

《应用动画设计》课程标准

1 课程基本信息

课程编码	z01100271	课程类型	理论 ☐ 实践 ☐ 理论+实践 ☒		
总学时	72	实践学时	48	学分	4.5
适应对象	高中毕业（或同等学历），三年制大专				
适用专业	数字媒体应用技术专业				
先修课程	《美术基础》、《图形图像处理》				
后续课程	《三维动画》、《数字媒体综合实践》、《数字媒体项目管理》				
编写教师	杨建强	编写时间	2020 年 2 月		
院（部）审批		审批时间			

2 课程定位

《应用动画设计》课程是数字媒体应用技术专业开设的一门专业核心课程。主要培养学生二维动画制作技能和职业素养。

通过本课程的学习，学生能熟练运用二维动画处理软件 animate。掌握二维动画设计与制作能力，为后续课程《三维动画》等打下良好基础。掌握本课程核心专业能力能面向二维动画制作师、多媒体广告制作等工作岗位。在课程思政方面，通过本课程学习，培养学生爱岗敬业的工匠精神，增强学生民族自豪感，提升学生爱国主义热情。

3 课程能力标准要求

3.1 知识要求

了解 animate 软件的特性和动画的艺术特征。熟悉 animate 软件工具的作用和运用，熟悉二维动画制作运动控制方法,熟悉动画项目策划和制作流程。

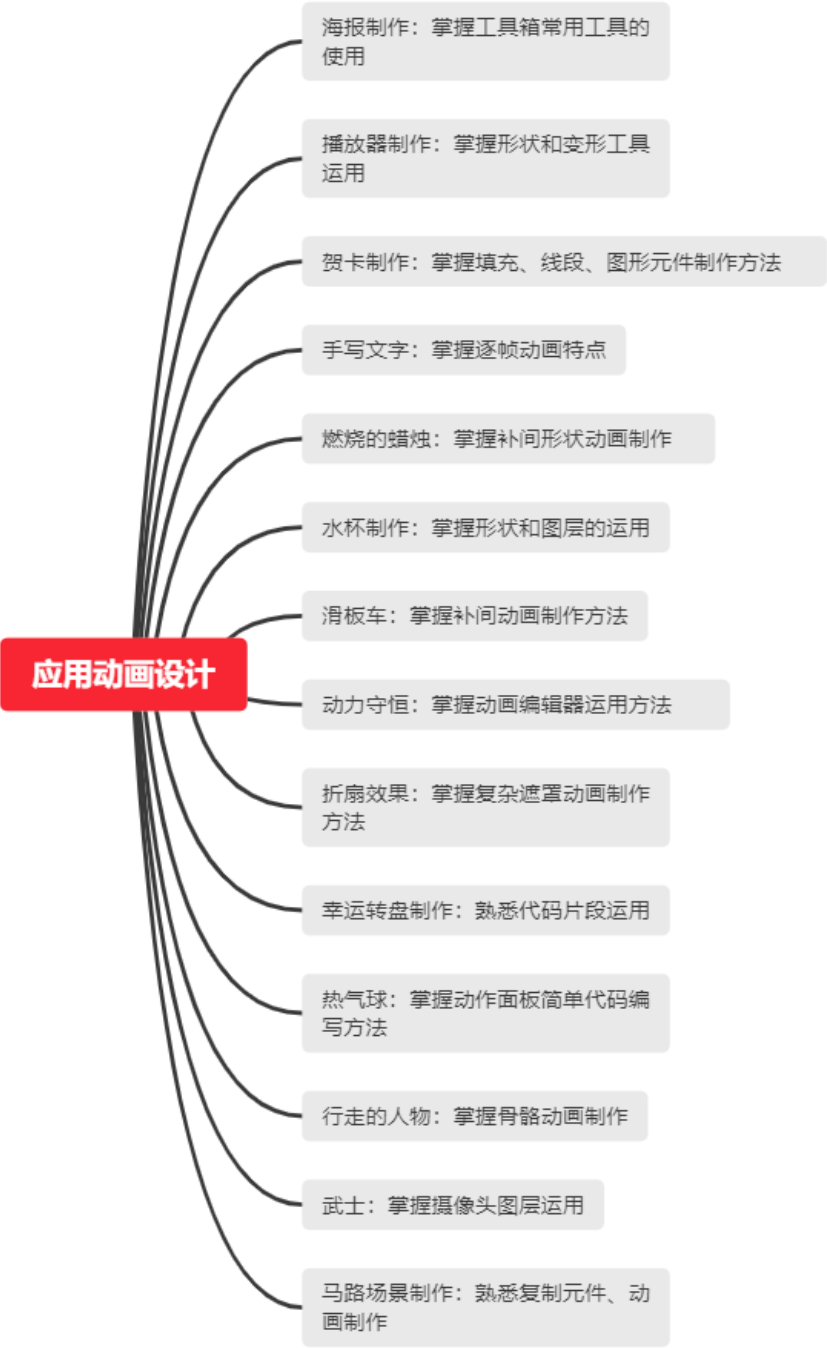
3.2.能力要求

