

典型教学案例

授课班级	平面班	课型	理论加实训	新授课	课时	2 课时
课 题	第五节 综合实训				教学方法	实训指导
教 学 目 标	认 知	1. 通过对案例的分析和设计理念的讲解,使学生掌握个人秀照片模板、童话故事照片模板的设计方法。 2. 通过具体的操作步骤,掌握照片模板的制作技巧。				
	技 能	通过对相关工具的讲解,熟练掌握软件中相关工具的使用方法。				
	情 感	1. 培养学生预习、自主学习的良好学习习惯。 2. 培养学生在学习中获取知识的兴趣及发散思维的培养。 3. 理论联系实际,懂得欣赏,学会知识,自主设计,培养学生的学习兴趣,增强学生的信心。				
	思 政 目 标	通过接受“课程思政”教育在理想信念心理品质、道德法制、艰苦奋斗等方面更加端正观念积极努力,更好的探寻未来发展方向,创造价值传递价值。				
教 材 分 析	重 点	相关工具的综合运用。				
	难 点	实训中一些步骤的理解和运用工具的技巧。				
教学环节	教师讲授指导内容				学生活动	备注
组织教学	一、组织教学 1. 检查上课出勤情况。 2. 观看欣赏上节课同学们完成操作案例的情况,并点评。				班长检查人数课代表查网上提交作业并上报	注意人数和作业
复习检查提问	二、复习检查提问 1. 点评中复习上节课的主要知识点,并提问以下问题。 1) 色彩平衡命令在哪个菜单中,有快捷键吗? 2) 色彩平衡命令可以调整图像的颜色吗,对					

<p>检查预习情况 引新知识点</p>	<p>黑色和白色有效果吗? 3)创建剪贴蒙版有几种方法? 删除剪贴蒙版和创建的方法一样吗? 4)创建的图层蒙版和剪贴蒙版都有哪些不同之处和相同之处?</p> <p>2. 检查学生课下预习情况, 了解自主学习的效果, 查看在网络空间中, 学生提交预习后, 按操作步骤完成的实例作品, 并做出相应的点评, 找出掌握不好的知识点, 引出需要讲授的内容。</p>	<p>欣赏他人作品, 提高自信</p>	<p>色不起作用</p> <p>学生找优缺点</p>
<p>分析讲解案例的设计理念 和知识要点</p>	<p>三、制作综合个人秀模板实例分析</p> <p>个人秀是目前大受年轻人追捧和喜爱的一种展现自我个性的艺术形式, 希望通过摄影展现自身的魅力。本案例要求制作出具有特色的个人秀写真照片。在设计制作过程中, 画面背景使用浅色晕染的形式进行设计, 营造出温馨宁静的氛围, 起到衬托的作用。具有的律感的线条与正在跳舞的人物照片相结合, 使画面动感十足, 展现出青春活力、时尚现代感。文字设计彰显出个性宣言, 与下方的照片一起起到点睛的作用。</p> <p>制作过程中使用去色、图层混合模式和不透明度制作背景剪影, 使用矩形工具和图层样式制作喷溅外框, 使用圆角矩形工具和剪贴蒙版制作照片效果, 使用替换色命令和图层蒙版制作人物效果。</p>	<p>认真听讲 做好笔记</p>	
<p>实例演示</p>	<p>四、制作综合个人秀模板实例演示</p> <p>1. 按 Ctrl+O 组合键, 打开素材中的 01. jpg、02. png 文件, 选择“移动”工具, 将 02 图片拖曳到 01 图像窗口中, 调整适当的位置和大小, 在“图层”控制面板中生成新的图层, 并将其命名为“人物”, 按 Ctrl+T 组合键, 在图形周围出现变换框, 在变框中单击鼠标右键, 在弹出的菜单中选择“水平翻转”命令, 按 Enter 键确认操作, 如图:</p>	<p>认真听讲 做好笔记</p>	
<p>提问较差学生 Ctrl+T 组合键的功能</p>		<p>举手回答问题</p>	<p>自由变换</p>
<p>提问去色有快捷键吗, 是什么?</p>	<p>2. 选择“图像>调整>去色”命令, 去除图像颜色, 在“图层”控制面板上方, 将“人物”图层的混合模式选项设为“滤色”, “不透明度”选项设为 54%。</p> <p>单击“图层”控制面板下方的“添加图层样式”按钮, 在弹出的菜单中选择“投影”命令, 弹出对话框, 将投影颜色设为粉色(其 R、G、B 值分别为</p>	<p>学生举手回答问题</p>	<p>SHIFT+ CTRL+U</p>

255、118、154)，其他选项的设置及效果如图：



3. 按Ctrl+O组合键,打开素材中的03.png文件,选择“移动”工具,将图片拖曳到图像窗口中适当的位置,在“图层”控制面板中生成新的图层并将其命名为“线条”。

