

动画制作基础

家的牵挂



授课班级	11 动漫设计	授课地点	实训楼 1-401
课 题	动漫制作基础	使用教材	《二维动画制作》
项 目	家的牵挂（上）	教学时间	4 课时
教 学 目 标			
知识目标	1. 理解动画制作流程 2. 理解时间轴和帧的概念		
技能目标	1. 掌握帧的编辑 2. 熟练制作逐帧、形状补间、动画补间动画 3. 会选择制作方法设计动画效果		
情感目标	培养观察分析、创作能力，自主探究、合作能力，增强责任感和敬业精神		
教 学 重 难 点			
教学重点	熟练制作逐帧、形状补间、动画补间动画		
教学难点	会选择制作方法设计动画效果		
教 学 方 法			
以项目教学法为核心；课堂导入环节采用情境教学法引导学生安排故事情境；课堂核心环节以问题探究法和任务驱动法为主；制作时采用分组教学法，教学活动以团队形式参与，形成竞争，易于形成学习合力，通过演示、比较、讨论等方法，突出重点，化解难点。			
教 学 准 备			
教学环境：凌波多媒体教学系统 学生：1. 绘制以“生命。安全”为主题的漫画小故事（一周前） 2. 浏览 http://www.01hr.com 数字英才网； http://www.chinahrr.com/ 中华英才网，了解行业需求。 教师：选出动画蓝本；设计课件、教案，教学素材；制作《团队工作情况评价表》、《经验积累卡》 设立工作团队岗位：制片人、策划人、编剧、美术设计、导演。学生自组+教师统筹分队。			

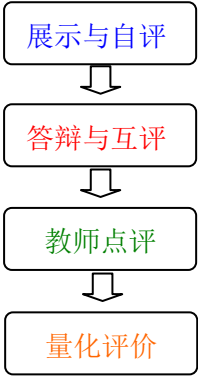
课 堂 教 学 安 排

教学环节		教 学 活 动	设计意图
导 入	创设情境	【教师】提出问题：动画中有几个场景？几个人物？每个人物有几种姿势？运用多媒体教学系统，在学生端播放《喜洋洋与灰太狼》动画片段 【学生】一边观看，一边记录。 【团队】内部讨论，统一答案	将学生迅速带入动漫世界。 引导学生用制作的视角观看动画
	理解规则	教师引导学生阅读《团队工作情况评价表》 1. 团队分工，岗位职责 2. 团队纪律、工作要求	以职业实践为主线 让学生明确自己的岗位职责。 提高团队凝聚力
	进入项目	【教师】动画播放“家的牵挂”绘画版故事。 【学生】看到 flash 播放效果，心动不已。 【团队】相互交流，猜测制作方法。 （同学们，这就是 FLASH 的魅力，我们将故事内容变成动画效果将更加生动）	增强学生求知欲，提高学生学习兴趣
策 划	构思故事	【学生】“家的牵挂”作者，介绍作品构思，解读故事情节 【团队】策划人就故事理解存在的疑问与作者交流，最终各队就故事情节能达成基本共识。 【教师】引导学生交流的方向，提醒学生可能忽略的问题。 【团队】各队提交分镜剧本	以学生为主体 通过交流，让学生对动画内容的形象思维更加丰满 培养对动画的分析与处理的主动意识
	分析剧本	【教师】汇总剧本，各队一般分为四个场景，设置 6-8 个动画效果。从中提取具有普遍性和代表性的三个动画效果，作为任务一——片头；任务二——冒烟；任务三——特写	将知识点贯穿于任务中 通过分析，突出重点，化解难点

教学环节		教 学 活 动	设计意图
策 划	分析 剧本	任务一 片头 【教师】（过渡语）我们用逐帧动画的片头开始这个故事吧！ 引导学生依次打开发送至学生端的“片头.swf”、“片头.avi”两个文件 【学生】观看逐帧动画效果、逐帧动画制作过程。 【教师】给出提示问题，让学生在观看和模仿中寻找答案 1 制作中运用了几种帧的设置 答：插入关键帧 F6，翻转帧 2 逐帧动画的关键是什么 答：打散，每一帧都是关键帧 3 播放、测试影片的方法 答：ENTER，CTRL+ENTER 【团队】跟着视频学习制作，相互交流，寻找答案 目的：理解时间轴和帧的概念，掌握逐帧动画的制作方法 【教师】巡回指导，单独辅导、鼓励动手、及时点拨 【学生】填写《经验积累卡》	看 用结果吸引学生探索过程，激发学生学习的兴趣 通过本任务，使团队成员相互熟悉。
		任务二 冒烟 【教师】确认每队都在一定程度上掌握逐帧动画后，引入任务二——冒烟。通过多媒体教学软件传至学生段的冒烟.swf 文件 （过渡语）大家在生活中、电视上、动画中都见过冒烟，那各队试试制作冒烟的动画效果 【团队】交流、讨论，运用已有的知识尝试制作。 【教师】十分钟后，询问各队进度 【团队】有团队提出疑问：用逐帧制作冒烟，需要绘制几十张图，进度太慢了。	试 引导学生发现问题 用实际操作区别逐帧和形补，加深理解。