具备良好的审美能力和设计能力，熟悉动画制作的流程，掌握视听表达的一般规律。熟练 animate 软件各种工具的运用，能用 animate 设计出广告类型、小动画类型和课件类型的二维动画，具有编写简单交互动画脚本的能力，同时能熟悉掌握 animate 作品在各平台发布的要求，能根据不同要求完成作品。

3.3 素质要求

通过完成本课程项目内容，熟练掌握 animate 软件运用，使学生能胜任企业二维动画助理或工程师岗位要求；使学生具有良好的团队精神和敬业精神，具有良好的创新能力和自学能力等。

4 知识体系(思维导图、知识要点)



5 课程主要内容

表 1 课程教学能力训练项目设计表

总项目 (活动)	子项目 (活动)	训练项目 名称	训练任务	拟实现的能力目 标和素质目标	训练方式手 段及步骤	学 时
海报制作	海报元素 制作	海报元素 制作	完成海报制 作	掌握工具箱基本 工具的运用	教师演示、 学生实操相 结合	2
播放器制作	播放器设 置	播放器设 计与制作	完成播放器 制作	掌握掌握形状和 变形工具运用	教师演示、 学生实操相 结合	2
贺卡制作	贺卡背景	图形、填 充和线条 运用	完成贺卡制 作	掌握图形、填充 和线条运用	教师演示、 学生实操相 结合	2
手写文字	文字和帧 的运用	文字和帧 的运用	完成文字逐 帧动画制作	掌握文字逐帧动 画制作	教师演示、 学生实操相 结合	2
燃烧的蜡烛	图层运用、 补间形状 动画制作	图层运用、 补间形状 动画制作	完成蜡烛火 焰形状变化	掌握蜡烛形状动 画制作	教师演示、 学生实操相 结合	2

