

# 《13497 动漫设计软件基础》实践考核大纲

## 一、课程性质与目标

### （一）课程性质和特点

本课程是数字媒体、动漫设计等相关专业的主干专业必修课，旨在培养学生掌握动画制作核心思路、专业方法及实践应用技巧。课程紧密对接影视传媒、动漫设计、新媒体传播、互联网设计等领域的岗位需求，面向动画制作员、动漫设计师等核心职业方向，构建“理论认知-软件实操-案例应用”的一体化教学体系。

通过系统性的案例教学与实操训练，使学生熟练掌握 Animate 软件的动画设计与制作基本知识、创意表达技巧，精通逐帧动画、形状补间、动画补间等各类动画形式的制作逻辑与流程，具备独立完成不同场景下简单二维动画创作及交互式功能开发的综合能力，为适配职场实际工作需求奠定坚实基础。

### （二）课程目标

本课程在加强学生基础知识及其基本技能的同时，还重视培养学生的合作、表达能力。通过本课程的学习，学生应达到以下要求：

## 2.1 知识目标

1. 了解 Animate 软件的用途、优点、特点，熟悉 Animate 的工作环境
2. 掌握 Animate 基本绘图工具的作用
3. 掌握 Animate 文本和对象创建及编辑方法
4. 掌握 Animate 时间轴、图层和帧的概念
5. 掌握逐帧动画的原理及制作方法
6. 理解 Animate 元件、实例和库的概念
7. 掌握元件、实例和库的使用方法
8. 掌握补间动画和形状补间动画的创建和使用方法
9. 理解引导层的概念及使用条件
10. 掌握遮罩层的概念及遮罩效果动画的制作方法
11. 掌握骨骼动画、摄像机动画的制作方法
12. 掌握应用场景和动画预设方法
13. 了解外部图形、图像、视频和声音等多媒体对象的导入条件及导入方法
14. 了解简单常用的 Action Script 命令及代码片段
15. 掌握 Action Script 3.0 基本语法及格式
16. 掌握交互式动画的创建方法
17. 掌握二维动画的制作方法和流程

## 2.2 技能目标

1. 会安装、设置 Animate 软件
2. 能熟练使用 Animate 软件基本绘图工具
3. 能够创建并编辑文本和对象
4. 能够创建及编辑时间轴、帧和图层
5. 能制作逐帧动画、形状补间动画、传统补间动画和新补间动画
6. 能够创建并应用元件、实例和库
7. 能制作引导层动画
8. 能灵活使用遮罩层制作遮罩效果动画
9. 会制作简单的骨骼动画
10. 会使用虚拟摄像头制作动画
11. 能够创建多场景动画并进行应用动画预设
12. 能灵活使用多种手段制作各种类型动画
13. 能简单设计动画分镜头
14. 能将声音、视频等多媒体对象添入进动画并进行简单控制
15. 能用代码片段制作简单的人机交互动画
16. 能使用其它工具辅助 Animate 进行动画制作
17. 会简单对动画进行后期处理

## 2.3 素质目标

1. 能追踪 Animate 动画和 Animate 软件的发展动态，及时更新相应知识和能力
  2. 培养对艺术创作的兴趣和对技术运用的完美追求
  3. 能够掌握与人协作能力、创新能力、自我学习和模仿能力
  4. 具有良好的职业道德、规范操作意识
  5. 具备良好的团队合作精神和组织协调能力
  6. 具有求真务实的工作作风和开拓创新的学习精神
- 增强自主学习、探究学习的意识。

### （三）课程的重点

本课程重点围绕 Animate 软件实操与二维动画制作核心技能展开，以项目化教学为载体，夯实学生软件应用与动画创作能力。核心聚焦 Animate 工作环境操作、基本绘图与对象编辑技巧，深入掌握时间轴、图层、帧的核心用法及逐帧动画、补间动画等基础动画制作流程。同时强化元件、实例与库的灵活运用，攻克引导层、遮罩层、骨骼动画等高级动画制作难点，掌握外部音视频素材导入与应用方法。课程兼顾 ActionScript 3.0 基础语法与交互式动画开发，通过阶梯式实训项目，让学生熟练运用各类动画技术完成综合作品，最终具备适配职场需求