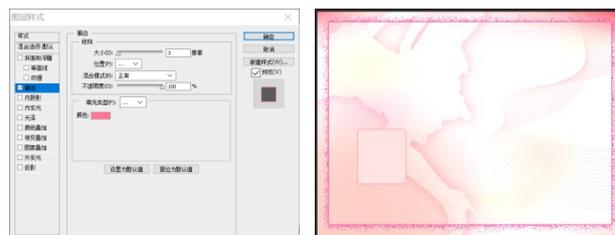
4. 景色设为白色。选择“矩形”工具,将属性栏中的“选择工具模式”选项设为“形状”,在图像窗口中的适当位置拖曳鼠标绘制图形,在图层控制面板中生成新的“矩形1”图层。在“图层”控制面板上方,将该图层的“填充”选项设为0%即为无填充色。

5. 单击“图层”控制面板下方的“添加图层样式”按钮,在弹出的菜单中选择“描边”命令,弹出对话框,将描边颜色设为粉色(其R、G、B值分别为255、118、154),选择“投影”命令,弹出对话框,将投影颜色设为粉色(其R、G、B值分别为254、49、174),其他选项的设置分别如图：



6. 将前景色设为粉色(其R、G、B值分别为255、228、255)。新建图层并将其命名为“圆角矩形”,选择“圆角矩形”工具,将“半径”选项设为20px,将属性栏中的“选择工具模式”选项设为“像素”,在图像窗口中拖曳鼠标绘制圆角矩形。

7. 单击“图层”控制面板下方的“添加图层样式”按钮,在弹出的菜单中选择“描边”命令,弹出对话框,将描边颜色设为粉色(其R、G、B值分别为255、118、154),其他选项的设置及效果如图：

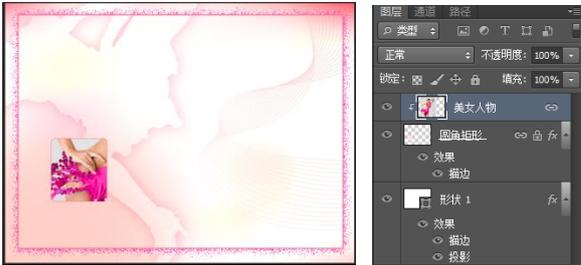


8. 按Ctrl+O组合键,打开素材中的04.png文件,选择“移动”工具,将图片拖曳到图像窗口中适当的位置,在“图层”控制面板中生成新的图层并将其命

提问矩形工具有快捷键吗,是什么?

学生举手回答问题

U 键

<p>讨论创建剪贴蒙版一共有多少种方法，都是什么？</p>	<p>名为“美女人物”</p> <p>在“图层”控制面板中，按住 Alt 键的同时，将鼠标放在“美女人物”图层和“圆角矩形”图层的中间，鼠标变形，单击鼠标，创建剪贴蒙版，效果如图：</p> 	<p>学生讨论，派出代表总结结果</p>	<p>菜单快捷键 ALT+点击</p>
<p>提问按 Shift 键的作用是什么？按 Ctrl 键可以吗？</p>	<p>9. 按住 Shift 键的同时，将“圆角矩形”图层与“美女人物”图层同时选取，拖到控制面板下方的“创建新图层”按钮上进行复制，生成新的副本图层“圆角矩形副本”和“美女人物副本”，并将其拖曳到图像窗口的适当位置，使两个图像并列。</p> <p>10. 在“图层”控制面板中，按住 Alt 键的同时，将鼠标放在“美女人物副本”图层和“圆角矩形副本”图层的中间，鼠标变为, 单击鼠标，释放剪贴蒙版，选择“移动”工具，将图像移动到适当位置。</p> <p>11. 在“图层”控制面板中，按住 Alt 键的同时，将鼠标放在“美女人物副本”图层和“圆角矩形副本”图层的中间，鼠标变为, 单击鼠标，创建剪贴蒙版，效果如图：</p>	<p>学生举手回答问题</p>	<p>图层的多选, CTRL 键也可以</p>
<p>创建剪贴蒙版的其他方法</p>		<p>学生认真思考，举手回答问题</p>	<p>常用的三种方法</p>
<p>文本工具的快捷键是什么</p>	<p>12. 将前景色设为白色，选择“横排文字”工具 T，在属性栏中选择合适的字体并设置字体大小，在适当的位置输入需要的文字，在“图层”控制面板中生成新的文字图层。</p> <p>13. 单击“图层”控制面板下方的“添加图层样式”按钮，在弹出的菜单中选择“投影”命令，弹出对话框，将投影颜色设为粉色(其 R、G、B 值分别为 255、118、154)，其他选项的设置及效果如图：</p>	<p>学生举手回答问题，加深印象</p>	<p>T 键</p>

