

《Animate CC 二维动画设计与制作》课程标准

(2022 版)

课程代码:202107

学时: 180

学分: 10

适用专业: 计算机应用

专业名称及代码: 710201

第一部分 课程概述

一、课程性质与作用

本课程是计算机应用专业的方向课程,属于专业必修课。Animate CC 动画设计课程受到广大中等职业中学学生的青睐,它被广泛应用于网页动画的设计,成为当今最流行的网页设计软件之一。Animate CC 动画设计主要面向影视传媒、广告、新媒体、互联网等企业的“动画制作员”“Web 前端设计师”岗位,通过“教、学、做”一体化的教学模式,让学生掌握计算机二维动画设计与制作的基本知识与创作技巧,能制作不同类型的简单二维动画及相关的交互式功能。

Animate CC 动画设计前导课程为计算机应用基础、计算机图形图像设计与处理,后续为网页制作、网站建设等课程做好准备。

二、课程基本理念

以企业二维动画项目的设计与制作工作过程为导向,根据本地区对平面动画高技能人才的能力要求,针对高等职业学校学生的认知特点,与行业企业专家合作进行课程项目设计与开发,形成从简单到复杂的系统化教学项目,突出学生的教学主体作用,营造“易学乐学”的学习氛围,重视职业能力的培养,充分体现课程教学的职业性、实践性和开放性。

三、课程设计思路及依据

1、程设计理念

以“教、学、做一体化”职教理念为基础，以充分的企业岗位调研为依据，本课程在设计时强调以“动画制作员”的职业能力为培养重点，并根据移动互联网的快速发展趋势，增加相关的知识，通过真实的项目，开展基于工作过程的项目化教学，体现了教学过程的职业性、实践性和开放性。

2、设计思路

注重教学内容的实用性，要解决好做什么、学什么的问题，必须从企业岗位典型工作任务的知识、能力、素质需求入手，进行教学内容的选择和重组，彻底解决传统教学中学习目的不明确的问题。这就需要我们首先对工作过程当中哪些岗位需要经常制作动画，需要什么样的知识和技能，进行广泛的调研，归纳出在企业的实际工作中，具体涉及到哪些二维动画设计与制作的知识和技能，各种知识的体系结构及各种技能的重要程度。然后基于这个调研的结果，来决定课程教学的内容。

为此设计若干个 Animate 动画项目为教学载体，涵盖 Animate 电子贺卡、Animate 网络广告、Animate 网站 Banner、Animate 宣传短片、AnimateUI 动效、Animate 故事短片、Animate 自然现象动画、Animate 小游戏等几个子项目，教学活动以这些工作项目为载体，将课程分解后的知识点及能力点融入这些项目之中，强调理论与实践结合，按活动项目组织教学，在完成项目任务过程中培养学生的职业能力，满足学生就业和职业发展的需求。

3、设计依据

以《教育部关于职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的指导意见》（教职成〔2019〕13 号）和《关于组织做好职业院校专业人才培养方案制订与实施工作的通知》（教职成司函〔2019〕61 号）和职业教育国家教学标准体系为指导，根据专业人才培养方案制定了课程标准。