的动画设计、制作及简单交互功能开发的核心能力。

## 二、考核内容和考核目标

### 第一章 Animate 动画制作入门

#### 一、学习目的与要求

- (1) 掌握 Animate 软件的基础认知及简单动画的制作流程与操作技巧。
- (2) 培养软件实操素养与对动画岗位的认知能力，建立动画制作的基础思维。

通过本章学习，学生应能够快速熟悉 Animate 软件环境，独立完成简易动画制作，清晰了解动画相关岗位职责，为后续深入学习奠定基础。

#### 二、课程内容

- (1) 初识 Animate：软件的应用场景、工作界面组成、核心面板功能及文件的新建、保存与关闭规范。
- (2) 制作第一个 Animate 动画：基础帧与图层操作、简单图形绘制、补间动画基础制作、动画预览与导出基础设置。
- (3) 项目实训：查阅动画制作员、相关设计岗位的职责要求、技能需求及职业发展路径，梳理岗位核心能力要点。

#### 三、考核知识点及要求

1. 了解 Animate 软件的应用领域、工作界面布局及动画相关岗位职责；
  2. 理解简易动画的制作逻辑、帧与图层的基础作用。
- 识记：软件核心面板功能、文件操作规范及动画岗位核心职责；  
领会：基础动画的制作流程，明确岗位技能需求与课程学习的关联；  
应用：独立完成软件界面操作、简易动画制作与导出，能清晰梳理并表述动画相关岗位职责要点。

### 第二章 绘制与填充图形

#### 一、学习目的与要求

通过本章学习，学生应能够了解版面率与视觉度的概念和基本原则，掌握不同比例和布局方式对视觉效果的影响，以及学会运用色彩、形状、文字等元素来增强设计的视觉吸引力和表现力。同时，要求学生能够分析和评价不同设计作品的版面率和视觉度，并在自己的设计中灵活运用，以创造出独特而有效的视觉

