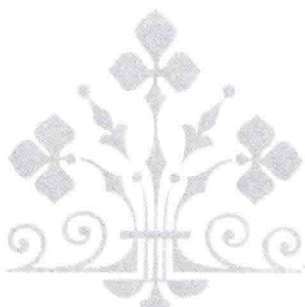




---

# 高等职业教育创新与实践

## ——长春职业技术学院教学改革之路

### 下册 课程改革研究与实践

---

主编 赵有生 孙晶艳



清华大学出版社



---

# 高等职业教育创新与实践

## ——长春职业技术学院教学改革之路

### 下册 课程改革研究与实践

---

主编 赵有生 孙晶艳

清华大学出版社  
北 京

## 内 容 简 介

本书分为教学改革、专业改革和课程改革三部分。教学改革部分介绍了长春职业技术学院在办学体制机制改革、人才培养模式建设、课程体系构建、实践教学管理、教学资源建设等方面取得的研究与实践成果;专业改革部分介绍了多位在特色专业建设第一线的专家学者将近年来在特色专业人才培养模式探索、专业课程建设、专业实践教学等方面所取得的研究与实践成果;课程改革部分介绍了14门精品课程的建设经验。

本书适合职业院校教师、教育主管部门和社会读者阅读参考。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

### 图书在版编目(CIP)数据

高等职业教育创新与实践:长春职业技术学院教学改革之路/赵有生等主编. —北京:清华大学出版社,2016(2016.3重印)

ISBN 978-7-302-41851-1

I. ①高… II. ①赵… III. ①高等职业教育—教学改革—研究—长春市  
IV. ①G719.21

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第252112号

责任编辑:刘士平

封面设计:傅瑞学

责任校对:袁芳

责任印制:宋林

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址:北京清华大学学研大厦A座 邮 编:100084

社总机:010-62770175 邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, [c-service@tup.tsinghua.edu.cn](mailto:c-service@tup.tsinghua.edu.cn)

质 量 反 馈:010-62772015, [zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn](mailto:zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn)

印 装 者:三河市金元印装有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:170mm×230mm 总印张:33.75

总 字 数:603千字

版 次:2016年1月第1版

印 次:2016年3月第2次印刷

定 价:78.00元(全三册)

---

产品编号:063096-01

# 前言

长春职业技术学院是国家示范性高等职业院校,学院建成国家级精品课程 7 门,国家级精品资源共享课程 6 门,省级精品课程 15 门,教指委精品课程 18 门,省级优秀课程 35 门,基本形成完整的精品课程建设体系。

本书汇集了二维动画制作、软件编程(Java 方向)、网络组建与互联、零件的普通车削加工、汽车典型零件的数控车生产、单片机技术应用、汽车维修综合实训、汽车保险与理赔、啤酒生产技术、中药生产、导游实务、酒店市场营销、电子商务基础与应用、财务软件操作 14 门国家级精品课程、教指委精品课程和省级精品课程的建设成果,每门课程从课程性质与作用、课程开发的思路、课程目标、课程内容、教学设计、考核评价、特色与创新 7 个方面阐释了高职精品课程开发与建设的基本内容及取得的建设成果。

本书由赵有生、孙晶艳担任主编,赵有生负责全书内容规划,赵有生、孙晶艳负责全书内容的统稿;高文铭编写了二维动画制作课程开发与实践内容,陈显刚编写了软件编程(Java 方向)课程开发与实践内容,苏冬梅编写了网络组建与互联课程开发与实践内容,张继媛编写了零件的普通车削加工课程开发与实践,赵春梅编写了汽车典型零件的数控车生产课程开发与实践内容,米秀杰编写了单片机技术应用课程开发与实践内容,张传慧编写了汽车维修综合实训课程开发与实践内容,常兴华编写了汽车保险与理赔课程开发与实践内容,逯家富编写了啤酒生产技术课程开发与实践内容,孙晓玲编写了中药生产课程开发与实践内容,王平编写了导游实务课程开发与实践内容,赵伟丽编写了酒店市场营销课程开发与实践内容,宋艳苹编写了电子商务基础与应用课程开发与实践内容,曹立平编写了财务软件操作课程开发与实践内容;另外,李晓婧、郁艳梅、张蕾等也参与了本书的编写工作。

