

省级精品资源共享课程建设项目（本科）

申 报 书

推 荐 单 位：_____陕西国际商贸学院_____

课 程 学 校：_____陕西国际商贸学院_____

课 程 名 称：_____二维动画_____

课 程 类 型：☐公共基础课 ☐专业基础课 ☒专业课 ☐其他

所属一级学科名称：_____艺术学_____

所属二级学科名称：_____戏剧与影视学类_____

课 程 负 责 人：_____王 家 民_____

填 报 日 期：_____2014 年 6 月_____

陕西省教育厅 制

二〇一四年四月

填 写 要 求

1. 以 word 文档格式如实填写各项。
2. 表格文本中外文名词第一次出现时，要写清全称和缩写，再次出现时可以使用缩写。
3. 有可能涉密和不宜大范围公开的内容不可作为申报内容填写。
4. 课程团队的每个成员都须在“2. 课程团队”表格中签字。
5. “8. 承诺与责任”需要课程负责人本人签字，课程建设学校盖章。

1.课程负责人情况

基本情况	课程负责人	王家民	性 别	男	出生年月	1951. 11
	最终学历	本 科	专业技术职务	教 授		
	学 位	学 士	行政职务	文化与艺术学院副院长		
	所在院系	文化与艺术学院动画系				
	通信地址（邮编）	陕西省西安市西咸新区沣西新城大学园统一西路 35 号 (712046)				
	研究方向	动画、艺术史论、艺术设计				
	是否曾获省级精品课程称号	否	曾获省级精品课程称号年份		原省级精品课程负责人	
教学情况	■近五年来承担的主要课程及实践性教学 课程 1 世界设计史，2007—2011 年，4 学时/周，5 届共 660 人； 课程 2 中国设计史，2007—2011 年，4 学时/周，5 届共 660 人； 课程 3 美学原理，2007—2011 年，4 学时/周，5 届共 300 人； 课程 4 动画概论，2010—2011 年， 4 学时/周，2 届共 126 人； 课程 5 二维动画，2011—2012 年， 4 学时/周，1 届共 44 人； 课程 6 二维动画，2012—2013 年， 4 学时/周，1 届共 73 人； 实践 1 毕业设计，2007—2011 年，5 届共 15 人； 实践 2 全国大学生艺术展演艺术科研成果二等奖（教育部，2009）； 实践 3 大学生课外学术活动“挑战杯“竞赛陕西指导教师三等奖（团省委，2009）； 实践 4 全国广告艺术设计大赛（全国总评）指导教师优秀奖（教育部高教司，2011）。 ■主持的教学研究课题 1. 教育部“马克思主义理论研究和建设工程第二批高等学校哲学社会科学重点编写教材项目”《艺术学概论》课题组主要编著成员（教高厅〔2010〕37 号）； 2. 教育部包装教学分指导委员会的“十二五”规划教材编写《包装装潢与造型设计》课题负责人（教包装教学分指委〔2010〕09 号）； 3. 省教育厅重点实验室研究项目—理工科大学生艺术素质教育研究（08JW02）； 4. 陕西国际商贸学院关于动画能力培养的课堂教学内容与方法的改革					

	<p>研究（2011）；</p> <p>■发表的教学研究论文（论著）</p> <p>论文 1：多学科为基础的包装工程教育及人才培养问题思考，包装工程 2007. 01；</p> <p>论文 2：对设计色彩的主动性认识与创造性探讨，艺术与设计 2007. 05；</p> <p>论文 3：以创造型人才为目标的高校艺术教育。当代教育理论与实践，中国文联出版社，2007. 09；</p> <p>论文 4：包装教育的学科专业群构建问题研究，包装工程 2008. 10；</p> <p>论文 5：理工类院校艺术设计“双创型”人才培养的改革与实践，高等工科教育，2008. 02；</p> <p>论文 6：艺术教育与科学教育的均衡协调原则，陕西第二届艺术展演活动论文集. 陕西美术出版社. 2009. 03；</p> <p>论文 7：“艺工同治”教育理念下艺术设计人才培养的改革实践，高等工科教育，2009. 01；</p> <p>论文 8：Under the New Industrialization Model Innovation Product Design(EI:20101212788570)；</p> <p>专著 9：中国艺术设计概论，中国文联出版社出版，2006. 08 第 1 版第 1 次印刷发行；2008. 03 第 2 次印刷发行；</p> <p>专著 10：艺术与设计导论，中国轻工业出版社出版，2011. 08 第 1 版第 1 次印刷发行；2012. 02 第二次印刷并作为普通高等教育“十二五”规划教材发行。</p> <p>■获得的教学表彰/奖励</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 国务院：授予特殊津贴突出贡献专家（2000）； 2. 省政府优秀教学成果一等奖：理工类院校艺术与设计人才培养模式的改革与实践（2011-2012）； 3. 国家教育部全国第二届大学生艺术展演高校艺术教育科研论文二等奖（2009）； 4. 国家教育部全国第三届大学生艺术展演高校艺术教育科研论文一等奖（2012）； 5. 教育部高等教育司全国大学生广告艺术大赛第三届（2009）、第四届（2011）优秀指导教师奖。
--	---

