

广东岭南职业技术学院

精品开放课程结题验收总结报告

课程类别：精品开放课程 专业核心课程
课程名称：动画概论与动漫基础
所属部门：艺术与传媒学院（星力量动漫游戏学院）
项目负责人：彭伟
项目参与人：梁宇鹏、钟晓韵、国晓芬、罗涓涓

项目编号：23
立项时间：2020年 5月 6日
填表时间：2022年 5月 19日

教务处 制
2022年
目 录

1. 课程基础与建设目标

1.1 课程改革建设现状

《动画概论与动漫基础》属于校级精品建设课程，该课程的网络课程建设在不断的更新中。课程以真实企业项目为依托，形成独特的课程资源：

表 1：课程教学资源的建设情况

内容	数量	备注
1. 教学录像建设	18	已将全部教学视频上网，资源格式：MP4、FLV
2. 课件建设	20	用于系统介绍对应单元的知识点，授课脉络及学习任务
3. 微课建设	2	原创视频，单个视频的时长为 3-10 分钟，主要是介绍某些知识点。
4. 教学改革	2	教学框架和内容经历了多次完善和补充
5. 案例库建设	50	一部分是课堂完整案例，一部分是拓展知识点的案例参考
6. 题库建设	20	主要存放的是与课堂案例对应练习的经典案例题库、
7. 拓展资源建设	20	主要为知名影视动漫作品的片段截选，以供学生参考学习。
8. 教学团队建设	3	目前课程组核心成员 3 人，授课团队 5 人，助教 1 人，教学助理（主要是优秀的学生组成）10 人
9. 移动手机微课堂平台建设	1	主要为得实平台手机版以及学生班级学习群、腾讯课堂。

1.2 课程建设目标

通过两年的时间建设。将本课程建设成为现代信息技术与教育教学深度融合。拥有一批内容质量较高、丰富多样。系统完整且充分开放共享教学资源的校级精品在线开放课程。建设期满后该课程能满足动漫设计专业的中职、高职院校学生及社会人员学习动画制作技能的需要，通过课程在线网络学习平台合手机移动微课堂平台能实现泛在、移动、个性的技能学习目标；建设期满后教师通过在线网络平台、移动手机微课堂平台能灵活组织教学内容、辅助教学实施，实现教学或线上线下混合教学，提高教育教学质量。

1.2.1 建设完成 1 套**课程教学视频**录制（不少于 18 个，每个时长 20~40 分钟），针对动漫相关职业所需的各基本技能点进行详细讲解的视频资源，通过“在线网络平台（得实平台）”和“移动手机微课堂平台（得实平台手机版）”上传共享，供学习者在线学习。

完成情况：已完成超过 20 个针对动漫专业所需各基本技能点的教学视频资源并上传共享。

1.2.2 建设一套能系统、完整、科学反映《动画概论与动漫基础》课教学理念、教学思想、教学设计、资源配置及利用、课程改革成果，有力支撑教学目标实现的核心资源，包括课程介绍、课程标准、课程规范、教学计划、教案或 PPT 演示文稿、重难点知道、作业、练习题库、参考资料等教学活动必须的基本资源，资源类型上包括文案类素材、图形图像类素材、GIF 动图素材、视频类素材、动画类素材等，其中文本和图形图像类资源数量占总量不超过 50%。

完成情况：已完成**基本资源**包括课程规范（1套）；教学单元设计（5套）、教学视频（20个）、教案、授课计划、重难点指导、课后习题（超过20套）、教学竞赛课件与设计（3套）等；**拓展资源**包括FLASH动画软件教程、FLASH动画制作和特效库（超过50套）；考试评测，作业提交系统、互动交流系统、网上投票系统；**创新资源**包括移动课件20套、微课动画2个以及一套能系统、完整、科学反映《动画概论与动漫基础》课教学理念、教学思想、教学设计、资源配置及利用课程改革成果，有力支撑教学目标的核心资源的建设。

1.2.3 通过在线网络学习平台，上传平台并共享一批对应职业技能知识点的真实动画项目实战应用的案例资源，供学习者学习，使之学习效果更贴近真实企业岗位，基于真实企业项目的运作形式编订《动画概论与动漫基础》活页式校本教材，待完成后上传平台共享，供学习者技能训练。

完成情况：目前正处于编撰中。

1.2.4 遵循高职教育教学规律和动漫行业技术技能人才成长规律，坚持产教融合、校企合作、工学结合、知行合一，并融入**思政**，积极培育、实践、凝练、提升课程特色，将我院申报立项的省级重点专业群建设项目的成果应用到《动画概论与动漫基础》精品在线开放课程，将我院其他校级精品开放课程《真实企业项目：动画镜头的描线与着色》以及优质核心课程《原动画制作》《动漫技法3.动画原理》等课程的教学资源库互通互连，使之资源数量和类型上大大超出结构化课程所调用的资源范围，实现资源冗余，加强课与课之间的关联性和知识点之前的递增识别性，满足教师自主搭建课程和学生自主拓展学习需要。

完成情况：已将我校省级重点专业群建设的相关动漫专业课程《真实企业项目：动画镜头的描线与着色》《原动画制作》《动漫技法3.动画原理》的知识点进行互通、互补、互助，强化课与课之间的递进关系，相关教学资源库互通互连，资源数量和类型上大大超越结构化课程所调用的资源范围，实现资源冗余，满足教师自主搭建课程和学生自主拓展学习需要。

1.2.5 通过校企合作，共建精品在线开放课程，培养校企融合、优势互补，且分工明确、执行力强的建设团队，建立校企技术研讨和经验交流的合作机制，提高教学效果。具体每年派2-4名专业教师去广州千骐动漫有限公司进行多个岗位学习和学术交流。