体验。

## 二、课程内容

(1) 掌握 Animate 中线条、几何图形的绘制与调整技巧，及图形填充和轮廓的设置方法。

(2) 培养精准操控绘图工具、优化图形视觉效果的操作能力与审美素养。

通过本章学习，学生应能够熟练运用各类绘图工具完成线条与几何图形创作，灵活设置填充与轮廓样式，独立完成指定主题图形绘制，为后续动画元素设计筑牢基础。

## 三、考核知识点及要求

1. 了解各类绘图工具的适用场景，填充与轮廓设置的核心原理；

2. 理解不同填充方式与轮廓样式对图形视觉效果的影响。

识记：绘图工具的位置、核心操作命令及填充与轮廓的设置路径；

领会：根据图形需求选择适配工具与样式，合理搭配色彩与线条；

应用：独立完成线条绘制调整、几何图形创作及填充轮廓设置，精准绘制草莓蛋糕图形，确保造型规范、色彩协调。

# 第三章 创建文本与编辑对象

## 一、学习目的与要求

(1) 掌握 Animate 中文本的创建、美化方法，及对象的基本操作、变形与图形修改技巧。

(2) 培养文本与图形对象的综合编辑能力，提升动画元素的精细化处理素养。

通过本章学习，学生应能够灵活运用文本工具与对象编辑功能，实现文本美化与对象精准调控，结合所学技能完成荷花图案绘制，为动画场景元素设计提供支撑。

## 二、课程内容

(1) 创建和美化文本：文本工具的使用，静态文本、动态文本的创建，字体、字号、颜色设置，文本对齐、间距调整及文本样式美化。

(2) 对象的基本操作：对象的选择、移动、复制、粘贴与删除，多个对象的组合、取消组合及图层管理基础。

(3) 对象的变形操作：缩放、旋转、倾斜、翻转等变形工具的使用，变形点调整及精准变形操作。

(4) 修改图形：图形的修剪、合并、拆分与交集运算，路径编辑及图形细节调整技巧。

(5) 项目实训：综合运用文本美化与对象编辑技能，绘制荷花图案，注重花瓣、荷叶的造型细节与整体美感。

### 三、考核知识点及要求

1. 了解文本类型的适用场景，对象编辑与图形修改的核心原理；
2. 理解对象变形、图形运算对元素造型优化的作用机制。

识记：文本工具与对象编辑命令的位置，图形修改的核心操作步骤；

领会：根据设计需求选择适配的文本样式与对象编辑方法，精准把控图形造型；

应用：独立完成文本创建与美化、对象基本操作及变形修改，综合绘制荷花图案，确保造型精准、细节完善、整体协调。

## 第四章 动画基础与逐帧动画

### 一、学习目的与要求

(1) 掌握时间轴、帧与图层的核心操作方法，及逐帧动画的创建与编辑技巧。

(2) 培养动画时间把控能力与逐帧画面的精细处理素养，建立基础动画思维。

通过本章学习，学生应能够熟练操控时间轴与图层，独立完成逐帧动画制作，结合实训任务打造动态表情包，为后续复杂动画创作奠定基础。

### 二、课程内容

(1) 认识并操作时间轴和帧：时间轴组成与功能，关键帧、普通帧、空白关键帧的创建、删除与复制，帧速率调整及动画时长控制。

(2) 认识并操作图层：图层的创建、命名、锁定、隐藏与删除，图层顺序调整，图层文件夹的使用与管理。

(3) 认识并创建逐帧动画：逐帧动画的制作原理与适用场景，逐帧画面的绘制与编辑，动画预览与常见问题排查。

(4) 项目实训：运用时间轴、图层操作及逐帧动画技巧，制作动态表情包，注重画面连贯性与表情感染力。

### 三、考核知识点及要求

1. 了解时间轴、帧与图层的工作原理，逐帧动画的制作逻辑与适用场景；
2. 理解关键帧在逐帧动画中的核心作用，图层管理对动画制作的优化意义。

识记：时间轴与图层的基础操作命令，逐帧动画的创建步骤与预览方法；

领会：根据动画需求规划帧序列与图层结构，把控逐帧画面的动态连贯性；

应用：独立完成时间轴与图层操作、逐帧动画创建，制作出画面流畅、表情生动的动态表情包，确保动画正常预览与导出。

## 第五章 使用元件、实例与库

### 一、学习目的与要求

- (1) 掌握元件的创建与应用、元件和实例的编辑方法，及库的使用技巧。
- (2) 培养运用元件与库优化动画制作流程的能力，提升动画元素复用与管理效率。

通过本章学习，学生应能够灵活运用元件、实例与库功能，规范管理动画素材，结合所学技能制作孔明灯作品，为复杂动画创作提供高效素材管理支撑。

### 二、课程内容

- (1) 创建和应用元件：图形元件、按钮元件、影片剪辑元件的创建方法，元件的应用场景与调用技巧。
- (2) 编辑元件和实例：元件的修改与更新，实例的生成、属性调整、样式修改，元件与实例的关联逻辑。
- (3) 使用库：库面板的打开与管理，素材的导入、分类、命名与删除，库中素材的调用与复用。
- (4) 项目实训：运用元件创建与应用、库管理技巧，制作孔明灯动画素材，注重元件复用性与素材管理规范性。

