

课程内容	《3.1 广告彩信》	计划课时	3 课时（包括实训）
一、情景引入			
<p>这是一个广告宣传彩信。在春天的背景上咪咕拿着放大镜在寻找着什么，突然天空中出现了几个音符，音乐散播出去后周围的生命都快乐起来，最后出现广告文字等信息短片结束。（教师给学生演示案例动画）</p>			
二、教学目标			
<p>学生通过完成本案例，达成以下目标：</p> <p><b>知识目标：</b>理解逐帧动画的制作原理、掌握创建逐帧动画的方法；了解 Flash 中的场景、帧、绘图纸功能等概念；学会 Flash 动画影片的测试、导出与发布的方法。</p> <p><b>能力目标：</b>培养学生举一反三、分析解决问题的能力，逐步提高他们与人合作、讨论问题、探索新知识的能力。</p> <p><b>情感目标：</b>利用上机分组操作，培养学生的协作精神；并通过开拓思路、激发欲望的过程，培养他们对于本课程以及本专业的热爱。</p>			
三、教学重、难点			
<p><b>教学重点：</b>了解 Flash 动画的原理，理解逐帧动画的工作原理。</p> <p><b>教学难点：</b>掌握帧、帧类型以及帧操作的方法，熟悉绘图纸功能。</p>			
四、教学方法			
<p>以案例教学为核心，采用任务驱动式的行为导向教学法。</p> <p>采取了由浅入深、循序渐进的教学策略，以学生的感知、理解、巩固、运用为教学设计流程。教学互动环节中主要包括八个步骤：回顾知识——明确任务——计划筹备——教师讲授——学生实施——引导组织——评估反馈——巩固实践。</p>			
五、教学资源			
<p>多媒体机房、投影仪、电子教学平台、视频演示教程、案例源文件、素材、ppt 等。</p>			

六、教学环节与时间安排	内容目标	教学方法	整合点
第一环节： 回顾知识 (约 1')	上节课我们学习了一个室外的卡通背景，用 Flash 中的层，元件绘制出来。	回忆 观察	巩固知识 打好基础
第二环节： 明确任务 (约 4')	<p>教师在课程开始的时候先创设情景展示案例：这是一个广告宣传彩信。在春天的背景上咪咕拿着放大镜在寻找着什么，突然天空中出现了几个音符，音乐散播出去后周围的生命都快乐起来，最后出现广告文字等信息短片结束。</p> <p>然后将全班学生分成若干个组，引导学生仔细观察动画，帮助他们将动画分解为两个制作任务，并引导学生们一起对每个任务的操作流程做一个步骤分解，便于下一步任务操作的具体实施。</p>		
	任务一：用导入的位图建立逐帧动画(学习难度★★★)	步骤分解	
		新建文档→导入素材→元件命名→场景布置→制作咪咕动画	
	任务二：绘制矢量逐帧动画(学习难度★★)	步骤分解	
		新建图层→插入空白关键帧→绘制音符→调整音符位置	
	任务三：导入序列图像创建逐帧动画(学习难度★)	步骤分解	
		新建图层→导入序列图像	
	任务四：文字逐帧动画(学习难度★★)	步骤分解	
	新建场景→制作文字逐帧动画→发布动画		
从而提出本案例的学习目标。(激发“怎么做”的想法)			