完成情况：派遣 4 名专业教师进入广州千骐动漫有限公司进行岗位职能锻炼并收集 200 多套真实企业动画项目的各类资源。

1.2.6 课程资源建设上每年新增和更新资源的比例不低于原有总量的 10%

完成情况：已完成课程资源建设上每年新增和更新的资源比例不低于原有总量的 10% 的要求。

2. 课程设计

2.1 课程定位

《动画概论与动漫基础》是动漫制作技术专业的一门核心课程，适合于凡有学习意愿并已具备一定美术基础的中、高职院校学生、教师、社会人员进入动画专业设计领域的重要课程，是动画专业知识的启蒙，衔接《动漫技法 3（动画原理）》、《原动画制作》、《原画制作》、《导演基础》《三维动画制作》《CG 动画》《创意训练项目：动画短片制作》、《后期制作》等后续专业课。通过本课程在线网络学习平台，可实现基于不同七点的系统化、个性化学习目标，并实现掌握和巩固从事动漫专业相关职业所需的基本职业技能的学习目标。

教师可以针对课程的要求，通过课程在线网络学习平台和移动手机微课堂学习平台，探索翻转课堂和混合式课堂教学改革，提高课堂教学质量。

2.2 建设方式

2.2.1 行业制作标准引入课程建设

我们将行业制作标准引入专业教学建设标准及课程建设标准的策略与流程如下：

2.2.1.1 找出与相关专业的行企业标准

以动画制作技术为例，与之相关的职业标准有很多种，且多为就业准入职业（工种），可就业的岗位有：FLASH 动画师、传统二维动画师、MG 动画师、三维动画师、游戏动画师等等。以不同的工作岗位的需求进行调查研究，为动漫专业人才培养的设置提供理论基础及依据。

2.2.1.2 对相关行企业标准进行深度的分析

这需要对与动漫相关的职业的行业标准进行深度分析，研究这些职业资格要求相关的从业人员具备什么基础知识、工作要求、技能要求和职业道德，并对相关的职业进行实际的调研工作，为专业教学标准的制定理论根据。以动画制作技术为例，传统二维动画和 MG 动画虽然要求具备的基础技能基本一致，制作流程也基本一致，同样需要熟练使用运动规律进行动画创作，但是对软件的需求和美术功底的要求差异很大。这也意味着我们动漫专业的学习重点要从过去的单纯会熟练使用运动规律制作动画为重点要逐步转为以教学生“创作表现”为重点。因此，我们的动漫专业的人才培养方案、课程设置也要随之改变。

2.2.1.3 把相关职业标准中所需求的职业基础知识、基本素质要求、技能要求融入专业教学标准的编写中。

以动漫专业为例，在教学标准的制定中，以行业岗位的工作过程为主线，将生产流程、动作设计、动画制作、动漫软件的使用等相关知识有机地结合。对职业所需的职业素养与本课程及后续课程的知识 and 技能进行合理设置。本课程以运动规律在动画中应用的学习为主，也需讲解各种动画风格在应用上的区别以及后续课程在知识点和技能应用上的传承。我们在课程设计中要求既重视学生的动手绘制能力，也重视学生的思考分析能力，同时培养学生的信息传达能力。

2.2.1.4 专业教学标准制定完毕后，再根据行企业标准制定具体课程的课程标准。

以传统二维动画师的职业标准为例，运动规律的使用是动画师的考核的重点之一，在《动画概论与动漫基础》这门课程标准的设计中，可充分考虑传统二维动画师的职业基本要求，把运动规律的知识，动画制作能力的要求、职业素养教育充分的结合起来，让学生的学习内容更加符合日后工作的需要，对后期学生的职业鉴定、竞赛、就业和将来校企的深度融合是非常有帮助的

2.2.1.5 邀请相关的用人单位以及本校毕业生对已经编写好的专业教学标

准及课程标准进行论证工作。

2.2.2 课程建设基本原则

● 为了让学生掌握动画设计与制作技术，也为了让学生就业面向动画设计师、台本师、三维动画师、后期特效师等职业岗位打下坚实的基础，本课程将动画设计与制作的理论知识与实际操作充分结合，既克服了以往专注空洞的理论说教，又避免了有些单纯的学习技法而忽略无理论指导。

● 针对市场需求，以学生为本，选取循序渐进的项目化教学为学习情境，营造“易学、乐学、智学”的学习气氛，培养学生的专业能力、方法能力和社会能力。以学生为中心、项目实施过程为导向，融“析、教、学、做”为一体，实现做中教、做中学。

2.2.3 课程建设教学组织

遵循学生的认知规律，以信息化学习情境为载体，以项目驱动为主线，以成果导向为主体，将本课程划分为“案例分析”、“讲授知识”、“示范教学”、“课堂实践与指导”，“成果展示”五个环节。

图 3. 教学过程流程图

3. 更新与共享

3.1 吸引力

课程网址：

<http://exp.lnc.edu.cn/suite/solver/classView.do?siteKey=25934709&courseKey=21982957&menuNavKey=25934709>

