



动画技法

数字媒体应用技术专业

苏红

2021.2.25





可爱卡通风模板

请在此处输入副标题



课程目录



课程基本信息



课程设计思路



课程目标



整体设计



第一次课设计



最后一次课设计



课程考核



教学资源





“

”

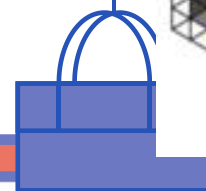
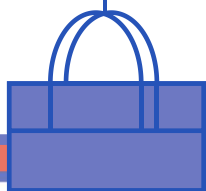
1

课程基本信息

1、课程基本信息

- 课程名称：动画技法
- 课程代码：18819
- 授课时间：大二下学期
- 学 时：52
- 学 分：2
- 课程类型：专业学习领域课程
- 授课对象：数字媒体专业的学生





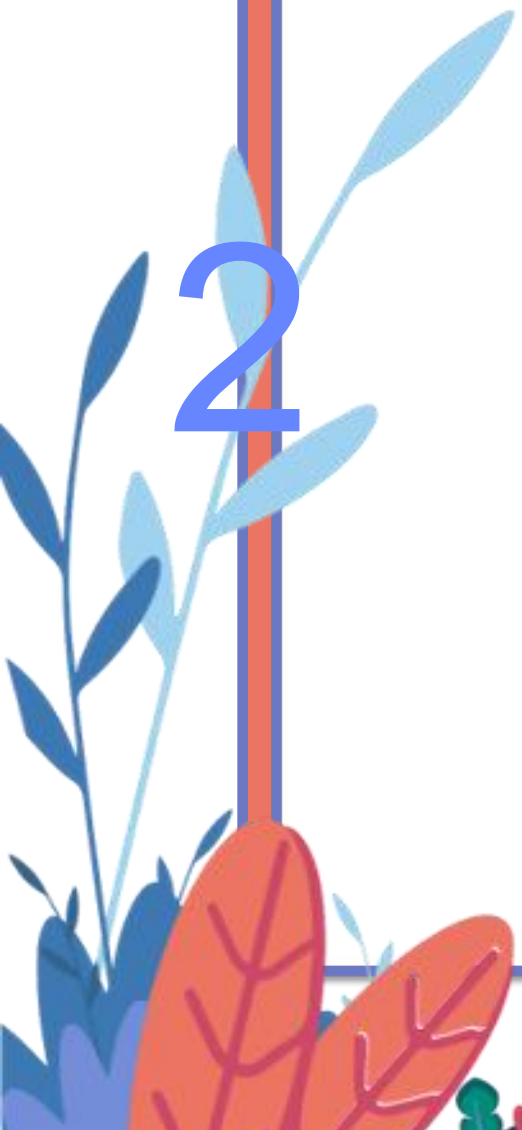
2

“

”



课程设计思路



2、课程设计思路

课程定位：

动画技法是数字媒体专业的课程，主要是运用三维动画软件制作C4D进行学习。

运用工具：**CINEMA R21**及部分绑定插件

学习内容：

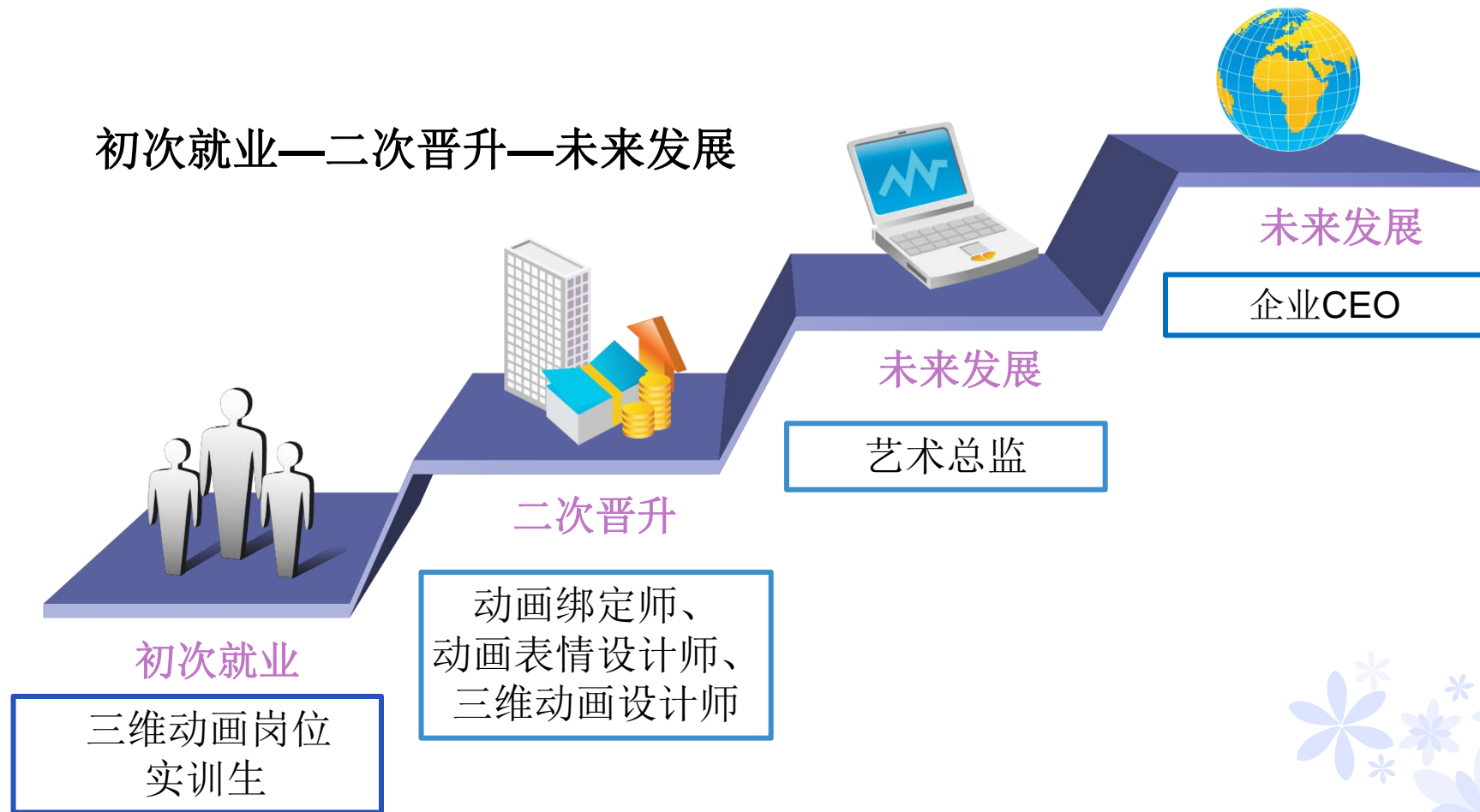
C4d软件涉及“模型设计与制作”、“角色绑定与动画”、“材质灯光设计与制作”、“特效动力学模块”等内容，采取分块展开学习，本门课主要讲解c4d软件中的“**角色绑定与动画**”模块，采取操作演示形式的教学方法。