此课程面向动画制作员岗位，是培养学生核心职业技能的关键课程之一。课程对应的岗位、工作任务和职业能力的分析图如下所示：

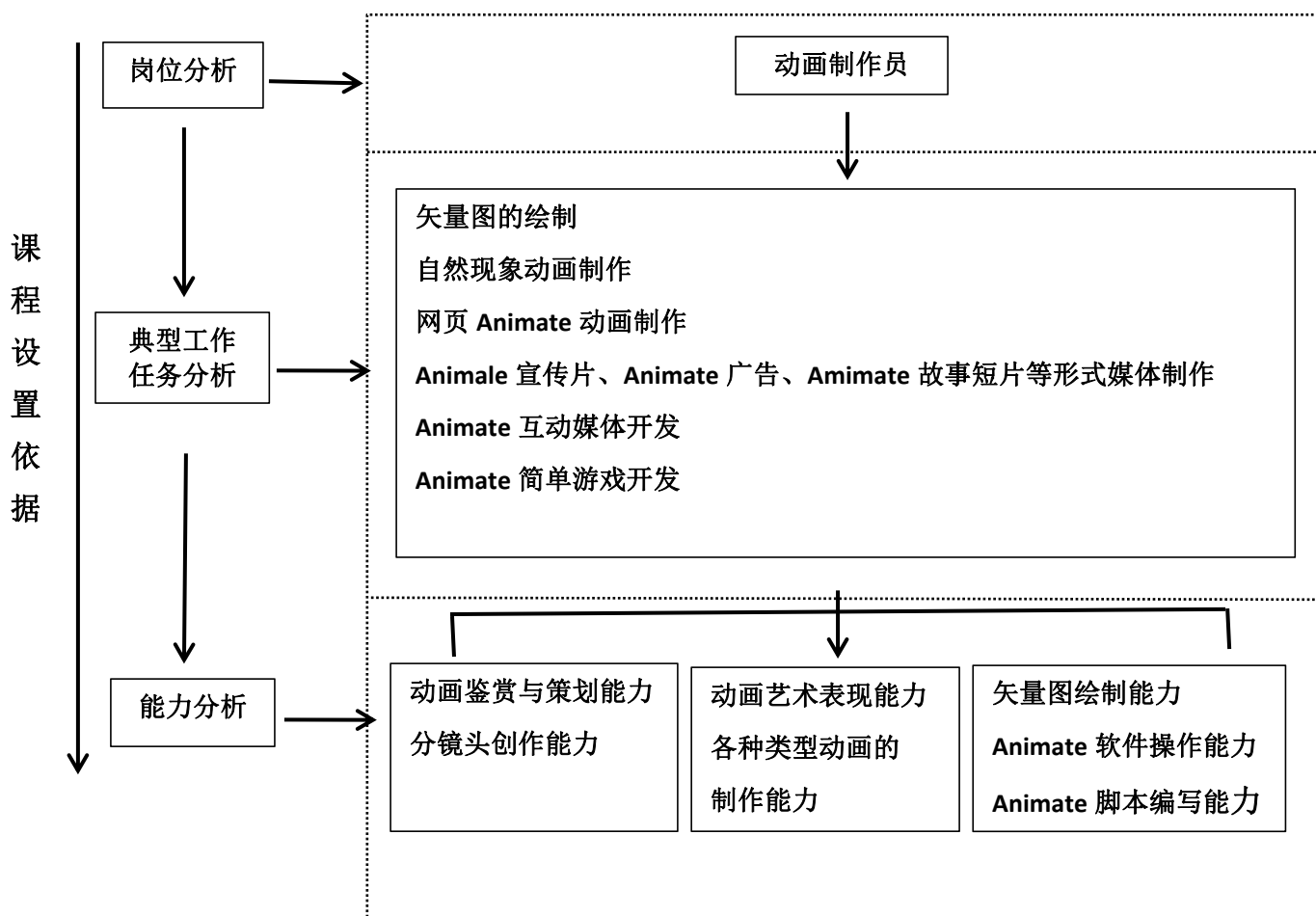


图 1 课程设置依据

第二部分 课程目标

一、课程总体目标

通过本课程的学习，在完成项目的过程中学习 Animate CC 二维动画设计的方法和技巧。本课程的培养目标是使学生掌握二维动画制作的基本方法能力，同时具备专业迁移能力。通过学习使学生掌握实例制作的一般步骤，重点掌握对实例需求分析，熟悉了解 Animate CC 二维动画制作工具。具体目标按职业能力的三个方面进行描述：

二、分目标

1、能力教学目标

- A1. 会安装、设置 Animate 软件
- A2. 能绘制矢量图和简单处理位图
- A3. 能制作逐帧动画、形状补间动画、传统补间动画和新补间动画
- A4. 能制作引导层动画
- A5. 能灵活使用遮置层制作遮置效果动画
- A6. 会制作简单的骨骼动画
- A7. 会使用虚拟摄像头制作动画
- A8. 会利用图层父子关系制作动画
- A9. 能灵活使用多种手段制作各种类型动画
- A10. 能简单设计动画分镜头
- A11. 能将声音、视频等多媒体对象添入进动画并进行简单控制
- A12. 能用代码片段制作简单的人机交互动画
- A13. 能用脚本制作简单游戏
- A14. 能使用其它工具辅助 Animate 进行动画制作 A15. 会简单对动画进行后期处理

2、知识目标

- K1. 掌握二维动画的制作方法和流程
- K2. 了解动画剧本的创作方法和流程
- K3. 了解分镜头设计格式与方法
- K4. 了解动画美术设计的要求与方法
- K5. 了解 Animate 软件的用途、优点、特点，熟悉 Animate 的工作环境
- K6. 掌握矢量图和位图的处理方法及各自的风格特点
- K7. 掌握 Animate 基本绘图工具的作用
- K8. 掌握 Animate 文本的属性与效果
- K9 理解 Animate 元件与实例的概念
- K10. 掌握 Animate 时间轴、层和帧的概念

- K12. 掌握逐帧动画的原理及制作要求
- K13. 掌握形变动画、补间动画的制作特点、条件和适用范围
- K14. 理解引导层的概念及使用条件
- K15. 掌握遮罩层的概念及遮置效果动画的制作条件
- K16. 了解骨骼动画的制作条件
- K17. 了解外部多媒体对象的导入条件
- K18. 了解 ActionScript 基本语法及格式
- K19. 了解简单常用的 ActionScript 命令及代码片段
- K20. 掌握动画输出与发布的相关设置

3、素质目标

- Q1. 掌握简单的 Animate 动画制作和 Animate 软件中涉及到的专业英语词汇
- Q2. 能追踪 Animate 动画和 Animate 软件的发展动态，及时更新相应知识和能力
- Q3. 培养对艺术创作的兴趣和对技术运用的完美追求
- Q4. 能够让学生掌握与人协作能力、创新能力、自我学习和模仿能力
- Q5. 具有良好的职业道德、规范操作意识
- Q6. 具备良好的团队合作精神和组织协调能力
- Q7. 具有求真务实的工作作风和开拓创新的学习精神
- Q8. 具有良好的语言文字表达能力

第三部分 课程结构与内容标准

一、教学内容与学时分配

序号	工作项目/单元/模块	工作任务/学习任务/学习主题	建议学时
1	第一单元：课程分析、职业素质训导与基础知识（入门小动画）	1. 职业素质训导 2. 课程标准、考核大纲等相关材料学习	2
		3. 二维动画制作中的基本概念学习 4. 二维动画制作流程（简介） 5. 二维动画制作创作方法与工具 6. 二维动画案例欣赏	4
		1. Animate 软件简介 2. Animate 创作流程 3. Animate 案例欣赏 4. Animate 的安装与基本设置 5. Animate 的工作窗口认识与工作方式体会 6. Animate 文件和文件窗口的操作 7. Animate 动画制作流程 8. 小任务：安装 Animate 软件 9. 小任务：入门小动画：HappyApple	6
2	第二单元：基本工具的使用	1. 绘图工具的使用 2. 颜色的选择与填充 3. 对象的选择与设置 4. 辅助绘图工具的使用 5. 如何获取矢量图 6. 小任务：绘制贺卡背景 7. 小任务：绘制小房子 项目一：场景和角色的绘制	4
		8. 渐变的填充与编辑 9. 图案的填充与编辑 10. 小任务：绘制企业标志 11. 小任务：绘制卡通吉祥物 12. 绘制各种填充效果的图形	6
		13. 对象的类型和属性 14. 对象的排列与对齐 15. 对象的复制与变换 16. 对象的变形 17. 对象的导入 18. 位图的编辑	6
		19. 文本的创建与编辑 20. 静态文本与动态文本 21. 多种文本效果制作 项目二：电子贺卡设计	4
3	第三单元： 基本动画制作	1. 元件的概念与类型 2. 理解元件与实例的关系 3. 编辑元件与实例 4. 库的使用 5. 小任务：三大类型元件的创建	4
		6. 时间轴与帧的概念 7. 帧的类型与操作	6