上图为网站关于课程情况的统计截图

3.2 内容更新

及时将行业动态和行业时事引入课堂教学，让学生接触更多当今行业制作的知识，了解更多行业资讯。

轻松愉快的学习方式：以学生兴趣点出发，而做一些随堂性的动画动作表演，一般为即兴表演，激发学生的积极性和自己动手能力；在最后的短片制作中要求学

生按自己个人爱好，制定自己的动画短片的风格和制作方，收集整理资料并且制作出动画短片。

本课程的教学在其大纲的指导下，力求紧密联系实际，脱离空洞乏味的教学状况。在教学中，以职业岗位为应用向导，调整理论教学内容，使理论服务于实践，以职业岗位工作过程为基础，设计教学内容，使教学做一体化。如本课程在教学环节就根据动画制作的就业岗位设计了 FLASH 动画短片制作的流程和制作方式，让学生熟悉动画制作的过程。

另外依据目前多变的市场，课程资源建设上每年新增和更新的资源比例不低于原有总量的 10%的要求。

3.3 媒体应用

4. 教学团队

4.1 负责人

基本信息

姓

彭伟

性 别

男

出生年月

1984.12

学 历

本科

学 位

学士

电 话

18676899502

专业技
术职务
企业教师

行 政
职 务
校区经理

传 真

院 系

艺术与传媒学院（星力量动漫游戏学院）

E-mail

280957390@qq.com

地 址

广州市天河区大观中路 492 号

邮 编

510000

近 5 年相关课程主讲情况
课程名称

课程类别

授课对象

周学时

听众数/年

动漫概论与动漫基础

专业通用课

20级动漫

8

248

真实企业项目：动画镜头描线与着色

实训课

20级动漫

16

248

动漫技法3：动画原理

专业核心课

20级动漫

8

248

原动画制作

专业核心课

20级动漫

8

248

真实企业项目：动画镜头中间张制作

实训课

20级动漫

16

248

原画制作

专业核心课

19级动漫

8

296

真实企业项目：原动画制作

实训课

19级动漫

16

296

教学改革

研究情况

主持的教学改革研究与实践课题（含课题名称、来源、年限）（不超过五项）；
作为第一署名人在国内外公开发行的刊物上发表的教学研究论文（含题目、刊物
名称、时间）（不超过十项）；获得的表彰/奖励（不超过五项）。

一、主持的教学改革研究与实践课题：

1.	以真实企业项目为教学支撑平台的课程体系开发与实践	广东省教育厅	2015.9~2016.9
2.	真实企业项目多元化实训改革	广东岭南职业技术学院	2017.9~2018.9
3.	《动画概论与动漫基础》校级网络精品课程建设	广东岭南职业技术学院	2020.5~2022~5
4.	《真实企业项目：动画镜头描线与着色》校级网络精品课程建设	广东岭南职业技术学院	2020.5~2022~5
5.	《原动画制作》校级优质核心课程建设建设	广东岭南职业技术学院	2020.5~2022~5