滑板车制作	补间动画运用	补间动画运用	完成滑板车运动效果	掌握补间动画特点		
动力守恒定律动画制作	掌握动画编辑器运用	掌握动画编辑器运用	完成动力守恒动画效果制作	完成动力守恒动画效果制作		
马路场景制作项目	1 马路场景制作 1—car1与背景设计与制作项目	1.1car1副本制作	完成 car1 副本元件、car1 不同状态制作	掌握形状转换为图形元件的方式,掌握形状和元件的区别	教师演示、学生实操相结合	2
		1.2 马路背景运动、汽车停靠动作设计与制作	马路场景素材相对运动规律的运用、汽车靠路边动作设置	学习利用外部素材、掌握场景相对运用规律原理完成停车的站点设置	教师演示、学生实操相结合	2
	2 马路背景场景制作 2—汽车开关门、乘客上车动作设计与制作项目	2.1 汽车开关门动作设计与制作	汽车开关门制作、玻璃窗升降制作	掌握分层动画制作技术、掌握形变控制关键点设置	教师演示、学生实操相结合	1
		2.2 过往车辆设计与制作	完成 car2、Car3、摩托车动画制作	重复练习制作运动车辆的方法	教师演示、学生实操相结合	1
		2.3 人物肢体动作分解的设计与制作	女孩上车动作制作	掌握人物身体元件分解动作操作	教师演示、学生实操相结合	2
	1 海底动画 1—海底背景元件制作项目	1.1 海水、珊瑚水草元件的制作	制作海水、珊瑚、水草元件	掌握图形形变、颜色变幻、缩放控制动画的设计制作、颜色属性面板的使用	教师演示、学生实操相结合	2
		1.2 礁石、海星元件的设计与制作	制作不同的礁石	掌握外部图片调入、钢笔工具、笔刷工具、颜料桶工具的使用技巧	教师演示、学生实操相结合	1

		1.3 海水水泡的设计与制作	制作单个水泡和水泡群	掌握颜色渐变工具、图形元件与影片剪辑元件的区别、掌握引导层动画制作	教师演示、学生实操相结合	1
	2 海底动画 2—海洋鱼类设计与制作项目	2.1 鲨鱼追逐小鱼群动画设计与制作	设计与制作鲨鱼游弋觅食动画、小鱼群逃逸动画	掌握铅笔、钢笔、颜色工具运用、掌握不同鱼类的动作设计	教师演示、学生实操相结合	1
		2.2 母鱼带小鱼觅食动画	设计与制作母鱼带小鱼海底小心觅食动画	掌握椭圆等形状工具的运用、掌握形变动画和分层动画设计	教师演示、学生实操相结合	2
		2.3 热带鱼、水母与乌鱼动画	设计与制作热带鱼和乌鱼动画	掌握不同鱼类的运动规律设计与制作	教师演示、学生实操相结合	1
	3 海底动画 3—动画片头片尾设计与制作项目	3.1 片头动画制作	完成片头制作	掌握探照灯设计与制作方法、掌握文字遮罩方法、掌握预设动画的运用	教师演示、学生实操相结合	2
		3.2 片尾动画制作	完成片尾制作	掌握图形遮罩制作方法、掌握元件淡入效果制作、掌握按钮元件制作方法	教师演示、学生实操相结合	2
	交互动画内容展示项目	1 幸运转盘制作	完成幸运转盘制作控制设计与制作	掌握文字按钮的制作、掌握 play、stop、goto andplay 语言的运用	教师演示、学生实操相结合	2
		2 热气球控制制作	热气球控制制作	掌握图片按钮的制作方法、掌握素材替换的方法、掌握按钮套用元	教师演示、学生实操相结合	2

				件方法		
	3 多媒体内容展示 3—开场与主菜单动画设计与制作	3.1 开场按钮、开机、主菜单动画的设计与制作	完成开场按钮、电视机开启和主菜单制作	掌握按钮的脚本控制语言，实现场景之间的跳转	教师演示、学生实操相结合	2
		3.2 多场景切换动作设置	多场景切换脚本语言设置	掌握场景切换语言的使用	教师演示、学生实操相结合	2
	4 多媒体内容展示 4—多场景素材动画和结尾动画设计	4.1 多场景素材动画设计和结尾动画设计	制作多场景素材和结尾动画	掌握帧跳转语言设置、掌握不同类型素材的制作	教师演示、学生实操相结合	4
互联网广告制作	完成运动饮料、4G 广告制作	完成运动饮料、4G 广告制作	综合运用多种动画方式完成动画制作	掌握互联网全屏广告的制作方法	教师演示、学生实操相结合	4
骨骼动画项目	1 骨骼动画项目制作	1.1 行走的人物	制作人物行走动作	掌握骨骼动画基本概念、基本制作方法	教师演示、学生实操相结合	2
		1.2 毛毛虫制作	制作毛毛虫动画	制作多层骨骼动画，调整骨骼动画	教师演示、学生实操相结合	2
综合项目制作	项目启动	项目启动	组建团队、分工、设计动画剧情和动画元件	学会团队协作、发挥创意设计和制作动画	学生实操，教师辅导相结合	4
	项目实施	项目实施	设计和制作动画元素	按分工要求完成动画设计和制作	学生实操，教师辅导相结合	4
	项目验收评价	项目验收	合成发布作品	掌握作品合成发布方法，分享作品	学生实操，教师辅导相结合	4