序号	工作项目/单元/模块	工作任务/学习任务/学习主题	建议学时
		8. 逐帧动画的制作 9. 小任务：狐狸踢球 10. 小任务：贝克汉姆奔跑 11. 小任务：乔丹扣篮动画 12. 小任务：人物跑动	
		13. 形状补间动画制作 14. 传统补间动画制作 15. 小任务：海鸥飞翔 16. 小任务：星星闪烁 17. 小任务：蜡烛燃烧 18. 小任务：龟兔赛跑	4
		19. 新补间动画制作 20. 动画编辑器的使用 21. 应用动画预设 22. 小任务：制作翘翘板动画 23. 小任务：制作小车和弹簧运动动	6
		项目三：网络广告制作	6
		拓展项目二：音乐海报 拓展项目三：网络广告	6
4	第四单元：图层的应用	1. 图层的类型与应用 2. 遮罩层的原理与应用 3. 引导层的原理与应用 4. 场影的概念与应用 5. 小任务：制作飞船运动动画 6. 小任务：制作树叶飘落动画 7. 小任务：制作文字环绕动画 8. 小任务：使用遮罩层制作探照灯效果动画	6
		9. 多种遮罩效果的灵活运用 10. 小任务：遮罩特效文字一岁月留声 11. 小任务：模糊遮罩效果一卷轴动画 12. 小任务：人物闪亮出现动画	4
		项目四：Animate 网站片头制作	6
		拓展项目四：华宁装饰宣传片	8
		13. 骨骼工具的使用 14. 使用骨骼工具制作简单角色动画 15. 小任务：制作毛毛虫爬行动画 16. 小任务：制作木偶运动动画 17. 小任务：制作卡通猴行走动画	6
5	第五单元： 声音和视频的应用	1. 声音的格式及导入方法 2. 声音的录制 3. 动画中声音的使用与编辑 4. 在动画中导入和使用视频 5. 小任务：给动画添加音效 6. 小任务：给短片添加背景声音 7. 小任务：给动画添加小视频	6
		项目五：宣传短片制作	8
6	第六单元：	1. 动画常识 2. 动画中的构图及镜头表现	10

序号	工作项目/单元/模块	工作任务/学习任务/学习主题	建议学时
	动画基础知识与运动规律	3. 动画基本力学原理 4. 速度与节奏的把握 5. 人物角色运动规律与时间控制 6. 四足动物运动规律与时间控制 7. 曲线运动技巧与时间控制 8. 自然现象运动规律与时间控制（风、烟） 9. 自然现象运动规律与时间控制（雷电、雨、雪）	
7	第七单元： 使用脚本语言制作交互动画	1. AS 简介 2. Animate 动作面板 3. 在 Animate 时间轴 I 二放置代码 4. 使用代码片段 5. 小任务：使用代码片段导航时间轴 6. 小任务：使用代码片段控制影片剪辑 7. 小任务：使用代码片段控制对象 8. 小任务：使用代码片段控制声音	6
		9. AS 基本语法 10. 使用事件处理函数 11. 编写按钮事件 12. 添加超链接 13. 小任务：海底世界	6
		项目六：制作 Animate 交互动画-随机号码抽取	8
		14. 对象、属性与属性值 15. 通过代码修改影片剪辑的属性 16. 使用 AS 的补间功能创建动画 17. 小任务：选择与操控乐器	6
		18. 元件设为链接导出为一个类 19. 几个常用函数 20. 使用数组和循环 21. AS 复制元件实例 22. 小任务：飞舞的雪花 23. 小任务：绚丽的烟花 24. 小任务：音乐播放器	8
		项目七：制作 Animate 小游戏一接苹果	8
8	综合练习		20
合计			180

二、课程内容标准

序号	工作项目	学习任务	内容标准(重点后标★, 难点后标●)	学习水平	教学建议
第一单元	入门小动画	1. Animate 软件简介 2. Animate 创作流程 3. Animate 案例欣赏 4. Animate 的安装与基本设置 5. Animate 的工作窗口认识与工作方式体会 6. Animate 文件和文件窗口的操作 7. Animate 动画制作流程 8. 小任务: 安装 Animate 软件 9. 小任务: 入门小动画: HappyApple	1、Animate 的工作窗口认识★ 2、Animate 文件和文件窗口的操作★ 3、入门小动画●	A1. 会安装、设置 Animate 软件	<p>针对重点和难点的教学建议:</p> <p>通过入门小动画提高学习兴趣, 引导学生初步认识 Animate 软件</p> <p>思政元素融入说明:</p> <p>通过讲授动画理论基础知识, 让学生理解如何用现代的动画艺术语言讲述中国故事。引导学生学会从日常生活中发现美、创造美。</p>
第二单元	项目一: 场景和角色的绘制 拓展项目: 卡通人物角色设计	1. 绘图工具的使用 2. 颜色的选择与填充 3. 对象的选择与设置 4. 辅助绘图工具的使用 5. 如何获取矢量图 6. 小任务: 绘制贺卡背景 7. 小任务: 绘制小房子 8. 渐变的填充与编辑 9. 图案的填充与编辑	1、绘制工具使用★ 2、获取矢量图★ 3、渐变的填充与编辑★ 4、图案的填充与编辑● 5、绘制各种填充效果图形●	A2. 能绘制矢量图和简单处理位图	<p>针对重点和难点的教学建议:</p> <p>实例演示, 理论讲解, 大胆尝试</p> <p>思政元素融入说明:</p> <p>在绘图工具使用初步掌握之后, 通过绘制企业标志, 让学生了解标志的意义, 通过企业标志能够加速人们对企业的认知, 还可以让其员工产生自豪感。培养学生的企业荣誉感。</p>