步数较多，提醒学生，想做出效果，要有耐心和细心



14. 将前景色设为粉色(其 R、G、B 值分别为 255、118、154)。选择“横排文字”工具 T，在适当的位置输入文字并选取文字，在属性栏中选择合适的字体并设置文字大小，在“图层”控制面板中生成新的文字图层。

15. 将前景色设为紫色(其 R、G、B 值分别为 151、2、117)。选择“横排文字”工具 T 在适当的位置输入文字并选取文字，在属性栏中选择合适的字体并设置文字大小，在“图层”控制面板中生成新的文字图层。

16. 单击“图层”控制面板下方的“添加图层样式”按钮，在弹出的菜单中选择“投影命令”，弹出对话框，将投影颜色设为粉色(其 R、G、B 值分别为 232、2、127)，其他选项的设置及效果如图：



17. 按 Ctrl+0 组合键，打开素材中的 04. jpg 文件，选择“移动”工具，将图片拖曳到图像窗口中适当的位置，在“图层”控制面板中生成新的图层并将其命名为“花”。在“图层”控制面板上方，将“花”图层的混合模式选项设为“变亮”，如图所示：



18. 按 Ctrl+0 组合键，打开素材中的 02. png 文件透择“移动”工具，将图片拖曳到图像窗口中适当的位置，在“图层”控制面板中生成新的图层并将其

学生认真听讲

效果要有美感，颜色要和谐

修改图层的混合模式，

学生讨论总结混合模式的效果和记忆方法

提高学生团结协作能力

学生认真听讲

针对讲解部分做一个简单的总结



五. 课上总结

1. 根据预习情况,制作个人秀照片模板实例的效果还有需要改进的地方,有的同学不能完全按照所给的步骤进行,参数也不能完全按着步骤进行设置,有些效果在步骤上也不是很清晰,所以完成的效果不是很理想,课下完成作业时,要按步骤制作严格要求自己,精益求精,心中对每一个步骤要知道“为什么?”

2. 相关工具的使用,要有延伸,不能只会我们用过的功能,其他功能也要一一了解,每一项功能都要亲自练习一下,记住各功能的效果,不能都记住的也要加深印象,常用的命令最好记住快捷键,多用快捷键能提高工作效率。

六. 课上实训(制作童话故事照片模板)

1. 在网络上发布素材、效果图和主要制作步骤。

2. 强调艺术效果的重要性,使用图层蒙版和渐变工具制作背景人物的融合,使用羽化命令和矩形工具中的自选图形工具制作图形点缀效果,使用横排文字工具添加文字。

3. 逐一检查指导学生操作过程,加大对个别操作错误同学的纠正力度。

4. 对普遍存在的操作或工具使用错误,统一讲解、示范。

5. 有些步骤比较繁琐,并且可以用多种方法来实现,可以尝试不同的方法进行完成。

6. 完成效果图如下:

布置实训任务,该强调的加以强调

逐一检查和指导

教师对实训部分做简单总结

让学生总结所讲知识

学生认真回顾所学内容

学生认真操作,完成实例

遇到疑问举手提问

<p>布置作业</p>	 <p>七. 实训总结</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 要熟练掌握剪贴蒙版的使用、色彩平衡命令的调整，加强钢笔工具的使用熟练程度和技巧。 2. 严格按步骤完成实例，色调要统一，参数要正确，完成后可以做一定的发挥操作，但要保存原始效果。 <p>八. 布置作业</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 整理笔记，回顾课上讲的内容 2. 发布预习作业，制作制作儿童英语宣传单的素材、效果和操作步骤，课下完成预习，上传制作结果。 	<p>回顾并找不足之处</p> <p>养成良好的预习习惯</p>					
<p>板书设计</p>	<p>4.3 制作个人秀照片模板</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 制作过程 2. 相关知识： <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">制作背景和边框</td> <td style="width: 50%;">调整图层</td> </tr> <tr> <td>图层模式的设置</td> <td>剪贴蒙版</td> </tr> </table>			制作背景和边框	调整图层	图层模式的设置	剪贴蒙版
制作背景和边框	调整图层						
图层模式的设置	剪贴蒙版						
<p>课后反思</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 提高学生的审美，设计要大胆，操作要简单可行。 2. 注重培养学生团队合作精神和欣赏他人有点和包容缺点的精神。 3. 实训教学中，教师应注意学生兴趣的启发与引导，理论联系实际，让所学知识能运用在实际生活中，让所学知识有用处。 4. 注重学习方法的培养，提高自主学习能力，培养分析问题、解决问题能力。 5. 学习不能死学，要把知识学活，要求能在不同的案例中使用所学过的知识。 6. 学生学习能力，接受新知识的能力不同，注意授课速度，照顾较差学生，知识环环相扣，跟不上课将来会失去兴趣。 						

