

# 报告会二维码 二维动画论文(大全5篇)

报告材料主要是向上级汇报工作,其表达方式以叙述、说明为主,在语言运用上要突出陈述性,把事情交代清楚,充分显示内容的真实和材料的客观。那么我们该如何写一篇较为完美的报告呢?下面是小编为大家整理的报告范文,仅供参考,大家一起来了解一下吧。

## 报告会二维码篇一

摘要:自进入新世纪以来,动漫产业实现了较快的发展速度。

在信息时代的影响下,各种新型社交媒体的应用,使得不同国家、地区之间人们的信息交流更为便利、高效。

受此种影响,随着域外动画作品的不断传入,国内的动画市场受到较大的冲击,尤其是域外动画作品以其同国内动画作品截然不同的艺术表现风格,受到国内年轻群体的欢迎与追捧。

面对这一形势,国内各大高校的动画专业必须积极进行课程改革,以便推动国内动画事业的发展。

本文将就此展开论述,以供参考。

关键词:动画教学;工作室;课程关联;职业素养

目前,部分高校动画教学存在着教学方式陈旧、课程关联性差、教学方法落后、教师职业素养相对欠缺的问题,需要加以改革和创新。

为此,本文将从实施工作室项目教学法、注重课程之间的关联性与独立性、注重教学方法的创新、提升动画专业教师的职业素养四个方面对高校动画教学改革进行探究,以供参考。

## 一、实施工作室项目教学法

所谓的项目教学法，即指通过教师为学生布置具体的学习项目以及要求，由学生独立完成项目的教学模式，在这种教学模式下，学生将通过一系列实践活动强化自身专业技能。

同时，此种教学法将帮助学生实现对专业知识的融会贯通，将课上习得的专业知识应用于课下实践之中，从而强化自身的实践能力。

此外，通过学校同企业的合作形式，将使学生在获得宝贵的动画技能展示契机，进而借助校企合作形式实现对人才培养情况的检视。

对比于传统的动画专业教学授课情况来看，传统的教学模式往往受到教学计划安排的限制，同时固定的课时安排使得课上教学时间较为有限。

为学生安排了较为集中的实训时间，使学生不仅能够学习专业技术知识与技能，同时亦能够在完成校企合作项目过程中提升自身的实践技能。

教师必须为学生创设实训主线，同时给予学生足够的指导与指正，对于学生在完成项目过程中所遭遇的难以解决的问题应当给予启发和帮助，如此方才能够真正实现培养现代应用型动画专业人才目的。

作为一种新型教学模式，工作室项目教学对校方教学方案的制定要求较高，它要求打破公司上课、学生实习的传统思想观念，要求校方保证教学质量和企业收获利益的双赢。

同时它也是一种开放式教学，企业为校方提供培养动画制作人才的实践基地，让学生将课堂理论知识充分应用至实际问题中，活学活用，学生在解决实际问题时还能不断提高动画

制作方面的创新能力和专长的培养。

## 二、注重课程之间的关联性与独立性

动画专业教师在设计专业课程时，应当构建系统化、规范化的动画专业课程体系，在具体的课程授课安排方面应当遵循由基础课程至专业课程的授课进路，同时必须保证每门专业课程的独立课程地位。

以动画场景课为例，该课程不但能够向学生讲解有关动画场景的相关知识内容，同时学生在学习该门课程时还会接触和学习到室内设计与装修等相关知识，如此便使学生具备了就业发展的多种可能性。

再比如动画剧本这门课程，通过学习学生要达到能独立创作改编动画剧本的能力，还要能胜任编剧这个职位。

## 三、注重教学方法的创新

在传统的教学模式中，专业教师往往将自身定位于课堂的主导者，以自己的意志掌控课堂的教学节奏与教学进程，向学生发出各种教学指令，在此种情况下，学生的主体地位不复存在。

有鉴于此，动画专业教师应当积极立足于创新性动画人才培养的考量，在教学中注重凸显出学生的主体地位，为学生创设供其展示才能与创意的契机，并积极同学生进行平等沟通，鼓励和肯定学生提出的想法与创意。

