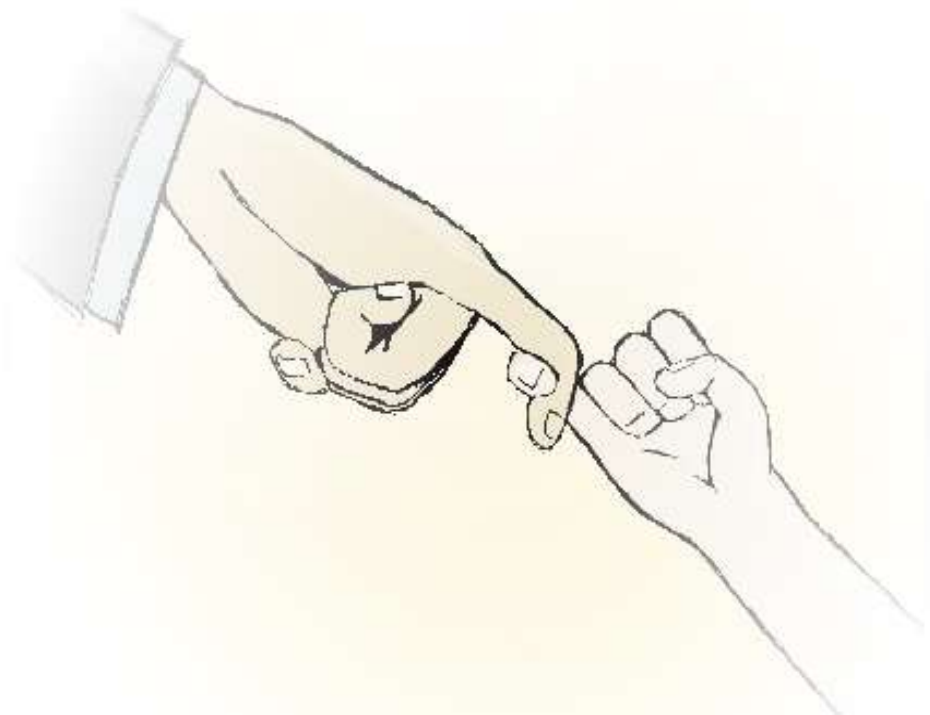


# 家的牵挂



动画制作基础

# 目 录



❏ 教材分析

❏ 教法学法

❏ 学情分析

❏ 教学准备

❏ 教学构思

❏ 教学过程

❏ 教学目标

❏ 教学反思



# 教材分析



## 教材选用

《二维动画制作》  
主编：刘福生  
中国财政经济出版社

## 课程定位

动漫专业 主干课程  
为后续课程 奠定基础



# 教材分析 —— 课程目标



岗位  
需求

动画制作工程师

网页制作与网站设计员

广告设计师

电子杂志设计师

游戏开发员

培养高素质的动画技能人才  
制作+创作



# 教材分析 —— 本章特点



化静为动

7.1 帧  
7.2 帧的编辑  
7.3 创建动画

一

动画基础知识

二

绘图工具的使用

三

编辑对象

四

元件实例和库

五

导入图视声文件

六

图层

七

动画制作基础

八

组件

九

动作脚本语言

十

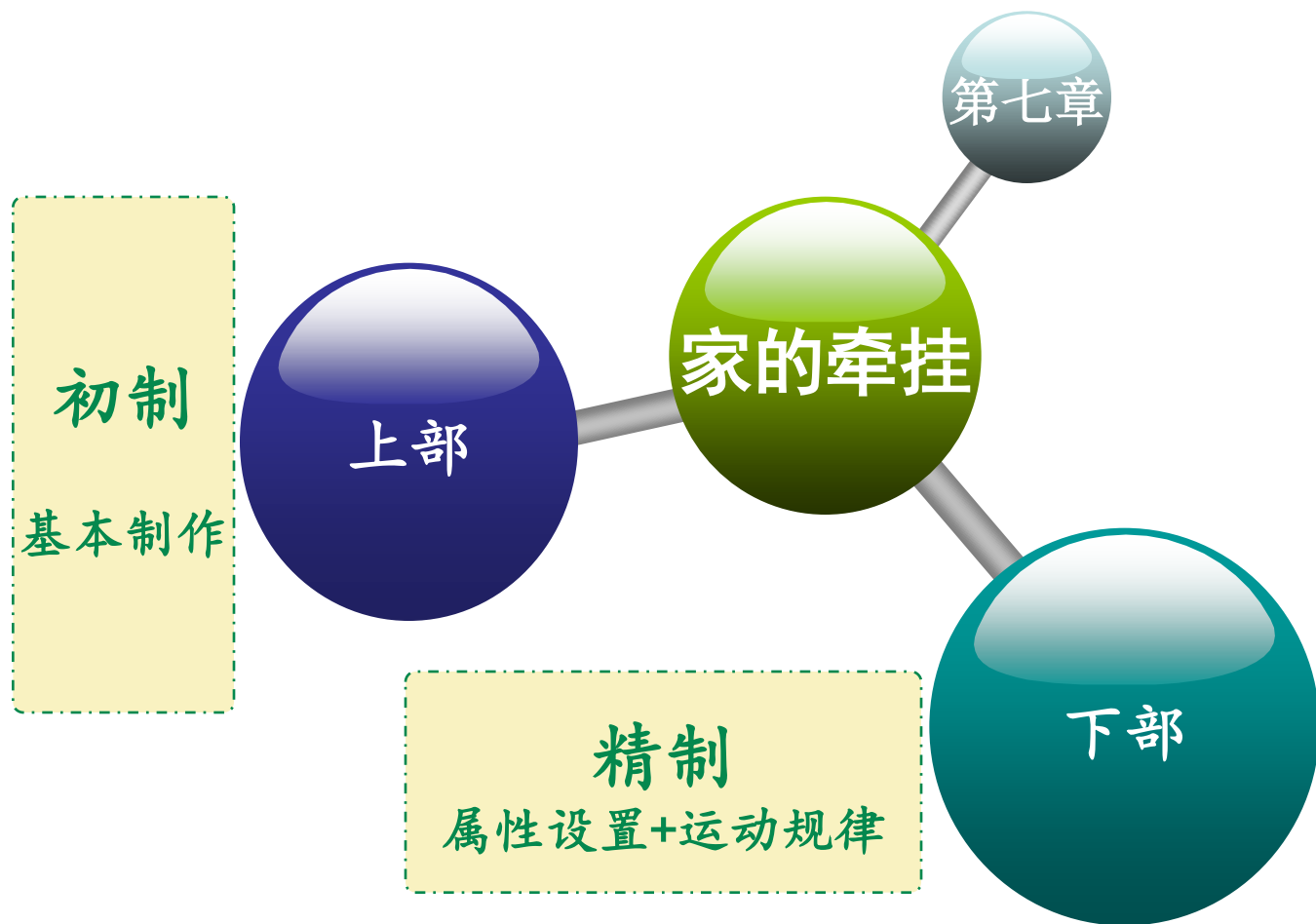
新增功能

十一

动画的输出与发布



# 教材分析 —— 内容组织



设计  