《运动会 Logo 设计》教案

【授课班级】

计算机平面设计专业学生

【学生人数】 30 人

【教 材】

Coreldraw X3 平面设计应用

(主编: 荣涛 高等教育出版社出版)

【教学内容】 Logo 设计——运动会 Logo 设计

【授课形式】 多媒体(机房)教学

【授课时间】 2 个课时(连排)

【教材分析】

本节为第五单元 Logo 设计第一节“运动会 Logo”设计。包括 Logo 的含义、钢笔工具的使用以及 Logo 颜色的选择和搭配等知识。

本节课很好的结合了生活实际,以运动会 Logo 的设计为基础,学会设计日常所用的各种 Logo。

【学情分析】

本课的授课对象是计算机平面设计专业的学生。经过一年的学习,学生已经掌握了基本图像编辑软件的使用,因此对高级平面设计软件 Coreldraw X3 学习,以及设计思路的把握都有了一些基础,学生们具备了一定的软件操作能力和创新的思维能力。就目前情况而言学生的理论知识薄弱一些,但是学生们猎奇心强,希望得到教师更多的鼓励。

【教学目标】

通过本任务的学习,熟练掌握 Coreldraw X3 设计软件中【钢笔工具】的使用;掌握公益类 Logo 的设计制作。

(一) 知识目标

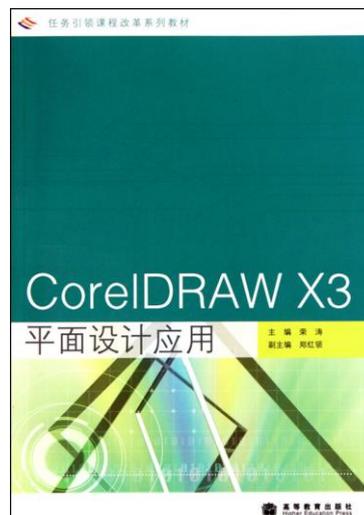
- 1、掌握 Logo 的含义及应用范围
- 2、学会使用钢笔工具
- 3、了解“使文本适合路径”工具

(二) 能力目标

- 1、运动会 Logo 的颜色搭配与选择
- 2、“钢笔工具”的使用
- 3、培养学生认知能力

(三) 情感目标

- 1、培养学生自主探究、团队协作的能力



2、提高动手能力、创新与审美能力

(四) 思政目标

通过接受“课程思政”教育在理想信念心理品质、道德法制、艰苦奋斗等方面更加端正观念积极努力，更好的探寻未来发展方向，创造价值传递价值。

【教学重点难点】

重点：

- 1、Logo 的含义和作用
- 2、钢笔工具的适用范围

难点：

- 1、钢笔工具的使用
- 2、Logo 的设计思路

关键点：以 Logo 的设计为基础学会钢笔工具的运用

【教学方法】

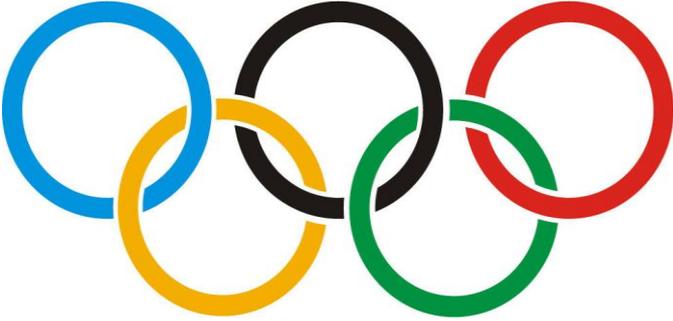
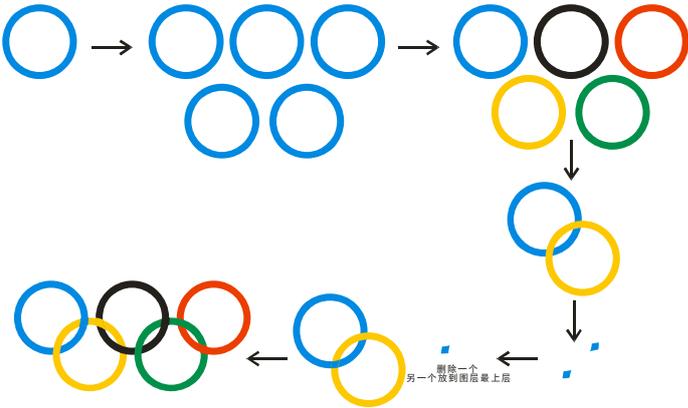
项目教学法：项目教学贯穿课堂前、中、后，并穿插小组讨论、问题探究等形式，指引学生完成项目学习，实现做中教，突出重点。