如此将使学生在此种教学情境下，专业能力得以提升，创造性思维得以发展。

此外，教师应当注重对不同教学资源的整合利用，如通过对图书馆资源、网络资源、动漫游戏博览会等教学资源的综合

化利用，使学生获得全方位的课上与课下学习与提升契机，并通过这些丰富的学习素材与学习资源提供，使学生了解到动画产业的前沿发展方向。

还有就是，教师有必要将学生分成不同的设计团队，要求以团队为单位，进行项目研发，如此将在提升学生动画专业技能的同时，使学生的团队协作意识得到培养。

#### 四、提升动画专业教师的职业素养

教师作为为学生传授知识与技能的最直接的传递者，其知识储备与教学经验对学生有着潜移默化的影响，所以，提升教师的个人素质有着至关重要的作用。

最为重要的是，教师要汲取国内外优秀动漫可借鉴之处作为实例，为学生从故事情节、人物造型、场景布置、软件应用等多方面进行讲解，运用到的知识来源课本，但又高于课本。

而且，教师可以拿出国外的动漫与国内的动画片做比较，同样是从以上几个方面作分析，多接触一些国际著名动漫作品，有利于找到差距、拓宽视野，还有利于找到国内外动漫产业发展的差距，为培养国内未来优秀动画设计师做好前期准备。

#### 五、结束语

自步入21世纪以来，动画产业的发展速度日益加快，对于动画人才的需求也是与日俱增。

此外，对于动画人才的要求更是水涨船高。

为此，提供动画人才的国内各大高校的动画专业纷纷致力于课程体系重构与教学方法创新。

高校的动画基础课程应在根据学生的实际情况的同时，更关

注其将来的就业发展和未来出路的将来毕业生的现实出路，为国家输送更多应用型人才，为社会主义现代化建设献出自己的一份力量。

前述内容笔者在从教过程中的一点浅见，希望能够为国内各大高校动画专业课程改革与教学方法创新提供有益的思路，从而提高动画专业教学效率，为动画行业提供更多的人才。

参考文献：

高中地理动画教学资源开发

摘要随着信息技术的发展，适应计算机技术的地理教学动画的需求在逐渐增大，地理动画教学资源制作方法成为地理教育工作者新的研究热点。

简单介绍ppt、谷歌地球以及flash动画制作技术在地理动画教学中的应用。

关键词高中地理；动画教学资源；flash；ppt

## 1前言

信息技术的发展从方方面面改变着现代人的生活，信息科技给地理教育提供了丰富的动画教学资源，动画教学已成为很多国家开展地理教学的主要模式。

对于广大的青少年学生来说，地理动画教学不仅仅是一种技术，更是一种有趣的学习方式，甚至是一种思维和文化[1]。

地理课程改革从各方面做了探索，但是地理课程教学的开发还有很大发展空间。

在地理课程教学中采用动画技术，可以将地理教学中的教学

理论、教学技能、教学方法通过一种简单直观明了的方法进行展示，从而改变教学模式和教学效果。

## 报告会二维码篇二

- 1、熟悉本专业的工作性质，不断增强综合素质。
- 2、巩固和深化所学理论知识，培养谦虚、严谨、实事求是的科学作风，为从实习生向职业工作者过渡奠定扎实的理论与实践基础。
- 3、掌握专业基本工作内容、方法和专业技能，通过实践不断增强自学与独立思考、分析和解决问题的能力。