2、课程设计思路

毕业生的（技术、管理）岗位分析——课程角度



2、课程设计思路

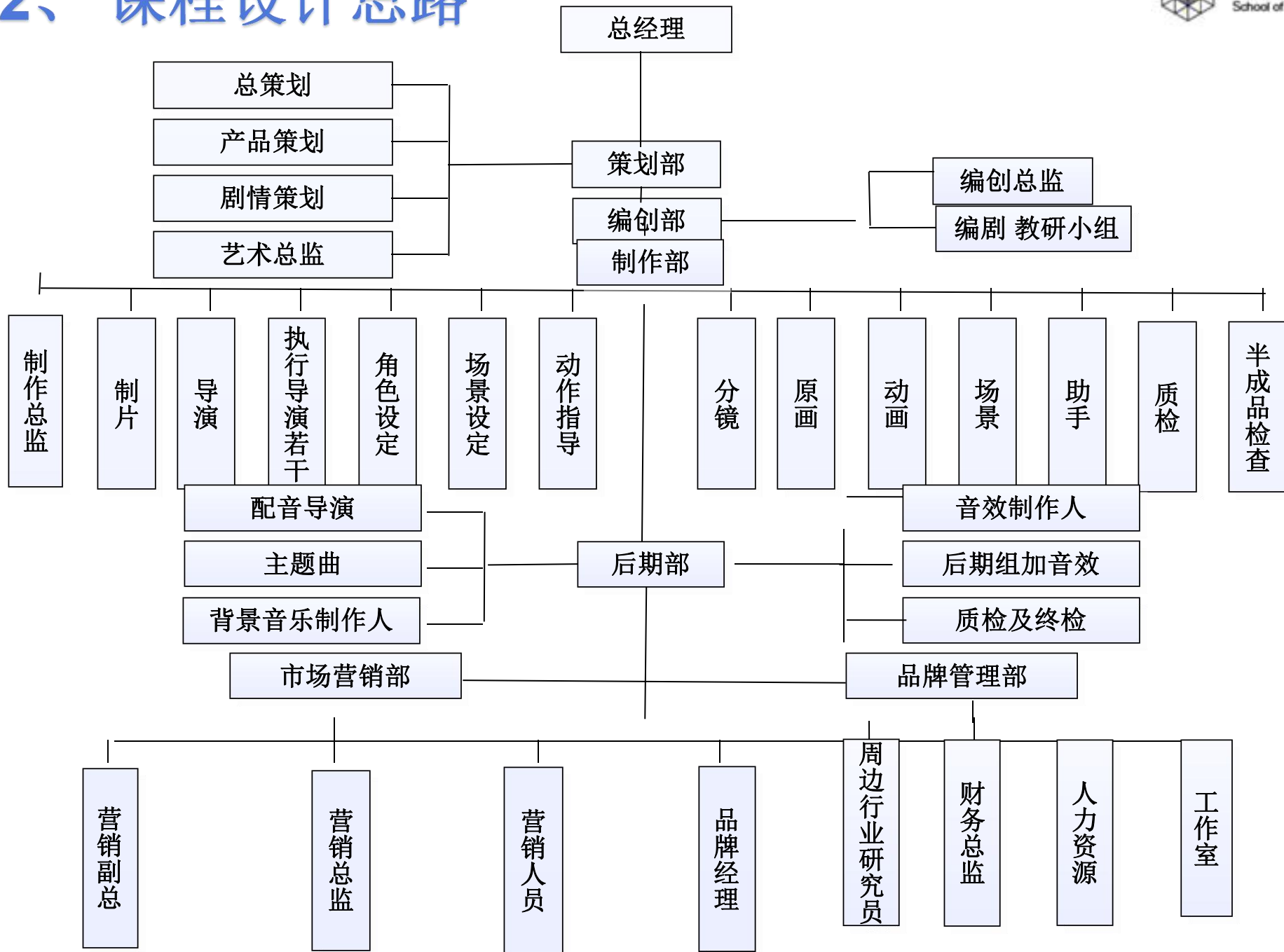
某动漫公司公司结构

总经理、策划部、编创部、制作部、后期部、市场营销部、品牌管理部等主要部门。

典型工作流程如下图：

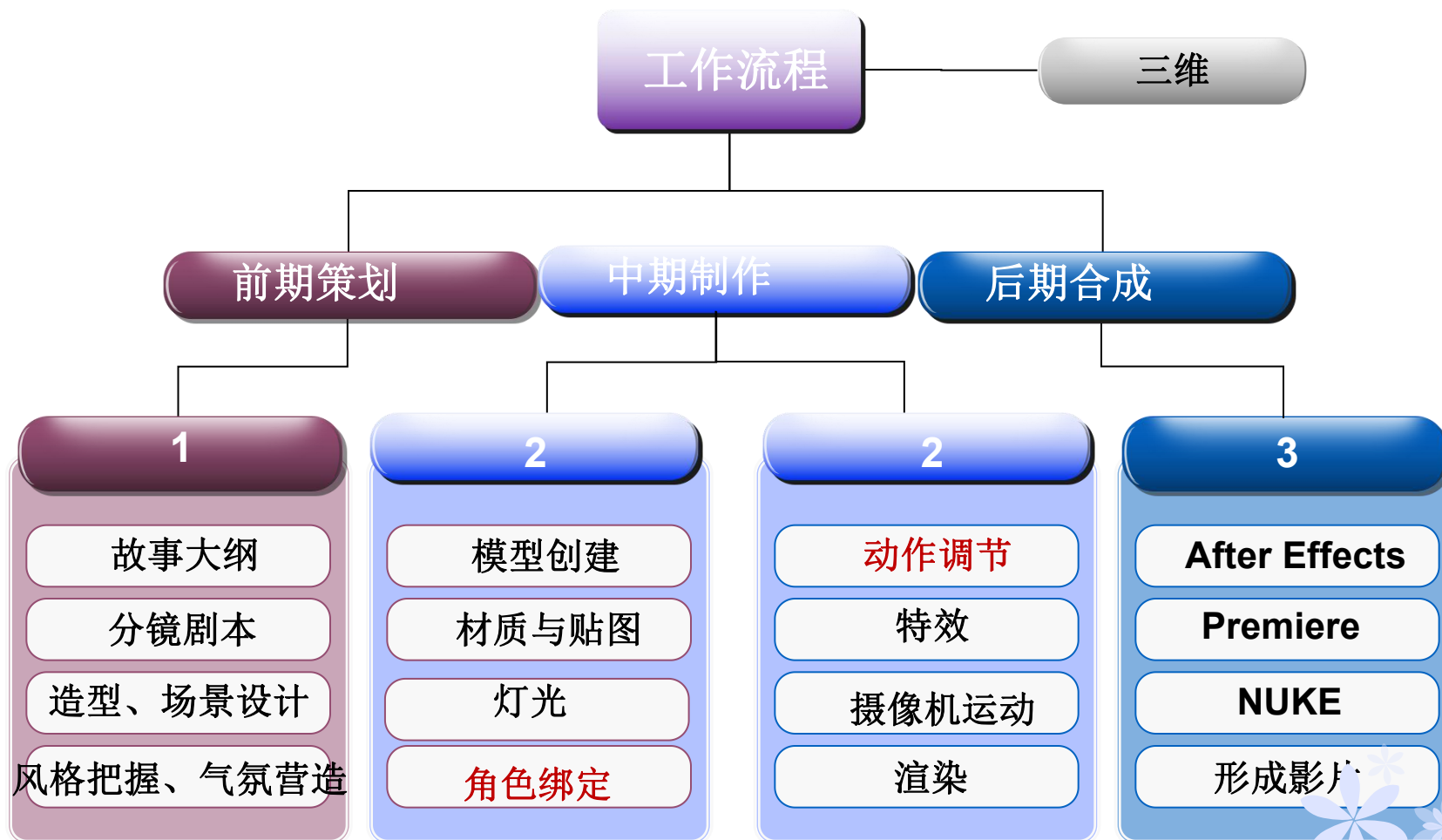


2、课程设计思路





2、课程设计思路





2、课程设计思路—课程分析

先修及后续课程





2、课程设计思路—学生特点分析

相同点:培养学生的动画制作能力

中职

学生具有一定的制作能力，但是审美能力、赏析能力较弱，创造力不强。

高职

学生具有较强的实际操作能力，具有一定的审美能力，能够在实践操作中不断地学习，但是理论水平较弱、创新能力需要加强。

本科

学生的理论能力及艺术审美能力较强，创新能力强，实际操作能力一般。





2、课程设计思路

岗位分析

岗位（群）岗位性质		所需技能	能力素质要求
模型师	核心岗位	能准确解读动画项目的设定稿；擅长角色、自然场景、工业造型模型；能根据要求创建高质量的3D模型及材质，高效地按时完成任务；了解绑定环节及材质灯光环节需求；能清楚掌握写实与卡通的差异，并且不拘泥于各种型态的表现，能完善掌握模型的配线与美感，对作品有强烈自我要求表现；	熟悉三维软件；角色模型的理解；扎实的造型功底；
材质灯光师	核心岗位	熟练使用C4D灯光和渲染模块，对灯光，阴影原理理解到位。具备良好的场景设计、材质灯光处理能力，对色彩，光影，气氛有良好的控制力，画面效果表现优异，对合成有一定认识；能够体现贴近生活本源的材质，良好处理景深关系。可以利用贴图和shader表现出特殊效果，可以表现金属、布、皮革、3S（sub-surfacescattering:半透明材质牛奶、果冻、人的皮肤等）；熟练使用渲染器Mental-Ray、RenderMan等主流渲染器中的一种或几种（须列出）。	对环境的敏锐性；会布局场景；
动画师	核心岗位	1、熟练包括动物和人物动作的节奏和动力学原理等动画原则； 2、精通镜头、角色动画、表情动画和物体运动；强烈的节奏感，熟悉并能运用身体语言和镜头语言；对结构解剖、透视和布局有所； 3、精通C4D或者PS等相关设计软件； 4、触觉敏锐、思路清晰、沟通能力强，对概念的领悟性强透视和布局有所研究。	调动画的感觉要好，对时间的把握要准。
绑定师	核心岗位	熟悉角色绑定的规范，能够运用插件快速绑定，为后面的动作调节做好准备。	准确把控角色的骨骼特点，理解各种约束关系。