【学习方法】

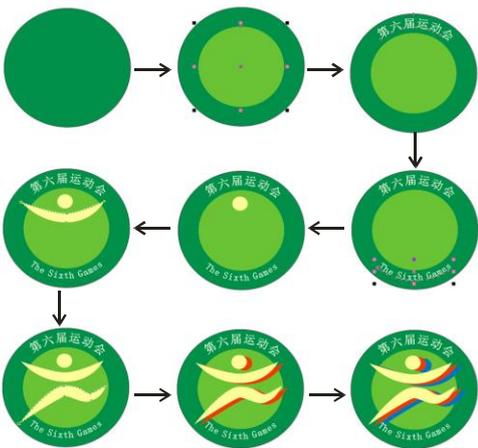
小组学习法：学生之间的互动、合作、共同尝试解决问题，培养学生的合作意识和交流协作能力。

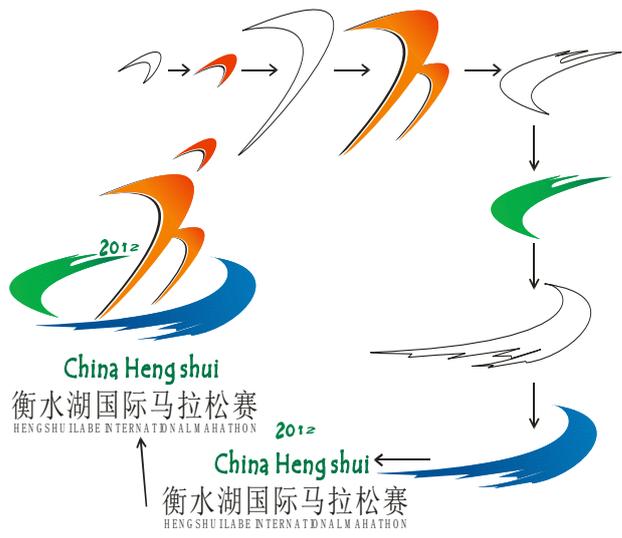
教学过程		
教师活动	学生活动	设计意图
一、课前准备 1、教学课件 2、多媒体设备 3、教学平台 4、学习素材 5、学生分组（30 人分五组）	学生在教学平台上先自行预习要学习内容，并完成分组。	课前做好充足准备，这样完成整节课任务会更严谨、流畅。
二、导入新课 教师讲解 Logo 含义及分类并做图片展示：公益类 Logo：交通标志、安全标志、体育标志；商业类 Logo：商品、服务和企业的标志。 公益类：	学生观察教师展示的 Logo 实例对 Logo 含义建立基本认识。	教师根据学生搜集的 Logo 资源进行整理，然后进行讲解，通过 Logo 的分类再结合图片加以演示使学生更容易理解。

		
<p>教师活动</p>	<p>学生活动</p>	<p>设计意图</p>
<p>商业类：</p>  	<p>学生观察教师展示的Logo实例对Logo含义建立基本认识。</p>	<p>教师根据学生搜集的Logo资源进行整理，然后进行讲解，通过Logo的分类再结合图片加以演示使学生更容易理解。</p>
<p>三、探求新知</p> <p>子任务一：小试牛刀-制作奥运五环标志</p> <p>要求学生分五个小组进行讨论，然后分组出一套方案运用多媒体进行操作演示，然后组与组之间进行互评，对每组出现的问题进行交流和总结。</p>		

	<p>学生分五个小组进行讨论，然后分组出一套方案运用多媒体进行</p>	<p>首先通过子任务一；引入一个大家都很熟知的“奥运五环”的实例，激</p>
<p>教师活动</p>	<p>学生活动</p>	<p>设计意图</p>
<p>步骤图：</p> 	<p>操作演示，然后组与组之间进行互评，对每组出现的问题进行交流和总结。</p>	<p>发学生的兴趣，然后分小组进行讨论、绘制、讲解。这样一个既简单又熟悉的实例调动起学生的积极性。</p>
<p>子任务二：本节重点——运动会 Logo 设计</p> <p>引入对于“运动会 Logo”的设计理念：本任务制作的 Logo 是用抽象的图形组成有象征意义的运动会会标，采用绿色系色调。绿色是大自然草木的颜色，意味着自然和生长，象征着健康与公平。展示一下这个 Logo。</p>  <p>教师用 1、讲解示范 2、实践运用 3、师生总结 这三个步骤完成这个例子的学习。</p>	<p>1、通过自己的思考，然后分小组进行知识总和，对每一部分先后的绘制顺序问题作出回答。</p> <p>2、各小组派代表阐述本组的观点，通过集体讨论及教师讲解，最终确定先后顺序绘制的问题。</p>	<p>再引入本节课的重点内容：运动会 Logo 设计，先提出设计理念，以及一些现实 Logo 的展示，让学生能够通过这样直观的方式体会本节 Logo 的设计意图。使理论与实践能很好的衔接。</p> <p>通过对成品 Logo 的展示，使学生能有一个</p>