三维动画是一种非常时尚的行业,也是很新很有发展的一个专业,进入这个专业学习,需要多方面的知识结构,良好的美术基本功必不可少,同时还应通过大量练习,学习软件,努力掌握软件技术,和艺术结合,才能做出好的动画。在学校的学习的时候学习的是一些艺术类修养和专业理论,实际软件学习不够多也不够全面,这样多多少少都有点纸上谈兵,实际动手能力还是有一定的局限性。这次的大四实习,我选择了在一家动画公司实习,因为平时在学校从事动画软件学习,动画剧本,动画表演等学习,越来越喜欢这个专业,工作很想有机会到外面类似的公司里面实习一下,使自己的基础更牢固,技术更全面,实习的内容是学习动画软件(maya、photoshop和fusion的使用)。因为考虑到以后毕业有可能从事这个行业的工作,因此我非常珍惜这次实习的机会,在有限的时间里加深对各种软件的了解,找出自身的不足。四、在实习中收获最大与体会最深的内容这次实习的收获对我来说有不少,我自己感觉在知识、技能、与人沟通和交流等方面都有了不少的收获。当前的软件的功能日趋复杂,不学到一定的深度和广度是难以在实际工作中应付自如的。因此反映出学习的还不够,缺点疏漏。虚在加以刻苦钻研及学习,不断开拓视野,增强自己的实践操作技能,为以后能做出出色的动画而

努力五、对实习工作的改进意见我在公司的这段时间里，就我个人而言，对公司提几点建议。

第一，扩展经营。首先要扩大公司的规模，用来容纳更多的学员，以及员工，多接外包，同时做培训，还可以让优秀学员来分配任务做单子。

第二，工作准备和方向思考。工作准备要做细，做好工作准备要思考和找外包的客户怎样去沟通，怎样让客户觉的做这个东西是必要的。考虑客户方向，不能吊死一棵树上。

第三，规章制度要更加完善。规章制度不够完善导致在公司做动画的人拖很久才完成动画，改进的是要定规章制度，确保在规定时间内完成要求的作品项目。

## 报告会二维码篇三

课后对授课班级的学生进行调查，调查结果表明：92%的同学乐于接受基于微课程的翻转课堂教学模式，这种学习方式更有趣；96%的同学表示这种教学模式使所学知识更扎实；95%的同学表示通过微课程的翻转课堂教学，他们的学习自觉性、学习能力、实践操作能力、语言表达能力以及沟通协调等综合能力得到了很大的提高；83%的同学创作出的动漫作品有很强的实用价值。实践证明，利用基于微课程的翻转课堂教学模式进行教学，高职二维动画的教学效率和教学效果得到了极大提高，符合高职教育的特点。

## 6结语

“互联网+”背景下，高职二维动画教学通过采用基于微课程的翻转课堂教学模式，大大提高了教师的专业能力，有效增强了教师运用信息技术的能力，充分考虑了学生的个性化发展。通过专业平台有效监督和指导学生，使师生的互动大大增加，知识的传递、知识的内化和学生的创新发展得到

了很大改进。教师要积极顺应时代的发展和进步，充分利用网络，结合各种软件和设备优势，培养适应互联网时代发展的高技能型动漫人才。

参考文献

## 报告会二维码篇四

1扫一扫有惊喜

2一机在手，消费无忧。

3、进入二维消费时代，快乐消费，欢乐逍遥。

4、快乐购物，轻松摇奖消费。

5、消费e时代，幸运乐消摇。

6、乐享生活，时尚消费，摇奖。

7、轻松扫描，快乐消摇服装扫二维码宣传语。

8、乐消摇，我的消费新方式。

9、乐消摇，摇惊喜;乐消摇，欢乐购

10、摇啊摇，摇到大奖，消费钱包不用掏，好事就在乐消摇。

## 报告会二维码篇五

我们跟着老师和人力资源部的主管的带领下进入万豪卡-通公司，看见里面的的内部人员的工作环境，这边的分工很清楚，从地下一层起，每层的工作都不一样，从偶动画制作部



门——二层是二维动画部门——三层是三维动画部门。我深深的发现工作和学习还是有很大的差别的，看着那些埋头工作的动画师全身心的投入到他们的工作中，每个人的分工都是很明确的：什么时候该干什么？每天的工作量是多少？一个人一天能出多少张原画？等等。我们这些在校学生真的很难适应这种节奏如此紧凑的工作和生活。听着三楼的动画师傅跟我们讲，在这里工作最大的动力就是对于动画的热情，我觉得一点也不错，没有强大的热情是很难在动画公司待下去的。万豪卡通是目前国内最大的，结构最齐全的一家动画制作企业，动画片年产能力可达到5000分钟。公司同时还有买断经营广告、国外动画片加工制作、代理发行国内外动画节目等有关儿童产业的多种业务。可以想到，这样高的动画产量都是通过公司所有员工夜以继日的努力得来的。大家的努力都是有回报的，看着一个个大小动画奖项的颁发，这是其他领域没有的一项荣誉。是这些动画师保持热情的动力！