特效合成师	核心岗位	1、熟练运用AE、PR等后期软件，有C4D、3DMAX、MAYA等3d软件基础；2、有良好的美术功底，对色彩、构图、效果把握上有清晰认识；3、有良好的团队合作精神；	特效的制作的审美素养；对AE、PR、C4D、MAYA、3DMAX的等软件的视觉特效比较熟悉

3

“

”



课程目标

3、课程目标设计

总体目标:

本专业培养具有在德、智、体、美等方面全面发展，具有良好的政治素质，艺术修养以及正确的创意理念；具有较扎实的动漫设计理论基础，熟练的软件操作能力，能独立或参与设计和制作具有较高艺术水平的动画作品；具备较高职业素质，具有一定的创新能力，能适应社会需要，在生产、建设、管理、服务一线的高技能应用型人才。



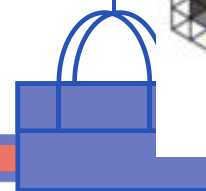
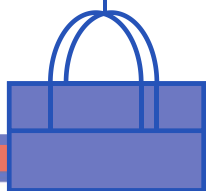


3、课程目标设计

序号	能力目标
1	能够熟练掌握C4D动画模块的基本命令；
2	能够对角色模型进行骨骼的创建、绑定、蒙皮、刷权重；
3	能够对角色模型进行骨骼的绑定；
4	能够对角色模型进行蒙皮以及权重制作；
5	能够对角色模型进行各种约束的制作；
6	能够对角色模型进行复杂表情的绑定；
7	能够对绑定好的角色进行动画的制作；
8	能够进行场景摄像机的调节。
9	能够制作两足（人物）角色行走的简单动画

序号	知识目标
1	熟悉C4D软件的绑定及动画操作界面及项目设置的方法；
2	掌握小球、人物、四足动物、风、雨、雪等自然现象的运动规律；
3	熟练掌握角色手动绑定的基本方法和刷权重的方法；
4	掌握绑定中大纲规范命名及整理的方法；
5	能够熟练运用动画插件进行角色的绑定；
6	掌握曲线编辑器的使用方法以及应用技巧；
7	理解动画中时间与节奏的关系；
8	掌握四足运物行走动画制作技巧。

序号	素质目标
1	培养学生在绑定制作以及动作调节中的合作能力，组织能力、沟通能力，培养严谨的工作态度、踏实的工作作风，提高独立的分析问题的能力；
2	培养学生在项目制作中的空间感受、节奏感受能力；
3	培养学生面对动画制作项目中的抗压、抗挫能力；
4	培养学生在动画制作中的学习能力、创新能力，具有解决实际问题的能力；
5	培养学生在软件绑定与动画模块中的实操能力；
6	培养学生对三维摄像机镜头的感受能力以及审美素养。



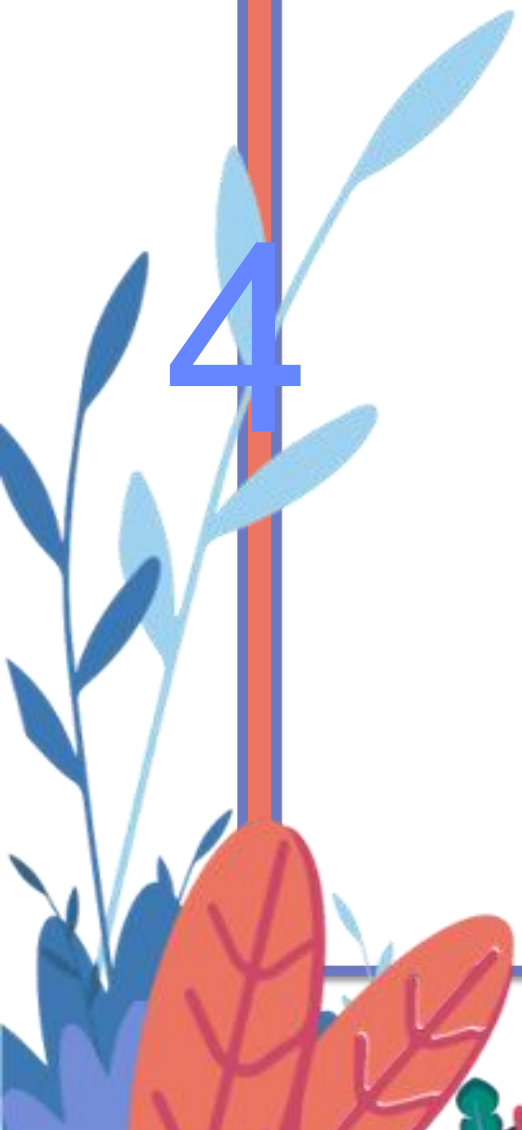
4

“

”