<p>首先教师讲解知识点：1、钢笔工具的使用方法，2、让学生使用钢笔工具对几个图形练习，3、“使文本适合路径的”做法。</p> <p>教师总结：在 Coreldraw 中覆盖在最后的图形最先完成绘制，反之相反，所以很显然顺序依次是：深绿色圆形部分—浅绿圆—文字—小人最终组成群组完成绘制。</p>		<p>整体的印象，然后方便在头脑中快速搜罗所需的知识点，进行正确顺序的绘制。</p>
<p>教师活动</p>	<p>学生活动</p>	<p>设计意图</p>
<div data-bbox="209 636 497 904" data-label="Image"> </div> <p>师生总结</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) 绘制正圆需用到Ctrl 键 (2) 鼠标左键填充物体颜色，右键填充轮廓颜色 (3) 使文本适合路径 (4) 钢笔工具绘制流畅曲线 (5) 对物体添加颜色前提要求物体为闭合状态 <p>步骤：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1、新建图形文件。绘制正圆形，填充为绿色； 2、复制一个同心圆，填充为酒绿色； 3、输入美术文本“第六届运动会”，设置颜色为淡黄色； 4、执行【文本】→【使文本适合路径】命令，使文本沿绿色的大椭圆形排列。调整属性栏里的【与路径距离】和【水平偏移】的数值，调整文本到合适位置； <div data-bbox="507 1503 903 1742" data-label="Image"> </div> <ol style="list-style-type: none"> 5、输入美术文本“The Sixth Games”，填充淡黄色； 6、选取文本，执行【文本】→【使文本适合路径】命令，使文本沿绿色的大椭圆形排列。调整属性栏里的【与路径距离】和【水平偏移】的 	<ol style="list-style-type: none"> 3、各小组阐述所讨论的所需知识点结果，然后集体整理知识点，选择最简单、便捷的知识点。 4、每个小组分别按照自己小组讨论的结果进行绘制阐述。 	<p>分小组展示的目的是：将讨论出来的想法运用到实际操作中来，这样能更直观的分辨哪个思路更适合，从而选择最优的方案。</p>

<p>数值，调整文本到合适位置；</p> <p>7、绘制一个正圆形（人物的头部），填充为淡黄色并设置轮廓线为无色；</p> <p>8、在工具箱中的【手绘工具】的隐藏菜单中，</p>		<p>教师对每个小组进行讲解目的：让每个小组的劳动成果得到教师的指正与认可，从</p>
<p>教师活动</p>	<p>学生活动</p>	<p>设计意图</p>
<p>选择【钢笔工具】，在正圆形下方绘制向上弯曲得不规则的封闭曲线（人物的上肢），填充为淡黄色，轮廓线为无色；</p>  <p>9、绘制出人物下肢，填充为淡黄色，轮廓线为无色；</p> <p>10、按住 Shift 键，点选圆形与两个封闭曲线图形，确定抽象人物都在被选择状态，Ctrl+G 将其群组；</p> <p>11、复制，填充为红色，调整到合适位置，并将图形置于淡黄色的人物后；</p> <p>12、同上步骤，再复制一个，并填充为蓝色，调整顺序。</p> 	<p>5、通过全班学生看到的每个小组的绘制成果，教师分别对每个小组的绘制成果进行讲解，最终教师以讲解示范的方式作出一套方案与学生分享。</p>	<p>而选择出一种简捷、合理的方法。使学生对这种教学模式更有信心，推动项目化教学。</p>
<p>四、拓展提高</p>	<p>学生动手模仿设计我们</p>	<p>通过上两个实例的操作，</p>