意图

以项目课程为主体

# 学情分析



高二年级  
动漫设计专业

**学习能力** 思维活跃  
缺乏耐心和细心

**知识技能** 系统学习美术课程  
具备计算机基本操作能力

**情感态度** 热爱动画片、漫画书  
对制作二维动画兴趣高



# 教学构思



设计  
意图

以职业实践为主线



# 教学构思 —— 确立项目



主题

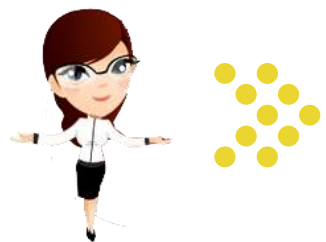
情节

主题：生命·安全

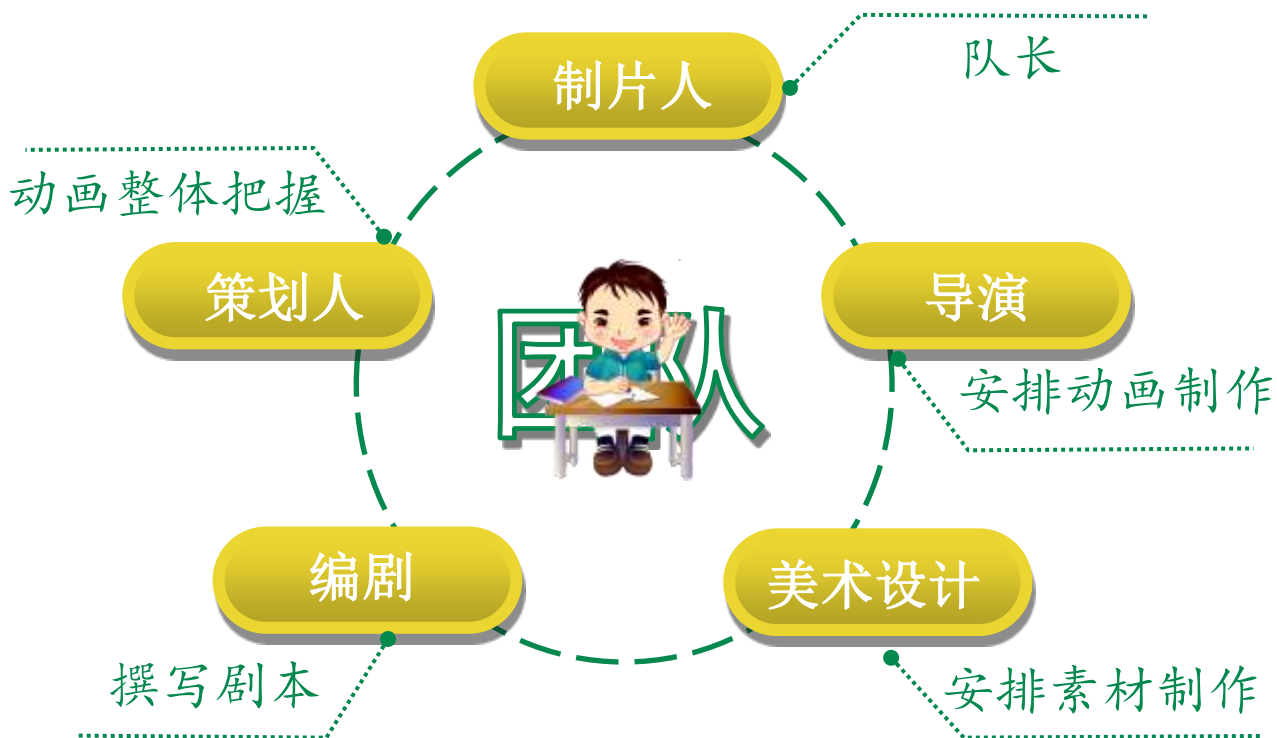
家的牵挂



# 教学构思 —— 转换角色



企业负责人



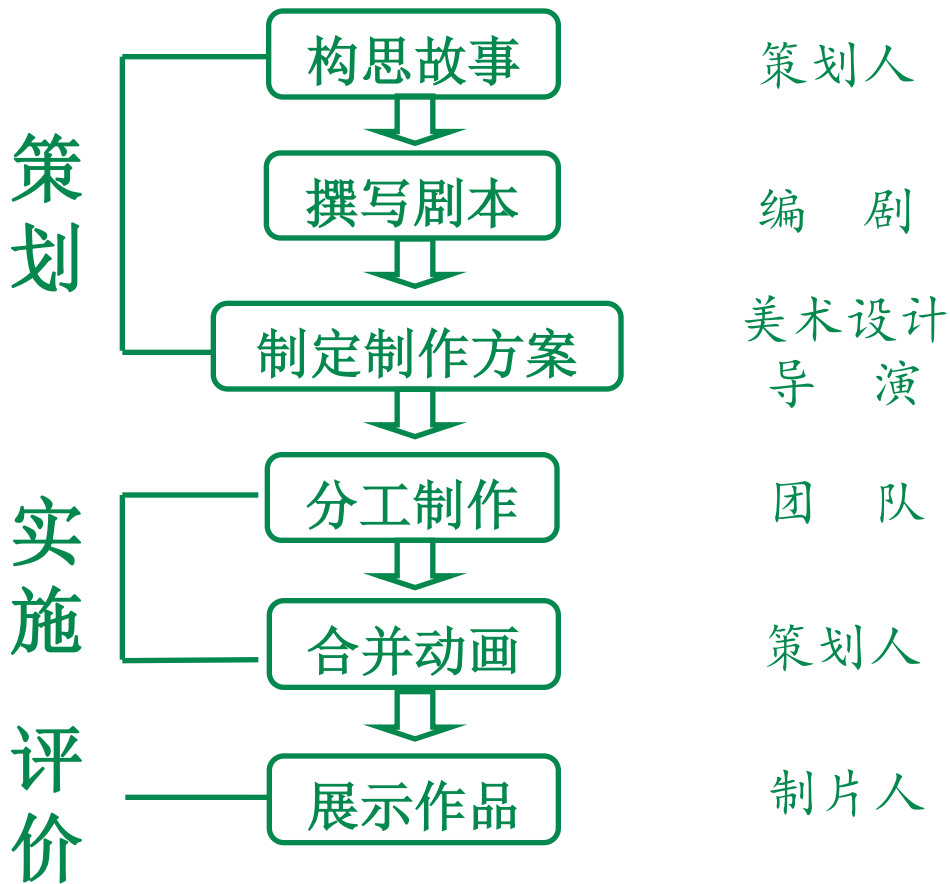
设计  
意图

有利于学生理解动画制作过程  
培养合作互助意识

# 教学构思 —— 设置流程



## 团队工作流程



# 教学构思



# 教学目标



- 理解动画制作流程
- 理解时间轴和帧的概念
- 掌握帧的编辑
- 熟练制作逐帧、形补、动补动画
- 会选择制作方法设计动画效果
- 培养学生观察分析、创作能力，自主探究、合作能力  
增强责任感和敬业精神