整体设计





山东省大学生电子与信息技术应用大赛 文件

鲁电赛发〔2020〕16号

关于举办第十二届山东省大学生科技节—— 第七届山东省大学生电子与信息技术 应用大赛的通知

各相关院校、有关单位：

为深入贯彻落实党的十九大精神和省委办公厅、省政府办公厅《关于推进高等教育综合改革的意见》（鲁办发〔2016〕19号）以及《关于举办第十二届山东省大学生科技节的通知》（鲁科协发〔2020〕3号）的文件精神，在高校学生中营造热爱科学、勇于创新、敢于竞争的氛围，提升大学生综合素质、创新创业意识和能力，促进大学生创新创业和人才成长，推动我省电子与信息技术、电子商务、软件开发、数字媒体技术等产业的发展及新旧动能转换，经研究决定举办第七届山东省大学生电子与信息技术应用大赛。现将有关事项通知如下：

一、大赛组织

承办单位：山东电子学会

山东省信息产业协会

山东赛冠教育科技有限公司

二、参赛对象

1、参赛者须为我省2020年7月1日前在校的、具有正式学籍的全日制普通高校在校学生，包括专科生、本科生、研究生。每个参赛团队必须由同一学校1-3名在校学生组成，自拟队名，推举1名队长，并协商好团队内各成员分工。每个队员不能跨队，且所有作者均须对作品有实际贡献。

2、每个参赛团队可邀请1-2名指导教师（也可不邀请），在填报参赛资料时注明教师个人信息。

三、报名方式及作品提交要求

1、为了鼓励学生创作更多的优质作品，本届赛事将采取网络报名和高校推荐两种方式同步进行。

（1）网络报名：

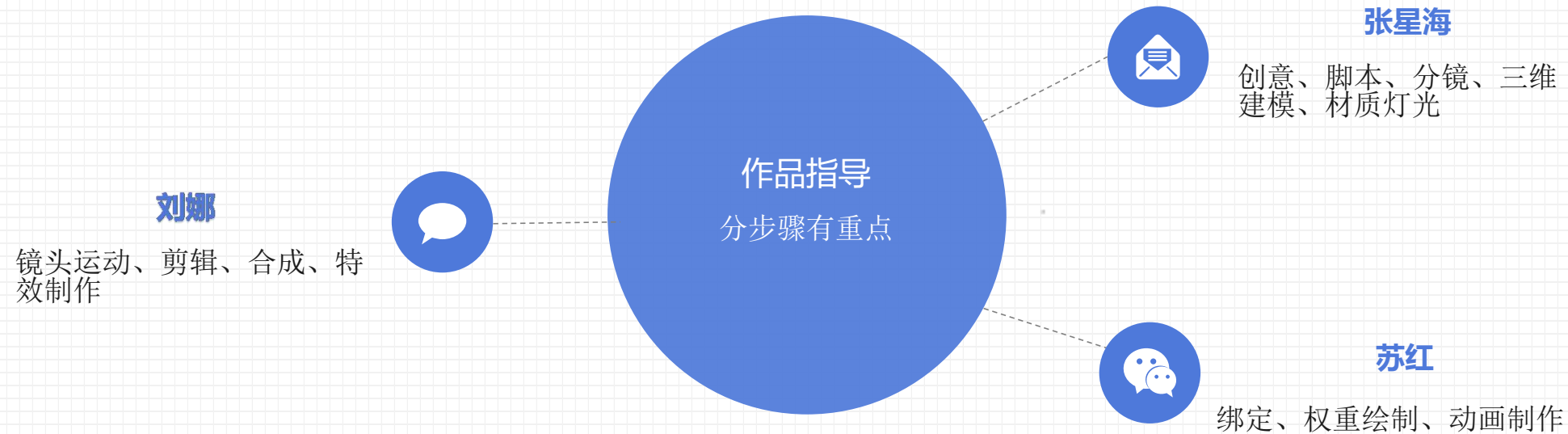
参赛团队通过大赛组委会官方邮件2395859919@qq.com，提交参赛报名表进行网络报名；

（2）高校推荐：

各高校可向大赛组委会推荐参赛团队。每校可选定一名负责

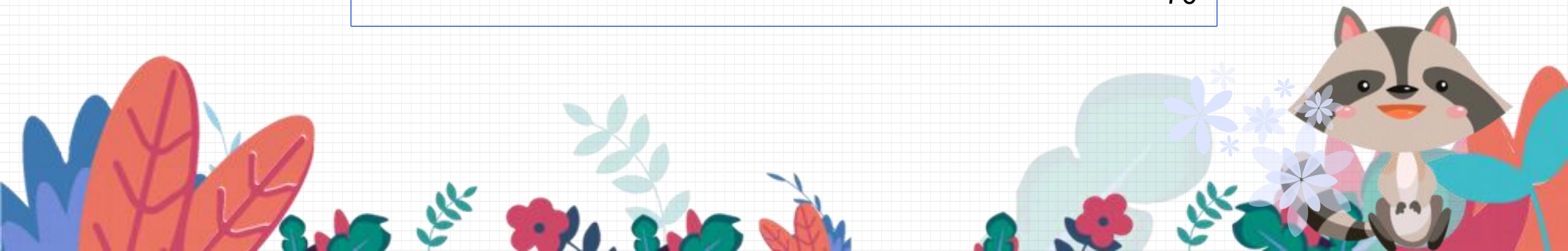


4、课程内容设计 (师资分配)



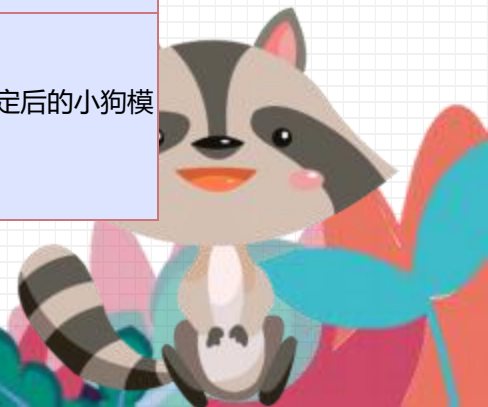
4、课程内容设计

序号	模块（项目）或子项目名称	学时
1	动画项目基础知识	10
2	机械的绑定及动画制作	10
3	动物的绑定及动画制作	25
4	人（两足类）的绑定及动画制作	25
	合计	70



4、课程内容设计—能力训练项目设计

编号	能力训练子项目编号、项目名称名称	能力目标	知识目标	训练方式、手段及步骤	可展示的结果	
1	项目基础知识	1-1 c4d绑定及动画模块基础命令	能够掌握动画、绑定模块的基础命令和操作方法	掌握常用快捷键、Graph Editor 的使用与编辑、骨骼创建的知识	◆案例分析◆教师案例演示◆学生观看案例演示，记笔记，分析、练习◆教师个别辅导	规范的模型
		1-2路径动画的制作（鱼、飞机）	具有制作一段路径动画的能力	熟悉路径动画速度的调整；关键帧动画知识	◆案例分析◆教师案例演示◆学生观看案例演示，记笔记，分析、练习◆教师个别辅导	飞机飞行动画；鲨鱼游动的动画
2	机械的绑定及动画制作	2-1车轮的绑定以及动画制作	能够进行车轮的绑定并进行动画制作	掌握点约、方向约束、父子约束、父子关系、路径动画的基础知识	案例分析◆教师案例演示◆学生观看案例演示，记笔记，分析、练习◆教师个别辅导	绑定好的滑板
		2-2机械的动画制作	能够进行车轮的动画制作；	掌握路径动画的基础知识；熟悉曲线编辑器的使用	案例分析◆教师案例演示◆学生观看案例演示，记笔记，分析、练习◆教师个别辅导	滑板的动画制作
3	动物的绑定及动画制作	3-1兽类的绑定	能够利用插件进行四足动物的绑定	熟悉四足动物的运动规律、掌握Graph Editor的使用技巧	案例分析◆教师案例演示◆学生观看案例演示，记笔记，分析、练习◆教师个别辅导	绑定后的小狗模型



