、跑步和跳跃运动是人物常用动画制作的核心，也是动画制作中的难点，只有勤加练习才能做到游刃有余。</p>	
<p>作业布置</p>	<p>绘制一个跳跃运动。</p>	
<p>教学后记</p>		