# 教学目标



**重点：** 熟练制作逐帧、形补、动补动画

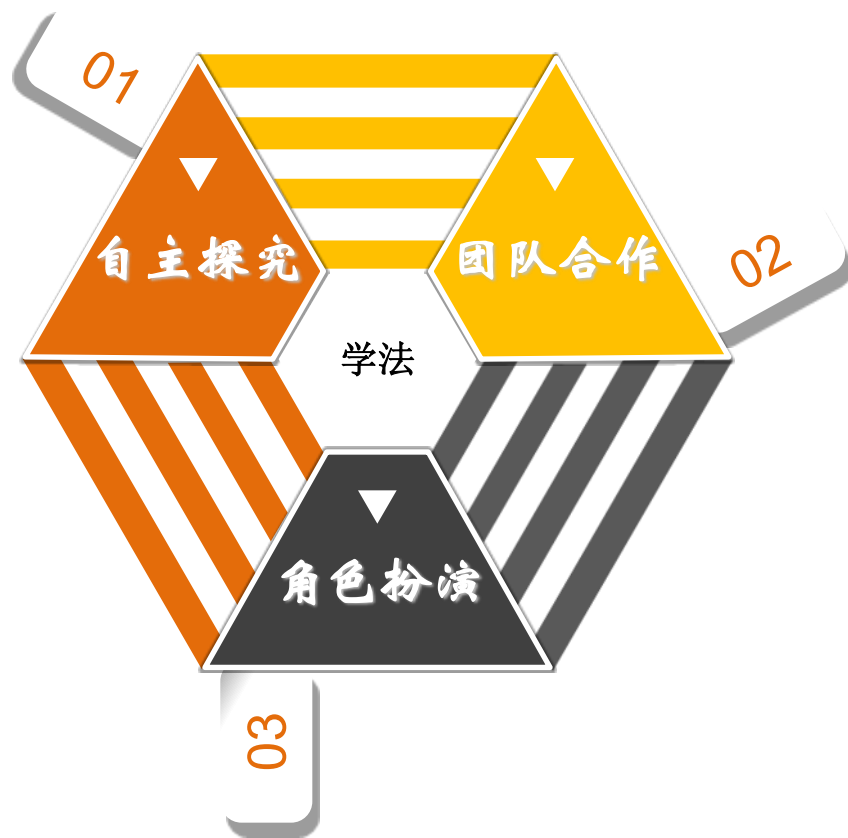
**难点：** 会选择制作方法设计动画效果



# 教法



# 学 法



做中学 学中做





# 教学准备



布置：以“生命.安全”为主题绘制漫画故事

统筹

自组

提供网址：<http://www.01hr.com>

数字英才网

结合专长 定队定岗

<http://www.chinahr.com>

中华英才网

交流漫画作业，选出动画的故事蓝本

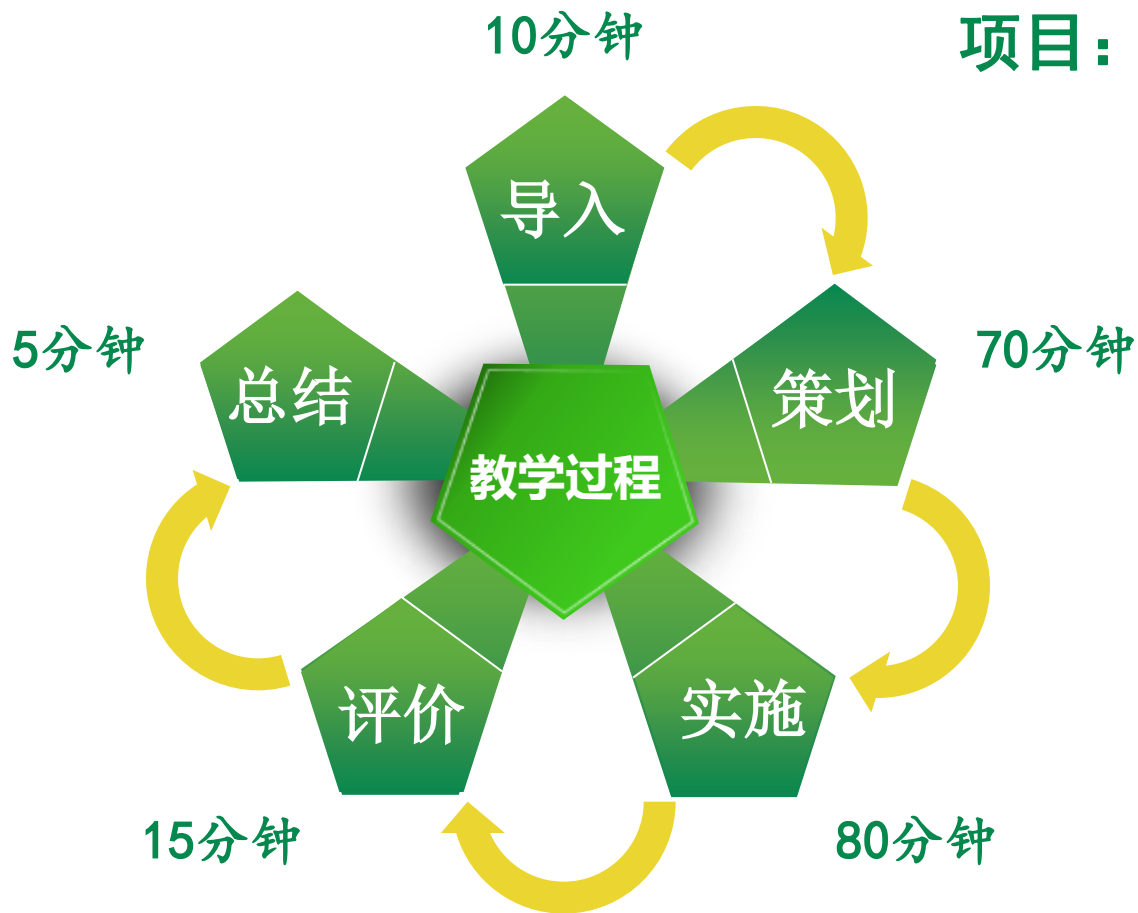
根据网址，通过网络了解行业需求  
制定《团队工作情况评价表》、《经验积累卡》



# 教学过程



项目：家的牵挂（上）  
4课时



# 教学过程



## 凌波多媒体教学系统

教师端：

收发文件  
远程监控  
屏幕广播

学生端：

提交作业  
举手提问



导入

策划

实施

评价

总结



创设情境



理解规则



进入项目



导入

策划

实施

评价

总结



创设情境

### 问题引领

动画中有几个场景？

几个人物？

每个人物有几种姿势？

设计意图

引导学生转换视角



导入

策划

实施

评价

总结



理解规则

团队工作情况评价表

岗位分配

团队纪律 工作要求

岗位职责

| 项目名称   |                        |     |    |      |    |
|--------|------------------------|-----|----|------|----|
| 团队成员   | 制片人                    | 策划人 | 编剧 | 美术设计 | 导演 |
| 分值     | 总分                     |     |    | 小组   | 教师 |
|        | 自评                     | 互评  | 评价 | 评价   | 评价 |
| 态度与习惯  | 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   |    |      |    |
| 负责与习惯  | 1.遵守机房使用规则             | 5   |    |      |    |
|        | 2.有团队协作能力，愿意大局，服从管理    | 5   |    |      |    |
|        | 3.有创新精神                | 5   |    |      |    |
| 项目完成状况 | 1.动画制作完整               | 10  |    |      |    |
|        | 2.剧情丰富                 | 10  |    |      |    |
|        | 3.素材制作精美、动画富有创意        | 5   |    |      |    |
| 知识与技能  | 1.了解、理解动画理论知识          | 5   |    |      |    |
|        | 2.掌握操作技能               | 5   |    |      |    |
|        | 3.能用理论和知识指导实践操作        | 10  |    |      |    |
|        | 能通过实践来验证或探究理论知识        |     |    |      |    |
| 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 and 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——故事的脚本把握，将汇总的创意任务，根据故事情节排列，编成完整动画。
3. 编剧——故事脚本撰写
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，需团队成员集体参与，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），美术设计需提供素材提供及时、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