4、课程内容设计—能力训练项目设计

动物的绑定及动画制作	3-2兽类的动画制作	能够绑定好的模型进行兽类的动画制作	了解兽类运动的规律、关键帧动作的确定、Graph Editor的使用	案例分析•教师案例演示•学生观看案例演示, 记笔记, 分析、练习•教师个别辅导	小狗的动画制作
	3-3爬行类动物的绑定制作	能够利用插件进行爬行类动物的绑定	各种约束知识、插件的使用、绑定的技巧	案例分析•教师案例演示•学生观看案例演示, 记笔记, 分析、练习•教师个别辅导	螃蟹的绑定制作
	3-4爬行类动物的动画制作	能够利用插件进行爬行类动物的动画制作;	熟悉爬行类动物的运动规律、关键帧动作的确定、Graph Editor的使用	案例分析•教师案例演示•学生观看案例演示, 记笔记, 分析、练习•教师个别辅导	螃蟹的动画制作
4 人(两足类)的绑定及动画制作	4-1人(两足类)的绑定及动画制作	能够进行人物的绑定和蒙皮	人的骨骼、绑定的知识、蒙皮技巧	案例分析•教师案例演示•学生观看案例演示, 记笔记, 分析、练习•教师个别辅导	人的绑定及动画
	4-2人(两足类)的行走动画制作	能够进行人(两足类)的行走动画制作	了解人的骨骼、肌肉结构; 熟悉人的正常行走的运动规律; 影响人行走的因素	案例分析•教师案例演示•学生观看案例演示, 记笔记, 分析、练习•教师个别辅导	人(两足类)的行走动画制作
	4-3人(两足类)的奔跑动画制作	能够进行人(两足类)的奔跑动画制作	了解人的骨骼、肌肉结构; 熟悉人的正常奔跑的运动规律; 影响人奔跑的因素	案例分析•教师案例演示•学生观看案例演示, 记笔记, 分析、练习•教师个别辅导	人(两足类)的奔跑动画制作
	4-4角色的简易动画制作	能够运用MAYA绑定的内置插件, 进行角色的绑定及动画制作	熟悉内置绑定插件的使用方法注意事项; 熟练简易动画的制作流程	案例分析•教师案例演示•学生观看案例演示, 记笔记, 分析、练习•教师个别辅导	小黄人的绑定及动画制作

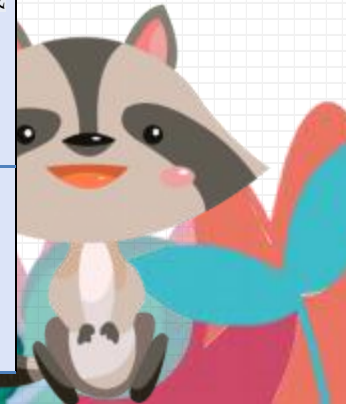


4、课程内容设计—项目情境设计

总情景：某公司需要制作一段30秒的动画视频，根据客户给定的角色形象进行动画制作。

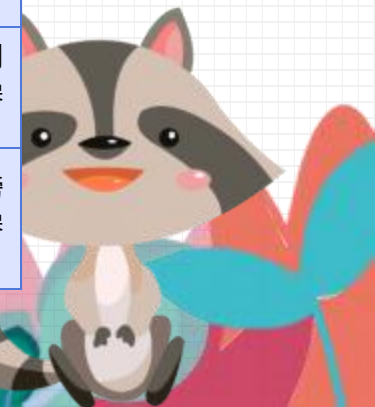
项目名称：《梦幻森林》动画制作

子项目	项目基础知识		《梦幻森林》机械的绑定及动画制作		《梦幻森林》动物的绑定及动画制作				《梦幻森林》人的绑定及动画制作			
	C4D绑定及动画模块基础命令	路径动画的制作（鱼、飞机）	车轮的绑定	车轮的路径动画制作	兽类的绑定	兽类的动画制作	爬行动物的绑定	爬行动物的动画制作	使用骨骼插件，完成人的绑定	人的行走动画的制作	人的奔跑动画的制作	角色的简易动画制作
情景设置	情境1客户要求：模型布线的检测以及项目设定前的准备进行项目设定	情境1客户要求：项目中需要添加一段200帧的鱼飞机的动画	情境1客户要求：按照场景提供的模型，进行车轮的绑定	情境1客户要求：制作一段300帧的车轮动画	情境1客户要求：按照场景提供的模型，进行兽类的绑定	情境1客户要求：按照场景提供的模型，制作300帧的兽类的行走动画	情境1客户要求：按照场景提供的模型，进行爬行动物的绑定	情境1客户要求：按照场景提供的模型，制作一段200帧的爬行类动物爬行动画	情境1客户要求：按照场景提供的模型，进行人的绑定	情境1客户要求：按照场景提供的模型，进行300帧人的行走动画的制作	情境1客户要求：按照场景提供的模型，进行200帧人的奔跑动画的制作	情境1客户要求：按照提供的模型，进行300帧角色简易动画的制作
任务	1、熟练完成模型布线的检查、规范命名；2、完成项目设置	1、掌握路径动画的知识；2、完成鱼、飞机的路径动画制作	1、熟悉各种约束知识；2、熟练车轮绑定的技巧、方法绑定	1、掌握车轮运动的规律；2、完成车轮的动画	1、熟悉兽类绑定的技巧；2、完成兽类的绑定	1、掌握兽类运动的规律；2、完成兽类的动画制作	1、掌握爬行类动物的骨格特点；2、完成爬行类动物的绑定	1、掌握爬行动物的行走规律；2、完成爬行类动物的动画制作	1、掌握人的骨骼、肌肉特点；2、完成人的绑定	1、掌握爬行人的行走运动规律；2、完成人的行走动画的制作	1、掌握人的跑步运动规律；2、完成人的奔跑动画的制作	1、熟悉简易动画制作流程；2、完成角色简易动画的制作
考核	布线规范的模型及项目设定。	制作一段鱼、飞机的路径动画。	能够对车轮（如：滑板的轮子）进行绑定并完成动画。	对兽类动物（如：小狗）进行绑定，完成所需动画。	对爬行类动物（如：螃蟹）绑定，完成所需动画。	进行人物模型的正确绑定，完成人的行走、奔跑等动画。	布线规范的模型及项目设定。	制作一段鱼、飞机的路径动画。	能够对车轮（如：滑板的轮子）进行绑定并完成动画。	对兽类动物（如：小狗）进行绑定，完成所需动画。	对爬行类动物（如：螃蟹）绑定，完成所需动画。	进行人物模型的正确绑定，完成人的行走、奔跑等动画。