在本书的编写过程中,得到了清华大学出版社和相关合作企业的支持与帮助,在此表示衷心的感谢。本书可为职业院校教师和职业教育研究人员进行课程开发与实践提供参考。

由于行业企业技术发展迅速和编者水平有限,书中难免存在不妥和错误之处,敬请广大读者批评、指正。

编 者

2016 年 1 月

# 目 录

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| 第 1 章 二维动画制作课程开发与实践 .....        | 1  |
| 1.1 课程性质与作用 .....                | 1  |
| 1.2 课程开发的思路 .....                | 6  |
| 1.3 课程目标 .....                   | 7  |
| 1.4 课程内容 .....                   | 7  |
| 1.5 教学设计 .....                   | 9  |
| 1.6 教学评价 .....                   | 16 |
| 1.7 特色与创新 .....                  | 18 |
| 第 2 章 软件编程(Java 方向)课程开发与实践 ..... | 21 |
| 2.1 课程性质与作用 .....                | 21 |
| 2.2 课程开发的思路 .....                | 26 |
| 2.3 课程目标 .....                   | 27 |
| 2.4 课程内容 .....                   | 29 |
| 2.5 教学设计 .....                   | 30 |
| 2.6 考核评价 .....                   | 37 |
| 2.7 特色与创新 .....                  | 38 |
| 第 3 章 网络组建与互联课程开发与实践 .....       | 40 |
| 3.1 课程性质与作用 .....                | 40 |
| 3.2 课程开发的思路 .....                | 44 |
| 3.3 课程目标 .....                   | 45 |
| 3.4 课程内容 .....                   | 47 |
| 3.5 教学设计 .....                   | 48 |
| 3.6 考核评价 .....                   | 52 |
| 3.7 特色与创新 .....                  | 53 |

|                               |     |
|-------------------------------|-----|
| 第4章 零件的普通车削加工课程开发与实践 .....    | 54  |
| 4.1 课程性质与作用 .....             | 54  |
| 4.2 课程开发的思路 .....             | 56  |
| 4.3 课程目标 .....                | 60  |
| 4.4 课程内容 .....                | 61  |
| 4.5 教学设计 .....                | 62  |
| 4.6 考核评价 .....                | 65  |
| 4.7 特色与创新 .....               | 65  |
| 第5章 汽车典型零件的数控车生产课程开发与实践 ..... | 67  |
| 5.1 课程性质与作用 .....             | 67  |
| 5.2 课程开发的思路 .....             | 70  |
| 5.3 课程目标 .....                | 71  |
| 5.4 课程内容 .....                | 72  |
| 5.5 教学设计 .....                | 73  |
| 5.6 考核评价 .....                | 77  |
| 5.7 特色与创新 .....               | 78  |
| 第6章 单片机技术应用课程开发与实践 .....      | 79  |
| 6.1 课程性质与作用 .....             | 79  |
| 6.2 课程开发的思路 .....             | 82  |
| 6.3 课程目标 .....                | 83  |
| 6.4 课程内容 .....                | 84  |
| 6.5 教学设计 .....                | 85  |
| 6.6 考核评价 .....                | 88  |
| 6.7 特色与创新 .....               | 89  |
| 第7章 汽车维修综合实训课程开发与实践 .....     | 90  |
| 7.1 课程性质与作用 .....             | 90  |
| 7.2 课程开发的思路 .....             | 92  |
| 7.3 课程目标 .....                | 93  |
| 7.4 课程内容 .....                | 94  |
| 7.5 教学设计 .....                | 98  |
| 7.6 考核评价 .....                | 102 |