学 术 研 究	<p>■学术研究课题</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 负责主持纵向研究课题：省社会科学基金研究项目—陕西动漫业发展的问题与对策研究（09J009）； 2. 负责主持纵向研究课题：省重大理论与现实研究项目—陕南自然生态与文化生态协调的旅游产业快速健康发展对策研究（2009Z032）； 3. 负责主持纵向研究课题：省动漫产业平台羡慕-动画脚本原创策划与角色造型性设计研究（09-YL-003）； 4. 负责主持横向研究课题：镇安木王森林公园标识标牌导向系统设计（2008，XAUT117-230817）； 5. 负责主持横向研究课题：左权阜生煤业环境与形象策划设计（2011，XAUT117-231105）。 <p>■发表的学术论文</p> <p>论文 1：动漫产业健康发展的几个关键问题，美术观察，2010. 10；</p> <p>论文:2：动画生态要素及陕西动漫业的健康发展，西北大学学报（社版），2012, 03；</p> <p>论文:3：民族化的动画角色造型与表演问题研究，唐都学刊，2012. 01；</p> <p>论文:4：三维表情动画技术在电影方面的应用，电影评介，2011. 22；</p> <p>论文:5：偶型角色在偶动画中的应用价值，电影评介，2010. 24；</p> <p>论文:6：再生资源应用于家居产品的设计理念，包装工程，2012. 04；</p> <p>论文 7:陕北农产品包装设计与创新，美术大观，2012. 01；</p> <p>论文 8: Under the New Industrialization Model Innovation Product Design. Design & Conceptual Design:183; (EI:20101212788570)；</p> <p>论文 9: Xifeng’ s cultural brand and Packaging Design(ISI: 3th National Conference on Packaging Engineering(ISI:000282108100085) .</p> <p>■学术研究表彰/奖励</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 陕西高校人文社科研究优秀成果一等奖，中国艺术设计概论（09YS30, 2009. 06. 署名 1）； 2. 教育部高等教育司：全国大学生广告艺术大赛第三届（2009）、第四届（2011. 署名 1）优秀指导教师奖； 3. 中国包装动力专业委员会：中国包装科教 20 年突出贡献奖（2007）； 4. 中国包装联合会、教育部包装教学分指导委员会：全国包装教育与学科发展学术会议优秀论文一等奖（2007. 署名 1）。
------------------	--

2. 课程团队

课程团队结构	姓名	性别	出生年月	专业技术职务	学科专业	在本课程中承担的工作	签字
	王家民	男	1951. 11	教授	艺术设计	课程负责人	
	王芳媛	女	1954. 1	副教授	艺术设计	主讲教师	
	李玉成	男	1961. 5	高工	计算机科学技术	实验教学负责	
	王中州	男	1972. 7	讲师	计算机动画	主讲教师	
	王丽娜	女	1983. 4	讲师	工业设计	主讲教师	
	候庆斌	男	1983. 8	讲师	工业设计	主讲教师	
	陈 伟	女	1983. 10	讲师	艺术设计	主讲教师	
	王瑞雪	女	1981. 1	讲师	美术学	主讲教师	
	杨小艺	女	1980. 11	讲师	美术学	主讲&实践	
	王春莹	女	1982. 6	讲师	美术学	主讲&实践	
	乔益民	男	1986. 1	讲师	动画	主讲&实践	
	张中义	男	1984. 5	讲师	艺术设计	主讲&实践	
	张 萍	女	1986. 2	讲师	艺术设计	主讲&实践	
	魏新兵	男	1984. 10	助教	材料科学与工程	实践指导教师	
	姜奇斌	男	1983. 3	助教	动画	实践指导教师	
	王建利	男	1983. 8	助教	动画	实践指导教师	
	陈 琳	女	1983. 2	助教	艺术设计	实践指导教师	

课程团队整体素质及青年教师培养	<p>■教师课程团队</p> <p>1. 知识结构：动画专业现有教师共计 20 人，专任教师 17 名，其中副高级以上职称 4 名，占任课教师的 20%，中级职称 10 名，占任课教师的 50%，具有讲师职称或硕士学位主讲教师 15 名，占教师比例为 75%，专业基础课和专业课配备讲师以上职称的教师担任。</p> <p>2. 年龄结构：教师队伍平均年龄 31 岁，队伍年轻富有朝气与活力，能适应动画专业的发展需要；</p> <p>3. 学缘结构：团队教师分别毕业于国内外不同学校，学缘结构合理；涉及到动画、美术学、艺术设计、工业设计、计算机科学技术、材料学等不同学科专业领域，体现了文理交叉、艺术与技术结合的师资队伍特色；</p> <p>4. 师资配备情况：本课程教师梯队共 20 人，其中符合课程教学及实践教学主讲资格的教师 13 人，具有助理实验师及专职管理 2 人。现生师比约为 10:1。主讲教师、辅导教师、实验教师配备合理，课堂教学效果和实践教学效果好；</p> <p>■近五年培养青年教师的措施与成效</p> <p>1. 青年教师的培养措施</p> <p>（1）建立青年教师导师制：对于新入职的青年教师采用导师制，传授教学经验，提高青年教师的教学水平。导师制通过之后，需获得陕西省高校教师资格证书后，才能承担动画专业的教学任务。</p> <p>（2）落实教师去企业实践培训制度：提高教师专业技术能力和综合工作能力，每年选派两名教师去企业培训至少 6 个月，参与企业的具体动画项目制作，提高教师的动手能力。</p> <p>（3）落实教师暑期实践培训制度：派遣教师暑期参加动画公司的实践，通过实战形式，使教师开拓视野，掌握动画前沿的发展动态，更新知识。</p> <p>2. 青年教师的培养成效</p> <p>通过培养措施与引进的结合，取得显著成效。目前已有 9 名教师参加了企业半年以上的实践培训，有 4 名教师参加了暑期的短期实践培训。有 1 名教师在国外深造并获得硕士学位。本课程青年教师队伍体现了文理交叉、艺术与技术结合的专业特色。</p>
-----------------	--

