

# 《应用动画设计》单元教学设计

## 目录

第一单元教学设计.....	1
第二单元教学设计.....	3
第三单元教学设计.....	5
第四单元教学设计.....	7
第五单元教学设计.....	9
第六单元教学设计.....	11
第七单元教学设计.....	13
第八单元教学设计.....	15
第九单元教学设计.....	16
第十单元教学设计.....	18
第十一单元教学设计.....	19
第十二单元教学设计.....	20



## 第一单元教学设计

教学单元名称:		马路场景制作 1	学时	4
教学单元目标		能力目标:		
		1. 快速完成影片剪辑元件制作和形状补间、传统补间动画类型制作;		
		2. 掌握不同物体运动动画的规律。		
		知识目标: 巩固上学期内容, 理解不同元件、理解不同动画的运动规律。		
		素质目标: 保持认真严谨的工作态度。学会与同学分享动画制作的乐趣。培养学生责任意识、协作精神、创新精神。		
编号	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
1	car1” 元件副本制作	完成该元件制作	掌握元件内将部分形状转化为嵌套元件的方法。	教师示范、学生实训
2	颠簸汽车” 元件制作	完成该元件制作	掌握复制、重新编辑元件方法, 认知汽车的运动规律。	教师示范、学生实训
3	移动背景动画制作	完成该动画制作	掌握引用外部元件、物体相对运动快慢不一样的运动规律。	教师示范、学生实训
4	摇下车窗动画制作	完成该动画制作	利用形变动画控制车窗升降, 控制形变动画的中心点	教师示范、学生实训
学生知识与能力准备		学生在上学期已经学习了《应用动画设计 I》课程, 掌握了二维动画软件制作 flash 的基本操作, 大部分学生都掌握了动画制作的基本方法, 能完成较简单的动画制作, 但是对比较复杂的动画比较陌生, 需要通过案例逐步掌握和学习复杂动画制作。		
教学材料(设备)准备		机房能运行 office 和 flash cs6 软件、PPT 课件、动画作品、完成实训的相关素材。		
步骤	教学内容(项目内容)	学生活动	主要教学手段和方法	时间分配(分钟)
1	播放动画影片, 提出学习任务	学生领取任务	教师示范、学生实训、学生思考	10
2	导入“car1” 元件副本动画效果	听讲, 讨论	教师分析讲解技术要点	10
3	演示“car1” 元件副本制作	听讲、边学边做	教师示范、学生实训	20
4	制作“car1” 元件副本	边学边做、讨论	学生实训、教师辅导相结合	30
5	导入“car1” 元件副本动画效果	听讲, 讨论	教师分析讲解技术要点	5
6	演示“颠簸汽车” 元件副本制作	听讲、边学边做	教师示范、学生实训	5
7	制作“颠簸汽车” 元件	边学边做、讨论	学生实训、教师辅导相结合	10
8	导入“移动背景” 动画效果	听讲, 讨论	教师分析讲解技术要点	10

9	演示“移动背景”元件制作	听讲、边学边做	教师示范、学生实训	10
10	制作移动背景动画	边学边做、讨论	学生实训、教师辅导相结合	10
11	导入摇下车窗动画	听讲，讨论	教师分析讲解技术要点	10
12	演示摇下车窗动画制作	听讲、边学边做	教师示范、学生实训	15
13	制作摇下车窗动画	边学边做、讨论	学生实训、教师辅导相结合	25
14	教学小结，布置作业	学生总结	教师总结、讨论	10