### 三、考核知识点及要求

1. 了解三种元件的区别与适用场景，库的功能与素材管理核心原理；
  2. 理解元件与实例的关联关系，运用元件和库优化动画制作的意义。
- 识记：元件的创建步骤、实例编辑命令，库面板的基础操作方法；
- 领会：根据动画需求选择适配元件类型，合理运用库管理素材并实现复用；
- 应用：独立完成元件创建与应用、实例编辑及库管理操作，制作孔明灯作品，确保元件使用规范、素材管理有序。

## 第六章 创建基本动画

### 一、学习目的与要求

- (1) 掌握传统补间动画、补间动画、形状补间动画的创建方法与适用场景。
- (2) 培养根据动态需求选择适配补间类型的能力，提升动画效果的精准把控素养。

通过本章学习，学生应能够熟练区分三种补间动画的差异，独立完成各类基本动画制作，结合实训任务打造趣味进度条加载动画，夯实复杂动画创作的核心

基础。

## 二、课程内容

(1) 创建传统补间动画：传统补间的适用条件、创建步骤，位置、旋转、缩放等动画效果设置，缓动参数调整。

(2) 创建补间动画：补间动画与传统补间的区别，补间动画的创建流程，路径编辑与动画状态调整技巧。

(3) 创建形状补间动画：形状补间的适用对象（矢量图形）、创建方法，形状提示点的添加与使用，形状变形效果优化。

(4) 项目实训：综合运用三种补间动画技巧，制作趣味进度条加载动画，注重动画流畅度、进度同步性与视觉趣味性。

## 三、考核知识点及要求

1. 了解三种补间动画的核心原理、适用条件及差异点；

2. 理解补间参数调整对动画效果的影响，形状提示点的作用机制。

识记：各类补间动画的创建步骤、关键操作命令及参数设置路径；

领会：根据动态需求精准选择补间类型，合理调整动画参数优化效果；

应用：独立完成三种补间动画制作，综合打造趣味进度条加载动画，确保动画流畅、效果达标、进度同步精准。

# 第七章 创建高级动画

## 一、学习目的与要求

(1) 掌握引导层、遮罩、骨骼、摄像机动画的创建方法，及场景、动画预设的应用技巧。

(2) 培养运用高级动画技术打造层次感、动态感作品的的能力，提升动画创意表达素养。

通过本章学习，学生应能够熟练运用各类高级动画功能，灵活搭配场景与动画预设，独立完成水面波纹动画制作，实现从基础动画到复杂创意作品的进阶。

## 二、课程内容

(1) 创建引导层动画：引导层与被引导层的创建，引导路径绘制与对象吸附技巧，动画流畅度优化。

(2) 创建遮罩动画：遮罩层与被遮罩层的逻辑关系，遮罩效果的创建与调整，渐变遮罩、动态遮罩的实现方法。

(3) 创建骨骼动画：骨骼工具的使用，骨骼绑定与姿态调整，反向运动学原理的实际应用。

(4) 创建摄像机动画：摄像机的添加与参数设置，镜头推拉、旋转、移动效果制作，视角切换技巧。

(5) 应用场景和动画预设：场景的创建、切换与管理，动画预设的调用、修改与保存，提高动画制作效率。

(6) 项目实训：综合运用各类高级动画技术，制作水面波纹动画，注重波纹形态、动态节奏与视觉层次感。

### 三、考核知识点及要求

1. 了解各类高级动画的技术原理、适用场景，及场景与动画预设的核心功能；