设计意图

引导学生迅速进入角色  
增强团队凝聚力



导入

策划

实施

评价

总结



进入项目



设计意图

增强学生求知欲，提高学习积极性



导入

策划

实施

评价

总结



# 构思故事



介绍作品思路  
解读故事情节



策划人提问、交流  
故事情节达成基本共识



引导学生交流的方向  
提醒学生忽略的问题

设计  
意图

学会聆听、理解、评价、接纳和反思





导入

策划

实施

评价

总结



### “家的牵挂”分镜剧本

镜头一：

一个月朗星稀的夜晚，公路下的树林上空突然传来“碰”的一声。一辆红色小轿车冲破护栏飞出路面，摔下悬崖撞进树林，撞停在一棵树下，树枝被震得一阵摇晃，车撞坏了，冒出滚滚浓烟。



镜头二：

车前看进去。挡风玻璃已碎了，驾驶座上坐着一个三十来岁的男子，短发，身着西装，似乎受了伤，不能动弹，过了一会儿，眼睛里留下了眼泪。



镜头三：

从车的后座向前看，副驾驶座的位置摆着扎着彩带的盒子，应该是礼物。他用颤抖的手从身上拿出一张照片，近看照片中是一家三口，他是父亲，这张照片让他陷入了回忆。



镜头四：

回忆中，他和孩子拉钩，约定小心开车，平安回家。



## 编剧提交分镜剧本

构思故事

设计意图

培养对动画的分析与处理的主动意识



导入

策划

实施

评价

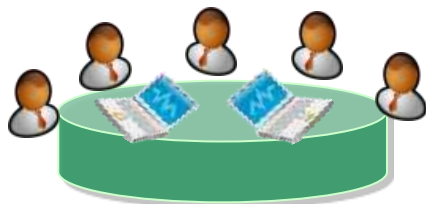
总结



分析剧本



引导学生学习制作方法，思考动画设计



为制定制作方案做准备

设计意图

突出重点，化解难点



导入

策划

实施

评价

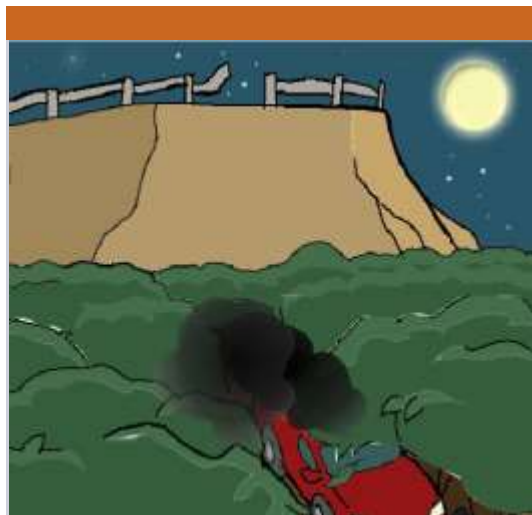
总结



# 分析剧本



运用 逐帧动画  
制作片头



运用 形状补间  
制作冒烟效果



运用 动作补间  
制作特写效果



设计  
意图

知识点贯穿于任务

导入

策划

实施

评价

总结



经验积累卡

|                      |                    |      |   |   |
|----------------------|--------------------|------|---|---|
| 项目                   | 姓名                 |      |   |   |
|                      | 岗位                 |      |   |   |
| 分工工作                 |                    |      |   |   |
| 学习成果                 |                    |      |   |   |
| 操作成果                 |                    |      |   |   |
| 自我评价                 | 评价表                | 😊    | 😐 | 😞 |
|                      | 按部就班制作的课程          |      |   |   |
|                      | 会议复盘、各自做、共复盘、各自共复盘 |      |   |   |
|                      | 会制作温故知新            |      |   |   |
|                      | 会制作形状不同动画          |      |   |   |
|                      | 会制作动作不同动画          |      |   |   |
|                      | 能在规定时间内独立完成分配的工作   |      |   |   |
|                      | 作业中有自己创作的部分        |      |   |   |
| 遵守纪律，工作认真，质量与大家分享、交流 |                    |      |   |   |
| 修改完善                 | 存在问题               | 解决方法 |   |   |
|                      |                    |      |   |   |



设计  
意图

培养良好的学习习惯

导入

策划

实施

评价

总结



# 任务一

观看

逐帧动画效果

共享

制作视频

尝试成功乐趣

问题

提炼知识要点

设计  
意图

用结果吸引学生探索过程  
激发学生学习的兴趣



导入

策划

实施

评价

总结



## 任务二

尝试

制作冒烟效果

理论指导实践

设计  
意图

拓展学生思维，挖掘动画设计能力  
培养知识迁移能力



导入

策划

实施

评价

总结

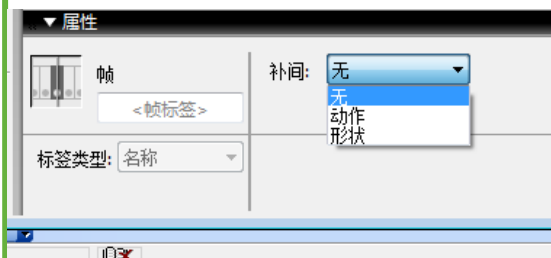


# 任务三



## 想想

### 动补的设置方法



### 制作关键点

## 设计意图

培养观察能力

培养自主探究能力





导入

策划

实施

评价

总结



# 制定方案

## “家的牵挂”制作方案

片头:

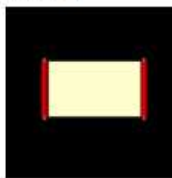
1. 素材

素材、纸张

2. 动画

a. 画卷展开 (运镜、物补); b. 显示“父亲的承诺” (运镜动画)