## 第二单元教学设计

教学单元名称:		马路场景制作 2		学时	4
教学单元目标		能力目标:			
		1. 快速完成分层动画、补间动画、引导层动画、传统补间动画制作;			
		2. 掌握不同物体运动动画的规律。			
		知识目标: 巩固上节课内容, 理解不同元件、理解不同动画的运动规律。			
		素质目标: 保持认真严谨的工作态度。学会与同学分享动画制作的乐趣。培养学生责任意识、协作精神、创新精神。			
编号	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	
1	car1” 停靠开关门动作制作	完成停靠、开关门动作	掌握分层动画的制作方法。	教师示范、学生实训	
2	Car2、car3、摩托车动画	完成 car2 等其他车辆过往动画	掌握形变动画、引导层动画。	教师示范、学生实训	
3	乘客上车动作设计	完成乘客上车动作制作	掌握人物分解动作技术、人物行走设计	教师示范、学生实训	
4	马路背景元素修改	完成添加马路背景元素动画	完善动画、添加修改元件内容	教师示范、学生实训	
学生知识与能力准备		逐渐拾回了 flash 的基本操作技能, 大部分学生都能完成第一单元中要求的动画制作内容, 对该动画的内容和运动规律的设计有了较清楚的认识, 对完成本案例的动画保持较好的兴趣。			
教学材料(设备)准备		机房能运行 office 和 flash cs6 软件、PPT 课件、动画作品、完成实训的相关素材。			
步骤	教学内容(项目内容)	学生活动	主要教学手段和方法	时间分配(分钟)	
1	播放动画影片, 提出学习任务	学生领取任务	教师讲解、学生思考	10	
2	导入“car1 停靠开关门”动画	听讲, 讨论	教师分析讲解技术要点	10	
3	演示“car1 停靠开关门”制作	听讲、边学边做	教师示范、学生实训	15	
4	制作“car1 停靠开关门”动作	边学边做、讨论	学生实训、教师辅导相结合	25	
5	导入“Car2、car3、摩托车”动画效果	听讲, 讨论	教师分析讲解技术要点	5	
6	演示“Car2、car3、摩托车动画”制作	听讲、边学边做	教师示范、学生实训	15	
7	制作“Car2、car3、摩托车动画”	边学边做、讨论	学生实训、教师辅导相结合	20	
8	导入“乘客上车动作”动画效果	听讲, 讨论	教师分析讲解技术要点	5	
9	演示“乘客上车动作”制作	听讲、边学边做	教师示范、学生实训	15	

10	制作“乘客上车动作”动画	边学边做、讨论	学生实训、教师 辅导相结合	20
11	演示“马路背景元素”修改	听讲、边学边做	教师示范、学生 实训	10
12	修改“马路背景元素”	边学边做、讨论	学生实训、教师 辅导相结合	20
13	教学小结，布置作业	听讲、讨论	教师总结、讨论	10

### 第三单元教学设计

教学单元名称:		海底动画 1—海底背景元件制作项目	学时	4	
教学单元目标		能力目标: 掌握绘制元件的方法, 快速完成多个不同类型元件的制作。			
		知识目标: 灵活运用各种工具完成不同类型动画元素的制作。掌握不同类型元件的制作要领。理解不同物体的运动规律要求。			
		素质目标: 保持认真严谨的工作态度。学会与同学分享动画制作的乐趣。培养学生责任意识、协作精神、创新精神。			
编号	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	
1	海水元件的设计与制作	完成海水元件设计与制作	掌握颜色渐变控制的方法。	教师示范、学生实训	
2	礁石珊瑚、水草元件设计与制作	完成礁石、珊瑚、水草元件的设计与制作	掌握钢笔工具、渐变工具、元件属性面板设置。	教师示范、学生实训	
3	海星元件的设计与制作	完成海星元件的设计与制作	掌握多角星形工具、分层动画设计与制作、逐帧动画。	教师示范、学生实训	
4	水泡元件的设计与制作	完成水泡、水泡群的设计与制作	掌握图形元件动画和影片剪辑动画的区别	教师示范、学生实训	
学生知识与能力准备		学生逐渐熟练了二维动画软件制作 flash 的基本操作, 掌握了大部分常用工具的使用, 对动画的内容和运动规律的设计有更清楚的认识, 为完成本案例的动画提供了良好的基础。			
教学材料(设备)准备		机房能运行 office 和 flash cs6 软件、PPT 课件、动画作品、完成实训的相关素材。			
步骤	教学内容(项目内容)		学生活动	主要教学手段和方法	时间分配(分钟)
1	播放动画影片, 提出学习任务		学生领取任务	教师讲解、学生思考	10
2	演示海水元件效果		听讲, 讨论	教师分析讲解技术要点	2
3	讲解海水元件制作		听讲、边学边做	教师示范、学生实训	5
4	学生制作海水元件		边学边做、讨论	学生实训、教师辅导相结合	13
5	演示礁石珊瑚水草元件制作		听讲, 讨论	教师分析讲解技术要点	5
6	示范礁石珊瑚水草元件制作		听讲、边学边做	教师示范、学生实训	20
7	学生制作礁石珊瑚水草元件		边学边做、讨论	学生实训、教师辅导相结合	35
8	演示海星制作		听讲、边学边做	教师示范、学生实训、学生实训	10
9	学生制作演示海星		边学边做、讨论	学生实训、教师辅导相结合	30