|                            |     |
|----------------------------|-----|
| 7.7 特色与创新 .....            | 103 |
| 第 8 章 汽车保险与理赔课程开发与实践 ..... | 104 |
| 8.1 课程性质与作用 .....          | 104 |
| 8.2 课程开发的思路 .....          | 105 |
| 8.3 课程目标 .....             | 106 |
| 8.4 课程内容 .....             | 108 |
| 8.5 教学设计 .....             | 109 |
| 8.6 考核评价 .....             | 112 |
| 8.7 特色与创新 .....            | 113 |
| 第 9 章 啤酒生产技术课程开发与实践 .....  | 115 |
| 9.1 课程性质与作用 .....          | 115 |
| 9.2 课程开发的思路 .....          | 116 |
| 9.3 课程目标 .....             | 116 |
| 9.4 课程内容 .....             | 117 |
| 9.5 教学设计 .....             | 118 |
| 9.6 考核评价 .....             | 124 |
| 9.7 特色与创新 .....            | 128 |
| 第 10 章 中药生产课程开发与实践 .....   | 129 |
| 10.1 课程性质与作用 .....         | 129 |
| 10.2 课程开发的思路 .....         | 130 |
| 10.3 课程目标 .....            | 130 |
| 10.4 课程内容 .....            | 131 |
| 10.5 教学设计 .....            | 132 |
| 10.6 考核评价 .....            | 141 |
| 10.7 特色与创新 .....           | 144 |
| 第 11 章 导游实务课程开发与实践 .....   | 145 |
| 11.1 课程性质与作用 .....         | 145 |
| 11.2 课程开发的思路 .....         | 148 |
| 11.3 课程目标 .....            | 148 |
| 11.4 课程内容 .....            | 149 |

|        |                  |     |
|--------|------------------|-----|
| 11.5   | 教学设计             | 151 |
| 11.6   | 考核评价             | 157 |
| 11.7   | 特色与创新            | 162 |
| 第 12 章 | 酒店市场营销课程开发与实践    | 163 |
| 12.1   | 课程性质与作用          | 163 |
| 12.2   | 课程开发的思路          | 164 |
| 12.3   | 课程目标             | 165 |
| 12.4   | 课程内容             | 167 |
| 12.5   | 教学设计             | 168 |
| 12.6   | 考核评价             | 175 |
| 12.7   | 特色与创新            | 176 |
| 第 13 章 | 电子商务基础与应用课程开发与实践 | 177 |
| 13.1   | 课程性质与作用          | 177 |
| 13.2   | 课程开发的思路          | 178 |
| 13.3   | 课程目标             | 179 |
| 13.4   | 课程内容             | 181 |
| 13.5   | 教学设计             | 182 |
| 13.6   | 考核评价             | 187 |
| 13.7   | 特色与创新            | 187 |
| 第 14 章 | 财务软件操作课程开发与实践    | 188 |
| 14.1   | 课程性质与作用          | 188 |
| 14.2   | 课程开发的思路          | 191 |
| 14.3   | 课程目标             | 192 |
| 14.4   | 课程内容             | 194 |
| 14.5   | 教学设计             | 195 |
| 14.6   | 考核评价             | 196 |
| 14.7   | 特色与创新            | 197 |

# 第1章

## 二维动画制作课程开发与实践

“二维动画制作”课程是“国家示范性高等职业院校建设项目”重点建设课程,“吉林省教育教学改革示范专业”——计算机应用技术专业的核心课程、国家精品课程、国家精品资源共享课程、省级精品课程、院级精品课程,是与企业专家共同开发的工作过程导向课程。其功能是通过将基础知识融入基础案例中的教学方式、采取教师讲授与学生自主学习相结合的方法培养学生的 Flash 软件系统应用能力、Flash 动画制作能力、分析及解决问题的能力、团结协作的能力。本课程与前修课程原画技法、动画运动规律、剧本与分镜头脚本创作课程相衔接,共同培养学生利用 Flash 软件进行基本动画创作的能力;与后续课程二维动画短片创意与设计相衔接,共同培养学生动画短片项目设计的能力。本项目以“二维动画制作”国家精品课程的开发与实践为主要研究内容,探索出了“1-7-7-2”教学模式,构建了“顶岗预就业”实习模式以及四位一体、四方联动人才培养方式。本项目被立项为吉林省教育厅课题的同时,也是国家项目“长春市政府综合改革试点项目”的主要研究内容之一。目前,主体研究内容基本全部完成,部分成果已推广到实际应用中。