4、课程内容设计—课程进程表

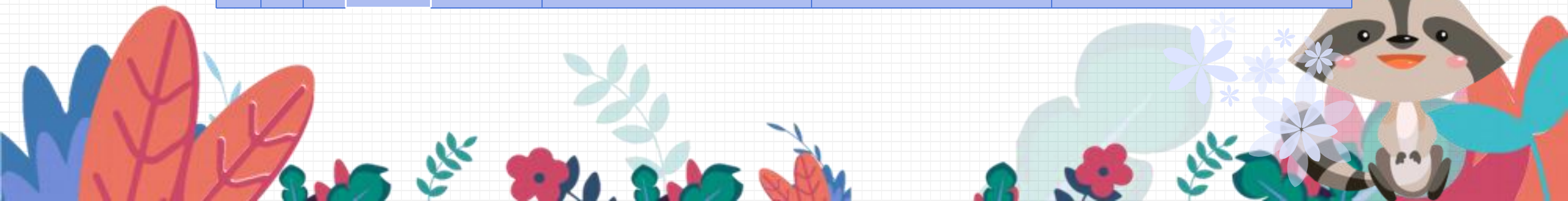
周次	学时	单元标题	项目编号	能/知目标	师生活动	其它 (含考核内容、方法)
1	1	《梦幻森林》项目基础	1-1 C4D绑定及动画模块基础命令	能力目标: 能够熟悉C4D动画、绑定界面, 能够熟练运用各种命令 知识目标: 掌握常用快捷键、Graph Editor 的使用与编辑、骨骼创建的知识	教师: 讲解、演示操作; 发放重要学习资料; 视频录制; 答疑学生: 记笔记、操作练习	考核: 掌握动画原理的基础知识; 动画操作的基础命令; 内容: 运用所学知识制作一段简易的动画; 方法: 过程考核, 演示操作
2	2		1-2路径动画的制作 (鱼、飞机)	能力目标: 具有制作一段路径动画的能力 知识目标: 熟悉路径动画速度的调整; 掌握关键帧动画知识	◆案例分析◆教师案例演示◆学生观看案例演示, 记笔记, 分析、练习◆教师个别辅导	考核: 路径动画的基础知识; 能够制作一段路径动画; 内容: 飞机的飞行动画; 鲨鱼游动的动画; 方法: 过程考核, 演示操作
3	3	《梦幻森林》机械的绑定及动画制作	2-1机械的绑定	能力目标: 能够进行车轮的绑定并进行动画制作; 知识目标: 掌握点约、方向约束、父子约束、父子关系、路径动画的基础知识	教师: 讲解、演示操作; 发放重要学习资料; 视频录制; 答疑学生: 记笔记、操作练习	考核: 掌握机械原理能够进行简单的绑定; 内容: 滑板的绑定; 方法: 过程考核, 演示操作
4	4		2-2机械的动画制作	能力目标: 能够进行车轮的动画制作; 知识目标: 掌握路径动画的基础知识; 熟悉曲线编辑器的使用	教师: 讲解、演示操作; 发放重要学习资料; 视频录制; 答疑学生: 记笔记、操作练习	考核: 掌握机械原理能够进行简单的动画制作; 内容: 滑板的动画制作; 方法: 过程考核, 演示操作
5	5	《梦幻森林》动物的绑定及动画制作	3-1兽类的绑定	能力目标: 能够利用插件进行兽类的绑定。知识目标: 各种约束知识、插件的使用、绑定的技巧。	教师: 讲解、演示操作; 发放重要学习资料; 视频录制; 答疑学生: 记笔记、操作练习	考核: 掌握兽类的绑定技巧内容: 制作狗的绑定; 方法: 过程考核, 演示操作
6	6		3-2兽类的动画制作	能力目标: 能够绑定好的模型进行兽类的动画制作; 知识目标: 了解兽类运动的规律、关键帧动作的确定、Graph Editor的使用	教师: 讲解、演示操作; 发放重要学习资料; 视频录制; 答疑学生: 记笔记、操作练习	考核: 掌握兽类的动画制作技巧; 内容: 制作狗的行走动画; 方法: 过程考核, 演示操作
7	7		3-3爬行类动物的绑定制作	能力目标: 能够利用插件进行爬行类动物的绑定知识目标: 各种约束知识、插件的使用、绑定的技巧	教师: 讲解、演示操作; 发放重要学习资料; 视频录制; 答疑学生: 记笔记、操作练习	考核: 掌握爬行类的绑定技巧; 内容: 制作螃蟹的绑定; 方法: 过程考核, 演示操作
8	8		3-4爬行类动物的动画制作	能力目标: 能够利用插件进行爬行类动物的动画制作; 知识目标: 熟悉爬行类动物的运动规律、关键帧动作的确定、Graph Editor的使用	教师: 讲解、演示操作; 发放重要学习资料; 视频录制; 答疑学生: 记笔记、操作练习	考核: 掌握爬行类的动画技巧; 内容: 螃蟹的动画制作; 方法: 过程考核, 演示操作





4、课程内容设计—课程进程表

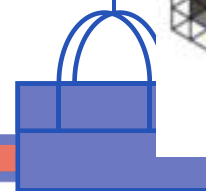
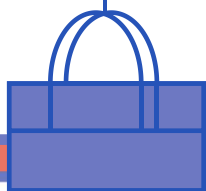
9	9	4	《梦幻森林》 人（两足类） 的绑定及动画制作	4-1人（两足类）的绑定制作	能力目标：能够进行人（两足类）的绑定制作 知识目标：人的骨骼创建、绑定的知识、蒙皮技巧、表情的绑定	教师：讲解、演示操作； 要学习资料； 视频录制； 学生：记笔记、操作练习	发放重 答疑学	考核：掌握人的绑定内容：人的绑定及动画； 方法：过程考核，演示操作
10	10	4		4-2人（两足类）的行走动画制作	能力目标：能够进行人（两足类）的行走动画制作 知识目标：了解人的骨骼、肌肉结构；熟悉人的正常行走的运动规律；影响人行走的因素	教师：讲解、演示操作； 要学习资料； 视频录制； 学生：记笔记、操作练习	发放重 答疑学	考核：掌握人的行走的动画技巧 内容：人的行走动画； 方法：过程考核，演示操作
11	11	4		4-3人（两足类）的奔跑动画制作	能力目标：能够进行人（两足类）的奔跑动画制作 知识目标：了解人的骨骼、肌肉结构；熟悉人的正常奔跑的运动规律；影响人奔跑的因素	教师：讲解、演示操作； 要学习资料； 视频录制； 学生：记笔记、操作练习	发放重 答疑学	考核：掌握人的奔跑动画的技巧 内容：人的奔跑动画； 方法：过程考核，演示操作
12	12	4		4-4角色的简易动画制作	能力目标：能够运用MAYA绑定的内置插件，进行角色的绑定及动画制作 知识目标：熟悉内置绑定插件的使用方法、注意事项；熟练简易动画的制作流程	教师：讲解、演示操作； 要学习资料； 视频录制； 学生：记笔记、操作练习	发放重 答疑学	考核：运用内置插件，掌握角色简易绑定的技巧；熟悉内置动作设置； 内容：掌握角色的内置绑定及简易动画； 制作方法：过程考核，演示操作