负责人: 毛璐



场景二:

1. 素材

背景图 (月朗星稀的夜晚、公路桥梁、悬崖、树林、草棚树、红色轿车)

2. 动画

a. 汽车飞出公路, 冲破桥栏, 撞倒树上, 停下来 (运镜、撞车声);

b. 树枝挂满摇摇欲坠 (物补动画); 负责人: 蒋莉

c. 汽车冒出滚滚浓烟 (物补动画) 负责人: 何嘉琦



场景三:

1. 素材

背景图 (红色汽车车前向内, 破碎的前挡风玻璃, 驾驶员是一名三十岁左

右男子正面, 灰色西装, 侧分发型)

2. 动画

a. 镜头从车前侧向内写驾驶员位置 (物补动画) 负责人: 毛璐

b. 男子脸上留下眼泪 (运镜动画); 负责人: 蒋莉



场景四:

1. 素材

背景图 (红色汽车车右后侧向内, 破碎的前挡风玻璃, 驾驶员是一名三十

岁左男子侧面, 灰色西装, 侧分发型, 侧脸有血, 右手车臂, 照片图)

2. 动画

a. 镜头从车右后侧向写驾驶员侧, 男子侧面, 车臂位置放大。 (物补

补图) 负责人: 丁璐

b. 男子手中拿着全家照, 手臂缓缓举起 (物补动画); 负责人: 蔡泽强



场景五:

1. 素材: 大手牵小手

2. 动画: “未完待续” (运镜动画); 负责人: 蔡泽强



未完待续

## 全体参与制作

## 设计意图

理清思路, 有助于落实目标, 化解重点、难点





导入

策划

实施

评价

总结



分工制作



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

全程参与实施

协助排解疑难点

队员

根据任务分配

各司其职

设计  
意图

用任务催动学生，用项目凝聚团队



导入

策划

实施

评价

总结



合并动画



设计  
意图

策划人 汇总队员任务  
合并动画，形成故事



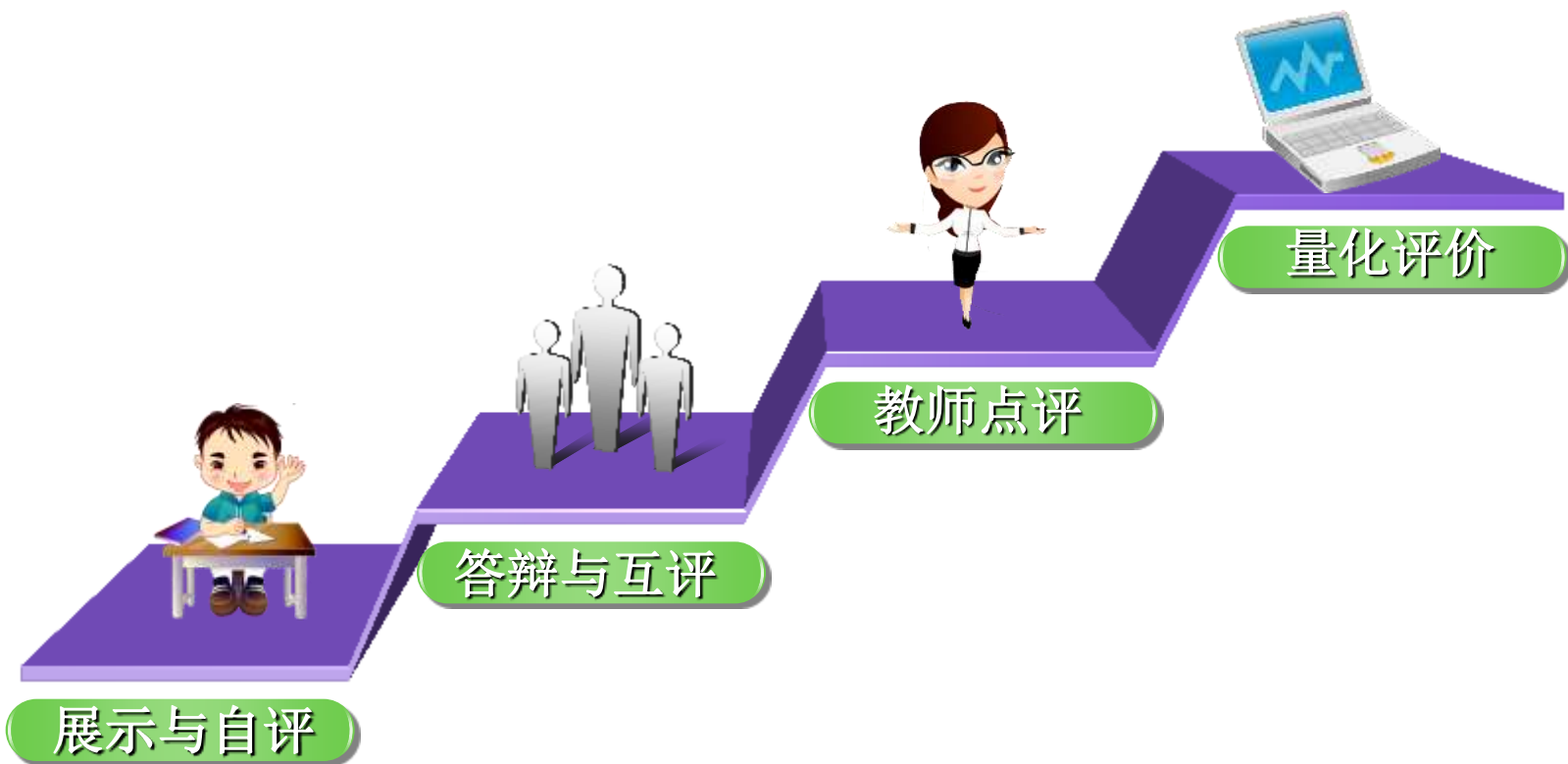
导入

策划

实施

评价

总结



设计  
意图

增强学生的自信  
激励学生精益求精，尽善尽美



导入

策划

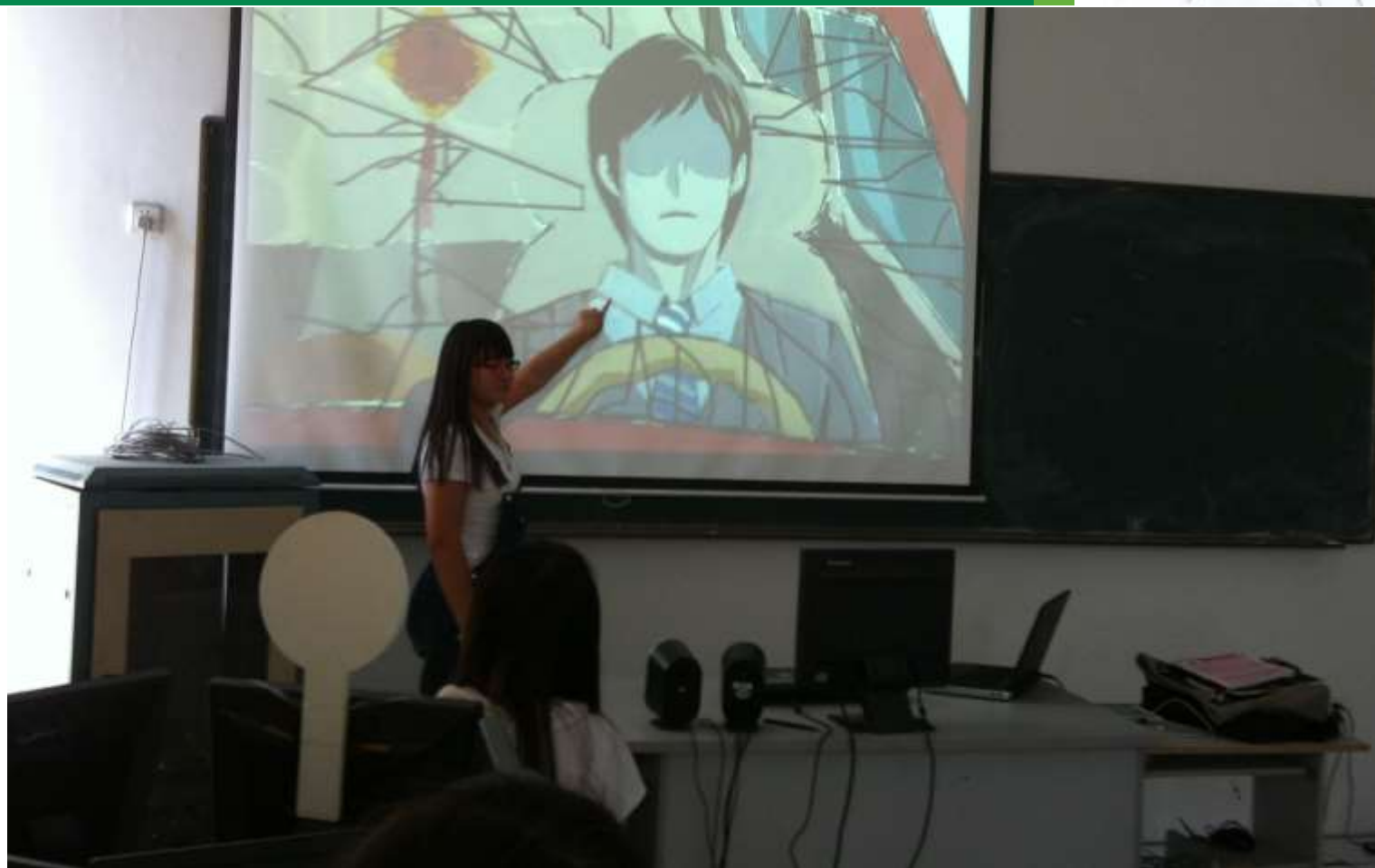
实施

评价

总结



展示与自评



设计  
意图

制片人 分享制作心得，展示作品特色  
坦白不足之处





导入

策划

实施

评价

总结



# 答辩与互评



设计  
意图

团队 提出疑问，通过交流  
取长补短，共同进步



导入

策划