### 1.1 课程性质与作用

#### 1. 行业背景与需求分析

据《2007—2008 年中国动漫产业分析及投资咨询报告》预测,我国动漫市场需求每年达 1000 亿元,而 2007 年动漫总收入仅为 140 亿元。2006 年,国务院办公厅转发了财政部等部门《关于推动我国动漫产业发展若干意见的通知》,推动全国动漫产业发展;在国家《东北地区振兴规划》中,又明确提出要建设以长春为核心的国家数字电影制作和国产动漫产品生产基地;2008 年 8 月,文化部又出台了《关于扶持我国动漫产业发展的若干意见》,在各级政府的大力推动和政策扶持下,吉林省动漫产业引进先进的动漫产业发展经验、动漫制作技术及资金,延长动漫产业链,形成了浓厚的发展氛围,省内现有从事动画原创、生产、衍生产品开发及动漫卡通图书出版的专业性企业已发展到上千家,特别是 2004 年以来,长春已连续举办四届动漫艺术节,涌现出了诸如长春中加知合动画公司、

华漫兄弟、长春铭诺文化传播有限公司、吉林凯帝动画科技有限公司、长春浩海长风影视动画制作有限公司等 20 余家具有较大规模的动画企业,同时占地 2.3 万平方米,建筑面积 6.4 万平方米,总投资约 3 亿元的吉林动漫游戏原创产业园近期将全面投入使用,预计年产值 2.5 亿元,创利税 1.2 亿元。为此,培养大批的专业技能强、职业素质过硬的动漫相关岗位群人才是企业的迫切要求。

2. 专业人才培养目标

本专业面向动画及传媒行业,针对动画师、动画推广员、衍生产品开发员、造型师、角色师、导演、创意总监等岗位,以培养能胜任动画相关工作岗位任务的高素质技能型人才为目标。经过几年的培训后,使学生成为经验丰富的策划、编导、管理人员,具有岗位适应能力、分析及解决问题的能力、工作中不断晋升和转岗的能力。

3. 专业人才培养模式

根据专业人才培养目标的相关要求,在进行大量调研的基础上,本课程组教师与企业专家共同对人才市场需求进行分析,结合吉林省地方经济建设现状,在充分进行工作岗位能力需求分析基础上构建了“项目实战+顶岗预就业”人才培养模式,其核心是以学生职业能力与素质培养为主线,构建学生能力素质金字塔,如图 1-1 所示。

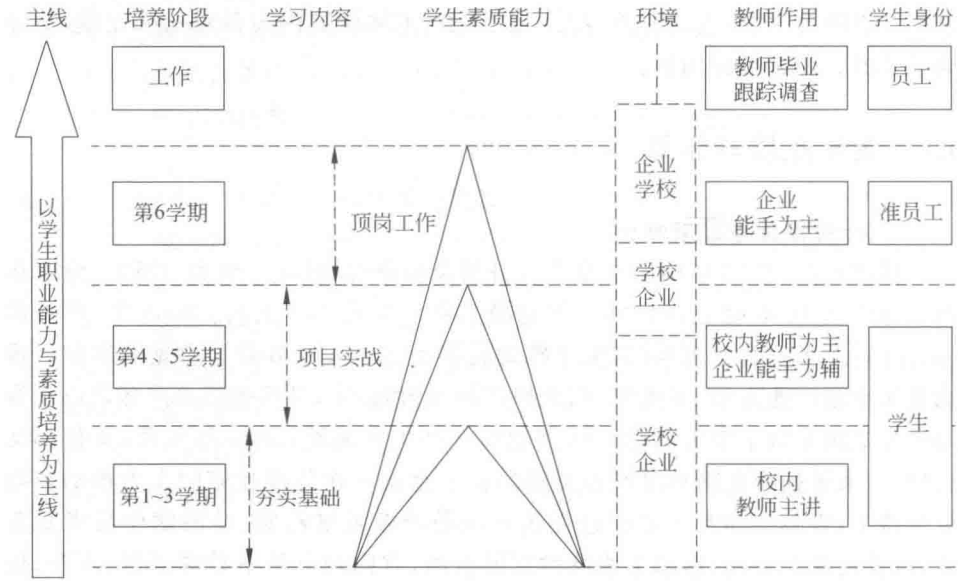


图 1-1 “项目实战+顶岗预就业”金字塔型人才培养模式

“项目实战+顶岗预就业”人才培养模式的核心是以学生职业能力与素质培

养为主线,构建学生能力素质金字塔。在此人才培养模式中,将学生的培养分为4个阶段,其中第1~3学期为第一阶段,学生在此阶段主要以夯实专业能力与素质基础为主,学习环境是以校内为主,在寒暑假或课余时间教师会带领学生到企业进行参观或由学生自主参加社会实践,要求学生社会实践岗位必须与专业岗位群相关,从而使学生了解企业工作环境及氛围,而学生的专业基本能力与素质在此阶段以校内教师为主进行培养,形成学生能力素质金字塔的第一层。