<p>教学改革与研究</p>	<p>■教学改革</p> <p>1. 构建了基于岗位的课程体系。根据动画行业特点以及中国动画企业的岗位特点和分工，有侧重点的进行教学，把教学分为三大模块，分别是：电视栏目包装方向、影视特效及后期制作方向、游戏制作方向。进行有针对性的教学，让学生普遍掌握基本技能，精通专业知识。</p> <p>2. 构建了合理的校外实践课程体系。在加强实践课程教学的同时，构建了合理的校外实践课程体系，与北京正通亿和等多家动画制作公司，达成校外实践协议，学生在完成校内课程之后，去北京的动画制作公司全面、系统的学习动画、影视特效的技能，并参与到具体的动画项目制作中。全面提升学生的实践操作能力。</p> <p>■教学研究成果</p> <p>1. 负责主持纵向研究课题：省社会科学基金研究项目—陕西动漫业发展的问题与对策研究（09J009）；着重解决动画专业发展中的艺术与技术、教育与企业、人才与产品等诸多问题，探讨动漫产业健康协调发展的途径和方法。</p> <p>2. 发表的《以创造型人才为目标的高校艺术教育》、《艺术与科学教育的均衡协调原则》等教学研究论文，重在讨论解决艺术教育的价值取向及其科学定位问题。</p> <p>3. 发表的《高职院校动漫专业的 Adobe After Effects 教学》、《浅析高职院校动漫教学》、《动漫艺术设计中的商业美学研究》、《浅析动画“秦时明月”中的人文内涵》、《关于动漫教育中非艺术生的教学思考》、《 动漫教育批判之浅谈》等教学研究论文，主要是针对教学内容、教学方法与教学手段等具体问题的研究并提出了相应解方案。</p> <p>4. 发表的《动漫产业健康发展的几个关键问题》、《动画生态要素及陕西动漫业的健康发展》、《民族化的动画角色造型与表演问题研究》、《三维表情动画技术在电影方面的应用》、《偶型角色在偶动画中的应用价值》等学术论文与动画专业的教育教学密切相关。</p> <p>5. 主编出版的《中国艺术设计概论》、《艺术与设计导论》专著教材、及其参编的《广告原理与实务》《CorelDraw 入门与提高》《Photoshop 入门与提高》等教材，主要解决专业理论课程的综合素质教学和本门课程建设中实践动手能力的培养问题。</p>
----------------	---

3. 课程建设

二维动画是以手绘原画、照相图片或计算机图形等编辑而成的动画。起始于19世纪初期的二维动画，携手电影艺术和技术的不断进步，延续近200年而长盛不衰。今天，二维动画无论是对于传统的手绘动画、偶动画等定格拍摄与编辑，还是对于现代的数字绘图、三维图像、影视特效、网络界面、游戏设计的原创都具有十分重要的基础性质。因此，二维动画课程的设计与制作教学，就具有深刻的理论意义和广泛的实践价值。

二维动画属于本校动画专业的核心课程，具有手绘原画与二维动画软件(Flash)相互支持、共生并自然融合的特征。二维动画软件(Flash)是适应电脑和网络科技发展的产物，其技术含量不断升级，逐步具备了智能影片剪辑、动画输出、文件压缩以及对外部jpg图像和MP3音频调入支持等强大功能，迅速成为一种交互式动画工具，用它可以将音乐、声效、动画以及富有新意的视觉元素融合在一起，从而制作出具有高品质的动画文件。

依据市场调研分析，本校的二维动画课程在教学大纲中确定了“着力培养把‘艺术表现能力’与‘技术实现能力’密切契合的并掌握现代二维动画制作的系统知识与全面技术的应用型人才，以二维动画制作技术作为基础可以在高画质影视动画后期制作、三维动画制作、影视栏目包装等专业领域拓展、就业与创业”的人才培养目标定位。有针对性地着眼于二维动画设计与制作的实际操作能力的培养，在课程设计中根据学生的实际水平，有步骤地设置课堂教学内容与实训环节，通过大量实训、实习等环节，培养了学生的动画设计能力，使得学生在二维动画实际制作能力上得到了进一步的提高。本课程建设经历了课程内涵的探讨、对人才培养目标的适应、理论与实践结合的提升等沿革与发展过程。