 <p style="text-align: center;">China Hengshui 衡水湖国际马拉松赛 HENGSHUILAKE INTERNATIONAL MARATHON</p>	<p>身边的 Logo，提升操作水平及知识掌握能力。</p>	<p>使学生拥有了对 Logo 设计的初步认识与操作。</p>
<p style="text-align: center;">教师活动</p>	<p style="text-align: center;">学生活动</p>	<p style="text-align: center;">设计意图</p>
<p>结合实际应用，2012 年 9 月衡水国际马拉松赛在河北省衡水举行，以此作为知识延伸的例子会使学生更感兴趣。</p> <p>五个小组分别进行讨论，然后每组出一套方案进行操作演示，之后组与组之间进行互评，指出优点与不足，教师根据以上学生的操作和讨论做出总结和评价。最后师生共同总结出一套简单易行的方案。</p> <p>步骤：</p>  <p>作品展示：把每组学生所操作的最原始的实例通过大屏幕给学生一一进行展示，使他们能通过每组操作完成效果以及最后教师的总结指导，找寻自己的不足之处，从而进行查漏补缺。使整</p>	<p>小组讨论给出设计方案，并实施。</p> <p>分组展示作品，相互学习，取长补短。</p>	<p>通过多媒体大屏幕进行作品展示，目的是让学生通过回顾自己最原始的作品并与其他同学的作品进行比对，再结合教师的讲解针对自己的不足进行总结，提高课堂效率。</p> <p>对于本节知识，最后师生共同总结，使学生对本节知识的掌握更具有针对性，在教师的讲解下，每个学</p>

<p>节课的学习更有效率。</p>		<p>生自己找的自己的不足、在整个学习过程中，</p>
<p>五、评价总结</p> <p>绘制一个表格，自我评价，组与组之间进行互相评分，最后上传到教师机，教师进行整理，最终师生共同完成总结。</p> <p>1、钢笔工具可以绘制任意直线或曲线；</p> <p>2、“使文本适合路径”工具可以把文字放置到任意路径上；</p> <p>3、绘制正圆需用到 Ctrl 键、鼠标左键填充物体颜色，右键填充轮廓颜色。</p>		<p>突出了学生的小组合作学习，充分发挥了学生在学习过程中的主体作用，使学生成为学习的主人。</p>
<p style="text-align: center;">教师活动</p>	<p style="text-align: center;">学生活动</p>	<p style="text-align: center;">设计意图</p>
<p>六、板书设计</p> <p>运动会 Logo 设计</p> <p>一、Logo 的讲解</p> <p>Logo 的分类：</p> <p>公益 Logo、商业 Logo</p> <p>二、三个 Logo 的任务安排</p> <p>1、奥运五环</p> <p>2、本节课重点：运动会 Logo 设计</p> <p>3、拓展提高：衡水湖马拉松赛标志</p> <p>三、总结</p> <p>1、填充必须要求图形闭合</p> <p>2、使文本适合路径用法</p> <p>3、钢笔工具的使用法</p> <p>4、中心对齐</p> <p>四、作业</p> <p>1、举例</p> <p>2、临摹</p> <p>3、设计</p>		

<p>七、布置作业</p> <p>1、列举自己身边见到的 Logo，并进行归类；</p>  <p>2、临摹以下 Logo：</p> <p>3、课下讨论五环如何环环相套。 (可以通过教学平台或者我们的 qq 群进行交流互动)</p>	<p>学生利用所学完成作业。分组讨论，增进知识掌握。</p>	<p>布置作业是让学生温习一下课上所讲知识，针对有疑问的知识，教师提供了交流平台和我们的 qq 群进行互动交流。</p>
--	--------------------------------	--

【教学反思】

- 1、采用项目教学，在“做中学，做中教”达到了预定的教学目标，培养了学生的操作技能和合作意识。
- 2、运用信息化教学手段和小组合作探究学习法，提高了动手能力，增强了班级凝聚力。
- 3、师生共同总结，使学生更有针对性的学习与记录，提升学习兴趣、提高学习效率。

《flash 中物体的曲线运动》的教学设计

本节课选自电子工业出版社出版的《Flash 案例教程第二版》第 3 章第二节制作引导层动画。

一、教材分析与处理

本节主要内容是让学生掌握 Flash 引导层的功能，学会制作曲线运动的动画。学生在前面的学时，已经学习了运动补间和形状补间动画的内容，在 Flash 动画制作中经常碰到一个或多个对象沿曲线运动的问题，它是对运动对象沿直线运动动画的引申，通过学习引导层的使用，物体沿任意指定路径运动的问题迎刃而解。本节是 Flash 动画中必须掌握的内容，也是教材中设置的任务三，所以本节课在教材中的地位和作用是极其基础和重要的。

教材中任务四是形状渐变动画，相对任务三的引导层动画要容易些，教学时我将任务四前移，并渗透了直线运动渐变动画制作的相关知识，为任务三的完成作了铺垫。

二、课标要求

本节课对应课标中的要求：能选择适当的工具，采集动画素材；并能根据需求选择适当的工具和方法，制作合适的动画。

三、学情分析

学生通过前几节的学习已经掌握了关键帧、元件、直线运动渐变动画、图层应用等基本知识和操作，并且能利用这些基本知识制作出简单的动画。但对于让运动对象沿任意指定路径运动的动画还无从下手，因为这些动画一眼看去非常复杂。教学中要注意引导，注重搭设台阶，面向全体学生，使不同层次的学生都能有所收获。