第4、5学期为第二阶段,学生在此阶段则根据所选择的不同的学习方向进行项目实战,在项目实战的先期阶段学习环境以校内实训基地为主,专业骨干教师为主讲;在项目实战的后期阶段学习环境则以校外实训基地为主,企业兼职教师为主讲。通过此阶段的学习形成学生能力素质金字塔的第二层。

学生在经过项目实战阶段之后以准员工的身份进入第三阶段(顶岗实习阶段),即第6学期,在此阶段学生由企业能手带领参与企业的实时项目或真实项目的开发,同时在此阶段由校内专业教师和企业能手共同指导学生完成毕业设计,学生能力素质金字塔第三层形成,实现顶岗预就业。

第四阶段则为学生就业后,真正成为企业员工的阶段,教师通过对学生进行毕业跟踪调查,及时掌握学生在企业工作情况与专业能力二次培养的需求情况,及时给学生提供技术支持与指导,为学生的职业生涯的发展规划提供有力的支撑。

#### 4. 专业相关技术领域职业岗位(群)任职要求分析(见表1-1)

表 1-1 专业相关技术领域职业岗位(群)任职要求分析

| 职业岗位  | 任 职 要 求                                                                                                               | 典型工作任务                                    |
|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|
| 动画导演  | 具有独立执导动画片的经验,能独立完成分镜、设计稿;掌握 Flash、Photoshop、AE 等动画相关软件;具备在动画片中各个环节的精确把控能力;具备有力的督导、贯彻执行能力以及成熟的沟通协调能力;有个人成功案例;具有团队精神    | 编写镜头剧本;决定作品的风格和基调;确定制作计划;领导具体操作和各项后期工作    |
| 背景设计师 | 准确掌握自然景物、建筑等特征进行造型创作;有良好美术基础与审美能力,造型能力强,色感好。能根据导演意图,独立完成各类景物设计;熟悉 Flash;能熟练使用 Photoshop 或 AI 等绘图;有良好的沟通能力和团队合作精神,有责任心 | 根据分镜绘制全片的背景;根据导演意图,决定背景风格与色调;建立 Flash 背景库 |
| 角色造型师 | 准确掌握人物形体特征进行造型创作;有良好美术基础与审美能力,造型能力强,色感好。能根据导演意图,独立完成各类形象设计;熟悉 Flash;能熟练使用 Photoshop 或 AI 等绘图;有良好的沟通能力和团队合作精神,有责任心     | 根据分镜绘制全片的角色;根据导演意图,决定角色色调;建立 Flash 角色库    |