■对二维动画课程的探讨阶段

本课程开创之初，以学科专业带头人为核心组建了课程组对二维动画课程的内涵、发展趋势以及市场对动画人才需求趋势等进行深入讨论，在与其他高校、动漫企业，尤其是与相关人才资源管理部门协商沟通基础上，对其岗位的就业及其职业特征进行调研分析。依据广泛深入的调研分析把握的课程内涵与现实需要间的密切关系，在教学大纲中确定了“以二维动画的‘艺术表现能力’与‘技术实现能力’契合，作为应用型动画人才培养的根本基础”，并根据定格动画、网络界面、视频广告、游戏设计等岗位的需求，制定课程教学要求，提出了二维动画设计与制作的教学方案。

■适应人才培养目标的定位阶段

2008年12月教师队伍得到充实，二维动画软件也升级换代并推出了新版本(Flash player9.0)。由此而始，我校二维动画课程步入了重要的机遇期

和新的发展阶段。

1. 聘请了具有长期教学经验和动画教学实践的教师担任学科带头人，引进接受了一些具有硕士学历的年轻教师。更进一步确立了以“现代二维动画设计与制作的系统知识与全面技术作为基础，拓展其在高画质影视动画后期制作、三维动画制作、影视栏目包装等专业领域中的应用，提高教学质量，推动学生的就业与创业”的课程教学目标。在教学内容方面，进一步完善教学计划，努力提高二维动画课程教学的效率和成果。

2. 逐步建设并不断完善动漫实训基地；计算机中心；原画实验室；泥塑实验室；促使各种软硬件设施逐年增加并趋于完善。建设扩充文本图书资料、网络电子文献等供学生课内外学习参考。在实训教学中与多家动漫企业进行合作，为学生提供了理想的实习实训基地。

3. 在实践教学方面，借鉴国外动画教育的经验并结合我国动画企业的实际生产情况，引进企业的实际工作流程，侧重专业能力的培养。并通过与企业建立“校企合作”的教学模式，进一步加强动画专业的实践教学。使得本课程更加具有专业性和可操作性。并让学生直接参与企业的实际项目制作，使学生获得了宝贵的实践工作经验。

■理论与实践中结合中的拓展阶段

1. 实施项目带动式教学策略。在二维动画设计与制作课程教学中，坚持把课程教学与市场目标密切联系，依托步长集团的社会影响力和企业文化优势，通过课前调查等活动推行与动漫企业合作培养人才的“订单教育教学”策略。即适应企业的相关项目需要，根据任务型教学法的真实性原则而采取合作教学策略，依据项目实题和企业的真实任务，充实完善课程学习内容。

2. 建立自主自助式学习模式。以职业目标引入来激发学生的学习热情，为合作学习型活动创造必要条件。坚持“自主自助学习”策略，即允许学生自主地设计、实践、补充与完善自己的学习内容，鼓励学生在课堂教学中对学习内容进行组合与编排，鼓励他们在学习中的个性化风格。也就是说，让学生自己安排和控制学习节奏，培养他们的信息控制能力、自学能力及合作能力。

4. 课程内容

■办学定位、人才培养目标和生源情况

我院动画专业的定位和人才培养目标是“适应 21 世纪经济建设和社会发展所需要的思想道德品质良好，具有扎实的专业基本理论功底、熟练的基本技能、较高的综合素质、富有创新精神并能在动画原创、影视后期制作、电视栏目包装、数字游戏设计等专业制作方向中就业、创业的应用型人才”。

本专业生源来自于全国各地，数量足、质量好。目前已毕业两届动漫设计与制作共 110 多名专科学生；现有在校四届本科生共 225 名学生、两届专科生约 198 名。

■二维动画设计与制作课程的定位与目标

该课程为动画专业的核心课程，课程定位与专业人才培养目标相一致。动画创作的核心是手绘原画，而原画中的夸张与变形、比拟与隐喻、讽刺与幽默等造型在制作中需要运用二维动画软件(Flash)，现代二维动画的数字技术，完全取代了“以机械为基础的声光电技术的综合运用，促使漫画与连环画结合并有规律地运动起来”的传统技术。没有二维技术对人物动作的控制，就没有连环画这样逐页连续来讲述故事的形式等，也没有动画艺术诞生的基础。因此，二维动画设计与制作的课程定位是基础性的核心课程。

■课程的重点、难点及解决办法

1. 本课程的重点

(1) 二维动画制作软件系统的学习及对其基本操作技术的掌握。

(2) 二维原画及其角色表演中的运动规律、表情和语言、音效原创等后期合成编辑的理解与实验。

2. 本课程的难点

(1) 二维动画的传统形态与现代样式的内在联系。

(2) 二维动画的艺术原创与数字化技术的辩证统一关系。

3. 本课程重点及难点的解决办法

(1) 坚持基本理论学习与实验实训教学的统一，理论教学学时控制为 40%之内，加强实验教学，使其学时数达到 60%以上。

(2) 综合多种教材优势，重视依据学生实际备课，组织自编教学讲义教案并不断充实新的教学内容。

(3) 激发学生的学习兴趣，提高学生独立思考、自主学习的能力。注重以动态课件帮助学生直观的看到二维原画的运动动态分解及其组合编辑的效果。

■知识模块顺序及对应的学时			
章目	教学内容	教学环节	
		理论教学学时	实验教学学时
一	二维动画基础知识	2	2
二	二维动画的原理	2	2
三	二维动画数码技术与软件	2	2
四	Flash 基础知识	2	4
五	Flash 动画制作流程	2	2
六	Flash 关键帧动画	2	4
七	Flash 补间动画	2	2
八	Flash 遮罩动画	2	4
九	Flash 动画制作案例	2	6
十	二维动画的后期特效与合成	2	4
十一	二维动画实验短片创作	4	8
总计	64	24	40