二、教学研究论文：

序号	论文名称	刊物名称	时间
1.	探究高职动漫专业教学诊断与改进方法和手段	教育现代化	2018年4月

三、获得的表彰/奖励：

序号	荣誉称号、表彰奖励名称	授奖部门	时间
1.	最佳个人贡献	文化创意学院	2018.12
2.	优秀实训教师	文化创意学院	2019.12

4.2 教学队伍

基本信息	姓名	出生年月	专业技术职务	专业领域	备注																																																																						
基本信息	罗涓涓	1978.9	高级	教学设计与教学资源制作	艺术与传媒学院副院长																																																																						
	国晓芬	1983.10	高级	教学设计	教研室主任																																																																						
	钟晓韵	1984.4	中级	技术支持与教学资源制作	教研室主任																																																																						
	梁宇鹏	1995.9	讲师	课程主讲及教学实施	广州千骐动漫有限公司																																																																						
教学改革研究情况	<p>主持的教学改革研究与实践课题（含课题名称、来源、年限）（每人不超过五项）；作为第一署名人在国内外公开发行的刊物上发表的教学研究论文（含题目、刊物名称、时间）（每人不超过十项）；获得的教学表彰/奖励（每人不超过五项）。</p> <p>一、主持的教学改革研究与实践课题：</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>序号</th> <th>课题名称</th> <th>主持人</th> <th>来源</th> <th>年限</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td>以企业真实项目为教学支撑平台的课程体系开发与实施</td> <td>罗涓涓</td> <td>广东省教育厅</td> <td>2013~2016</td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>基于企业真实动画片项目的课程体系构建与实施</td> <td>罗涓涓</td> <td>广东省信息技术教指委</td> <td>2013~2015</td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td>校企混编“三组合”动漫师资队伍</td> <td>罗涓涓</td> <td>广东省高职院校教学质量与教学改革工程</td> <td>2015~2018</td> </tr> <tr> <td>4.</td> <td>2016-2017 学年度“6+1”工程实施计划教学团队</td> <td>罗涓涓</td> <td>广东岭南职业技术学院</td> <td>2016~2017</td> </tr> <tr> <td>5.</td> <td>《创意思维与创新实践》网络精品课程</td> <td>国晓芬</td> <td>广东岭南职业技术学院</td> <td>2015~2017</td> </tr> <tr> <td>6.</td> <td>《动画概论与动漫基础》工学结合优质核心课程</td> <td>彭伟</td> <td>广东岭南职业技术学院</td> <td>2013~2015</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>《动画概论与动漫基础》校级网络精品课程建设</td> <td>彭伟</td> <td>广东岭南职业技术学院</td> <td>2020.5~2022.5</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>《真实企业项目：动画镜头描线与着色》校级网络精品课程建设</td> <td>彭伟</td> <td>广东岭南职业技术学院</td> <td>2020.5~2022.5</td> </tr> <tr> <td></td> <td>《原动画制作》校级优质核心课程建设建设</td> <td>彭伟</td> <td>广东岭南职业技术学院</td> <td>2020.5~2022.5</td> </tr> <tr> <td>7.</td> <td>《动画技法》工学结合优质核心课程</td> <td>钟晓韵</td> <td>广东岭南职业技术学院</td> <td>2013~2015</td> </tr> </tbody> </table> <p>二、国内外公开发表的第一署名的教学研究论文：</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>序号</th> <th>作者</th> <th>论文名称</th> <th>刊物名称</th> <th>时间</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td>罗涓涓</td> <td>以企业真实动画片项目为教学支撑平台的课程体系研究与实践</td> <td>中国科技纵横</td> <td>2012年12月</td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>罗涓涓</td> <td>基于企业真实项目的校企“双主体”高职动漫人才培养探索</td> <td>中国市场</td> <td>2018年4月</td> </tr> </tbody> </table>					序号	课题名称	主持人	来源	年限	1.	以企业真实项目为教学支撑平台的课程体系开发与实施	罗涓涓	广东省教育厅	2013~2016	2.	基于企业真实动画片项目的课程体系构建与实施	罗涓涓	广东省信息技术教指委	2013~2015	3.	校企混编“三组合”动漫师资队伍	罗涓涓	广东省高职院校教学质量与教学改革工程	2015~2018	4.	2016-2017 学年度“6+1”工程实施计划教学团队	罗涓涓	广东岭南职业技术学院	2016~2017	5.	《创意思维与创新实践》网络精品课程	国晓芬	广东岭南职业技术学院	2015~2017	6.	《动画概论与动漫基础》工学结合优质核心课程	彭伟	广东岭南职业技术学院	2013~2015	7	《动画概论与动漫基础》校级网络精品课程建设	彭伟	广东岭南职业技术学院	2020.5~2022.5	8	《真实企业项目：动画镜头描线与着色》校级网络精品课程建设	彭伟	广东岭南职业技术学院	2020.5~2022.5		《原动画制作》校级优质核心课程建设建设	彭伟	广东岭南职业技术学院	2020.5~2022.5	7.	《动画技法》工学结合优质核心课程	钟晓韵	广东岭南职业技术学院	2013~2015	序号	作者	论文名称	刊物名称	时间	1.	罗涓涓	以企业真实动画片项目为教学支撑平台的课程体系研究与实践	中国科技纵横	2012年12月	2.	罗涓涓	基于企业真实项目的校企“双主体”高职动漫人才培养探索	中国市场	2018年4月
	序号	课题名称	主持人	来源	年限																																																																						
	1.	以企业真实项目为教学支撑平台的课程体系开发与实施	罗涓涓	广东省教育厅	2013~2016																																																																						
	2.	基于企业真实动画片项目的课程体系构建与实施	罗涓涓	广东省信息技术教指委	2013~2015																																																																						
	3.	校企混编“三组合”动漫师资队伍	罗涓涓	广东省高职院校教学质量与教学改革工程	2015~2018																																																																						
	4.	2016-2017 学年度“6+1”工程实施计划教学团队	罗涓涓	广东岭南职业技术学院	2016~2017																																																																						
	5.	《创意思维与创新实践》网络精品课程	国晓芬	广东岭南职业技术学院	2015~2017																																																																						
	6.	《动画概论与动漫基础》工学结合优质核心课程	彭伟	广东岭南职业技术学院	2013~2015																																																																						
	7	《动画概论与动漫基础》校级网络精品课程建设	彭伟	广东岭南职业技术学院	2020.5~2022.5																																																																						
	8	《真实企业项目：动画镜头描线与着色》校级网络精品课程建设	彭伟	广东岭南职业技术学院	2020.5~2022.5																																																																						
		《原动画制作》校级优质核心课程建设建设	彭伟	广东岭南职业技术学院	2020.5~2022.5																																																																						
	7.	《动画技法》工学结合优质核心课程	钟晓韵	广东岭南职业技术学院	2013~2015																																																																						
	序号	作者	论文名称	刊物名称	时间																																																																						
	1.	罗涓涓	以企业真实动画片项目为教学支撑平台的课程体系研究与实践	中国科技纵横	2012年12月																																																																						
2.	罗涓涓	基于企业真实项目的校企“双主体”高职动漫人才培养探索	中国市场	2018年4月																																																																							

三、获得的教学表彰/奖励：				
序号	荣誉称号、表彰奖励名称	授奖部门	时间	获奖人
1	广东省职业生涯规划大赛一等奖	广东岭南职业技术学院	2018.7	国晓芬
2	2017-2018 学年信息化教学大赛校赛课堂教学团队二等奖	广东岭南职业技术学院	2018.6	罗涓涓 国晓芬
3	校级青年教师讲课比赛三等奖	广东岭南职业技术学院	2018	钟晓韵
4	全国职业院校技能大赛教学能力比赛校内选拔二等奖	广东岭南职业技术学院	2019	罗涓涓
5	全国职业院校技能大赛教学能力比赛校内选拔二等奖	广东岭南职业技术学院	2019	罗涓涓
6	广东省第五届高校（高职）青年教师教学大赛三等奖	广东岭南职业技术学院	2020	国晓芬
7	广东省第五届高校（高职）青年教师教学大赛三等奖	广东岭南职业技术学院	2020	钟晓韵
8	广东省 2020 年职业院校技能大赛教学能力校内选拔赛暨 2020 年学校教师教学能力大赛三等奖	广东岭南职业技术学院	2020.7	彭伟 梁宇鹏 罗涓涓
9	校企双主体以企业真实动画片项目为支撑、零基础培养动漫专才的实践方案	广东岭南职业技术学院	2021.5	罗涓涓 钟晓韵 国晓芬 彭伟 梁宇鹏
10	2021-2022 学年第一学期获得先进个人奖	广东岭南职业技术学院	2022.1	彭伟