这次的实习基地是北京万豪天际文化传播有限公司(万豪卡通)，成立于1997年，北京万豪天际文化传播有限公司(万豪卡通)秉承“为儿童创造一个和谐的童年，让孩子们拥有一个美满人生”的理念，专注于少儿媒体事业的发展，现在已经成为国内首屈一指的少儿媒体内容供应商。公司总部位于北京，全资、控股、参股子公司多达数家，员工规模超过400人，拥有国内顶尖的少儿媒体人才储备库，公司每年动画片产量高达5000分钟。北京万豪天际文化传播有限公司在动画片制作、少儿节目制作、少儿媒体广告运营、少儿节目投资和发行等领域处于国内领先地位，在实习参观期间，我无时无刻没有感受着公司里精英们所营造的紧张努力而又安静自然的工作氛围，一个有规矩有纪律，团结紧张，严肃认真的环境是任何团体单位有所作为的基本条件。

去年我在北京一家小的动画工作室做过二维动画实习生，起先当我们没熟练掌握动画的时候，不仅要完成师傅布置给我们的作业，还得自己主动找些基础的动画来练习。在工作中，我总会碰到各种各样的难题，很多时候我都不懂，这就需要

我虚心向老师或者同学请教。同时，我们也需要自己多多研究与探讨。

做任何事情总会有个目标，当我刚进公司的时候，我就给自己定了一个目标，就是能胜任这份工作，能在公司里站稳脚跟。平时工作时候，我提醒自己要有一个好的工作态度，努力在工作中学习自己以前没有掌握的知识。在实现目标的过程中，我做到多看别人怎样做，多听别人怎样说，多想自己应该怎样做，然后自己亲自动手去多做。因为只有这样才能把事情做好。

通过那次的实习，我还发现自己的一些薄弱环节，比如手绘，人体骨骼造型能力等方面，并为今后的学习指明了方向，同时也会为将来正式进入动漫行业打好基础。这次实习给我提供了一个很好的锻炼机会，我们必须想好我们将来要发在哪个方面，比如是二维还是三维？我知道我必须把握好这次机会加强对动画知识的熟练掌握程度，才能为今后打好基础，应对自如。

经过去年在那个小型工作室几个月的实习和这次难得的实习参观机会，我从中学到了很多课本上所没有的知识。我应该勇于参与社会竞争，敢于承受社会压力，使自己能够在社会上快速成长。总的来说，作为一个快要毕业的大学生，无论是在今后的工作还是生活中，实习都将成为我人生中一笔重要的资本。

这次的实习机会让我了解到一个团队的重要性。三楼三维部门安排过来的那个老师跟们说一个团队始终要保持着兴趣和热情，她们没有一次迟到早退的现象，有时甚至一天都待在公司，知道晚上11点12点才回回家，目的就是为了动画的完美。过程是辛苦的，同时也是快乐的。这次实训让我深深体会了团队的力量，也体会了团队中的矛盾。每个人分工明确，你要明白你的队友擅长什么东西，并且信任的把东西交给她们做，你也可以看到她们也会有一股强大的信念能把你们交给她们做的东

西做好. 所以我们的团队在别的团队还不知道做什么的情况下已经很快的进入了状态, 没有浪费一点的时间, 而且还提前完成了任务! 但是在整个的过程你不可能不和你的队友交流, 交流就会产生很多的矛盾, 因为每个人的想法都是不一样的, 每个人也都认为自己想的最正确, 于是会有争吵, 我想这是很自然的事情, 比如我会要求她们按照我的分镜图来, 但是事实上她们会跳出我给她们画的圈, 会加上很多她们的想象, 做出来的东西会跟我的想法有很多的不同, 但我知道这是一次学习的过程, 也是需要大家自己的想象!