<p>第三环节： 计划筹备 (约 5')</p>	<p>这里是案例制作前的准备工作，一方面是案例制作素材的准备，另一方面教师可以带领学生学习“预备知识”，对案例中的相关知识点有个导入性的认识：1. 场景；2. 帧和帧速率；3. 逐帧动画原理；4. 创建逐帧动画的方法；5. 逐帧动画制作要点图解。</p>		
<p>第四环节： 教师讲授 (约 15')</p>	<p>教师分任务，分步骤演示本实例的制作步骤。</p>	<p>使用任务驱动法</p>	<p>提出制作过程中的问题，解决问题，体验技巧为动画的制作带来方便。</p>
<p>第五环节： 学生实施 (约 30')</p>	<p>每组小组长按本组成员的层次分配不同难度的练习任务，分发制作素材。教师可以让学生根据练习任务，自主的按照教材中图文结合的“制作过程”，一步步跟学跟做。完成各自任务后，由每组的小组长合成动画，分组协助的完成该教学案例。</p>	<p>学生 分组协作 亲自实践 产生质疑 自学教材 纠正操作中出现的问题</p>	<p>在练习中熟悉帧操作的相关技巧，体验导入的便捷，理解逐帧动画的工作原理，突出教学重点，利用已有的资源合理表达信息，掌握帧操作的方法，突出教学难点。</p>
<p>第六环节： 引导组织 (约 20')</p>	<p>学生在跟学的过程中会遇到很多疑问和不解，这正是一个探索知识的过程。教师可以在这里解决这些问题，讲解教材中的“知识链接”：1. 场景的操作；2. 帧类型；3. 帧的操作：插入帧、删除帧、选择帧、移动和复制帧；4. 绘图纸(洋葱皮)功能。</p>	<p>学生自主探究 教师解决问题 巩固新识</p>	<p>在学生完成案例任务后，教师可要求其自主探究的完成“拓展练习”，这是对本案例制作步骤的巩固练习。</p>

第七环节： 巩固实践 (约 35')	教师提供给学生一个实训案例“手机屏保”，包括实训案例准备、以及教材中学生们需要填写的“实训报告”，由学生自主完成。它是学生完成学习目标后的一个“举一反三”的知识迁移过程。					
第八环节： 作品展示 (约 5')	采用分组竞赛的方式，展示学生的作品。	竞争激励法	培养学生的团队精神和荣誉感，激发学生的学习热情。			
第九环节： 评估反馈 (约 10')	案例全部完成后，参考教材的“课后评价”表。参与教学的多个角色都作为评价主体来开展，评价活动应该包括学生自评、学生互评、教师评价。					
第十环节： 归纳总结 布置作业 (约 10')	加深印象，巩固新知识。					
板书设计	<p style="text-align: center;"><b>逐帧动画</b></p> <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 33%; vertical-align: top;">           一、逐帧动画的原理 视觉暂留 二、Flash 舞台、时间轴、工具 属性面板         </td> <td style="width: 33%; vertical-align: top;">           二、帧 1. 关键帧 F6 2. 普通帧 F5 3. 空白关键帧 4. 空白帧         </td> <td style="width: 33%; vertical-align: top;">           三、导入图像 文件/导入/导入到舞台 四、逐帧动画制作         </td> </tr> </table>			一、逐帧动画的原理 视觉暂留 二、Flash 舞台、时间轴、工具 属性面板	二、帧 1. 关键帧 F6 2. 普通帧 F5 3. 空白关键帧 4. 空白帧	三、导入图像 文件/导入/导入到舞台 四、逐帧动画制作
一、逐帧动画的原理 视觉暂留 二、Flash 舞台、时间轴、工具 属性面板	二、帧 1. 关键帧 F6 2. 普通帧 F5 3. 空白关键帧 4. 空白帧	三、导入图像 文件/导入/导入到舞台 四、逐帧动画制作				

**问题：****简答：**

1. 如何将图片导入到 Flash 中？
2. 如何利用导入的图片制作逐帧动画？

**操作：**

1. 在案例基础上，发挥想象力，自主修改成不同的作品，表达自己的意愿。

**课后附记：**

这节课是一堂实践探究课。整个教学过程中注重学习方法、注重思维方法、注重探索方法，体现了“方法比知识更重要”这一新的教学价值观。实现了学习的再创造，确保了学生的主体地位，提升了学生学习的综合素质。本课堂的评价以鼓励式评价为主，辅之以过程评价，采用师生交流中评价、学生活动中评价、解决问题中评价等方式灵活处理。