注：1. 按照“总项目（活动）→子项目（活动）→训练任务”三层的逻辑

体

系进行“做”的任务系统设计。2. 课程内容设计要根据课程目标，尽可能找到综合项目贯穿课程始终，并根据综合项目的进程和内容分解为若干个子项目。

6 课程考核

本课程考核方式采用综合评价法：采取学生自评、教师评价（评价实习报告、学生完成的项目情况）等方式，形成学业综合评价成绩。 综合评价成绩=过程性评价(80%) +知识考核成绩(20%)，其中：过程性评价方法见表 2，知识点考核可采用在线考试方式，具体考核标准见表 3。

表 2 过程考核标准设计表

项目 名称	考核点及 项目分值	建议 考核方式	评价标准			项目 成绩比例
			优	良	及格	
马路场 景制作 项目	1.car1 汽车元件 制作（5 分）	提 交 动 画 作 品 ， 教 师评价	按 要 求 完 成 动 画 设 计 与 制 作， 并 有 一 定 创 意	按 要 求 完 成 动 画 设 计 与 制 作	基 本 按 要 求 完 成 动 画 设 计 与 制 作	20
	2.马路背景制作 （5 分）	按 要 求 完 成 动 画 设 计 与 制 作 教师评价	按 要 求 完 成 动 画 设 计 与 制 作， 并 有 一 定 创 意	按 要 求 完 成 动 画 设 计 与 制 作	基 本 按 要 求 完 成 动 画 设 计 与 制 作	
	3.人物上车动画 制作（5 分）	按 要 求 完 成 动 画 设 计 与 制 作 教师评价	按 要 求 完 成 动 画 设 计 与 制 作， 并 有 一 定 创 意	按 要 求 完 成 动 画 设 计 与 制 作	基 本 按 要 求 完 成 动 画 设 计 与 制 作	
	4.其他汽车元件 制作（5 分）	按 要 求 完 成 动 画 设 计 与 制 作 教师评价	按 要 求 完 成 动 画 设 计 与 制 作，	按 要 求 完 成 动 画 设 计 与 制 作	基 本 按 要 求 完 成 动 画 设 计 与 制 作	

			并有一定创意			
海底动画项目	1.海底背景元素制作项目（5分）	按要求完成动画设计与制作 教师评价	按要求完成动画设计与制作，并有一定创意	按要求完成动画设计与制作	基本按要求完成动画设计与制作	20
	2.海洋鱼类设计与制作（10）	按要求完成动画设计与制作 教师评价	按要求完成动画设计与制作，并有一定创意	按要求完成动画设计与制作	基本按要求完成动画设计与制作	
	3.动片头片尾设计与制作（5分）	按要求完成动画设计与制作 教师评价	按要求完成动画设计与制作，并有一定创意	按要求完成动画设计与制作	基本按要求完成动画设计与制作	
交互动画内容展示项目	1.幸运转盘控制项目（3分）	按要求完成动画设计与制作 教师评价	按要求完成动画设计与制作，并有一定创意	按要求完成动画设计与制作	基本按要求完成动画设计与制作	20
	2.热气球的制作（5分）	按要求完成动画设计与制作 教师评价	按要求完成动画设计与制作，并有一定创意	按要求完成动画设计与制作	基本按要求完成动画设计与制作	
	3.场景与主菜单动画设计与制作（7分）	按要求完成动画设计与制作 教师评价	按要求完成动画设计与制作，并有一	按要求完成动画设计与制作	基本按要求完成动画设计与制作	