续表

| 职业岗位      | 任职要求                                                                                                                                                                           | 典型工作任务                                                       |
|-----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|
| 道具设计师     | 有良好美术基础与审美能力,造型能力强,色感好。能根据导演意图,独立完成各类道具设计;熟悉 Flash;能熟练使用 Photoshop 或 AI 等绘图;有良好的沟通能力和团队合作精神,有责任心                                                                               | 制作整部片子中涉及的道具;根据导演意图,决定道具风格及色调;建立 Flash 道具库                   |
| Flash 动画师 | 思维开阔,熟悉 Flash 动画的特点;对镜头把握力强,有良好的镜头语言的运用能力,能适应不同的动画造型风格;熟悉动画制作流程,充分了解动作规律,能够理解并按要求创作动画效果;能熟练使用 Flash、Photoshop 等软件;能准确把握动画的整体节奏与表现风格;逻辑思维清晰,做事认真、细致,表达能力强,具备良好工作习惯;有责任心,有团队合作精神 | 根据分镜头脚本,完成 Flash 动画制作                                        |
| 音效师       | 有较强的乐感、节奏感和创造力;有一定的声学 with 音频制作培训背景;了解两种以上的专业音频软件;有声轨或音乐制作经验;具备极强的进取心、责任心、工作热情及执行力;熟悉 Flash 制作                                                                                 | Flash 音效制作;按项目要求进行音频数据前期、后期处理;音频数据整理、优化与整合                   |
| 后期合成      | 能熟练使用后期合成的各种软件如 AE、Premiere 等;有良好的美术基础、较强的审美能力、创作能力和音乐理解能力;对构图、镜头的运用有独到的见解;熟悉后期流程,有较好的剪辑理念,个性化的剪辑意识,镜头感和节奏感强;具备完美主义的艺术气质,有良好的人际沟通能力及团队合作精神                                     | 动画后期包装及制作;制作预告片;协助导演做好总结工作                                   |
| 三维建模师     | 具有良好的美术基础;按照 3D 建模生产流程组织建模工作;熟练使用 3D Max、Photoshop 等相关软件工具;有制作大型浏览动画的经验;具备快速建模能力                                                                                               | 运用 3D Max 8 的 POLY 等命令高效地制作简模、中模及高模                          |
| 三维材质灯光师   | 有较好的美术功底、良好的审美感觉;对光影、色彩有良好的感觉,对场景与灯光的关系处理有较深的理解和经验;熟练 3D Max 灯光设定,掌握多种渲染方式,能够制作各类真实效果的图片;能够使用 Photoshop 绘制材质贴图;能根据灯光设定图对动画场景布光,制作出符合剧情要求的画面气氛,表现出场景和角色的体积感和质感                  | 负责影视动画三维部分的材质、贴图、灯光渲染等工作;真实感材质调整和贴图绘制;根据要求制作镜头灯光,实现灯光气氛和画面效果 |
| 三维动画师     | 熟练运用动画设计软件 3D Max、Photoshop、AE 等;熟悉三维动画制作流程,并能够独立完成三维动画设计及后期合成;对镜头有自己的理解能力,能独立完成场景动画及生成动画                                                                                      | 根据分镜脚本及导演的要求制作模型及摄像机动画;配合组长和导演进行动画风格测试及制作                    |

续表

| 职业岗位  | 任职要求                                                                                 | 典型工作任务               |
|-------|--------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|
| 动画推广员 | 与客户沟通能力强, 忠实敬业, 工作责任心强, 有良好的团队协作精神; 有吃苦耐劳精神; 具有应变能力和市场开拓能力, 喜欢从事具有挑战性的工作; 有较强的文字组织能力 | 动画片的市场推广; 开发客户       |
| 营销经理  | 对 Flash 动画市场有一定了解; 精通营销, 以往工作中有较好业绩; 有团队意识; 有该行业营销经验                                 | 团队管理; 动画片的市场推广; 开发客户 |

## 5. 专业课程体系

围绕本专业的人才培养目标和培养模式, 在进行充分社会调研的基础上, 通过对专业相关技术领域职业岗位(群)任职要求的分析, 与企业专家共同构建了“以培养高素质技能型人才为目标, 以学生职业能力与素质培养为主线, 以提高学生实践技能为重点”的专业课程体系。专业课程体系如图 1-2 所示。



图 1-2 专业课程体系框架

## 6. 本课程在专业课程体系中的作用

根据企业实际工作岗位需求, 二维动画制作课程被列为专业核心主干课程, 是二维动画制作岗位核心能力培养的重要支撑课程。本课程的前修课程为“素描”、“色彩训练”、“动画后期特效制作”、“视音频编辑处理”, 后续课程是“三维动画制作”、“顶岗实习”、“毕业设计”。二维动画制作课程既是对前修课程的凝练与升华, 同时又为后续课程的有效进行提供重要的保障。通过本课程的学习, 既能培养学生运用动画相关软件进行角色制作、场景制作、动画制作、特效和声音合成、动画发布与测试的能力, 同时又培养了学生的团队合作精神和岗位适应能

力,对学生职业能力培养和职业素质养成起到支撑和促进作用。

## 1.2 课程开发的思路

### 1. 课程设计理念

本着以学生就业为导向,以培养学生职业能力为重点的基本要求,我们以培养能胜任动画制作岗位任务的高素质技能型人才为目标,课程组教师与企业技术专家共同组成团队,根据工作过程系统化的课程开发方法,对课程内容进行选取与组织,设计了由易到难的学习情境,逐步提升学生的技术能力,并将角色扮演、任务驱动、项目导向、启发引导、分组教学等多种教学方法灵活应用于教学过程中,将教学过程映射为工作过程,通过仿真的教学环境、丰富的网络资源、多元化的考核方式,实现培养目标。