5. 教学资源

5.1 基本资源

5.2 拓展资源

5.3 资源创新

本课程所有上课讲解用的案例均为个人现场作画，均是原创，教学 PPT 均为本人编写，教学视频也均为个人录制上传，教学动画也是个人原创。

6. 课程特色

6.1 内容

本课程选取的学习领域的情境，是根据公司项目需求和素养的要求，合理选择教学案例和内容，通过完整的工作过程，培养学生的职业能力和职业素质。把各阶段项目分为不同的学习情境，根据这些学习情境，以真实项目训练为主。

学习情景 1	前期策划:动画与节奏
学习情景 2	中后期制作一:一般动画设计与制作
学习情景 3	中后期制作二:曲线运动的动画设计与制作
学习情景 4	中后期制作三:人或动物走路的动画设计与制作
学习情景 5	中后期制作四:人和动物跑步动画设计与制作

6.1.1 课程整体设计

课程	项目阶段	任务分配
动画概论与动漫基础	前期策划:动画与节奏	任务 1: 开展资讯、了解动画行业; 任务 2: 确定动画项目的风格流派和制作工艺。 任务 3: 制定动画项目的制作流程;

		任务 4: 完成动画项目的设计稿。
	中后期制作一：一般动画设计与制作	任务 1: 开展资讯, 完成优秀动画成品赏析; 任务 2: 分析讨论, 整理出运动规律的特点; 任务 3: 案例演示, 学习动画制作过程; 任务 4: 项目实施, 完成项目里该类动画的制作; 任务 5: 项目审核, 互动指导; 任务 6: 分享交流, 学优去劣。
	中后期制作二：曲线运动的动画设计与制作	任务 1: 开展资讯, 完成优秀动画成品赏析; 任务 2: 分析讨论, 整理出运动规律的特点; 任务 3: 案例演示, 学习动画制作过程; 任务 4: 项目实施, 完成项目里该类动画的制作; 任务 5: 项目审核, 互动指导; 任务 6: 分享交流, 学优去劣。
	中后期制作三：人或动物走路的动画设计与制作	任务 1: 开展资讯, 完成优秀动画成品赏析; 任务 2: 分析讨论, 整理出运动规律的特点; 任务 3: 案例演示, 学习动画制作过程; 任务 4: 项目实施, 完成项目里该类动画的制作; 任务 5: 项目审核, 互动指导; 任务 6: 分享交流, 学优去劣。
	中期制作四：人和动物跑步动画设计与制作	任务 1: 开展资讯, 完成优秀动画成品赏析; 任务 2: 分析讨论, 整理出运动规律的特点; 任务 3: 案例演示, 学习动画制作过程; 任务 4: 项目实施, 完成项目里该类动画的制作; 任务 5: 项目审核, 互动指导; 任务 6: 分享交流, 学优去劣。

6.1.2 教学主题与内容安排

前期策划: 动画与节奏

编号	课程单元名称	学时分配	项目进度成果安排
1	动画概论 (自学)	1	确定一个动画项目制作风格
2	运动的定义	1	制定一个动画项目的制作流程

3	影响物体运动的要素	2	完成项目的设计稿：以一本手翻书的形式完成制作
4	运动的节奏		

中后期制作一：一般的动画设计与制作

编号	课程单元名称	学时分配	项目进度安排
1	物体的下落	4	完成项目里物体下落动画部分的制作
2	挤压拉伸的动画原理	4	完成项目里挤压拉伸动画部分的制作
3	预备缓冲的动画原理	4	完成项目里预备缓冲动画部分的制作
4	惯性和随动的动画原理	4	完成项目里惯性和随动动画部分的制作
5	钟摆运动的动画原理	2	完成项目里钟摆运动动画部分的制作

中后期制作二：曲线运动的动画设计与制作

编号	课程单元名称	学时分配	项目进度安排
1	波形曲线运动	4	完成项目里波形曲线运动动画部分的制作
2	S型曲线运动	4	完成项目里S型曲线运动动画部分的制作

中后期制作三：人或动物走路的动画设计与制作

编号	课程单元名称	学时分配	项目进度安排
1	人的普通走路	4	完成项目里人的普通走路动画部分的制作
2	人的表演性走路	2	完成项目里人的表演性走路动画部分的制作
3	人的创造性走路	2	完成项目里人的创造性走路动画部分的制作

4	动物的走路	2	完成项目里动物走路动画部分的制作
---	-------	---	------------------

中后期制作四：人或动物跑步的动画设计与制作

编号	课程单元名称	学时分配	预期学习成果
1	人的普通跑步	2	完成项目里人的普通跑步动画部分的制作
2	动物的奔跑	2	完成项目里动物跑步动画部分的制作

6.2 教学组织

本课程纳入建设校级精品在线课程的项目任务后，为确保高质量完成课程建设并全面落实省级高质量专业群建设任务，设立领导小组，全面领导项目建设。组长由学院副院长罗娟娟女士（副教授）担任，副组长由广州千骐动漫有限公司总经理范文伟（行业领军人物）先生担任，成员有动漫专业教研室主任钟晓韵、国晓芬（副教授），广州千骐动漫有限公司校区经理、动漫专业教研室副主任彭伟（企业任职执行导演），以及骨干教师梁宇鹏（企业任职修型作监）组成。

