

项目教学法在高职《二维动画设计与制作》课程中的应用

The Application of Project-Based Teaching in the Course of "Design and Manufacture of 2D Animation" of Higher Vocational Education

明丽宏¹ 杜明煜²

1. 哈尔滨职业技术学院, 中国·黑龙江 哈尔滨 150040

2. 哈尔滨师范大学, 中国·黑龙江 哈尔滨 150000

Lihong Ming¹ Mingyu Du²

1. Harbin Vocational & Technical College, Harbin, Heilongjiang, 150040, China

2. Harbin Normal University, Harbin, Heilongjiang, 150000, China

【摘要】论文主要探索将项目教学法应用于高职《二维动画设计与制作》课程的具体实施过程,在二维动漫实训室授课过程中,教师将其分为六个环节来实施整个教学过程,即明确创作任务、根据创作任务进行信息咨询、具体制作动画项目创作的实施方案、根据方案使用二维动画设计软件 Flash 进行动画创作、教师与学生及企业专家等共同对动画项目创作进行多种形式的评价、对动画项目进行归档及网站上传。

【Abstract】This paper mainly explores the particular executive procedures of applying the project-based teaching in the course of "Design and Manufacture of 2D Animation" of higher vocational education. In the teaching process of 2D animation training room, the teacher divides it into six links to carry out the whole teaching process, that is, namely clear creation task, information consultation according to creative task, the implementation plan of specific animation project creation, animation creation using 2D animation design software flash according to the scheme, evaluation of the animation project creation in multiple forms by teachers and students and business experts, and the animation project archiving and website upload.

【关键词】项目教学法;高职;二维动画设计与制作

【Keywords】project-based teaching; higher vocational; design and manufacture of 2D animation

【DOI】<http://dx.doi.org/10.26549/gejsygl.v2i1.669>

1 项目教学法的概述

中国哈尔滨师范大学动漫制作技术专业在高职《二维动画设计与制作》课程中,实施项目教学法借助二维动画软件 Flash 来完成动画创作,教师与学生共同完成企业提供的二维动画创作项目,通过动画项目创作使学生全面掌握 Adobe 公司开发的界面豪华功能强大二维动画软件 Flash,同时学生在动画创作过程中能够将多学科的知识更好横向联合,将理论与实践更好地有机结合,充分挖掘学生的学习潜能,发挥学生的主观能动性,提高其自主学习能力、创新意识、团队协作精神和解决实际问题的综合能力。

二维动画项目教学注重师生角色的重新定位,明确教师不再只是一部百科全书或是一个供学生取之不完用之不尽的资源库,而是最终要将自己的角色定位在一位顾问或是一名向导,帮助学生们在其独立进行二维动画创作的道路上迅速前进,同时全力引导学生在动画创作的过程中发现新知识掌握新内容。而在动画创作的过程中,学生作为学习的主体,通

过二维动画创作,将二维动画的理论与创作实践完美地结合起来,不仅提高了自己的理论水平及动画创作技能,更重要的是掌握了企业的动画创作流程,培养了团队合作精神、交流沟通能力及解决问题的能力。教师在观察学生、帮助学生的教程中开阔了视野、提高了专业水平。可以说项目教学法是师生共同完成任务,共同取得进步的教学方法,在高职二维动画创作课程中有其独特的优势,应加以大力推广应用。

2 项目教学法在《二维动画设计与制作》课程的实施过程

根据动漫制作技术专业、动漫企业的人才需求,在动漫企业工作的往届毕业生的走访及《二维动画设计与制作》课程的相关要求,本课程安排了 6 个项目,通过完成项目制作,进而掌握“恭贺新春贺卡制作”、“广告制作”、“电子相册制作”、“网页制作”、“MV 制作”、“多媒体课件制作”等方向的二维动画作品创作方法,掌握动漫企业的工作流程,实现与企业的零距离接轨。在项目具体实施过程中分六大步来实施,下面以“恭贺

新春贺卡制作”项目为例来介绍项目的具体实施过程^[1]。

2.1 明确项目任务

首先由教师将本次项目的范例显示给学生看。学生根据项目难易程度,由 4 至 5 人合成一个小组,每组至少有一位综合能力较强的学生来带动和保障项目的实施。同时,每个小组选出一位主要负责项目实施工作的组长。

2.2 项目信息咨询

教师提前做好项目所需的主要信息,如学案、操作视频以及素材等资料,交由组长组织组员通过教师提供的资料或网络搜索、观察、询问和参观等途径获取小组项目所需的资料,以此培养学生的自我学习能力、交际能力和协调能力等。