四、教学目标及重难点的确立与确立依据

1、教学目标

根据课标要求、教材的知识内容和学生的实际需要确定教学目标为：

知识与技能：理解引导层、引导线的作用，掌握制作运动对象沿任意指定路径运动的动画。增强学生的观察、总结能力。

方法与过程：学生通过观察思考，交流合作，探索操作完成对知识的理解和掌握。

情感态度价值观：体验动画制作的乐趣，养成自主学习的习惯，感受动画制作的奇妙，培养学生的合作、探究精神。

2、重难点及确立依据

重点：引导层及引导线的作用和创建方法。

难点：运用引导层，制作曲线运动动画；运动对象与引导线的吸附操作。

确立依据：本课是一节在学生微机室进行的实践课，学生通过前3节课的学习已经学会了形状渐变动画，那么移动渐变动画的直线、曲线运动是学生感兴趣的。但制作过程中，运动对象与引导线不重合，或引导层的位置不对，都不能实现最终效果，故设置难点为运用引导层，制作曲线运动动画；运动对象与引导线的吸附操作。

五、教学流程

（一）引

教师展示效果动画，请学生说出两个运动对象运动效果的异同。要使运动对象沿自绘平滑曲线运动是我们今天要研究的主要内容。

设计意图：创设情境，任务驱动，明确本节课学习任务。

（二）议

学生观察对比两个 flash 界面，讨论一下，要实现曲线运动动画，需要做些什么。参看教材。

通过仔细对比，可以明显的看到界面中，曲线运动动画比直线运动动画多了一个图层，这层就是引导层，场景中多了一条弯曲的线，即引导线。点击引导层下面被引导图层的眼睛（即隐藏被引导层）只可以看到引导线，说明引导线在引导层上。

设计意图：巩固旧知，学习新知，为下一环节的“试”操作做理论铺垫。

（三）试

通过上面的分析，学生动手试一试，注意收集遇到的问题。完成教材中的任务三。小鸟素材在教师机上。

设计意图：学生通过尝试操作，遇到的问题可能就是本节课的难点，在下面的“导”过程就可以有针对性的进行突破。

（四）导

1、教师查看部分学生的动画，根据学生发现的问题，进行启发性的指导，就存在的问题进行详细的讲解：

讲授引导层、引导线的功能：引导层就是设定运动对象运动的某一路径（平滑曲线），在引导层中画好运动路径（引导线），在被引导层（引导层的下一层）中使运动对象与引导线相吸附在一起（用鼠标点中运动物体的中心移动，必要时可用键盘上的光标控制键）。

2、请制作成功的同学说出自己制作动画的简要过程。

3、强调成功制作的关键：

①引导层必须在被引导图层的上方。

②引导线必须绘制在引导层中。

③被引导的运动对象必须吸附在引导线上。

设计意图：教师在此环节，主要是引导和激励学生的探索学习，让学生通过观察、比较、探究等一系列学习活动，归纳出引导层与引导线的用法，加深对所学的引导层和引导线知识的理解，从而掌握曲线运动的本质。

（五）练

任务一：完成教材中任务三“小鸟飞翔”动画的制作。

任务二：试着制作一个“地球围绕太阳运动”的椭圆轨迹动画。

适当引导：

1、做一个圆球（作为参照物“地球”），并把它转换成图形元件，插入关键帧。

2、添加引导层，绘制引导线——椭圆曲线（即我们绘制的运动对象的运动路径）。

技巧：要想在封闭的椭圆曲线上找到起点和终点是不可能的，那我们能否利用人眼睛的视觉差，在这一封闭曲线上做一些处理，让封闭的曲线变成一条曲线段呢？

让学生充分利用自己的发散思维结合以往所学内容进行思考，并尝试着动手实践，请学生讲解处理的过程。（用橡皮擦除或用箭头工具选取删除）

3、处理闭合线段的过程，并将运动物体的中心放到起始位置和结束位置（可用键盘上光标键进行精确定位），设置帧动画的方式为移动。

设计意图：设计两个不同层次的任务，一个是教材上的任务三，另一个是类似的椭圆轨迹运动动画，供不同层次的学生模仿、操作，进一步理解引导线动画的制作过程。

（六）评

学生测试自己的作品，展示成果，评价交流。体验动画制作的乐趣。教师可选取典型作品，师生相互评价，交流心得。

设计意图：积极评价引导，拓展创新。

课后思考：我们是通过引导层给运动对象创建一个特定的路径，若要让特定的路径也在输出到影片之列，应该怎么办？（需再建立一个新的图层）