领导小组负责对项目建设过程中的重大问题进行研究，全面领导项目建设和项目检查验收工作，由课程建设主要负责人牵头，团队其他成员协同完成课程的全方位建设、教案的编撰，教学资源的整理等等。以确保 2022 年完成各项建设任务。

同时聘请行业企业技术专家，解决专业和课程实务技术问题，聘请广州千骐动漫有限公司动画部门总导演曹东波及多位执行导演和各职能部门的重要技术骨干作为本课程建设的校外专家组，随时进行跟踪指导。

课程建设 主要成员	专业技术 职务	主要职责	承担的主要课程
彭伟	执行导演	教学设计与教学资源制作，课程主讲及教学实施	《动画概论与动漫基础》 《真实企业项目：动画镜头描线与着色》 《动漫技法 3. 动画原理》 《真实企业项目：动画中间张制作》 《原动画制作》 《真实企业项目：原、动画制作》

梁宇鹏	动画作监	教学设计与教学资源制作，课程主讲及教学实施	《动画概论与动漫基础》 《真实企业项目：动画镜头描线与着色》 《前期制作》 《真实企业项目：原、动画制作》 《原画设计》
钟晓韵	讲师	教学设计，课程主讲及教学实施	《速写》 《动画概论与动漫基础》 《创意训练项目：二维短片制作》 《创意思维与前沿技术》
罗娟娟	副教授	教学设计，课程主讲及教学实施	《创意思维与前沿技术》 《影视鉴赏与分析》 《动画概论与动漫基础》

6.3 教学模式

在校企合作“双主体”办学模式的指导下，校企师资共建课程。同时，引入真实企业项目，完善课程内容，突显培养优势。

6.3.1 工学结合

本课程的教学在其大纲的指导下，力求紧密联系实际，脱离空洞乏味的教学状况。在教学中，以职业岗位为应用向导，调整理论教学内容，使理论服务于实践，以职业岗位工作过程为基础，设计教学内容，使教学做一体化。如本课程在教学环节就根据动画制作的就业岗位设计了 FLASH 动画短片制作的流程和制作方式，让学生熟悉动画制作的过程。

6.3.2 以学生为主

在进行本课程的设计和教学过程中，我们始终遵循“以学生为主体”的教学理念，尽量让学生通过实践来学习课堂的理论，让他们明白自己才是课堂的主体。

6.3.3 与时俱进

及时将行业动态和行业时事引入课堂教学，让学生接触更多当今行业制作的知識，了解更多行业资讯。

轻松愉快的学习方式：以学生兴趣点出发，而做一些随堂性的动画动作表演，一般为即兴表演，激发学生的积极性和自己动手能力；在最后的短片制作中要求学

生按自己个人爱好，制定自己的动画短片的风格和制作方，收集整理资料并且制作出动画短片。

6.3.4 工学结合模块化教学案例

本课程选取的学习领域的情境，是根据公司项目需求和素养的要求，合理选择教学案例和内容，通过完整的工作过程，培养学生的职业能力和职业素质。把各阶段项目分为不同的学习情境，根据这些学习情境，以真实项目训练为主。

学习情景 1	前期策划:动画与节奏
学习情景 2	中后期制作一:一般动画设计与制作
学习情景 3	中后期制作二:曲线运动的动画设计与制作
学习情景 4	中后期制作三:人或动物走路的动画设计与制作
学习情景 5	中后期制作四:人和动物跑步动画设计与制作

以下以具体的学习情景 2: 中后期制作一: 一般动画设计与制作

2.1 运动规律之自由落体运动的教学设计方案为例, 说明本课程的教学方法。

学习情境、项目名称	学习模块 2: 一般运动的运动规律		
学习情境、项目单元名称	2.1 运动规律之自由落体运动		
授课地点	腾讯课堂+职教云+电脑机房	学时	4 学时
学习资源 (设备、材料、工具)	视频直播设备、《动画概论与动漫基础》职教云学习平台、电脑、FLASH 动画制作软件等。		
教材、参考书	《动画人生存手册》编著: 理查德·威廉姆斯 《动画的时间掌握》编著: 哈罗德·威特克、约翰·哈拉斯 《动画表演规律》编著: 南希·贝曼、林恩·约翰斯顿		
一、教学目标			
知识目标: 学习自由落体运动的原理, 规律及使用技巧。 技能目标: 了解和熟练掌握自由落体运动原理及规律, 并懂得运用分析动画问题。 素养目标: 培养学生主动思考学习积极性与乐于探究的学习态度, 提高学生自我的独立思考, 创作的能力。			
二、学情分析			

1. 教学对象为大一下学期的学生，之前并未学习动画相关的内容。
2. 前置课程为图形处理实用技术、创意思维与创新实践（一）、素描，速写。
3. 通过前面的学习，已具备一定的手绘能力和审美能力，但是独立创作能力较差，对动画运动规律认识接近零，且过于依赖老师的讲解。

三、教学设计

基本原则：

1. 将教学内容与信息资源有机结合，创造一个线上教学，线上实操、线上评测和实时互动交流的多功能教学环境。
2. 采用案例教学，将理论与动画应用有机结合，力求做到了理论实践一体化实现做中教，做中学。
3. 充分利用视频直播教室、多媒体课件和网络课程等信息化教学手段，调动学生的积极性和主动性，促进学生自主学些和主动学习。

教学组织：

遵循学生的认知规律，以信息化学习情境为载体，以任务驱动为主线，将本单元2课时划分为“案例分析”、“讲授知识”、“示范教学”、“课堂实践与指导”，“成果展示”五个环节。