2.3 制定项目方案

明确任务和准备好资料后,每个小组须制定工作方案,教师和其他学生可对工作方案提出意见,供小组进一步修改工作方案。

2.4 项目实施

项目实施是项目教学的核心阶段,是项目实现的具体过程。在此过程中,学生是主体,是实施者,而教师是指导者和监督者。学生根据项目方案完成任务,教师及时指导、督促学生根据方案按时按量完成任务,保证项目顺利进行,达到预期的教学目标。这样将有助于增强学生自我学习能力、责任能力、团队合作及解决实际问题的综合能力。

2.5 项目评价

项目评价内容主要包括:知识评价、技能评价、质量评价、素质评价、团队合作评价和创新与思想评价六个方面。项目评价主要由三个方面的评价构成:一是自我评价,各小组对项目

成果进行展示,并介绍如何实施项目、如何解决遇到的问题及自己的不足之处。二是他评互评,小组成员或其他小组人员对某学生进行具体评价,指出学生在项目实施过程中做得好的地方、有待改进的地方及更有效的方法。三是教师点评,教师对学生在项目实施过程出现的问题给予评价,听取学生汇报后进行点评,并讨论其他可能采取的方法和出现的错误,最后要求学生撰写总结报告。

2.6 项目归档或应用

项目完成后,应将学生的项目作品归档、保存或应用到企业 and 学校教学工作中。如在教学中,学生每做完一个项目后,老师会将学生做得好的项目归档保存起来,并放到学校的教学内部资源网上供全校师生欣赏、评论、学习,这样能激发学生的学习积极性、成就感和自信心,并带动其他学生。

本课程总课时 96 学时,具体教学内容设计如下表(项目一:恭贺新春贺卡制作)。

3 将项目教学法运用到高职《二维动画设计与制作》课程的意义

3.1 高职《二维动画设计与制作》教学实现三个中心的转移

通过在高职《二维动画设计与制作》课程中实施项目教学法实现了真正意义上的三转变,即教学中心的转变由教师转变为学生、知识中心的转变即将传统的教科书为中心转变为动漫制作企业的真实项目为中心、创作环境中心的转变即将体统的课堂为中心转变为以二维动漫实训室为中心。使学生真正成为认知的主体,成为知识意义的主动建构者。

项目一:恭贺新春贺卡制作

项目		教、学、做内容安排	教学载体	技术培养目标		实施步骤	课时计划 12
				知识目标	能力目标		
恭贺新春贺卡制作	项目分析	①展示恭贺新春贺卡动画、教师与学生共同讨论 ②分小组制定创作方案 ③小组汇报创作方案 ④教师具体分析指导并确定各组动画创作方案	二维动漫实训室、Flash CS6 软件、互联网、校园网平台	①掌握 Flash CS6 软件 ②掌握动画方案所需创作相关知识	熟悉企业真实动画创作流程	①演示动画项目，分析讨论 ②分小组讨论制定动画方案 ③确定最终方案	3 课时
	动画分组创作实施	①动画元件的创作 ②补间动画、遮罩动画的创作 ③相关脚本语言的使用	二维动漫实训室、Flash CS6 软件、互联网、校园网平台	①掌握元件的三大类型及使用技巧 ②补间动画、遮罩动画的创作方法 ③掌握脚本语言的编辑方法	严格按照企业流程进行动画的创作	①完成相关元件创作 ②完成动画创作 ③完成脚本语言的编辑	6 课时
	动画后期合成及最终发布	①多场景动画创作的运用 ②要求发布 *swf 及 *.fla 文件	二维动漫实训室、Flash CS6 软件、互联网、校园网平台	①掌握多场景的创作方法 ②对动画的测试与优化 ③发布为指定的动画格式	按时企业要求进行动画的最终发布	①在场景中最终合成动画 ②测试并发布动画	3 课时
实训室条件		二维动漫实训室企业配置、Flash CS6、校园网平台、互联网、Q 群					
动画项目评价		知识评价、技能评价、质量评价、素质评价、团队合作评价和创新与思想评价					
教学设计补充		适当使用头脑风暴法等					

3.2 高职《二维动画设计与制作》教学实现教学体系的转型

在授课过程中,将以知识的讲解为核心的传统教学体系被以行动为导向的项目教学法所打破,将动漫企业的真实创作项目引入教学,以动漫企业真实创作流程来完成动画项目创作,在创作过程将相关学科进行横向综合学习应用,最终形成以培养动漫企业职业能力为目标的教学体系,实现与动漫企业的“零”接轨。