2. 理解遮罩层与引导层的逻辑机制、骨骼动画的运动规律、摄像机视角对动画效果的影响。

识记：各类高级动画的创建步骤、关键参数设置，场景与动画预设的操作路径；

领会：根据作品创意需求选择适配的高级动画技术，合理搭配场景与动画预设优化效果；

应用：独立完成引导层、遮罩、骨骼、摄像机动画制作及场景应用，综合打造水面波纹动画，确保动态自然、层次鲜明、效果达标。

## 第八章 应用外部素材

### 一、学习目的与要求

(1) 掌握外部图形图像、声音、视频素材的导入、编辑与适配应用技巧。

(2) 培养素材筛选、优化与动画融合的能力，提升作品的丰富度与表现力。

通过本章学习，学生应能够熟练处理各类外部素材，实现素材与动画的有机结合，独立完成耳机促销动态海报制作，强化商业动画作品的实战创作能力。

### 二、课程内容

(1) 应用外部图形与图像：常见图形图像格式适配，素材导入与库管理，图像裁剪、缩放、调色及透明化处理，图形图像与矢量元素的融合技巧。

(2) 应用声音：音频格式要求与导入方法，音频轨道编辑，音量调节、淡入淡出设置，音画同步精准控制，音频循环与截取技巧。

(3) 应用视频：视频素材导入与格式转换，视频剪辑、截取与画面调整，视频与动画场景的叠加融合，视频导出参数设置。

(4) 项目实训：综合运用各类外部素材，制作耳机促销动态海报，注重素材适配性、音画协调性与商业宣传效果的呈现。

### 三、考核知识点及要求

1. 了解各类外部素材的格式规范、适配原理，及素材与 Animate 动画的融合逻辑；

2. 理解素材优化处理对动画效果的提升作用，音画同步、视动融合的核心要点。

识记：各类外部素材的导入方法、编辑命令，及素材管理与导出的关键步骤；

领会：根据商业动画需求筛选适配素材，合理优化处理并实现与动画的自然融合；

应用：独立完成外部图形图像、声音、视频的导入与编辑，综合制作耳机促销动态海报，确保素材应用规范、音画同步、宣传效果达标。

## 第九章 ActionScript 3.0 入门及创建交互式动画

### 一、学习目的及要求

(1) 掌握“动作”“代码片断”面板的使用方法，及 ActionScript 3.0 基础语法、程序控制语句与组件应用技巧。

(2) 培养运用代码实现动画交互的能力，建立“脚本控制动画”的逻辑思维。

通过本章学习，学生应能够熟练操作相关面板编写基础脚本，运用程序控制语句实现交互功能，独立完成时钟制作，实现动画从纯视觉呈现到交互式体验的升级。

### 二、课程内容

(1) 认识“动作”面板和“代码片断”面板：面板的打开与布局设置，代码编辑区操作，代码片断的调用、修改与保存，脚本文件的关联方法。

(2) ActionScript 3.0 基础：变量定义与赋值、数据类型分类、运算符使用，函数的声明与调用，常见语法规则与错误排查方法。

(3) 程序控制语句和组件：条件判断语句（if-else）、循环语句（for、while）的应用，常用交互组件（按钮、文本框）的添加与脚本绑定，事件监听与响应逻辑实现。