### 2. 课程设计思路

为了培养适合岗位需求的动画人才,我们本着校企共建课程的原则,将企业元素进行教学转化,按照“以项目构建课程内容、实时更新教学内容,教学过程再现企业工作流程,以企业岗位能力要求规范师生任务,多元化的考核方式,优质的教学资源、优秀的教学团队保障课程实施”的整体思路设计本课程,如图 1-3 所示。

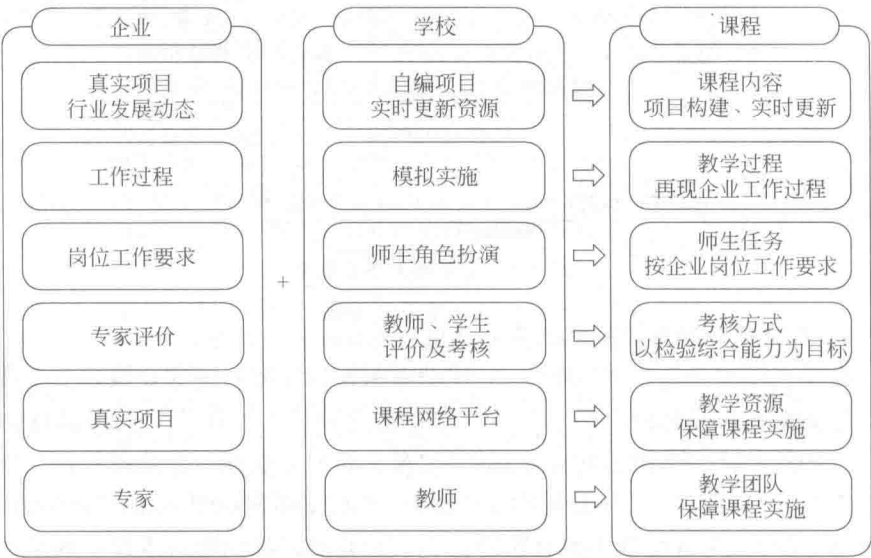


图 1-3 课程设计思路

## 1.3 课程目标

### 1. 知识目标

- (1) 掌握 Flash 软件的基本操作知识(启动、退出、文档的基本操作)。
- (2) 掌握工作环境的设置方法。
- (3) 掌握工具箱中各种工具及各面板的使用方法。
- (4) 掌握图层、帧、关键帧、空白关键帧的作用及使用方法。
- (5) 掌握图形元件、按钮元件、影片剪辑元件的基本操作方法。
- (6) 掌握隐形按钮的制作方法。
- (7) 掌握逐帧动画、运动补间动画、形状补间动画、引导动画、遮罩动画的制作原理及应用技巧。
- (8) 掌握设置 Flash 中的声音。
- (9) 掌握常用 ActionScript 语句的使用知识(重点是时间轴控制语句的使用)。
- (10) 掌握 Flash 文件的优化、测试与发布的相关知识。

### 2. 能力目标

- (1) 能熟练应用工具箱中的各个工具。
- (2) 能进行简单角色造型及场景绘制。
- (3) 能熟练应用各种基础动画类型进行简单动画效果设计。
- (4) 能运用常用的 Flash ActionScript 脚本进行动画控制。
- (5) 能在 Flash 中添加和处理声音。
- (6) 能综合运用动画基础知识设计动画。
- (7) 能指出动画制作中常见错误并进行修改。
- (8) 能正确进行动画发布及测试。

### 3. 素质目标

通过小组合作等多样化的课堂教学形式,培养学生严谨的工作态度、信息交流能力与团队合作精神;通过布置课后作业,培养学生独立思考、自主学习、分析、判断及解决问题的可持续发展素质;通过检查与反馈,使学生具备较好的适应行业压力的素质。