4、课程内容设计—项目与进度图

《梦幻森林》项目与进度图												
周次	第1周4节	第2周4节	第3周4节	第4周4节	第5周4节	第6周4节	第7周4节	第8周4节	第9周4节	第10周4节	第11周4节	第12周4节
子项目名称	《梦幻森林》项目基础知识		《梦幻森林》机械的绑定及动画制作		《梦幻森林》动物的绑定及动画制作				《梦幻森林》人的绑定及动画制作			
	MAYA绑定及动画模块基础命令	路径动画的制作	车轮的绑定	车轮的路径动画制作	兽类的绑定	兽类的动画制作	爬行动物的绑定	爬行动物的动画制作	使用骨骼插件绑定人物	人的行走动画的制作	人的奔跑动画的制作	角色的简易动画制作
能力目标	能够掌握动画基础知识及动画制作的基本规范	具有制作一段路径动画的能力	能够按照项目提供的模型,进行车轮的绑定	能够按照项目提供的绑定好的模型,进行车轮的动画制作	能够按照项目提供的模型,进行兽类的绑定	能够按照项目提供的模型,进行兽类的动画制作	能够按照项目提供的模型,进行爬行动物的绑定	能够按照项目提供的模型,进行爬行动物的动画制作	能够按照项目场景提供的模型,进行人的绑定	能够按照项目提供的绑定好的模型,进行人的行走动画的制作	能够按照项目提供的绑定好的模型,进行人的奔跑动画的制作	能够运用MAYA绑定的内置插件,进行角色的绑定及动画制作
知识目标	熟悉动画界面基本操作;能够熟悉动画制作的基本流程	熟悉路径动画速度的调整;掌握关键帧动画知识	掌握点约、方向约束、父子约束、父子关系等基础知识	掌握路径动画的基础知识;熟悉曲线编辑器的使用	熟悉兽类的运动规律、掌握Graph Editor的使用技巧	了解兽类运动的规律、关键帧的确定、运用Graph Editor	各种约束知识插件的使用、绑定的技巧	熟悉爬行动物的运动规律、确定关键动作、曲线编辑器的使用	人的骨骼、绑定的知识、蒙皮技巧	了解人的骨骼结构;熟悉人的正常行走的运动规律	了解人的骨骼肌肉结构;熟悉人的正常奔跑的运动规律	熟悉内置绑定插件的使用方法、注意事项;熟练简易动画的制作流程
素质目标	<p>培养学生在绑定制作以及动作调节中的合作能力,组织能力、沟通能力,培养严谨的工作态度、踏实的工作作风,提高独立的分析问题的能力;培养学生在项目制作中的空间感受、节奏感受能力;培养学生面对动画制作项目中的抗压、抗挫能力;培养学生在动画制作中的学习能力、创新能力,具有解决实际问题的能力;培养学生在Maya软件绑定与动画模块中的实操能力;培养学生的镜头感受能力以及审美水平。</p>											



5

“

”



第一次课设计





5、第一次课设计

▶ 课程引入:

播放优秀的动画短片以及历届的优秀学生作品，让学生了解课程的学习内容。
引入行业的制作流程，让学生体会本课程是做什么的，以及本课程学习的重要性。

▶ 课程介绍:

动画技法的课程基本情况(课时、目标、课程定位、职业分析、规划)、课程的内容(项目设置有哪些、使用的教材和资源、)

课程的学习: 介绍学习本课程的方法、步骤、经验, 教训

▶ 考核:

迟到、旷课如何处理、作业如何上交、怎么上交, 历届学生的考核情况, 考核中常遇到的问题, 本次课程的考核与以往的异同。

▶ 学习方法:

知识入门: 动画的发展简史、概况, 遇到的问题, 职业发展的瓶颈?
以动画《小门神》讲解动画制作的具体流程?

▶ 重点知识:

C4D软件的安装、工作界面、C4D动画以及绑定界面的基本操作命令。

▶ 案例:

“小车碰撞”小案例来体验动画制作的基本流程, 让学生对学习动画充满信心。

第一次课设计





5、第一次课设计



《飞屋环游记》



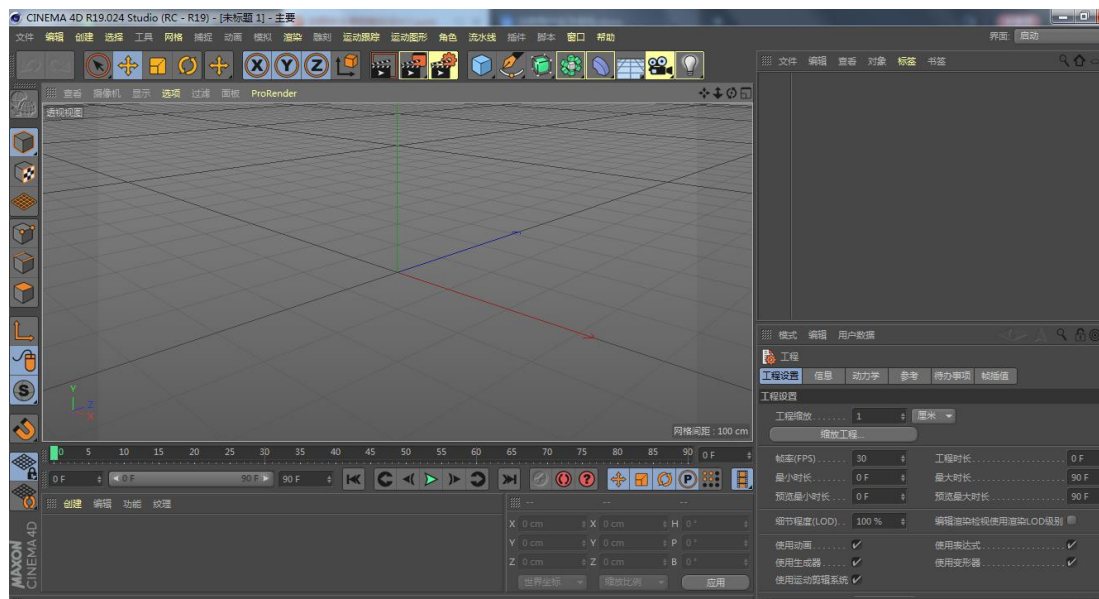
《海底总动员》



《魔发奇缘》

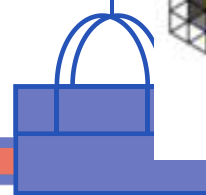
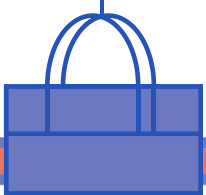


5、第一次课设计



角色绑定概念

课程标题	课程内容	课程目标
骨骼、蒙皮、控制器	<ol style="list-style-type: none"> 1、角色绑定基本概念； 2、分析骨骼蒙皮原理； 3、介绍模型、骨骼、控制器的基本关系。 	了解角色模型、骨骼、控制器的绑定要求及注意事项。
FK控制器	<ol style="list-style-type: none"> 1、介绍FK控制器的作用； 2、FK控制器的创建方法。 	掌握FK控制器的作用与实际应用方式。
IK控制器	<ol style="list-style-type: none"> 1、介绍IK控制器的作用； 2、IK控制器的创建方法。 	掌握IK控制器的作用与实际应用方式。