10	演示水泡水泡群的制作	听讲、边学边做	教师示范、学生实训、学生实训	10
11	制作演示水泡水泡群	边学边做、讨论	学生实训、教师辅导相结合	30
12	教学小结，布置作业	学生总结	教师总结讨论	10

#### 第四单元教学设计

教学单元名称:		海底动画 2-海洋鱼类设计与制作项目	学时	4	
教学单元目标		能力目标: 1. 掌握鱼类的运动规律方法; 2. 快速完成多个不同类型元件的制作。			
		知识目标: 灵活运用各种工具完成不同类型动画元素的制作。掌握不同类型元件的制作要领。理解不同物体的运动规律要求。			
		素质目标: 保持认真严谨的工作态度。学会与同学分享动画制作的乐趣。培养学生责任意识、协作精神、创新精神。			
编号	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	
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	教师示范、学生实训	
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	教师示范、学生实训	
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	教师示范、学生实训	
学生知识与能力准备		学生逐渐熟练了二维动画软件制作 flash 的基本操作, 掌握了大部分常用工具的使用, 对动画的内容和运动规律的设计有更清楚的认识, 为完成本案例的动画提供了良好的基础。			
教学材料(设备)准备		机房能运行 office 和 flash cs6 软件、PPT 课件、动画作品、完成实训的相关素材。			
步骤	教学内容(项目内容)		学生活动	主要教学手段和方法	时间分配(分钟)
1	播放动画影片, 提出学习任务		学生领取任务	教师讲解、学生思考	10
2	导入鲨鱼追逐小鱼群动画效果		听讲, 讨论	教师分析讲解技术要点	5
3	演示鲨鱼追逐小鱼群动画设计与制作		听讲、边学边做	教师示范、学生实训	15
4	学生制作鲨鱼追逐小鱼群动画		边学边做、讨论	学生实训、教师辅导相结合	20
5	导入母鱼带小鱼觅食动画		听讲, 讨论	教师分析讲解技术要点	5
6	演示母鱼带小鱼觅食制作		听讲、边学边做	教师示范、学生实训	15
7	学生制作母鱼带小鱼觅食动画		边学边做、讨论	学生实训、教师辅导相结合	30
8	导入热带鱼动画效果		听讲, 讨论	教师分析讲解技术要点	5

9	演示热带鱼动画制作	听讲、边学边做	教师示范、学生实训	15
10	学生制作热带鱼动画	边学边做、讨论	学生实训、教师辅导相结合	20
11	播放水母与乌鱼动画效果	听讲，讨论	教师分析讲解技术要点	5
12	教师演示水母与乌鱼动画制作	听讲、边学边做	教师示范、学生实训	10
13	学生制作水母与乌鱼动画	边学边做、讨论	学生实训、教师辅导相结合	15
14	教学小结，布置作业	学生总结	教师总结、讨论	10