			定创意			
	4.多场景素材动画和结尾动画设计（5分）	按 要 求 完 成 动 画 设 计 与 制 作 教师评价	按 要 求 完 成 动 画 设 计 与 制 作 , 并 有 一 定 创 意	按 要 求 完 成 动 画 设 计 与 制 作	基 本 按 要 求 完 成 动 画 设 计 与 制 作	
骨 骼 动 画 项 目	1.毛毛虫动画（3分）	按 要 求 完 成 动 画 设 计 与 制 作 教师评价	按 要 求 完 成 动 画 设 计 与 制 作 , 并 有 一 定 创 意	按 要 求 完 成 动 画 设 计 与 制 作	基 本 按 要 求 完 成 动 画 设 计 与 制 作	10
	2.行走的人（7分）	按 要 求 完 成 动 画 设 计 与 制 作 教师评价	按 要 求 完 成 动 画 设 计 与 制 作 , 并 有 一 定 创 意	按 要 求 完 成 动 画 设 计 与 制 作	基 本 按 要 求 完 成 动 画 设 计 与 制 作	
综 合 项 目 制 作	项目启动（5分）	按 要 求 分 组 、 完 成 任 务 分 配 编 写 动 画 剧 本 和 镜 头 。 教 师 评 价	按 要 求 分 组 、 落 实 分 组 任 务 、 有 好 的 团 队 精 神 和 动 画 创 意	按 要 求 分 组 、 落 实 分 组 任 务 有 团 队 协 作 精 神 、 完 成 动 画 创 意	按 要 求 分 组 、 落 实 分 组 任 务 有 团 队 精 神 、 基 本 完 成 动 画 创 意	30
	项目实施（20分）	按 要 求 开 始 设 计 和 制 作 动 画 元 素 。 教 师 评 价	按 设 计 动 画 元 素 、 有 创 意 , 有 团 队 协 作 精 神	按 设 计 和 制 作 动 画 元 素 , 有 团 队 协 作 精 神	按 要 求 分 组 、 落 实 分 组 任 务 有 团 队 协 作 精 神	
	项目验收评价（5分）	按 要 求 完 成 设 计 和 制 作 动 画	按 要 求 提 交 作 品 。 有	按 要 求 提 交 作 品 。 有 团 队 协	按 要 求 提 交 作 品 。	

		元素。教师评价	创意，有团队协作精神	作精神		
合计						100%

表 3 知识点考核命题双向细目表

题 型 分值 教学单元		题 型（以分数计）											合
		客观性题						主观性题					
		选 择	填 空	判 断	名 词 解 释			设计	制作	编程	创意		
1	15	2	3					2	5		3		15
2	15	2	3					2	5		3		15
3	15		2		3				5	5			15
4	15		2		3				5	5			15
5	40							10	20		10		40
合 计		4	10		6			14	30	10	16		100

7 教学资源配置

7.1 主教材

《Animate CC 二维动画设计与制作》 人民邮电出版社 潘博 2019 年 9 月。

7.2 参考资料

1. 《动画概论》 电子工业出版社 郭笑莹 2013 年 10 月。
2. 《Animate 动画广告创意直播》 机械工业出版社 张静 2019 年 3 月。
3. 《Animate cs6 动画制作标准教程》 人民邮电出版社 祝红琴 2017 年 8 月。

4. 自备教案和讲义。

7.3 主要设备与设施

整个教学在计算机实训室中进行。实训室要求配备品牌计算机（包括教师机和学生机），安装 animate cc。

8 教师要求

了解数字媒体应用技术专业学生特点，对本课程的体系结构熟悉。熟悉二

维动画制作流程，熟悉掌握 **animate** 软件的使用，具有良好的审美能力和动画设计能力。