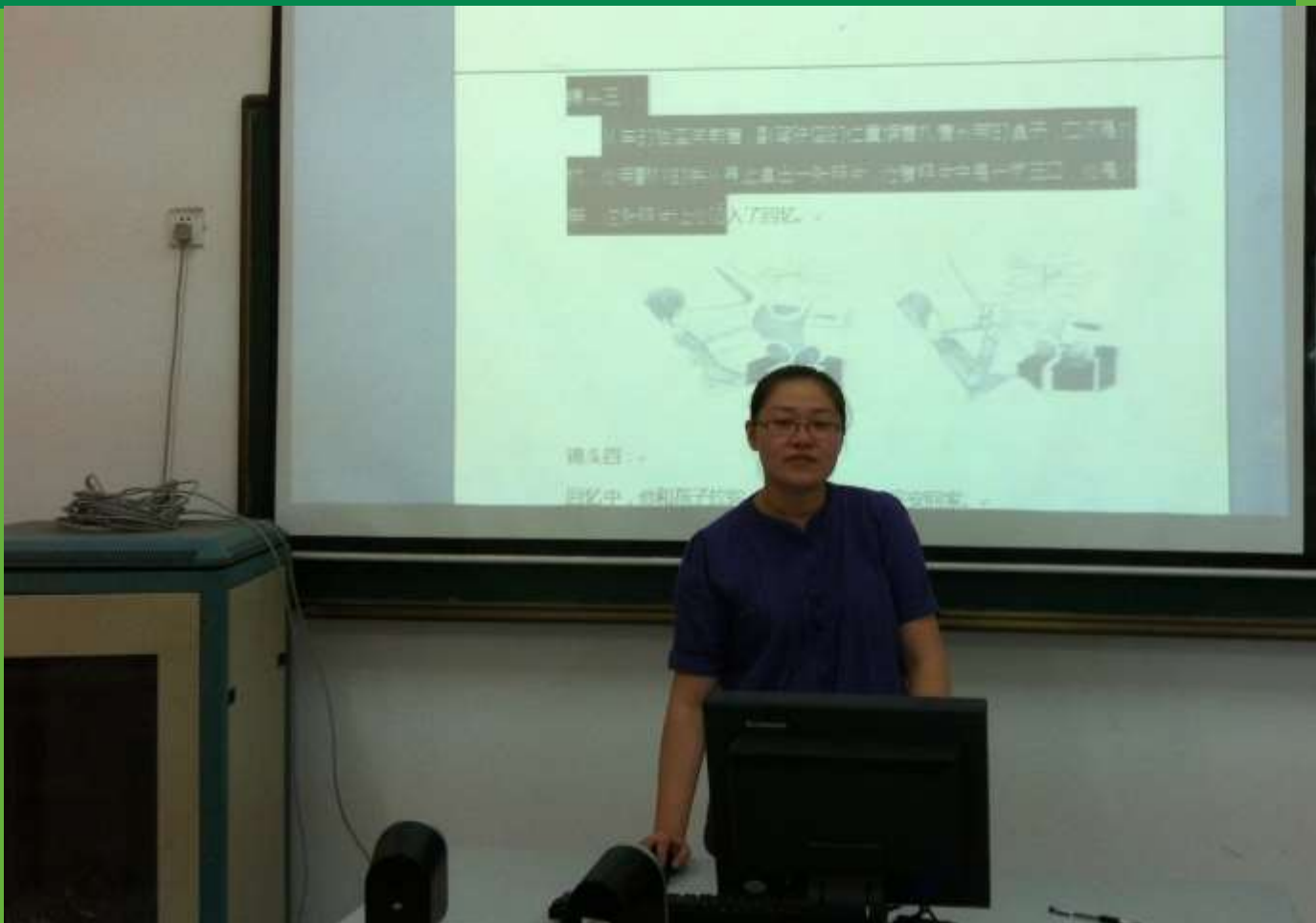
实施

评价

总结



教师  
点评



设计  
意图

教师 挖掘创新之处，激发创作能力





导入

策划

实施

评价

总结



## 归纳

1. 逐帧、形补、动补的制作方法
2. 三种方法的区别

设计  
意图

用任务回归知识点





# 作业



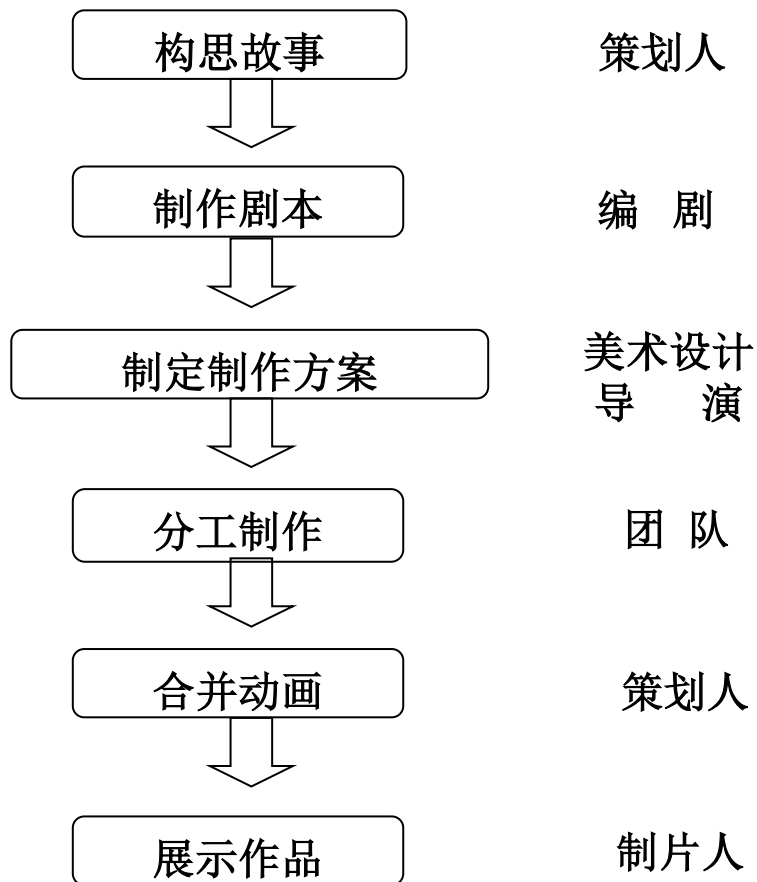
各队在“家的牵挂”原有情节基础上，  
拓展故事，绘制后续内容。



# 板书设计



## 团队工作流程



# 教学反思



兴趣是最好的老师



# Thank You !