### 第五单元教学设计

教学单元名称:		海底动画3—动片头片尾设计与制作项目	学时	4	
教学单元目标		能力目标: 1. 熟悉运用遮罩设置探照灯、文字遮罩; 2. 熟悉图形遮罩制作方法、掌握元件淡入效果制作; 3. 掌握预设动画的运用。			
		知识目标: 了解遮罩动画的概念; 了解预设动画的类型。			
		素质目标: 保持认真严谨的工作态度。学会与同学分享动画制作的乐趣。培养学生责任意识、协作精神、创新精神。			
编号	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	
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	教师示范、学生实训	
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	教师示范、学生实训	
3					
学生知识与能力准备		学生学过高级程序设计, 有一定编程知识; 对动画的内容和运动规律的设计有较清楚的认识, 为完成本案例的动画提供了良好的基础, 但没有接触 actionscript 动画交互控制。			
教学材料(设备)准备		机房能运行 office 和 flash cs6 软件、PPT 课件、动画作品、完成实训的相关素材。			
步骤	教学内容(项目内容)		学生活动	主要教学手段和方法	时间分配(分钟)
1	播放动画影片, 提出学习任务		学生领取任务	教师讲解、学生思考	10
2	播放片头动画效果		听讲, 讨论	教师分析讲解技术要点	5
3	演示制作片头探照灯过程、讲解各种遮罩特点		听讲、边学边做	教师示范、学生实训	20
4	学生制作片头动画		边学边做、讨论	学生实训、教师辅导相结合	35
5	片头主创人员预设动画运用讲解		听讲, 讨论	教师示范、学生实训	5
6	学生完成主创人员动画		边学边做、讨论	学生实训、教师辅导相结合	10
7	播放片尾动画效果		听讲, 讨论	教师分析讲解技术要点	5
8	片尾图形收缩遮罩效果演示		听讲、边学边做	教师示范、学生实训	5
9	学生制作图形缩放遮罩效果		边学边做、讨论	学生实训、教师辅导相结合	10

10	片尾按钮制作及文字缩放演示	听讲、边学边做	教师示范、学生实训	10
11	学生制作按钮制作及文字缩放	边学边做、讨论	学生实训、教师辅导相结合	20
12	演示影片播放控制按钮制作	听讲、边学边做	教师示范、学生实训	15
13	学生完成播放控制按钮制作	边学边做、讨论	学生实训、教师辅导相结合	20
14	教学小结，布置作业	学生总结	教师总结、讨论	10

#### 第六单元教学设计

教学单元名称：	按钮控制多媒体内容展示项目 1、2-跳舞女孩控制与多媒体内容展示 1	学时	4
---------	------------------------------------	----	---

教学单元目标		能力目标：1. 文字按钮制作与添加脚本控制； 2. 图片按钮制作。			
		知识目标：掌握按钮元件特点、了解 actionscript 语言特点。			
		素质目标：保持认真严谨的工作态度。学会与同学分享动画制作的乐趣。培养学生责任意识、协作精神、创新精神。			
编号	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	
1	跳舞女孩动作控制	完成女孩跳舞三个不同状态的控制设计与制作	掌握文字按钮的制作、掌握 play、stop、gotoandplay 语言的运用	教师示范、学生实训	
2	图片按钮的设计与制作	完成六个图片按钮的设计与制作	掌握图片按钮的制作方法、掌握素材替换的方法、掌握按钮套用元件方法	教师示范、学生实训	
3					
学生知识与能力准备		学生学过高级程序设计，有一定编程知识；对动画的内容和运动规律的设计有较清楚的认识，为完成本案例的动画提供了良好的基础，但没有接触 actionscript 动画交互控制。			
教学材料（设备）准备		机房能运行 office 和 flash cs6 软件、PPT 课件、动画作品、完成实训的相关素材。			
步骤	教学内容（项目内容）		学生活动	主要教学手段和方法	时间分配（分钟）
1	播放动画影片，提出学习任务		学生领取任务	教师讲解、学生思考	10
2	Actionscript 语言特点		听讲	教师分析讲解技术要点	20
3	跳舞女孩动画演示		边学边实操	教师分析讲解技术要点	5
4	演示文字按钮制作		边学边实操	教师示范、学生实训	10
5	学生制作文字按钮		实操、讨论	学生实训、教师辅导相结合	15
6	演示 GotoandPlay、stop、play 语言运用		听讲	教师示范、学生实训	10
7	学生运用脚本控制动画		实操、讨论	学生实训、教师辅导相结合	20
8	演示图片按钮效果		听讲	教师分析讲解技术要点	5
9	演示图片按钮设计与制作过程		边学边实操	教师示范、学生实训	15
10	学生制作六组交互图片按钮		实操、讨论	学生实训、教师辅导相结合	30
11	演示复制修改代码		边学边实操	教师示范、学生实训	5