■实践教学活动的设计思想与效果

1. 实践为主的模块教学

在课程编排上，同一门专业技能课作为一个教学模块，集中在连续的几周内组织完成教学、实训、考核，完成后再进下一轮课程模块的学习。在上课的方式上，理论课和实践课全部集中在多媒体实验室上课，理论和实践一体化。

2. 项目案例带动教学

在做项目或案例的过程中，对于综合性较强，工作量较大的项目或案例，采用学生分组分任务的方式进行动画的设计与制作，在结束时按小组汇报动画制作的过程，还可以采用小组答辩、师生共评的方式，既体现了学生的主体地位，提高了学生的团队合作精神，又活跃了课堂气氛，培养了学生的职业能力、团队协作能力和创新能力。

教学采用“任务布置—教学重点难点—知识技能—操作步骤—技能拓展—实训小结”的组织形式，深入浅出地培养学生的职业技能，每当学生学习完一个项目，就可以得到一个完整的作品。

坚持以学生为主、教师为辅，以工作过程为导向的项目或案例教学法，采用小组化教学过程，融“教、学、做”为一体，培养学生的职业能力、团队协作精神和创新能力。

■课程设计的思想、效果以及课程目标

1. 课程设计作为实践教学的途径和方法，其目标是在训练学生职业技能的同时培养职业素养、职业精神和职业能力

(1) 课程由公司与动画系共同制定，以提升职业能力和岗位素质为培养目标，与企业建立紧密联系，改革以课堂为中心的传统人才培养模式，大力推行“学校—企业”相结合的人才培养模式。做到学生实习实训时间不少于半年，充分利用现有实习实训室，增加集中实践环节，增强学生的动手能力。充分利用实训室授课，使学生能在生产实践中边学边干，增加实践能力。

(2) “案例教学”从动画公司收集有代表性的项目课题，容入到教学环节里面，让学生把实际项目作为训练，实现与岗位工作的“零距离”对接。

2. 课程设计须符合动画技术的发展和动画岗位人才培养的实际需要

(1) 以物体运动规律为主线设计教学过程，采用了新媒体计算机加软件技术讲授传统的二维动画的制作，使繁杂、枯燥的教学直接化、可视化、趣味化。

(2) 本着直观、趣味的教学理念，书本的死东西借助软件让他们动起来，以此提高学生的学习兴趣。这一创新的教学手段，符合学生的直观性和感知度，提高教学效率，培养高技能的动画设计人才。

(3) 与企业开展“联合培养”、“订单培养”模式，让学生真正做到与企业零距离对接。

3. 课程建设步骤

进一步深化本课程的教学改革和课程建设，不断地、适时地更新课程内容，保证课程的前沿性、先进性与实用性，争取先通过校级精品课程审核，继而将本课程建设成为省级精品课程，并在实践教学模式上有所创新。根据课程目标我们重点做好下列工作：

1. 加强师资队伍建设，培养一批中青年优秀教师。
2. 建立在同类院校中居领先并具有示范作用的实验实训基地。
3. 自编“二维动画设计与制作”的特色化教材。
4. 制作高质量高水平的多媒体课件，加强教学手段的现代化建设。形成比较完整的电子教案和课件，选取好的教学软件应用于教学。
5. 加强校企合作，引进更多的企业技术人员，来兼职承担学生的实践指导。

■课程内容（详细列出实验或实践项目名称和学时）

实验项目(一)（2 学时）:

- (1) 项目类别: 必做
- (2) 项目性质: 综合性
- (3) 项目主要目的要求: 欣赏不同阶段二维动画作品
- (4) 主要仪器: 多媒体
- (5) 实验考核方法: 作业

实验项目(二)（2 学时）:

- (1) 项目类别: 必做
- (2) 项目性质: 综合性
- (3) 项目主要目的要求: 绘制原画
- (4) 主要仪器: 过稿台
- (5) 实验考核方法: 作业

实验项目(三)（2 学时）:

- (1) 项目类别: 必做
- (2) 项目性质: 综合性
- (3) 项目主要目的要求: 熟悉二维动画制作软件
- (4) 主要仪器: 多媒体
- (5) 实验考核方法: 作业

实验项目(四)（4 学时）:

- (1) 项目类别: 必做
- (2) 项目性质: 综合性
- (3) 项目主要目的要求: 掌握 flash 基本操作方法
- (4) 主要仪器: 多媒体
- (5) 实验考核方法: 作业

实验项目(五)（2 学时）:

- (1) 项目类别: 必做
- (2) 项目性质: 综合性
- (3) 项目主要目的要求: 了解 Flash 动画制作流程
- (4) 主要仪器: 计算机
- (5) 实验考核方法: 作业考核

实验项目(六) (4 学时):

- (1) 项目类别: 必做
- (2) 项目性质: 综合性
- (3) 项目主要目的要求: 掌握 Flash 进行从动画制作技巧及后期合成
- (4) 主要仪器: 计算机
- (5) 实验考核方法: 作业考核

实验项目(七) (2 学时):

- (1) 项目类别: 必做
- (2) 项目性质: 综合性
- (3) 项目主要目的要求: 了解 Toonz 二维动画软件的基本操作
- (4) 主要仪器: 计算机
- (5) 实验考核方法: 作业考核

实验项目(八) (4 学时):

- (1) 项目类别: 必做
- (2) 项目性质: 综合性
- (3) 项目主要目的要求: 掌握 Toonz 二维动画制作流程及编辑方法
- (4) 主要仪器: 计算机
- (5) 实验考核方法: 作业考核

实验项目(九) (6 学时):

- (1) 项目类别: 必做
- (2) 项目性质: 综合性
- (3) 项目主要目的要求: 掌握一个完整的 Toonz 动画制作流程
- (4) 主要仪器: 计算机
- (5) 实验考核方法: 作业考核

实验项目(十) (4 学时):

- (1) 项目类别: 必做
- (2) 项目性质: 综合性
- (3) 项目主要目的要求: 掌握二维动画后期特效及合成方法
- (4) 主要仪器: 多媒体
- (5) 实验考核方法: 作业考核

实验项目(十一) (8 学时):

- (1) 项目类别: 必做
- (2) 项目性质: 综合性
- (3) 项目主要目的要求: 熟悉二维动画短片的创作和艺术风格表现
- (4) 主要仪器: 多媒体
- (5) 实验考核方法: 作业考核

■教学方法与手段

本课程采用了传统授课方法与现代数字媒体相结合的教学手段，坚持理论联系实际，坚持以学生为本、教师引导的教学主导思想，采取了目标引导、实践实验、思维开发、信息控制等情景启发与探讨研究相结合的教学方法。

1. 目标引导教学法

把人才规格目标与市场就业目标相互统一，以职业目标引入来激发学生的学习动机，采取了以目标引导的教学方法。二维动画专业教学具有传统手法与现代形态、数字模式与视觉艺术、虚拟性与现实性密切结合的显著技术特色。因此，需要从多方面入手，整合各方面的资源，以能力培养为目标，多方面、多层次地开展教学方法的探索和实践。本专业在二维动画教学方法方面高度重视实践教学，强调理论学习与实际操作相结合，注重以“艺术与技术相统一、学习与工作相结合”的教育模式和教学方法，以提高学生的综合素质及其为动漫企业服务的能力为目标。

2. 实践实验教学法

以动画专业教师的“艺工结合、素质交叉、能讲能做”的示范性教学素质为基础，二维动画课程教学大纲中的实践课时达到 62.5%（总课时 64=理论教学 24+实践教学 40）。同时，以经验丰富的高工实验师作为负责人，加强二维动画实验教学教辅和实验管理人员的业务素质培养，并全面提高实践授课教师的责任意识和能力。重视实验教学的“走出去”与“请进来”相结合的方法，与动漫企业联合构建产学研基地，积极推动和引进动漫企业的项目，构建了企业动画师介入二维动画专业实验教学效果的示范引导、质量评价有效机制。

3. 思维开发教学法

引入动画公司的成功运作模式，实行二维动画工作室教学模式。依据艺术学科的基本规律和动画专业所需要的“浪漫无羁、天马行空、别出心裁、独具一格”的特殊原创能力，采取大堂授课与课外辅导相结合，提倡集中讲授与师父带徒弟相结合，千方百计开发学生的逻辑与推理、发散与归纳、求异与辩证、逆向与创新等多种思维能力。同时，注重培养学生的绘画原创、艺术审美、文学修养等基本能力和团队协作精神，要求学生能够借助于电脑与现代高科技专业设备以及相关软件，完成原画的扫描上色、建立合理有效的数据管理文件、镜头的合成和配音、音乐的合成等相关工作，最终完成整部动画片的设计与制作。

4. 信息控制教学法

建立了校内的二维动画多媒体网络教学系统。采用广播教学，并控制了学生的计算机，使学生能实时清晰地观看教学过程，集中学生的精神于课堂。同时，提供师生的交互平台，可以实现电子举手以及在线答疑，及时发现问题及时解决问题。此平台还可提供文件传输，控制屏幕等，可以相互共享资源，以最大的可能性分享

学生的创意思维，在学生自主操作的过程中可以实现无障碍沟通。有效地控制了课堂，讲授和学生上机的时间灵活掌握，并很好地提供了师生交互的平台，以及教学大环境，教学效果立竿见影。