3.3 高职《二维动画设计与制作》教学过程的转变

在高职《二维动画设计与制作》课程项目教学中,将动漫企业的真实创作项目引入教学,将学生分组进行动画项目创作,学生首先根据动画创作项目分小组进行信息咨询、制定动画创作计划、进行最终方案的选择、使用二维动画设计软件 Flash 进行动画创作、教师与学生及企业专家等共同对动画项目创作进行多种形式的评价、最后对动画项目进行归档及网站上传,整个动画项目的创作过程都是由教师与学生共同参

与实现的,这样学生对最终的动画作品创作不但知其然,而且知其所以然。因此,学生也由传统的被动的听众变成了项目的策划者、计划的制订者、问题的讨论者、角色的扮演者,成果的拥有者,突出了以学习者为中心的现代职业教育思想。

3.4 高职《二维动画设计与制作》教学加快教学效果的提升

在高职《二维动画设计与制作》课程的传统教学中,教师是自导自演,学生完全被动地跟着教师的指挥棒走,教师也只能强行地使学生的学习成为“要学生学”。而在高职《二维动画设计与制作》课程实施项目教学法后,使学生按照动漫企业的创作流程完成动画创作,学生的创造性思维能力被激发,学习兴趣提高,才华得以释放,有力地促进了“学生要学”的主动学习的动机。因此,在高职《二维动画设计与制作》教学中推行项目教学法具有独特的优势及现实意义,应大力加以推广应用。

参考文献:

[1]吴婷.项目·情景·教学[J].科学大众,2012(01):16-18.

(上接第 27 页)

科学有效的技术创新,以便于确保整体信息管理体系涵盖有效准确的预警、预报等功能。以有效方式或手段获取所需数据,进而为管理领导者所做出决策提供真实有效的依据;③增强土地资源信息网络的完整性以及安全性,组织网络安全防范教育等,在此过程中,应当安装有效的杀毒软件,并且实时监控网站以及数据库的变化,进而避免数据遭到攻击与破坏。

4.3 土地规划管理信息化体系建设的内容

建设的内容核心在于整体信息系统的开发以及落实与实现,这一系统就整体来看,主要包括数据服务层、数据库引擎层以及具体的应用程序客户端层。详见图 2。

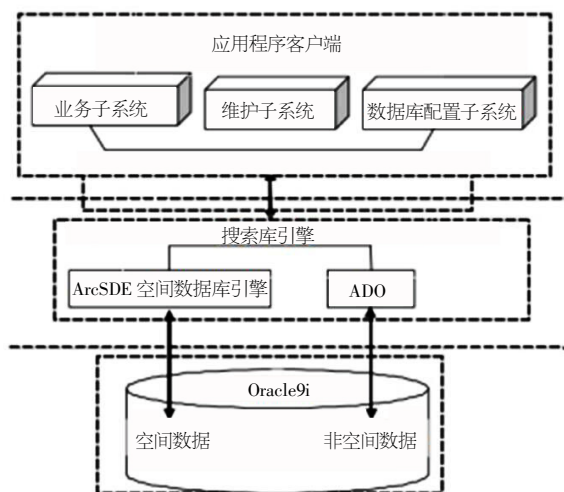


图 2 系统总体结构

IT 行业的迅猛持续发展,GIS 得到了越来越广泛的应用,用户包括专业技术人员以及一系列非专业人员。与此同时,针对土地规划也提出了比较系统化的管理需求。基于此,在具体管理体系设计中,第一步就需要将办公信息进行具体的分类,有动态办公业务信息,以及以静态形式存在的多媒体信息,还有空间信息等。接下来需要以 Web 浏览器作为实际的工作平台,进而实现 GIS 与 OA 的集成应用。

5 结语

中国虽然地域辽阔,但是人口众多,人均土地占有量少,针对土地管理进行相应的信息化建设成为必然趋势。应当依据实际条件策划出符合发展要求的,具备较高可行性的优化方案,依据不同地区、实际的土地情况制定与之相对应的管理方法与落实措施,并在具体的实验中明确问题以及不足之处,注重经验的积累,学会从实践与经验中吸取教训,创新相应的管理模式,取长补短,为未来的土地管理探寻出一条科学恰当的途径,进而推动土地资源可持续稳定发展。

参考文献:

[1]张东培.土地管理信息化建设探析[J].才智,2015(02):339.

[2]乔玉萍.土地档案管理信息化建设的重要性与方法[J].内蒙古科技与经济,2014(04):61+64.

[3]沈明,王璐,陈飞香.土地规划管理信息化体系建设与应用[J].广东农业科学,2011(18):168-170.

[4]查宗祥.土地管理信息化建设中 GIS 应用现状及展望[J].中国土地科学,2011(06):43-45+14.