教学环节		教 学 活 动	设计意图
策 划	分析 剧本	【教师】默认帧频是 12 帧/秒，冒烟一般要有 3-5 秒的，即需要绘制 36~60 副画，才能达到效果，但制作费时，且如果相邻帧中画面衔接不好，会让画面很生硬。烟是不断变化，由一个形状随着时间变成另一个形状，这正好切合了形状补间动画的原理：两个或两个以上关键帧之间对形状进行补间的动画。大家可以试试这个方法。 参考资料 1.教材 P115 形状补间的制作要点 2.冒烟.swf 文件。 问题引导： 1.形状补间动画对象的要求 答：分离的对象 2.设置形补的方法 答：属性面板—补间—形状 3.判断形补成功的方法 答：时间轴中是实线箭头还是虚线；enter 键 【团队】看参考资料，探索制作方法，获得问题答案 目的：掌握形补的制作方法 【教师】巡回指导，单独辅导、鼓励动手、及时点拨 【学生】填写《经验积累卡》	培养学生用理论知识指导实践的能力。 培养学生知识迁移的能力 通过任务的探索，增强队员间的交流，提高团队凝聚力
		任务三 特写 【教师】发送特写.avi 想一想：“特写”我们将采用动作补间的方法，那有没有哪队知道设置动补的方法呢？ 【团队】讨论，运用多媒体教学系统“举手”抢答 【教师】细心一点的同学，应该发现，选择属性面板—补间中形状时还有一个选择就是动作，即动作补间，大家通过“特写.avi”学习动作补间的制作。	想 检验各队任务二的掌握情况 培养学生的观察力

教学环节		教 学 活 动	设计意图
策 划	分析 剧本	【团队】观看、讨论、练习 目的：掌握动补动画的制作方法 【教师】巡回指导，单独辅导、鼓励动手、及时点拨 提示：制作的重点在于中心点的选择 【学生】填写《经验积累卡》	培养学生自主探究的能力 经过本任务，团队风格基本形成
	制定 方案	【教师】要求各队根据剧本详细规划： 美术设计统计场景、元件 导演根据设定的动画效果细分任务，给出制作方法的建议 美术设计分配队员工作（任务） 导演分配队员工作（任务） 各队根据剧本制定制作方案 目的：理清思路，有助于落实目标，化解重点、难点，增强操作信心。 【团队】美术设计、导演汇总安排，制片人监督协调。 【教师】对各队的制作方案估计可行性。主要确认任务分配的公平合理，技术方面暂不给予评论。 提示：动画不必按故事顺序制作，任务并行实施，缩短工作时间，提高工作效率。	引导学生化解难点 培养团队协作能力
实施	分工 制作	【教师】宣布项目实施开始，给出提交截止时间。 【团队】根据任务分配，各司其职。 队员遇到问题，队内讨论解决；团队遇到难题，教师指点迷津 【教师】实时关注各队的进程，发现团队停滞不前，及时了解情况，适当引导，以防团队走进死胡同。 【团队】纸上得来终觉浅，绝知此事要躬行。虽然前期做了详细的规划，但实际操作时往往会有一些惊喜。	用任务催动学生，用项目凝聚团队