12	学生运用复制修改代码	实操、讨论	学生实训、教师 辅导相结合	15
13	教学小结，布置作业	学生总结	教师总结、讨论	10

#### 第七单元教学设计

教学单元名称：	按钮控制多媒体内容展示项目 3-多媒体 内容展示 2	学时	4
---------	-------------------------------	----	---

教学单元目标		能力目标：1. 掌握图片按钮制作与添加脚本控制； 2. 掌握多场景动画制作； 3. 掌握简单交互控制语言的编写。		
		知识目标：掌握图片按钮元件特点、了解 actionscript 语言特点。		
		素质目标：保持认真严谨的工作态度。学会与同学分享动画制作的乐趣。培养学生责任意识、协作精神、创新精神。		
编号	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
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	多场景切换动作设置	多场景切换脚本语言设置	掌握场景切换动作语言的使用	教师示范、学生实训
学生知识与能力准备		学生能按要求完成动画元素的设计与制作，了解了 actionscript 语句的基本特点，能完成简单的动画交互设计，需要通过实训进一步加强熟练程度。		
教学材料（设备）准备		机房能运行 office 和 flash cs6 软件、PPT 课件、动画作品、完成实训的相关素材。		
步骤	教学内容（项目内容）	学生活动	主要教学手段和方法	时间分配（分钟）
1	播放动画影片，提出学习任务	学生领取任务	教师讲解、学生思考	10
2	演示开场按钮动画制作	听讲	教师分析讲解技术要点	5
3	学生完成开场按钮动画制作	边学边实操	学生实训、教师辅导相结合	15
4	播放开电视机动画效果	听讲	教师分析讲解技术要点	5
5	演示电视机开机效果制作	边学边实操	教师示范、学生实训	10
6	学生完成电视机开机效果制作	实操、讨论	学生实训、教师辅导相结合	25
7	导入主菜单动画	听讲	教师分析讲解技术要点	5
8	演示主菜单动画的设计与制作	边学边实操	教师示范、学生实训	15
9	学生完成主菜单动画的设计与制作	实操、讨论	学生实训、教师辅导相结合	20
10	展示多场景切换效果	听讲	教师分析讲解技术要点	5

11	演示两个场景复制修改过程	边学边实操	教师示范、学生实训	15
12	学生完成六个场景复制修改制作	实操、讨论	学生实训、教师辅导相结合	40
13	教学小结，布置作业	学生总结	教师总结、讨论	10

教学单元名称:		按钮控制多媒体内容展示项目 4-多媒体内容展示 3	学时	4	
教学单元目标		能力目标: 1. 掌握多个场景中添加不同格式素材的方法; 2. 掌握不同素材编辑的方法; 3. 掌握简单交互控制语言的编写。			
		知识目标: 了解各种不同格式素材特点、了解 actionscript 语言特点。			
		素质目标: 保持认真严谨的工作态度。学会与同学分享动画制作的乐趣。培养学生责任意识、协作精神、创新精神。			
编号	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	
1	多场景素材动画设计	制作多场景素材	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	
2	结尾动画设计	制作结尾动画	掌握场景交互语言设置和动作按钮制作	教师示范、学生实训	
学生知识与能力准备		学生能按要求完成动画元素的设计与制作, 了解了 actionscript 语句的基本特点, 能完成简单的动画交互设计, 需要通过实训进一步加强熟练程度。			
教学材料(设备)准备		机房能运行 office 和 flash cs6 软件、PPT 课件、动画作品、完成实训的相关素材。			
步骤	教学内容(项目内容)		学生活动	主要教学手段和方法	时间分配(分钟)
1	播放动画影片, 提出学习任务		学生领取任务	教师讲解、学生思考	10
2	完成静态图片素材添加到场景 3 中操作		边学边实操	教师示范、学生实训、教师辅导	15
3	完成动态图片素材加到场景 4 中操作		边学边实操	教师示范、学生实训、教师辅导	15
4	完成音乐素材加到场景 5 中操作		边学边实操	教师示范、学生实训、教师辅导	25
5	完成视频素材加到场景 6 中操作		边学边实操	教师示范、学生实训、教师辅导	25
6	完成 swf 格式文件添加到场景 7 中操作		边学边实操	教师示范、学生实训、教师辅导	20
7	完成其他格式素材添加到场景 8 中操作		边学边实操	教师示范、学生实训、教师辅导	20
8	完成各场景代码的复制和修改		边学边实操	教师示范、学生实训、教师辅导	20
9	制作结尾动画		边学边实操	教师示范、学生实训、教师辅导	20
10	教学小结, 布置作业		学生总结	教师总结、讨论	10