建立了二维动画学习 QQ 群。应用 QQ 群可进行师生远程答疑和交互，促进同学交流。这个过程既可以是文字的交流，也可以是同步的视频和音频交流；既可以是实时的，也可以是非实时的，亦可以共享文件资料等。这种网上学习共同体的构建及运用，把课内与课外、教师与学生、学生与学生等密切地联系了起来，对于提升学生二维动画的学习兴趣、提高二维动画的教学质量产生了重要保障作用。

5. 案例教学方法

在全面整合资源的基础上，以情景引入使得案例教学能使学生系统化、有针对性的自主学习。①引入案例并提出问题：通过对二维动画实验短片的原画、编导、演出及其后期合成编辑的典型案例的学习，提出学习的重点难点，让学生对于二维动画具有全面的认识，形成学习的有的放矢效果。②分析案例并增强学习兴趣：通过对案例的分析，找到解决问题的方法和技能，然后讲解问题，帮助学生进行二维动画实践制作。③归纳总结并帮助掌握知识：制定的项目及其学习计划完成之后，进行全面深入的归纳总结，使学生全面掌握了二维动画的系统知识和基本能力。

5. 课程资源

资源特色

■学校图书馆资源

学校图书馆文献信息资源建设能够满足二维动画专业精品课程建设与发展的需求。图书馆面积 24000 多平方米,已成为一所文献资源丰富、管理手段先进、服务工作高效、专业队伍精干,符合学院教学科研发展需要的现代化大学文献信息中心。截止 2011 年底,各类图书文献总量 160 多万册。印刷型文献 57.2 万册,其中专业图书比例超过 45%;电子文献 98.3 万册,主要包括超星文本以及捐赠类电子图书等共 55 万册,万方电子期刊、学位论文、会议论文、法律法规、外文文献(文摘)等 5 个全文数据库 31.4 万册;CNKI 中文全文电子期刊总数 11.9 万册;2012 年订阅中外文报刊 1471 种,以往各年期刊合订本 5160 多种。此外,外文图书 1 万册,各类工具书 1.2 万册,教材样本 2.3 万册,音响光盘资料 12000 件。

■网络化条件资源

现动画专业实验室已经实现了网络的全面覆盖,通过网络化教学设备与设施,不仅能够快速、交互式、参与式地掌握学科专业前沿信息并促进教学,而且能通过网络提交展示教师、学生的动画作品,实现了在更大的虚拟现实空间中的学习交流,显而易见促进了专业教学质量的提高。在新一轮的动画专业实验室建设中,网络化的教学条件将会发展得更加完善。

■三年内课程资源上网时间

1. 全程授课录像,2014 年-2015 年完成;
2. 进一步建立完善试题库,2014-2016 年完成;
3. 案例库进一步扩充,每年更新;
4. 增加“在线课堂”栏目,实现全程网络教学,2015-2016 年完成;
5. 增加“在线测试”栏目,2015-2016 年完成。

基本资源清单
<ol style="list-style-type: none"> 1. 课程介绍 2. 课程大纲 3. 教学日志 4. 授课教案 5. 电子课件 6. 教学录像 7. 例题习题 8. 文献资源 9. 实验实训实习 10. 问题答疑 11. 试卷
拓展资源清单及建设使用情况
<p>(1) 案例库</p> <p>自 2011 年，对二维动画课程相关案例进行了大量的整理，建立了二维动画案例库。2012、2013 年针对二维动画的新发展，分别于暑期组织相关教师，对案例库进行了新案例的补充。对案例库内容进行了新的完善。</p> <p>(2) 在线自测</p> <p>近年来，针对二维动画等知识点，逐渐形成了自测题，并于 2013 年 6 月作成电子版，建立了网上共享平台。</p> <p>(3) 专题讲座库</p> <p>2011 年 9 月开始着手建立专题讲座库，2011 年 11 月 18 日下午 2 点，受我院邀请，台湾动画制作专家，Autodesk 软件应用教育大师王澄宇老师在我校学术报告厅为动画系全体师生作了题为《一部动画片的诞生》的精彩讲座。2012 年 10 月 12 日我们邀请西安工程大学服装与艺术设计学院造型与艺术系讲师刘波、西安理工大学艺术与设计的动画系讲师苍懿楠分别作了《影像品质与后期合成编辑》、《粘土偶型与定格动画》的专题报告，并将讲座内容编入了专题讲座库。</p> <p>(4) 素材资源库</p> <p>素材资源库是目前二维动画正在筹建的项目之一。</p>

6. 课程评价

■本课程自评结果如下

1. 突出技能培养主线 理论与实践结合

以职业能力培养为重点,与行业企业合作进行基于工作过程的课程开发与设计,充分体现职业性、实践性和开放性的要求。以真实的动画设计订单作为实践教学的内容,激发学生的兴趣,培养学生的动画创意,通过专职教师和实习公司动画兼职教师的及时指导,顺利达到预期的培养目标。

2. 教学方法灵活 教学手段先进 教学效果突出

根据本课程的特点,教师在授课过程中充分运用了现代多媒体教育技术和网络教学资源,优化教学方法,课堂和实践教学充满现代化教育的特色,教学信息量大,创新意识强。教师边讲边做,灵活运用案例分析、分组讨论、角色扮演、启发引导,学生边听边学,教、学、做一体化,效果突出。