教学环节		教 学 活 动	设计意图
实 施	分工制作	【教师】1. 提醒学生操作中的发现及时记录到《经验积累卡》 2. 提醒团队根据制作情况，更新制作方案。 3. 巡查指导过程中，及时调整教学策略 (1) 对学生操作过程中的闪光点，要及时给予鼓励、引导； (2) 对学生的个别问题，进行一对一的交流； (3) 对普遍出现的问题，教师讲解、演示；侧重操作的技巧、方法。	通过大量的制作，化解重点
	合并动画	【教师】控制制作时间，整体实施时间过四分之三，提醒各队进入合并环节 【团队】各队进入收尾时间，策划人将任务连接成故事。 【教师】提示：将多个 flash 文件合并为一个文件，可采用多种方法：复制帧；转换为元件调用；直接调用元件。 【团队】制片人准备三分钟的工作汇报（作品展示，制作解说、成功与不足之处） 规定时间内各队通过多媒体教学系统提交作品源文件。	提高团队合作能力 培养学生的责任意识
评价		制片人用剧本、作品，解说制作过程，分享制作心得，展示作品特色，坦白不足之处。 其余团队针对作品制作安排、动画效果等方面提出疑问，通过团队间的交流，取长补短，共同进步。 【教师】依次点评各队作品，着重挖掘作品的创新之处，激发学生的创作能力。 【学生】完成《经验积累卡》的填写与存档；【团队】填写《团队评评价分表》的自评与互评，发送至教师端。	
总结		教师取作品片段：流泪。播放团队中采用的三种制作方法：逐帧、形补、动补，引导学生比较效果的区别，使学生对制作方法的选择有了直观的判断；展示三种制作的源文件，借助实例总结知识点：逐帧、形补、动补的制作要点，并将三种制作很好的区分开。	用任务回归知识点
作业		将“家的牵挂”故事情节拓展下去，绘制故事蓝本	为下个项目做准备

板书设计		
团队 工作 流程	构思故事	策划人
	↓	
	制作剧本	编 剧
	↓	
	制定制作方案	美术设计 导 演
	↓	
	分工制作	团 队
	↓	
	合并动画	策划人
	↓	
	展示作品	制片人
教学反思		
采用企业工作模式，一个团队为一个动画生产线，通过完成项目，形成团队内分工合作，团队间良性竞争环境，充分调动了学生学习、探究、创作的积极性。当然，对内分工是企业工作的需要，就学生而言应参与项目的每个环节。在之后的项目中可通过团队的重新整合，确保学生体验每个岗位。兴趣是最好的老师，选择学生自己的作品更能激发创作欲望，每个学生都希望得到他人的赏识与关注。在主动探究的学习环境中，他们更能张气扬个性，相互启发，在合作中求得互动。		

团队工作情况评价表

项目名称							
团队成员	制片人	策划人	编剧	美术设计		导演	
分项	内容			分值	小组 自评	组间 评价	教师 评价
态度与情感	1.不迟到早退			5			
	2.遵守纪律，规范操作			5			
	3.学习认真，积极主动			5			
	4.积极参与问答、讨论，观点、意见具有建设性			5			
品质与习惯	1.遵守机房使用规则			5			
	2.有团结协作能力，顾全大局，服从管理			5			
	3.有创新精神			5			
项目完成情况	1.动画制作完整			10			
	2.剧情生动			10			
	3.素材制作精美、动画富有创意			5			
知识与技能	1.了解、理解或掌握知识			5			
	2.掌握操作技能			5			
	3.能用理论知识指导实践操作 能通过实践来验证或探究理论知识			10			
方法与能力	1.分析解决问题的能力			10			
	2.知识迁移能力，自主学习和探究能力			10			
合计				100			

1. 制片人——队长，对外是团队代表，对内负责队员的组织纪律。
 2. 策划人——动画的整体把握。将汇总的动画任务，根据故事情节排列，组成完整动画。
 3. 编剧——动画剧本撰写
 4. 美术设计——flash 素材绘制
 5. 导演——flash 动画制作
- 注：1.美术设计、导演工作量巨大非一人可完成，需团队成员全体参与，由美术设计、导演分配任务，制片人监督并提交任务分配表（剧本详案）。美术设计确保素材提供及时、充分；导演收集、审核所有动画任务
- 2.根据评分，设置“最佳团队”、“最佳作品”、“最佳创意”奖项

经 验 积 累 卡

项目		姓名			
		岗位			
分担工作					
知识积累					
操作积累					
自我评价	评 价 点				
	理解动画制作的流程				
	会设置帧、空白帧、关键帧、空白关键帧				
	会制作逐帧动画				
	会制作形状补间动画				
	会制作动作补间动画				
	能在规定时间内独立完成分配的工作				
	作品中有自己创作的部分				
	遵守纪律，工作认真，愿意与大家分享、交流				
修改完善	存在问题		解决方法		