### 第九单元教学设计

教学单元名称:		骨骼动画项目		学时	4
教学单元目标		能力目标: 1. 能运用骨骼动画制作基本动画; 2. 能运用骨骼动画制作复杂骨骼动画。			
		知识目标: 了解骨骼动画特点。			
		素质目标: 保持认真严谨的工作态度。学会与同学分享动画制作的乐趣。培养学生责任意识、协作精神、创新精神。			
编号	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	
1	挖掘机动画	制作挖掘机动作	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	行走的猴子	制作行走的猴子	制作多层骨骼动画, 调整骨骼动画	教师示范、学生实训	
学生知识与能力准备		学生较熟练的掌握了动画制作的技能, 能独立完成大部分已经学过的动画类型。但骨骼动画在之前没有接触过, 通过本次课学习掌握骨骼动画的制作方法。			
教学材料(设备)准备		机房能运行 office 和 flash cs6 软件、PPT 课件、动画作品、完成实训的相关素材。			
步骤	教学内容(项目内容)		学生活动	主要教学手段和方法	时间分配(分钟)
1	播放动画影片, 提出学习任务		学生领取任务	教师讲解、学生思考	10
2	骨骼动画概念及运用		听讲	教师分析讲解技术要点	5
3	演示挖掘机设计与制作		边学边实操	教师示范、学生实训	10
4	学生完成挖掘机元件设计与制作		实操、讨论	学生实训、教师辅导相结合	20
5	演示挖掘机元件骨骼绑定与动作设计		边学边实操	教师示范、学生实训	5
6	学生完成骨骼绑定与动作制作		实操、讨论	学生实训、教师辅导相结合	10
7	复杂骨骼动画概述		听讲	教师分析讲解技术要点	10
8	猴子运动场景制作		边学边实操	教师示范、学生实训	20
9	猴子身体元件位置调整		边学边实操	教师示范、学生实训	20
10	猴子身体骨骼绑定与肢体调整		边学边实操	教师示范、学生实训	20
11	猴子运动设置		边学边实操	教师示范、学生实训	20
12	布置组队任务和要求		学生领取任务	教师讲解、学生思考	20

13	教学小结, 布置作业	学生总结	教师总结、讨论	10
----	------------	------	---------	----

### 第十单元教学设计

教学单元名称:	综合项目制作—项目启动	学时	4
---------	-------------	----	---

教学单元目标		能力目标： 1. 掌握设计动画剧情的基本方法； 2. 掌握设计动画镜头的基本基本方法； 3. 具有完成简单动画制作能力； 4. 具有团队分工协作能力。		
		知识目标：明确项目分工、团队合作的意义。		
		素质目标：保持认真严谨的工作态度。学会与同学分工合作。培养学生责任意识、协作精神、创新精神。		
编号	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
1	组建项目团队	完成项目团队组建、明确分工	学会团队协作	学生讨论、教师辅导
2	明确动画主题和内容	确定动画制作的题目和内容	发挥创意和动画设计能力	学生实训、教师辅导
3	制作动画	分工设计和制作动画元素	具有独立设计和制作动画元素能力，团队协作能力	学生实训、教师辅导
学生知识与能力准备		学生能按要求完成动画元素的设计与制作，具备独立完成简单的动画设计与制作能力，需要通过实训进一步加强熟练程度。		
教学材料（设备）准备		机房能运行 office 和 flash cs6 软件、PPT 课件、动画作品、完成实训的相关素材。		
步骤	教学内容（项目内容）	学生活动	主要教学手段和方法	时间分配（分钟）
1	提出设计与制作 10 秒以上动画短片任务，播放参考动画，建议以校园卫生或公益为主	学生领取任务	教师讲解、学生思考	30
2	讲解组建项目团队要求	听讲、讨论	头脑风暴、教师辅导	10
3	学生分组讨论搭建团队	讨论	头脑风暴、教师辅导	20
4	发放和讲解项目制作的相关表格，启动项目	听讲、讨论	教师讲解、学生思考	20
5	学生填写相关分组、分工等表格	实操、讨论	头脑风暴、学生实训、教师辅导	30
6	明确动画主题和构思动画内容	讨论	头脑风暴、教师辅导	20
7	制作动画剧本和镜头	实训	头脑风暴、学生实训、教师辅导	40
8	教学小结，布置作业	学生总结	教师总结、讨论	10