教学方法和手段：

1. **启发法：**本情境教学开始引入有关自由落体运动的案例思考，引出本次课的教学重点和难点。
2. **讲授法：**通过案例分析，引出自由落体运动的规律及特点。
3. **示范法：**利用自由落体的原理及规律，进行一次动画创作演示。
4. **实践与指导法：**要求学生根据演示，随学随做，并线上互动指导。
5. **分享与交流法：**分享学生作品，学生互评，最后由老师补充点评。

教学重难点

1. 教学重点：

- 分析运动所遵循的运动规律，
- 讲解运动规律在动画制作中的应用。
- 现场演示利用所学的运动规律进行动画制作。

2. 难点：

- 培养学生独立思考和分析运动的能力。
- 培养学生根据所掌握的运动规律进行独立创作的能力。

四、教学实施过程

课前：发布课程导学内容，学生在职教云上预习本次课程的学习内容。

课中：1. 引入课程环节：通过真实案例分析，引发学生思考，要求学生进行观察分析，得出初步的运动规律的特点。（课堂分析讨论，15min）

思考：苹果下落的原因？

- 1) 下落的过程是怎样的？
- 2) 苹果砸到牛顿的头会是什么反应？
- 3) 之后又是怎么运动的？

2. 讲授环节：观察判断，得出初步结论：（课堂讲授，20min）

下落过程：

- 1) 运动状态-----静动（慢快）转化-----合力的平衡
- 2) 运动方向-----垂直地面-----合力的方向
- 3) 速度变化（节奏）--加速---合力的持续性、环境

撞击过程：

- 1) 形体-----变形/破碎/融合----物体和被撞物的材质
- 2) 动画效果-----震动-----作用力和反作用力

后续运动：

- 1) 运动状态-----动到静-----合力的平衡
- 2) 运动方向---与下落方向相反---被撞物的外形（环境）
- 3) 速度变化（节奏）---减速-----合力的持续性、环境
- 4) 持续动作-----动到静-----运动循环并衰减（能量守恒定律）

3. 案例演示环节：由老师根据前文得出的惯性运动规律进行动画设计。（直播演示，学生观察思考，20min）

4. 实践环节：本阶段由学生根据要求自由发挥进行创作。（指导、答疑30min）

1. 在苹果、水滴里任选一个物体完成自由落体运动的原动画绘制。
2. 从左图中任选一个完成自由落体运动的动画绘制，并分析下落过程、着地过程，着地之后的动作延续。

5. 分享与交流环节：分享学生作品，学生互评，最后由老师补充点评。（引导，分享，35min）

- (1) 学生某遂自荐展示个人作品，并分享心得，每人2分钟。
- (2) 教室选取2个优秀作品进行分享点评。

课后：查看更多的动漫作品，研究惯性运动在动画里的运用。

五、 教学反思与改进。

教学反思：

1. 在学生学习的过程中，学生对运动规律的使用基本能掌握，但是画面缺乏表现力，节奏把控总是欠准确。
2. 在教学实施的过程中，由于是网络教学，并不能及时了解到所有学生对知识的掌握情况。

改进措施：

1. 尽量多推荐优质的动画给学生观摩。
2. 多采用案例教学，引导学生多思考，多观察。
3. 及时查看学生提交在职教云上的个人作品，汇总学生制作上的问题，在

下次上课的时候集中讲解。

7. 目标实现

7.1 “考评”

7.1.1 课程建设，对于学生学习的直接效果

- 学生通过本课程的学习能掌握角色造型、色彩运用、文字、画面排版的设计原理和创意表现方法；
- 掌握动画项目制作常用到的画面尺寸、构图规格；
- 掌握动画软件中存储和输出视频文件的方法；
- 掌握动画项目制作的基本流程、制作手段及动画风格；
- 掌握各类动画设计的特点，运动规律的使用技巧、创意表现方法。
- 根据制作需要收集、整理、分析与评判相关的素材资料；
- 会操作应用动画制作相关的软件；
- 能运用动画制作领域的相关术语来描述动漫行业的制作工艺、流程和制作技术；
- 根据项目需求，能利用运动规律解决动画设计的规律性问题
- 能鉴定动画作品的制作技术和改进方法。
- 运用所学的动画知识，评估实际中遇到的技术难点

7.1.2 课程建设，对于培养学生职业素养和工作态度上的成效

- 学生在工作学习上具有团队合作精神、提升了与人沟通交流能力；
- 学生在工作态度上具备了谦虚、好学的学习态度；
- 学生在学习思维上具备有创新意识、主动思考、独立创作的能力；
- 学生在学习状态上具有制作与设计的质量意识，良好的职业道德；
- 学生在工作德育上具有知识产权意识、杜绝抄袭优良品德。

7.1.3 课程建设，对于学生学习后续课程《真实企业项目》的成效

课程建设后，学生通过学习，基本能直接胜任真实企业项目的工作。学生能按照项目制作规范和项目验收标准，根据项目制作流程独立完成项目制作，并自觉产

生知识产权保护意识，以下是历年真实企业项目案例。已有真实企业项目 11 部动画片，形成拓展资源不少于 1000 个。

年度
片名
集数
(分钟数)
学生完成量
(分钟数)
播放情况
网络视频点击量
截至 201 年 3 月
(土豆、优酷、爱奇艺 3 家签约网站)
年级、班级
学生人数
署名
原画师
署名
动画师
三维原画设定 (2012 新增岗位)

2009

御兽王者
II
25 集
(600 分钟)

260 分钟以上
全国卫视热播
6,546.3

2006 级动漫 1-2 班
50

2010

机甲兽神
I
26 集
(624 分钟)