		10. 小任务：绘制企业标志 11. 小任务：绘制卡通吉祥物 12. 绘制各种填充效果的图形			
	项目二：电子贺卡设计	13. 对象的类型和属性 14. 对象的排列与对齐 15. 对象的复制与变换 16. 对象的变形 17. 对象的导入 18. 位图的编辑 19. 文本的创建与编辑 20. 静态文本与动态文本 21. 多种文本效果制作	1、对象的类型和属性★ 2、静态文本与动态文本★ 3、多种文本效果制作●		针对重点和难点的教学建议： 对象的类型和属性的解释上采用通俗易懂的实例 思政元素融入说明： 在文本的设计与制作这部分，要求学生设计形式多样的“社会主义核心价值观”，通过该实例可以更有效的使得 24 字入脑入心，让学生在生活实践中自觉运用社会主义核心价值观来规范自己的行为。
第三单元	项目三：网络广告制作 拓展项目：音乐海报 拓展项目：网络广告	1. 元件的概念与类型 2. 理解元件与实例的关系 3. 编辑元件与实例 4. 库的使用 5. 小任务：三大类型元件的创建 6. 时间轴与帧的概念 7. 帧的类型与操作 8. 逐帧动画的制作 9. 小任务：狐狸踢球 10. 小任务：贝克汉姆奔跑 11. 小任务：乔丹扣篮动画 12. 小任务：人物跑动 13. 形状补间动画制作	1. 元件的概念与类型★ 2. 理解元件与实例的关系 3. 编辑元件与实例 4. 库的使用★ 5. 时间轴与帧的概念● 6. 帧的类型与操作● 7. 逐帧动画的制作● 8. 形状补间动画制作● 9. 传统补间动画制作●	A3. 能制作逐帧动画、形状补间动画、传统补间动画和新补间动画 A9. 能灵活使用多种手段制作各种类型动画	针对重点和难点的教学建议： 元件、时间轴、帧的概念理解以及逐帧动画制作通过列举通俗易懂的实例让学生理解。 思政元素融入说明： 通过理论讲解、实例演示、经典赏析等环节，培养学生细致入微的观察日常生活中运动之美，并学会举一反三动画设计能力。 在小任务“龟兔赛跑”制作过程中，通过寓言故事，让学生们懂得：不要拿自己的优点和别人的缺点相比，在展现自我优点的基础之上，改变自己。不求那种服务于人民的精神，只求持之以恒。要有龟的那种精神，朝目标不懈前进的精神。有目标的人生才式美满的，实现目标后的人生式璀璨的。培养学生持之以恒的工匠精神。

		14. 传统补间动画制作 15. 小任务：海鸥飞翔 16. 小任务：星星闪烁 17. 小任务：蜡烛燃烧 18. 小任务：龟兔赛跑 19. 新补间动画制作 20. 动画编辑器的使用 21. 应用动画预设 22. 小任务：制作翘翘板动画 23. 小任务：制作小车和弹簧运动动			
第四单元	项目四： Animate 网站片头制作 拓展项目四：华宁装饰宣传片	1. 图层的类型与应用 2. 遮罩层的原理与应用 3. 引导层的原理与应用 4. 场影的概念与应用 5. 小任务：制作飞船运动动画 6. 小任务：制作树叶飘落动画 7. 小任务：制作文字环绕动画 8. 小任务：使用遮罩层制作探照灯效果动画 9. 多种遮罩效果的灵活运用 10. 小任务：遮罩特效文字一岁月留声 11. 小任务：模糊遮罩效果一卷轴动画 12. 小任务：人物闪亮出现动画	1. 图层的类型与应用★ 2. 遮罩层的原理与应用★ 3. 引导层的原理与应用★ 4. 场影的概念与应用★ 5. 多种遮罩效果的灵活运用●	A4. 能制作引导层动画 A5. 能灵活使用遮罩层制作遮罩效果动画 A6. 会制作简单的骨骼动画 A9. 能灵活使用多种手段制各种类型动画	针对重点和难点的教学建议： 用浅显的语言来解释，联系生活实际，帮助学生理解 思政元素融入说明： 在讲解遮罩动画的应用原理时，采用闪闪红星的动画效果作为教学案例，学生们可以直观且形象地获取课堂知识与技能。同时，在一颗闪闪红星的制作过程中，渗透爱国主义教育，践行社会主义核心价值观，使案例式教学焕发新的活力，发挥更答的育人作用。