## 1.4 课程内容

课程内容的选取遵循动画行业企业发展需要,结合地方文化产业发展及对 Flash 动画应用领域的调查,确定本课程的核心动画产品为网络动画和电视动

画。通过教师企业实践、校外实训基地的导演、动画师的指导和参与,获得了来自企业的工作项目。在众多的项目中,遵循项目具有代表性、完整性、难度适中、设计方法普适、包含企业岗位所需知识以及项目功能可扩展的原则,将本课程的教学内容进行分解、提炼和排序,按照理论知识由浅入深、项目能力逐次递进的原则开发了7个学习情境。7个学习情境均为典型的工作项目,每个学习情境又划分为基础能力训练项目、拓展能力训练项目、思维开发训练项目。其中基础能力训练项目是以教师主导、以学生为主体的方式完成;拓展能力训练项目是由学生利用课余时间完成,教师负责检查;思维开发训练项目是由学生自主创意,独立完成;每个项目都是完整的,由若干个工作任务组成,每个项目都有能力、知识和素质目标,学生在学习的过程中可以举一反三、循序渐进,在教学的实施中,突出学生的责任感、团队合作精神、自学能力、创新能力、项目开发能力、沟通能力的培养,突出强化学生的岗位综合能力和综合素质培养,为学生的发展提供广阔的平台。遵循学生职业能力培养的基本规律(即技术要求从易到难,职业能力不断提升)进行教学内容的组织与安排,如表1-2所示。

表 1-2 学习情境框架

| 序号 | 学习情境       | 子任务名称        | 学时 | 总学时 |
|----|------------|--------------|----|-----|
| 1  | Flash 贺卡   | 1. 客户需求分析    | 1  | 8   |
|    |            | 2. 分镜脚本设计    | 1  |     |
|    |            | 3. 角色、场景设计   | 2  |     |
|    |            | 4. 动画制作      | 3  |     |
|    |            | 5. 动画测试与发布   | 1  |     |
| 2  | Flash 广告   | 1. 广告创意文案编写  | 1  | 12  |
|    |            | 2. 素材准备      | 1  |     |
|    |            | 3. 动画制作      | 8  |     |
|    |            | 4. 音效制作      | 1  |     |
|    |            | 5. 文件优化与发布   | 1  |     |
| 3  | Flash 片头动画 | 1. 作品策划及剧本编写 | 2  | 16  |
|    |            | 2. 场景设计      | 4  |     |
|    |            | 3. 素材准备      | 2  |     |
|    |            | 4. 动画制作      | 6  |     |
|    |            | 5. 音效制作      | 1  |     |
|    |            | 6. 文件优化与发布   | 1  |     |

续表

| 序号 | 学习情境       | 子任务名称          | 学时 | 总学时 |
|----|------------|----------------|----|-----|
| 4  | Flash 游戏   | 1. 客户要求及游戏环节设定 | 2  | 14  |
|    |            | 2. 角色设计        | 4  |     |
|    |            | 3. 场景设计        | 2  |     |
|    |            | 4. 素材准备        | 1  |     |
|    |            | 5. 动画制作        | 4  |     |
|    |            | 6. 文件的优化整合及发布  | 1  |     |
| 5  | Flash 网站   | 1. 网站结构规划      | 2  | 20  |
|    |            | 2. 素材准备        | 2  |     |
|    |            | 3. 场景设计        | 6  |     |
|    |            | 4. 动画制作        | 8  |     |
|    |            | 5. 文件的优化整合及发布  | 2  |     |
| 6  | Flash MV   | 1. 客户需求分析      | 2  | 24  |
|    |            | 2. 分镜脚本设计      | 4  |     |
|    |            | 3. 角色、场景设计     | 6  |     |
|    |            | 4. 动画制作        | 11 |     |
|    |            | 5. 文件优化与发布     | 1  |     |
| 7  | Flash 动画短片 | 1. 客户需求分析      | 2  | 30  |
|    |            | 2. 分镜脚本设计      | 4  |     |
|    |            | 3. 角色、场景设计     | 8  |     |
|    |            | 4. 素材准备        | 2  |     |
|    |            | 5. 动画制作        | 12 |     |
|    |            | 6. 文件优化与发布     | 2  |     |

## 1.5 教学设计

课程实施是课程建设最重要的阶段,而课程教学实施方案设计的好坏直接影响着课程实施的效果。故在教学实施方案设计中,按照企业动画开发流程,严格遵循企业动画开发规范,从培养学生自主学习能力、可持续发展能力,充分调动学生学习主动性,培养学生团队协作意识、人际沟通能力等方面入手设计了本课程的教学实施方案,7个学习情境教学设计如表1-3所示。