300 分钟以上
全国卫视循环热播；
台湾、韩国、阿拉伯发行。
4,888.8

2007 级动漫制作
63
3

2011

机甲兽神
II
26 集
(598 分钟)

300 分钟以上
央视热播；
全国卫视循环播放；
台湾、韩国、阿拉伯发行。

6,896.9

2008 级动漫制作
55

4

2009 级动漫制作
54

2009 级动漫周边
53

2012

奇博少年
52 集
(1248 分钟)

500 分钟以上
嘉佳卡通热播；
全国卫视循环播放。
6,133.5

2009 级动漫制作
54
7

2009 级动漫周边
53
4

2010 级动漫 1-3 班
125

2013

翼空之巅
40 集
(620 分钟)

300 分钟以上
2013. 04. 08 嘉佳卡通首播;
全国卫视循环播放。
2014. 10. 03 央视少儿播出。
15,000 万
2010 级动漫 1-3 班
125
7

4

2011 级动漫 1-2 班
72

23

2014

翼飞冲天
之
天空战骑
52 集
(1196 分钟)

600 分钟以上
2015. 01. 01 武汉少儿频道首播;
全国卫视循环播放;
5,376.1 万
2011 级动漫
20
5

1

2012 级、2013 级动漫班
88

28

3

2015

机甲兽神

之
爆裂飞车
40集
(920分钟)
78分钟以上

全国卫视循环播放
45,173.1万
2013级动漫班
45
5
3
4

2014级动漫1-3班
116

23

2016

巴拉啦小魔仙之
飞越彩灵堡
26集
(520分钟)

116分钟以上
2016.11.13 嘉佳卡通首播
38,697.2万
2014级动漫1-3班
2015级动漫1-5班
315

8
2017

巴拉啦小魔仙之
飞越彩灵堡2
26集
(520分钟)

93分钟以上
2007.05.19 优漫卡通首播；全国卫视循环播放
10,728.8万
2014级动漫1-3班
2015级动漫1-5班
315

8
23
3
2018

巴拉啦小魔仙之魔法海萤堡
26集
(520分钟)

140分钟以上
2018.11.16 嘉佳卡通卫视首播，全国卫视循环播放
15,328.3万
2015级动漫1-5班

2016 级动漫 1-6 班
398
16
24
5
2019

菲梦少女
26 集
(520 分钟)
78 分钟以上

嘉佳卡通 2019 年 1 月 23 日首播，5 大网络视频平台同步播放
45, 328.3 万
2015 级动漫 1-5 班
189

6

7.1.4 课程建设，对于社会服务的成效

创新创业：课程支撑专业创新项目建设，为推动创新项目提供人才基础，近年来的自主研发创新项目如下：

自主研发原创短片《星之传奇-岭南 20 周年庆献礼片》（2013）

自主研发原创短片《工场大作战》自主研发原创动画（2015）

自主研发原创短片《初入职场之正装攻略》（2017）

自主研发原创短片《启航-动漫专业十周年宣传片》（2017）

7.2 “能学”

本课程网站是一个真正受学生欢迎，比较实用的网站，既适合专业人士学习使用，也适合非专业人士查看，非常通俗易懂。本网站除了包含全套课程所需的教學 PPT，授課視頻，習題外，也放了很多由師生共同製作的動畫教學視頻和知名動畫視頻的片段節選。既設置幫助學生學習的學習指導欄目，也放置了優秀的學生作品。總之，《動畫概論與動漫基礎》精品在線開放課程，除了由豐富的學習資源外，也充分的體現了工學結合、專業教育與思政教育相結合，注重學生職業素養培養的指導思想。

在整個學習過程中，充分體現 “以學生為本” 的教學思想，讓學生參與到

学习的过程中，通过已学的知识来推导到新的知识，培养学生推理能力。实施线上线下相结合的混合式教学培养了学生自主学习、团队合作的精神，充分利用信息技术提供丰富的动画实战案例与运动规律的整合，让学生较为轻松灵活地掌握动画运动规律的使用技巧，充分体现了以学生的发展为中心，张扬了学生个性，发挥了学生学习数学的主动性和积极性，培养了他们的学习能力，提高了学生的动画制作水平。

课程给学生提供表现的机会。学生能通过表演体验的，就尽量让学生去亲身演示，继而观察体会，学生能够讨论的就尽量让学生讨论；学生能思考的，就尽量让学生思考；学生能够归纳的，就尽量让学生自己归纳。多采用小组合作学习，分组教学的方法，让学生全员参与平等地讨论多种问题为每一个学生提供参与学习的机会。

历年来学生的动画作品无论二维动画还是三维动画都离不开对本课程的良好掌握，学生无论是在动漫行业就业还是制作个人作品，本课程也是起着及其重要的作用。2011年以来，动漫专业毕业生的就业率保持在98%以上，各用人单位也反馈良好，认可度高，在同类专业毕业的学生里也能更容易脱颖而出。

7.3” 辅教”

目前市场上类似教材多而杂乱，不够系统，很多知识点只是点到，并未说明缘由，学生学习后不能很好的吸收，总是一知半解。本课程的优势在于比较系统，知识点的递进关系也较为明确，动画视频的形式进行教学，生动立体。

本课程与传统的课堂教学相比，创新之处在于运用现代信息技术，适应当代大学生素质发展，即提高学生的学习效率，也提高了教师的教学质量。

通过课前准备、课中六环节、课后三任务的教学步骤，实施线上线下相结合的混合式教学以及理实一体化教学的方法，学生掌握了动画运动的运动规律，并具有一定的案例与动画表演分析能力，能根据所学进行项目实战，动手制作能力明显提高，获得了较好的学习成果。