		13. 骨骼工具的使用 14. 使用骨骼工具制作简单角色动画 15. 小任务:制作毛毛虫爬行动画 16. 小任务:制作木偶运动动画 17. 小任务:制作卡通猴行走动画			
第五单元		1. 声音的格式及导入方法 2. 声音的录制 3. 动画中声音的使用与编辑 4. 在动画中导入和使用视频 5. 小任务:给动画添加音效 6. 小任务:给短片添加背景声音 7. 小任务:给动画添加小视频	1. 声音的格式及导入方法★ 2. 声音的录制★ 3. 动画中声音的使用与编辑● 4. 在动画中导入和使用视频●	A11. 能将声音、视频等多媒体对象添入进动画并进行简单控制	针对重点和难点的教学建议: 运动规律要求教师讲解知识要点, 学生们认真观察, 总结规律 思政元素融入: 在设计制作宣传短片时, 教师提出主题: 杂交水稻之父袁隆平。学生通过搜集袁隆平同志的典型事迹, 观看相关视频材料, 从人物的特点分析, 注重细节, 包括他的面貌特征、活动轨迹等等, 最终制作了一段宣传短片。培养学生不畏艰险, 不惧质疑, 勇于探索的精神。
第六单元	项目五: Animate 宣传短片制作	1. 动画常识 2. 动画中的构图及镜头表现 3. 动画基本力学原理 4. 速度与节奏的把握 5. 人物角色运动规律与时间控制 6. 四足动物运动规律与时间控制 7. 曲线运动技巧与时间控制 8. 自然现象运动规律与时间控制(风、烟) 9. 自然现象运动规律与时间控制(雷电、雨、雪)	1. 动画常识 2. 动画中的构图及镜头表现★ 3. 动画基本力学原理★ 4. 速度与节奏的把握★ 5. 不同运动规律与时间控制●	A10. 能遵循对象运动规律制作角色和自然现象动画效果	
	项目六: 制作 Animate 交互动画-	1. AS 简介 2. Animate 动作面板	1. AS 简介 2. Animate 动作面板★		针对重点和难点的教学建议: 通过教师讲解知识要点, 学生自主探究上机实

第七单元	随机号码抽取	3. 在 Animate 时间轴上放置代码 4. 使用代码片段 5. 小任务：使用代码片段导航时间轴 6. 小任务：使用代码片段控制影片剪辑 7. 小任务：使用代码片段控制对象 8. 小任务：使用代码片段控制声音 9. AS 基本语法 10. 使用事件处理函数 11. 编写按钮事件 12. 添加超链接 13. 小任务：海底世界	3. 在 Animate 时间轴上放置代码★ 4. 使用代码片段● 5. AS 基本语法★ 10. 使用事件处理函数★ 11. 编写按钮事件★ 12. 添加超链接★		<p>践，不断尝试讨论突破重难点。</p> <p>思政元素融入： 任务分小组进行，在制作过程中，培养学生的团队合作能力、项目执行的能力。</p>
	项目七：制作 Animate 小游戏——接苹果	14. 对象、属性与属性值 15. 通过代码修改影片剪辑的属性 16. 使用 AS 的补间功能创建动画 17. 小任务：选择与操控乐器 18. 元件设为链接导出为一个类 19. 几个常用函数 20. 使用数组和循环 21. AS 复制元件实例 22. 小任务：飞舞的雪花 23. 小任务：绚丽的烟花 24. 小任务：音乐播放器	1. 对象、属性与属性值★ 2. 通过代码修改影片剪辑的属性● 3. 使用 AS 的补间功能创建动画● 4. 几个常用函数★ 5. 使用数组和循环●	A12. 能用 ActionScript 脚本控制影片，实现人机交互效果 A13. 能用 Animate 和 ActionScript 脚本制作简单游戏	<p>针对重点和难点的教学建议：</p> <p>思政元素融入： 任务完成后采用小组汇报的形式进行总结，锻炼学生的口头语言表达能力，以及团队之间沟通合作开发项目的的能力。</p>

第四部分 课程实施建议

一、师资要求

中等职业学校应当具有与学校办学规模相适应的专任教师队伍，兼职教师比例适当。

专任教师师生比达到 1:20，专任教师学历应达到国家有关规定。专任教师中，具有高级专业技术职务人数不低于 20%。

专业教师数应不低于本校专任教师数的 50%，其中双师型教师不低于 30%。每个专业至少应配备具有相关专业中级以上专业技术职务的专任教师 2 人。

聘请有实践经验的兼职教师应占本校专任教师总数的 10%左右。

二、教学要求

工作任务/学习任务 /学习主题名称	学习场地	设施要求
所有学习任务	以实训机房为主	机房具有多媒体白板，学生机上安装最新版的 Animate 及辅助软件

三、教学方法建议

1、在教学过程中，应立足于加强学生实际操作能力的培养，采用项目教学，以工作任务引领提高学生学习兴趣，激发学生的成就动机。

2、本课程教学的关键是任务驱动，应选用典型项目为载体，在教学过

程中，教师示范和学生上机操作训练互动，学生提问与教师解答、指导有机结合，让学生在“教”与“学”过程中，对 Animate CC 提高认识。

3、在教学过程中，要创设工作情景，同时应加大实践实操的容量，要紧密结合职业技能证书的考证，加强考证的实操项目的训练，提高学生的岗位适应能力。

4、在教学过程中，要应用多媒体、投影和演示等教学资源辅助教学，帮助学生学习。

5、在教学过程中，要重视本专业领域发展趋势，为学生提供职业生涯发展的空间，努力培养学生参与社会实践的创新精神和职业能力。

6、教学过程中教师应积极引导提升职业素养，提高职业道德。

四、教学资源开发与利用

1、教材与参考资料

(1) 选择正规出版社近两年出版的中职教材，优先选择国家级、省级精品教材和规划教材；

(2) 依据本课程标准编写校本教材；充分体现任务引领，项目导向的设计思想，充分考虑现代教学资源的利用，充分结合当地企业实际；

(3) 依据本课程标准编写项目指导书；

(4) 自编网络电子教材与教案、PPT 课件；

(5) 选取优秀参考书；

2、其它

(1) 注重网络课程建设，开发学生自主学习平台；

(2) 注重资源库的资料的开发与搜集整理，应在网络课程中包括如下

资源:

- ① 模板库
- ② 案例库
- ③ 视频教程库
- ④ 多媒体课件库
- ⑤ 动画素材库
- ⑥ 音效库
- ⑦ 图像素材库
- ⑧ 电子教程库

(3) 有效利用丰富的图书馆藏资源: 电子专业书籍, 电子杂志, 期刊数据库等。

五、课程项目设计

“场景和角色绘制”子项目教学设计

项目一: 场景和角色的绘制		学时: 10
项目目标	能力目标: A1.会安装、设置 Animate 软件 A2.能绘制矢量图和简单处理位图	
	知识目标: K1.掌握计算机网络动画的制作方法和流程 K2.了解 Animate 软件的用途、优点、特点,熟悉 Animate 的工作环境 K3.掌握矢量图和位图的处理方法及各自的风格特点 K4.掌握基本绘图工具的使用 K5.掌握文本的输入与编辑	

项目任务	1. 绘制企业标志 2. 绘制企业吉祥物 3. 绘制企业场景和人物角色		
学生知识与能力准备	1. 了解如何安装应用程序 2. 了解使用应用程序的一般规律		
教学材料准备	已完成的项目结果及参考项目		
步骤	师生活动内容	主要知识点	教学方法建议
1. 告知	教师展示项目		演示法
2. 引入	分析项目结构		引导法
3. 操练	学生尝试完成项目	绘图工具的使用, 绘制企业标志和吉祥物	
4. 深化	教师示范	设置各种工具的属性	
5. 归纳	学生修改项目	各种绘图工具的特点和灵活运用	
6. 演示与训练		举一反三, 绘制企业场景和人物角色	
7. 总结	教师总结知识		
8. 作业	教师布置作业		

“电子贺卡设计”子项目教学设计

项目二：电子贺卡设计		学时：10
项目目标	能力目标： A2. 能绘制矢量图和简单处理位图 A3. 能制作逐帧动画、形变动画和动作补间动画 知识目标： K4. 掌握基本绘图工具的使用 K5. 掌握文本的输入与编辑 K6. 理解元件与实例的概念	
项目任务	1. 绘制电子贺卡背景 2. 为吉祥物制作简单逐帧动画和补间动画	

学生知识与能力准备	1. 了解 Animate 的工作环境 2. 能使用绘图工具绘制基本图形		
教学材料准备	已完成的项目结果及参考项目		
步骤	师生活动内容	主要知识点	教学方法建议
1. 告知	课前下载 Animate 电子卡片	告知本项目的教学目标和项目内容	讲授 展示
2. 引入	欣赏项目结果, 思考它的制作过程		教师演示启发
3. 操练	个别操作互相交流	1. 绘图工具的熟练运用 2. 文字的添加 3. 对象的调整与变换 4. 为对象创建简单逐帧动画和补间动画	教师讲解、演示 学生操作
4. 深化	集体讨论个别练习	1. 模仿吉祥物摆动时的物理运动特征 2. 将文字由静态改为动态 3. 将雪花由静态制作成飘洒的动态效果	教师演示要点提示 重点讲解
5. 归纳	思考回答问题	1. 变换对象有哪几种方法 2. 变换时中心点的设置 3. 如何制作简单的补间动画 4. 作循环动画时结束帧和开始帧的关系 5. 运动加速度的设置	讲授操作演示
6. 演示与训练	个人操作	1. 为吉祥物添加倒影的运动 2. 为电子贺卡中的文字信息设置动画效果	操作演示启发诱导 难点提示个别辅导
7. 总结	教师讲授	1. 一般电子贺卡的风格特点 2. 简单变换动画的制作	教师讲授
8. 作业		设计制作一张节日类电子贺卡, 并上交到网络教学平台中	讲授

"Animate 网络广告设计" 子项目教学设计

项目三：Animate 网络广告设计		学时：32	
项目目标	能力目标： A3. 能制作逐帧动画、形状补间动画、传统补间动画及新补间动画		
	知识目标： K7.掌握 Animate 时间轴、层和帧的概念 K8.掌握帧的使用与编辑方法 K9.掌握逐帧动画的原理及制作方法 K10.掌握形状补间动画、传统补间动画及新补间动画的制作特点、条件和适用范围		
	项目任务		
	1.为企业或企业产品设计多个网络广告		
	学生知识与能力准备		
1.初步了解 Animate 动画制作原理			
教学材料准备		已完成的项目结果及参考项目	
步骤	师生活动内容	主要知识点	教学方法建议
1. 告知		告知本项目的教学目标和项目内容	讲授、展示
2.引入	欣赏项目结果，思考它的制作过程		教师演示启发
3.示范	教师示范操作	1. 如何创建元件，如何使用元件的实例 2, 时间轴和帧的操作 3, 帧的类型 4. 逐帧动画、形变动画和补间动画的制作方法	教师讲解、演示 学生操作
4. 练习	学生练习教师个别辅导		教师演示 要点提示
5.归纳	思考回答问题	1. 库、元件和实例的概念及关系 2. 三种元件的特点和功能 3. 三种动画类型的特点和实现条件	讲授操作演示
6. 作业			讲授