### 第十一单元教学设计

教学单元名称：	综合项目制作—项目实施	学时	4
---------	-------------	----	---

教学单元目标		能力目标：1. 综合运用动画设计与制作技能； 2. 妥善处理团队不同意见。			
		知识目标：综合运用动画设计与制作知识；明确项目分工、团队合作的意义。			
		素质目标：保持认真严谨的工作态度。学会与同学分工合作。培养学生责任意识、协作精神、创新精神。			
编号	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	
1	完善动画剧本和镜头	按分工要求完成动画剧本和镜头	加强创作能力，提高团队协作	学生讨论实训、教师辅导	
2	设计和制作动画元素	按分工要求完成动画设计和制作	提高动画设计和制作能力，加强团队协作	学生讨论实训、教师辅导	
3					
学生知识与能力准备		学生能按要求完成动画元素的设计与制作，具备独立完成简单的动画设计与制作能力，需要通过实训进一步加强熟练程度。			
教学材料（设备）准备		机房能运行 office 和 flash cs6 软件、PPT 课件、动画作品、完成实训的相关素材。			
步骤	教学内容（项目内容）		学生活动	主要教学手段和方法	时间分配（分钟）
1	检查上节课各组完成情况		讨论交流	学生讲、老师听	20
2	对完成情况进行总结和分析并提出本单元学习任务		学生领取任务	教师讲解、学生思考	10
4	完善动画剧本和编写镜头初稿		讨论	头脑风暴、教师辅导	30
6	教师分组检查动画剧本和镜头编写初稿		讨论	头脑风暴、教师辅导	30
5	设计动画元素		讨论	头脑风暴、教师辅导、教师辅导	40
6	制作动画元件		实训	头脑风暴、学生实训、教师辅导	40
7	教学小结，布置作业		学生总结	教师总结、讨论	10

## 第十二单元教学设计

教学单元名称:		综合项目制作—项目验收		学时	4
教学单元目标		能力目标: 1. 综合运用动画设计与制作技能; 2. 学会团队协作; 3. 掌握汇报成果技巧。			
		知识目标: 综合运用动画设计与制作知识; 明确项目分工、团队合作的意义。			
		素质目标: 保持认真严谨的工作态度。学会与同学分工合作。培养学生责任意识、协作精神、创新精神。			
编号	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	
1	制作动画元件	按分工要求完成动画设计和制作	提高动画设计和制作能力, 加强团队协作	学生讨论实训、教师辅导	
2	生成作品发布	按要求完成作品发布	提高动画设计和制作能力, 加强团队协作	学生讨论实训、教师辅导	
3	制作汇报材料	按要求完成汇报材料	提高制作汇报材料的技巧	学生讨论实训、教师辅导	
学生知识与能力准备		学生能按要求完成动画元素的设计与制作, 具备独立完成简单的动画设计与制作能力, 需要通过实训进一步加强熟练程度。			
教学材料(设备)准备		机房能运行 office 和 flash cs6 软件、PPT 课件、动画作品、完成实训的相关素材。			
步骤	教学内容(项目内容)		学生活动	主要教学手段和方法	时间分配(分钟)
1	检查上节课各组完成情况		讨论交流	学生讲、老师听	20
2	对完成情况进行总结和分析并提出本单元学习任务		学生领取任务	教师讲解、学生思考	10
3	完善和修改动画内容		讨论、实训	头脑风暴、教师辅导	80
4	生成作品发布		讨论、实训	头脑风暴、教师辅导	40
5	讲授制作汇报材料要求		讨论、实训	头脑风暴、学生实训、教师辅导	20
6	学期总结, 布置汇报任务		学生听讲	教师总结、讨论	10