

南京财经高等职业技术学校

授 课 计 划 表

2016~2017 学年 第 二 学期

课程名称 二维动画 授课班级 1301 授课教师 沙牧秋

课程标准制定部门	江苏联合职业技术学院		教材全称（编者、出版、出版时间、版次）	《二维动画制作项目实战教》高等教育出版社 2016年11月	
主要教学参考书（名称、编者）	《Adobe Flash cs6 中文经典教程》人民邮电出版社 [美]Adobe 公司 2014年5月		本课程总时数	96	
本课程本学期考核评价方式	过程性考核与阶段性考核相结合。平时 60%+期末考试 40%				
周学时数	6	本学期教学周数	16	本课程本学期教学时数	96
本学期教学时数分配	教 学	60	<p>编制说明：</p> <p>1、主要教学内容</p> <p>（1）、掌握软件的基本操作和图像处理功能；</p> <p>（2）、了解 Flash 动画制作的相关概念和操作思路；</p> <p>2、教学目标</p> <p>知识目标：</p> <p>（1）、掌握基本操作和图像处理功能、对象的操作和位图的应用；</p> <p>（2）、了解图层、元件和实例的相关概念；</p> <p>（3）、熟练掌握逐帧动画、补间动画、文本动画、引导层动画、遮罩动画、有声动画的制作；</p> <p>能力目标：</p> <p>（1）、能熟练使用 FlashCS6 简单而有趣的编辑方法快速完成作品的制作；</p> <p>（2）、培养在 FlashCS6 动画设计的学习中大胆摸索、认真求证的学习方法。</p> <p>（3）、能灵活运用工具来实现综合作品的制作，表现设计意图。</p> <p>素质目标：</p> <p>（1）、培养创业精神、敬业精神和职业道德；</p> <p>（2）、培养综合运用知识分析、处理问题的能力；</p> <p>（3）、培养空间想象能力、创新意识；形成正确、规范的思维方式和分析方法；</p> <p>（4）、培养认真负责、勤奋努力的工作态度、严谨细致的工作作风，提高团队合作精神。</p>		
	复 习	4			
	考 核				
	机 动				
审批（核）人	教务处处长	系（部）主任	教研室主任	制表日期	

周次	章节	授课章节(单元)及其主要内容(含实践教学、复习测验)	学时数	课内外作业	备注
1	1	Flash 概述、Flash CS3 界面	6	2 小时	
2	2	绘图工具箱中的工具学习(一)	6	2 小时	
3		绘图工具箱中的工具学习(二)	6	2 小时	
4	3	卡通人物的绘制	6	2 小时	
5	4	文本工具学习,制作文字效果	6	2 小时	
6	5	逐帧动画	6	2 小时	
7	6	形状补间动画	6	2 小时	
8	7	动作补间动画	6	2 小时	
9	8	时间轴特效动画	6	2 小时	
10		期中考试	0		
11		社会实践	0		
12	9	引导线动画	6	2 小时	
13	10	遮罩动画	6	2 小时	
14	11	Action2.0 与鼠标特效动画	6	2 小时	
15		实训周			
16	12	项目一 flash 电子贺卡制作	6	2 小时	
17	13	项目二 Flash 公益广告制作	6	2 小时	
18	14	项目三 Flash 动画片头制作	6	2 小时	
19		复习			
20		期末考试			

- 注: 1. 新生 8 月 31 日报到, 9 月 6 日报到, 9 月 7 日 全校学生开始上课, 本学期具体节假日、值周、实训等安排详见校历。
2. 经教研室负责人、系部主任审核后, 此表用 16K 纸打印一份交教务处存档, 其余以电子稿形式保存。