"Animate 网站片头设计" 子项目教学设计

项目四：Animate 网站片头设计		学时：32	
项目目标	能力目标： A3,能制作逐帧动画、形状补间动画、传统补间动画及新补间动画 A4. 能制作引导层动画 A5.能灵活使用遮罩层制作遮罩效果动画		
	知识目标： K9.掌握逐帧动画的原理及制作方法 K10.掌握形变动画、补间动画的制作特点、条件和适用范围 K11.理解引导层的概念及使用方法 K12.掌握遮罩层的概念及创建遮罩效果动画的方法		
项目任务	1.为企业网站制作一个片头动画		
学生知识与能力准备	1.基本掌握逐帧动画、形状补间动画、传统补间动画及新补间动画的制作方法		
教学材料准备	已完成的项目结果及参考项目		
步骤	师生活动内容	主要知识点	教学方法建议
1. 告知		告知本项目的教学目标和项目内容	讲授、展示
2.引入	欣赏项目结果，思考它的制作过程		教师演示启发
3.示范	教师示范操作	1. 图层及图层间的关系 2. 遮罩及被遮罩的概念 3. 引导层的概念	教师讲解、演示 学生操作
4. 练习	学生练习教师个别辅导	1. 图层及图层间的关系 2. 遮罩及被遮罩的概念 3. 引导层的概念	教师演示要点提示 重点讲解
5.归纳	思考 回答问题	1. 遮罩动画的原理及实现条件 2. 引导层动画的原理、条件和实现过程 3. 遮罩层动画和引导层动画制作过程中	讲授 操作演示
6. 作业		对某一虚拟网站制作一网站片头	讲授

"Animate 宣传短片设计"子项目教学设计

项目五：Animate 宣传短片设计		学时：14	
项目目标	能力目标： A6.能灵活使用多种手段制作各种类型动画 知识目标：		
项目任务	1.为企业制作一宣传短片		
学生知识与能力准备	1.熟练掌握逐帧动画、形状补间动画、传统补间动画及新补间动画的制作方法		
教学材料准备	已完成的项目结果及参考项目		
步骤	师生活动内容	主要知识点	教学方法建议
1. 告知		告知本项目的教学目标和项目内容	讲授、展不
2.引入	欣赏项目结果，思考它的制作过程		教师演示启发
3.示范	教师示范操作	1. 按钮元件的作用和特点 2. 使用简单脚本控制影片的播放和对象的运动	教师讲解、演示学生操作
4. 练习	学生练习教师个别辅导	1. 按钮元件的作用和特点 2. 使用简单脚本控制影片的播放和对象的运动	教师个别辅导要点提示
5. 归纳	思考回答问题	1. 按钮及按钮动画的制作方法 2. 如何从整体上把握动画的过程、节奏和视觉效果	讲授操作演示

"Animate 动画短片制作" 子项目教学设计

项目六：Animate 动画短片制作			学时：14
项目目标	能力目标： A6.能灵活使用多种手段制作各种类型动画 A7. 能将声音、视频等多媒体对象添入进动画并进行简单控制		
	知识目标： K13.了解外部多媒体对象的导入和设置方法		
项目任务	1.制作一带有简单故事情节的短片		
学生知识与能力准备	1. 熟练使用绘图工具绘制各处场景和角色 2. 熟练掌握逐帧动画、形状补间动画、传统补间动画及新补间动画的制作方法		
教学材料准备	已完成的项目结果及参考项目		
步骤	师生活动内容	主要知识点	教学方法建议
1. 告知		告知本项目的教学目标和项目内容	讲授、展示
2. 引入	欣赏项目结果，思考它的制作过程		教师演示 启发
3.示范	教师示范操作	1. 如何导入音频、视频等外部对象 2. 声音的几种播放模式 3. 简单控制声音和视频的播放	教师讲解、演示学生操作
4. 练习	学生练习 教师个别辅导	1. 绘制对象 2. 设置场景和分镜头 3. 为各分镜头作动画	教师个别辅导要点提示
5. 归纳	思考 回答问题	1. 声音的几种播放模式及适用情况 2. 故事短片制作的一般思路和流程	讲授操作演示
6. 作业		以校园文化为主题，制作一 AnimateMV	讲授

“制作 Animate 交互动画-随机号码抽取”子项目教学设计

项目七：制作 Animate 交互动画-随机号码抽取		学时：16	
项目目标	能力目标： A8. 能用 ActionScript 脚本控制影片，实现人机交互效果 A9.能使用 AS 脚本创建简单程序		
	知识目标： K14. 掌握常用的 ActionScript 命令、语句及功能模块		
项目任务	1. 使用 Animate 制作一简单的抽奖器		
学生知识与能力准备	1. 熟练使用绘图工具绘制各处场景和对象 2. 熟练掌握逐帧动画、形状补间动画、传统补间动画及新补间动画的制作方法 3. 了解 AnimateAS 脚本的特点		
教学材料准备	已完成的项目结果、参考项目和实训单卡		
步骤	师生活动内容	主要知识点	教学方法建议
1. 告知		告知本项目的教学目标和项目内容	讲授、展示
2. 引入	欣赏项目结果，思考它的制作过程		教师演示启发
3.示范	教师示范操作	1. 绘制对象和场景 2. 分析抽奖器规则和原理 3. 添加 AS 脚本	教师讲解、演示学生操作
4. 练习	学生练习教师个别辅导	1. 绘制对象和场景 2. 分析抽奖器规则和原理 3. 添加 AS 脚本	教师个别辅导要点提示
5. 归纳	思考回答问题	1. 如何读取并记录 XML 文件中的数据 2. 如何随机显示 XML 文件中的记录 3. 如何呈现抽中的数据	讲授操作演示

“制作 Animate 小游戏一接苹果”子项目教学设计

项目八：制作 Animate 小游戏一接苹果		学时：22	
项目目标	能力目标： A8. 能用 ActionScript 脚本控制影片，实现简单游戏功能 A9.能使用 AS 脚本创建简单程序		
	知识目标： K14. 掌握常用的 ActionScript 命令、语句及功能模块		
项目任务	1.为企业产品为主题，制作一简单的 Animate 游戏		
学生知识与能力准备	1. 熟练使用绘图工具绘制各处场景和角色 2. 熟练掌握逐帧动画、形状补间动画、传统补间动画及新补间动画的制作方法 3. 了解 AnimateAS 脚本的特点		
教学材料准备	已完成的项目结果、参考项目和实训单卡		
步骤	师生活动内容	主要知识点	教学方法建议
1. 告知		告知本项目的教学目标和项目内容	讲授、展示
2.引入	欣赏项目结果，思考它的制作过程		教师演示启发
3.示范	教师示范操作	1.绘制游戏对象和场景 2. 分析游戏规则及原理 3.添加 AS 脚本	教师讲解、演示学生操作
4. 练习	学生练习教师个别辅导	1.绘制游戏对象和场景 2. 分析游戏规则及原理 3.添加 AS 脚本	教师个别辅导要点提示
5. 归纳	思考回答问题	1.如何通过鼠标和键盘控制对象 2. 如何获取游戏得分 3. 如何通过判断游戏得分设置游戏难易级别	讲授操作演示