3. 改革教学模式 三位一体 实践特色鲜明

以能力培养为主线,整体改革课程的教学内容和教学模式;以社会、行业、技术领域及企业的需要为基础进行课程设计,合理的设计实训、实习等教学环节,探索出教育教学新模式。

采用三位一体的教学模式,课内、课外、校外教学方式有机结合。课内练就基本功,课外提高自学能力,校外提升就业能力。

4. 实行“课证融合” 注重职业能力培养

将学生的课程考试与企业认证结合起来,考证知识与教学紧密的联系起来,强化学生的职业素养和应用技能。

■同行评价

陕西科技大学设计与艺术学院副教授对该课程的评价:陕西国际商贸学院二维动画课程设计特色鲜明、合理,能够体现其资源优势。教学大纲编写严谨,教学任务书、教学进度表、辅助教学文件齐全、科学。该课程教学内容、教学手段、使用的自编教材以及各个教学环节全面体现了本科教育的要求,教学效果整体优秀。特别是该课程的授课中,能够突出学生实际操作能力的培育。教师教学经验丰富,教学方法灵活多变,教学手段先进。

■社会评价

西安长风数字文化有限公司草经理对该课程的评价:陕西国际商贸学院二维动画课程的设置,能够突出动画制作的实际操作能力。该学院毕业的学生,在西安长风数字文化有限公司实习中具有上手快、能吃苦,创新意识强、沟通表达能力强的特点。另外,学生的知识结构较为完整,对动画制作流程较为熟悉,比较符合动漫公司对人才的要求。

■ 学校评价

文化与艺术学院二维动画课程的设置,能够结合学校校企合作背景及学校特色资源,具有一定的先进性。其课程设置严谨,教学资料完备,教学内容符合应用型本科建设的要求。该课程教学师资队伍稳定,师资结构较为合理,已经达到省级精品课程建设要求。

■ 学生评价

教师能够采用多种授课方式。特别是案例教学法,能够让我们深入的分析二维动画制作的实际案例。该课程课堂内容丰富且能够适时更新。通过学习,我们对二维动画制作流程、Flash 动画软件、后期合成剪辑等有深入的了解。课程实践性强,以实际项目让学生分组合作完成。课堂气氛活跃,教师授课积极性高,师生互动较好。

■ 本课程与国内外同类课程相比,处于先进的水平,主要表现在:

1. 完善合理的课程体系

把二维动画设计与制作课程的实际操作能力的培养作为课程体系的节点和纽带,在课程教学中,有步骤地设计课堂教学内容的实践环节,通过大量实训、实验等环节,培养学生的动画能力,使得学生在二维动画实际制作能力上得到了进一步的提高。同时改变了传统的教学理念,创建了理论与实践契合的教学模式。

2. 教师团队组建合理

二维动画设计与制作课程的负责人由教授、学科专业带头人担任,梯队递进授课的教师具有硕士学位或讲师职称,授课教师团队的平均年龄为 36 岁,其教风学风端正,专业基础扎实,教学效果优秀,对现代动画技术的学术研究和教学研究的成果丰富。

3. 校企合作效果显著

通过校企合作,很好地提高了学生的专业技能,社会能力。举办各种相关的二维动画设计与制作设计大赛。部分优秀学生毕业后进入相关行业就职。聘请企业专家顾问,指导课程建设,使教学内容和能力培养与市场导向紧密结合,很好地提高了教学质量。

7. 学校政策支持

1. 学校高度重视精品课程建设，成立了由主管校长挂帅的精品课程建设领导小组，并要求各学院成立精品课程建设小组，使精品课程建设有了组织保证。

2. 学校制定和发布了 3 个有关精品课程建设的具体文件，对精品课程建设的过程、步骤、保障、奖励等事项作出明确规定，使精品课程建设有了制度保证。

3. 学校以立项形式加强对精品课程的管理，并给予资金支持，使精品课程建设有了经费保证。对于学校立项的精品课程建设项目划拨建设经费；对获得校级、省级和国家级的精品课程，分别给予建设维护费；对获得省级、国家级的精品课程，分别给予不同的资金奖励和扶持。

4. 制定鼓励措施，调动教师参与精品课程建设的积极性，使精品课程建设有了人员保证。在教师职称评聘时，省级精品课程视为省级优秀教学成果二等奖，国家精品课程视为国家优秀教学成果二等奖，且有效排名顺延一位。

5. 对于精品课程建设中的课程网页和网络教学环境由现代教育技术中心统一提供技术支持；学校在立项时统筹兼顾精品课程、优秀教材和实验室建设等建设项目，做到资源整合，切实加强精品课程的教学条件建设。

6. 各学院对教师参与精品课程建设计算一定的工作量，并将其作为教师年度考核的重要指标之一。

8. 承诺与责任

1. 学校和课程负责人保证课程内容不存在政治性、思想性、科学性和规范性问题；

2. 学校和课程负责人保证申报所使用的课程资源知识产权清晰，无侵权使用的情况；

3. 学校和课程负责人保证课程资源及申报材料不涉及国家安全和保密的相关规定，可以在网络上公开传播与使用。

课程负责人（签字）

年 月 日

9. 学校推荐意见

负责人签字（公章）

年 月 日