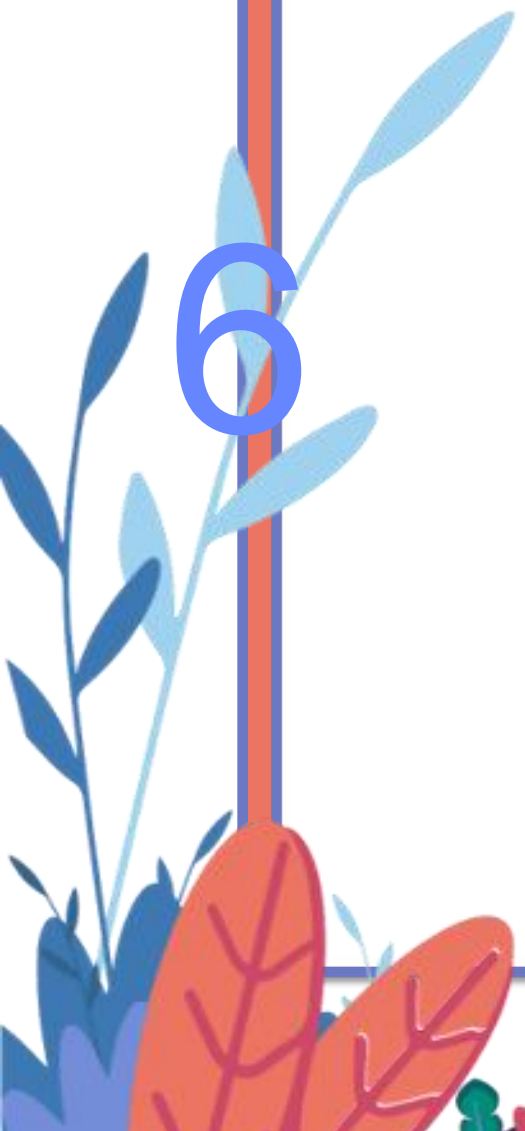
6

“

”



最后一次课设计

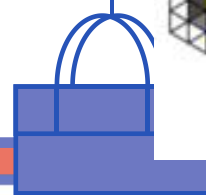
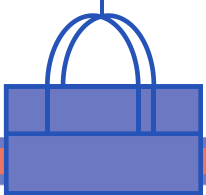




6、最后一次课设计

最后一次课教学设计				
步骤	教学内容及能力/知识目标	教师活动	学生活动	时间（分钟）
1	教师回顾本学期的学习内容，重点与难点。	讲授	听讲	20分钟
2	学生的学习情况、出勤情况、课堂表现。勉励全体学生，表扬部分表现好的同学。	讲授	听讲	10分钟
3	学生作品分组展示并答辩	参与答辩	学生展示	90分钟
4	教师组评议	讲授	听讲	20分钟
5	学生分组宣讲本门课程心得体会、就业展望	听讲	学生讲解	每组6分钟，共30分钟
6	行业的发展及今后课程的改革方向	讲授	听讲	10分钟





“

”

7



课程考核





7、考核方案



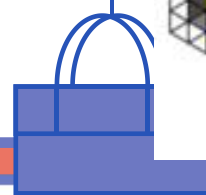
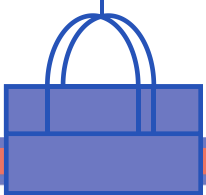
- 在课程考核上，注重将过程考核和成果展示。同时对学生的评价与考核不仅体现在对专业技能的掌握程度，还要体现在参与工作的主动性、创造性及工作态度、团队意识、职业道德等方面。
- 过程性考核占60%，综合性考核占40%，其中过程性考核又分三部分，项目操作考核（30%）、课外兴趣作业（包括参与的某些项目）10%、项目成果考核（55%）、成员互评（5%）；综合性考核出勤情况（10%）、工作任务的完成时间和质量（40%）、指导教师评价（40%）、作品创意（10%），其中任务作品完成的时间和质量由校内教师和企业教师共同评出。





7、考核方案

考核类别	形成性考核	综合性考核	终结性考核 (总分)
评价内容	项目操作考核30% (课堂表现15%、软件操作的熟练程度15%)	出勤 (10%)	终结性考核=形成性考核60%+综合性考核50%
	课外兴趣作业 (包括参与的某些项目) 10%	工作任务的完成时间和质量 (40%) (任务作品完成的时间和质量由校内教师和企业教师共同评出)	
	结课项目成果考核 (55%)	指导教师评价 (40%)	
	成员互评 (5%)	作品创意 (10%)	
分值			



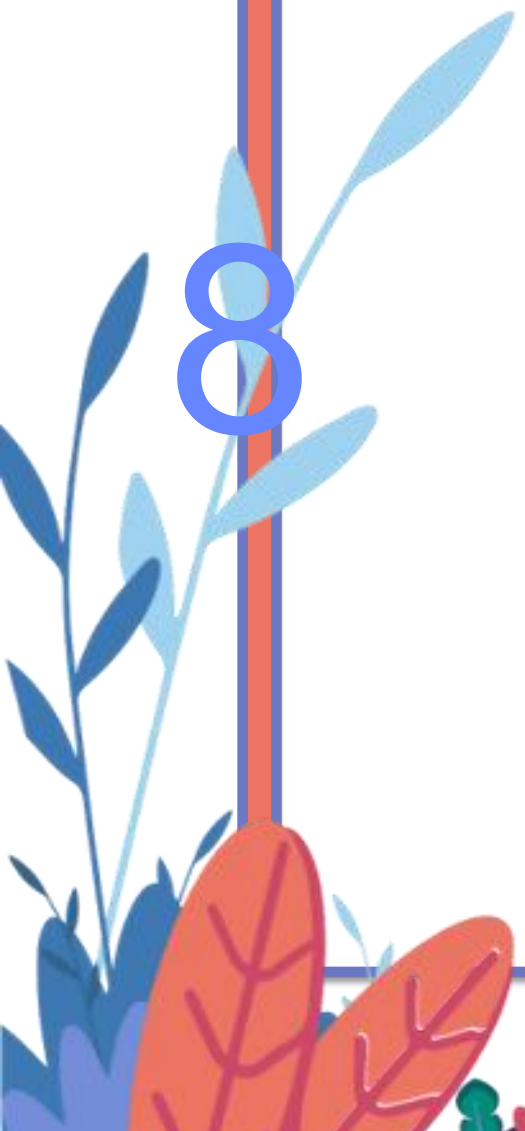
8

“

”



教学资源



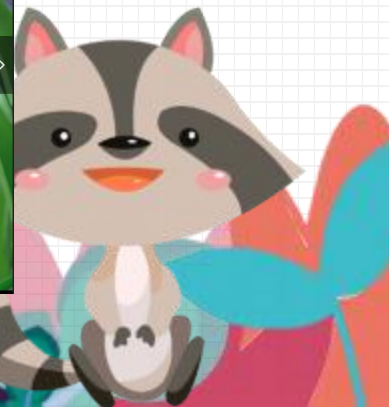


8、教学资源



教材： 采用教材	(M) Cinema 4D_万能绑骨教程 16-C4D绑定全面入门基础教程 IHDT映速教程：C4D完全攻略蓝书 完美动力配套动画、绑定的教案以及视频教程；
主要教学参考	Cinema 4D R21完全自学教程 任媛媛 编著 中国工信出版集团 人民邮电出版社 A888-绑定与动画教程 Animation 3D动画运动规律 孙进 著，孙立军 审定 中国科学技术出版社 MG动画自习室—C4D成长之路教程
网络教学资源	Cinema 4D 视频教程；动画·绑定教程（一、二、三）火星时代网站；我要自学网 www.51zxw.net 线上课程； www.52zxw.com 我爱自学网
教学设备	本课程教学场所在笔记本实训室，网络流畅、投影仪、大屏幕，教师机、安装电子教室客户端
教学软件	主要安装C4D R21版软件；Photoshop、专业录屏软件等辅助软件

参赛作品





需要说明的其他问题

1、由于我专业学生的英文普遍较弱，在c4d软件绑定与动画部分的初学阶段，鉴于英文版本的难度与压力，为保护学习者的兴趣，减少学习中的挫败感，对英文版进行汉化，运用中文版进行教学。

2、随着项目的深入，学习者对软件命令的熟悉以及学习兴趣的增强，为了适应就业岗位的需求，再次改用英文版教学。



谢谢！ 敬请指导

2021.2.26