六、考核要求

考核方案为形成性成绩（40%）+ 综合实务考试成绩（30%）+ 理论知识考试成绩（30%）。

1、形成性考核（40%）

本课程形成性考核主要体现在考勤与课堂表现、作业和项目评价三个方面，三者的分数比例为：

形成性考核成绩 = 考勤与课堂表现（30%）+ 作业（30%）+ 项目成绩（40%）

形成性考核标准见表 10 和表 11

考勤与课堂表现考核

项目	评分标准
考勤	随堂考勤，无故迟到或早退一次扣 5 分，旷课一次扣 10 分，直至全部扣完
课堂表现	1.上课认真且能主动回答及参与讨论，得 2 分
	2.能主动回答或能参与讨论，得 1 分
	3.不参与讨论、不主动回答且回答有错，得 0 分
	4.上课睡觉、玩游戏、听音乐或吵闹者，每次扣 2 分

表 11 平时训练成绩考核

考核项目 编号	项目名称	建 议 考 核 方式	评价标准			成绩 比例
			优（85 以上）	良(75-85)	及格(60-75)	
1	场景和角色绘制	作 品 评价	图形绘制精致，颜色协调	较好完成图形绘制，效果中等	基本完成图形绘制，但效果一般	10%
2	电子贺卡设计	作 品 评价	卡片内容元素精致，整体设计美观，动画合理，播放流畅	较好完成卡片设计，动画无明显瑕疵，效果较好	基本完成卡片设计及动画制作，效果欠佳	10%
3	Animate 网络广告制作	作 品 评价	画面精致，动画播放流畅，节奏感好，技术运用娴熟	画面美观，动画节奏把握较好，技术运用较娴熟	画面一般，动画效果存在少量瑕疵，节奏把握存在少量问题	10%
4	Animate 网站片头制作	作 品 评价	画面精致，动画播放流畅，节奏感好，技术运用娴熟	画面美观，动画节奏把握较好，技术运用较娴熟	画面一般，动画效果存在少量瑕疵，节奏把握存在少量问题	15%
5	Animate 宣传短片制作	作 品 评价	画面精致，动画播放流畅，节奏感好，技术运用娴熟	画面美观，动画节奏把握较好，技术运用较娴熟	画面一般，动画效果存在少量瑕疵，节奏把握存在少量问题	15%
6	Animate 动画短片制作	作 品 评价	画面精致，动画播放流畅，节奏感好，技术运用娴熟	画面美观，动画节奏把握较好，技术运用较娴熟	画面一般，动画效果存在少量瑕疵，节奏把握存在少量问题	20%
7	Animate 互动动画制作	作 品 评价	画面精致，动画播放流畅，节奏感好，技术运用娴熟	画面美观，动画节奏把握较好，技术运用较娴熟	画面一般，动画效果存在少量瑕疵，节奏把握存在少量问题	10%
8	Animate 小游戏开发	作 品 评价	画面精致，动画播放流畅，节奏感好，技术运用娴熟	画面美观，动画节奏把握较好，技术运用较娴熟	画面一般，动画效果存在少量瑕疵，节奏把握存在少量问题	10%
合计						100%

2、综合实务考试(30%)

综合实务考试采取作品评价方式进行，要求学生在规定的时间内完成一个或若干个命题设计，并撰写设计报告书。

表 12 综合实务考试考核标准

考核项目 编号	考核点及 分值比	建议 考核 方式	评价标准			项目 成绩 比例
			优(85 以上)	良(75-85)	及格(60-75)	
I	作品规格 及思想主题	作品 评价	规格正确，主题鲜明 内容科学，思想进步	规格大部分正确，主 题表现较好。	规格基本正确，主题表 现存在偏差。	10%
2	作品原创 性	作品 评价	绝大部分素材原创	主要素材原创	有少数原创素材	35%
3	作品艺术 表现力	作品 评价	画面精美，动画流畅 声音、画面结合出色	画面较好，动画节奏 把握较好	画面一般，动画效果和 节奏存在少量瑕疵	35%
4	作品技术 运用	作品 评价	技术运用娴熟，作品 无错误，运行稳定	技术运用较丰富，能 体现一定的制作水准	技术运用手段单调，播 放时存在小问题	20%
合计						100%

3、理论知识考试(30%)

试题由本课程在试题库中随机抽取题目组合而成，试题库按照题目类型、难度系数归类。

表 13 课程考核命题题库

题型分值 教学单元		选择题			判断题			分数
		库中题数	组卷题数	组卷分数	库中题数	组卷题数	组卷分数	合计
1	课程分析、职业素质训 导与基础知识	40	4	8	30	3	3	11
2	基本工具的使用	60	8	16	30	4	4	20
3	基本动画制作	80	8	16	30	4	4	20
4	图层的应用	40	6	12	20	2	2	14
5	声音和视频的应用	20	2	4	20	2	2	6
6	动画基础知识与运动 规律	50	7	14	20	2	2	16
7	使用脚本语言制作交 互动画	40	5	10	20	3	3	13
合计		330	40	80	170	20	20	100