(4) 项目实训：综合运用 ActionScript 3.0 基础语法与控制语句，制作时钟动画，实现时针、分针、秒针的精准运转及时间同步显示功能。

### 三、考核知识点及要求

1. 了解 ActionScript 3.0 的应用场景、核心语法规则，及交互组件的工作原理；

2. 理解程序控制语句的逻辑机制，脚本与动画元素的关联原理，事件驱动型交互的实现逻辑。

识记：“动作”“代码片断”面板的操作方法，基础语法、控制语句格式及组件绑定步骤；

领会：根据交互需求编写适配脚本，合理运用控制语句优化逻辑，实现脚本与动画的精准联动；

应用：独立操作面板编写基础脚本，运用控制语句与组件实现交互功能，制作出时间精准、运转流畅的时钟动画，确保脚本无语法错误、交互逻辑正常。

## 第十章 Animate 综合应用

### 一、学习目的与要求

(1) 掌握动画制作、动态海报设计、片头创作的全流程技巧，能综合运用前期所学知识解决复杂创作问题。

(2) 培养跨场景作品的创意策划与落地能力，提升商业与文化类动画作品的综合表现力。

通过本章学习，学生应能够灵活整合软件操作、动画制作、素材应用及交互基础等技能，独立完成不同类型作品创作，具备适配职场多元需求的综合动画创作能力。

### 二、课程内容

(1) 制作滑雪动画：角色与场景元素绘制，逐帧动画与补间动画结合运用，动态节奏把控与视觉效果优化。

(2) 制作立秋节气动态海报：节气元素创意设计，图形、文本、音频素材融合，遮罩、引导层等高级动画技巧应用，文化氛围营造。

(3) 制作美食节目片头：片头分镜规划，视频、音频与动画元素联动，镜头切换与摄像机动画运用，商业片头风格把控。

### 三、考核知识点及要求

1. 了解不同类型动画作品的创作逻辑、风格特点及全流程制作要点；
2. 理解各类技能融合应用的核心原则，作品创意与表现形式的适配逻辑。

识记：不同作品的制作流程、核心技能要点及风格化呈现方法；

领会：根据作品主题与类型，合理规划创作方案，精准整合各类技能；

应用：独立完成滑雪动画、立秋节气动态海报、美食节目片头创作，确保作品创意落地、技能运用娴熟、整体效果达标且符合主题定位。

### 三、参考教材与考核实施要求

#### (一) 本课程使用的参考书

《中文版 Animate 动画制作案例教程》，盛静,贺广梅,张雷 著，上海交通大学出版社，2023 年版。

#### (二) 本课程的考试要求

1. 考查学生动画创作的综合能力，根据指定命题完成作品全流程落地，包括创意构思、分镜规划、元素设计、动画制作及后期优化，全程体现对前期所学知识的整合运用能力。

2. 考查学生的核心技术实操能力，涵盖 Animate 软件基础操作、矢量绘图与对象编辑、基础及高级动画（补间、遮罩、骨骼等）制作、外部素材（图文、音视频）适配处理及作品规范输出等方面。

3. 考查学生的创意转化与适配能力，包括从主题需求到动画视觉的转化逻辑、技术手段与创意表达的融合度、作品与应用场景的适配性（如商业动画需兼顾宣传属性、文化动画需贴合氛围）、动态效果的合理性与观赏性。

4. 考查学生的作品呈现与细节把控能力，如核心信息需通过动态效果快速传递、画面构图与色彩搭配协调、脚本（若涉及）无语法错误、作品导出格式与参数符合指定媒介要求（如网页、短视频、海报等）。

#### (三) 关于本课程考试命题的若干规定

1. 本门课程采用**实操闭卷考试**形式，考试时间为 150 分钟。考生需在指定计算机环境下完成考试，可携带必要的纸质参考资料（如快捷键手册、语法笔记），严禁携带存储设备、电子设备及与考试无关的物品。

2. 本大纲各章所规定的基本要求、知识点及知识细目，均属于考核范围。考试命题需覆盖所有章节内容，同时避免面面俱到，重点突出 Animate 软件实操、动画制作核心技能及综合应用能力，加大基础动画、高级动画、素材处理、综合项目等重点内容的覆盖度。

3. 命题不得超出大纲规定的考核知识点范围，考核目标不得高于大纲对应知识点的最高能力层次要求。命题应着重考核考生对动画制作基本概念、核心知识的了解与掌握程度，对软件操作、动画制作方法的运用与熟练程度，不出与课程基本要求不符的偏题、怪题及纯理论性难题。

4. 本课程在试卷中对不同能力层次要求的分数比例大致为：识记占 10%，领会占 10%，简单应用占 20%，综合应用占 60%。其中综合应用部分重点侧重动画全流程制作与跨章节技能融合能力的考核。

5. 本门课程考试可选用的命题题型范围为单项选择题、判断题、名词解释题、实操应用题等题型。其中实操应用题占比不低于 60%，主要涵盖动画制作、素材处理、脚本编写（基础）、作品优化导出等核心实操内容。