

《生命安全》

教 案

专业名称 动漫专业

课程名称 FLASH 动画设计与制作

课题基本信息

项目名称	生命安全	授课班级	12 动漫
授课形式	理实一体化	授课时数	4

教材处理

本课程选用教材是由李如超老师主编的《Flash 8 中文版实用教程》。全书采用项目式编排方式，以实践操作为主线，理论知识贯穿其中，实用性强。Flash 课程是动漫设计专业的主干课程，学习好本课程为其它专业课如《3DMAX》、《影视后期制作》等后续课程奠定基础。

本项目内容选自教材的第五单元“制作补间动画”。本单元中所讲授的补间动画是 Flash 中非常重要的动画形式，可以灵活地实现动画关键帧之间的过渡效果。为了帮助学生掌握本单元内容，我对本单元任务及案例进行了适当的整合，形成了一个项目：生命安全，此项目需要 4 课时完成。其中时间轴特效简单易学、丰富有趣，前移至第四单元学习，符合学生由易到难的认知规律。

为了帮助学生掌握本单元内容，我对本单元任务及案例进行了适当的整合，增加能够帮助学生理解知识、解决生活和职业岗位中实际问题的原创案例。

学情分析

授课对象：中职二年级动漫专业的学生

情感态度：形象思维能力强，喜欢动手操作。

现有知识水平：在高一年级学习了《计算机基础》《素描》等基础课程，具有一定的美术设计和计算机操作能力。通过前四个单元的学习，学生掌握绘制动画素材，制作逐帧动画的基本技能。

项目教学构思

为了让学生能够灵活进行补间动画的设计，而不是单纯掌握 Flash 软件的使用用法，在教学中，教师应该设法创设问题情境，让学生能够通过自己的尝试、发现、甚至创造，丰富补间动画制作方法和技巧，提高动画设计水平。

本项目教学我通过引、讲、练、拓、评五个教学环节，努力构建岗位式课堂；采用项目教学法，以任务为引领，通过网络资源对教学内容进行适当的整合；增加能够帮助学生理解知识、解决生活和职业岗位中实际问题的原创案例。在教学过程中我根据策划主题对任务进行分解，设置了与课程相关的三个分项任务来帮助学生突出重点，突破难点。任务一:形状补间，掌握补间动画的一般操作流程及形状提示点的设置，这是教学的重点；任务二:动作补间，掌握动作补间动画属性面板的设置，由此任务引导学生

学会根据策划主题设计动画，激发学生探索任务三的兴趣，同时培养学生的岗位意识。

通过教师的直观演示与学生的实践操作相结合的方法，突出教学重点，并通过完成拓展岗位任务巩固教学重点。

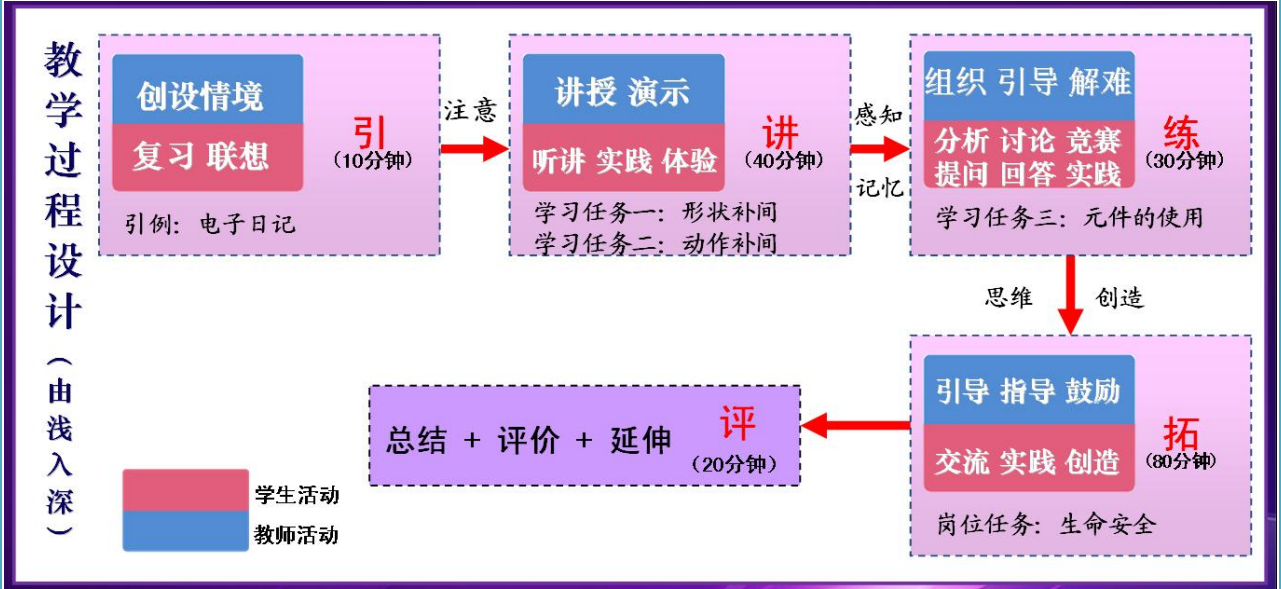
通过设置与岗位相适应的拓展任务，让学生了解岗位需求。通过角色扮演激发学生的“好胜”心理；学生在尝试探究中，展开思维，拓展能力，获得新技能；在合作学习中，营造学习氛围。让学生在走出校门时就能为用人单位解决实际问题。



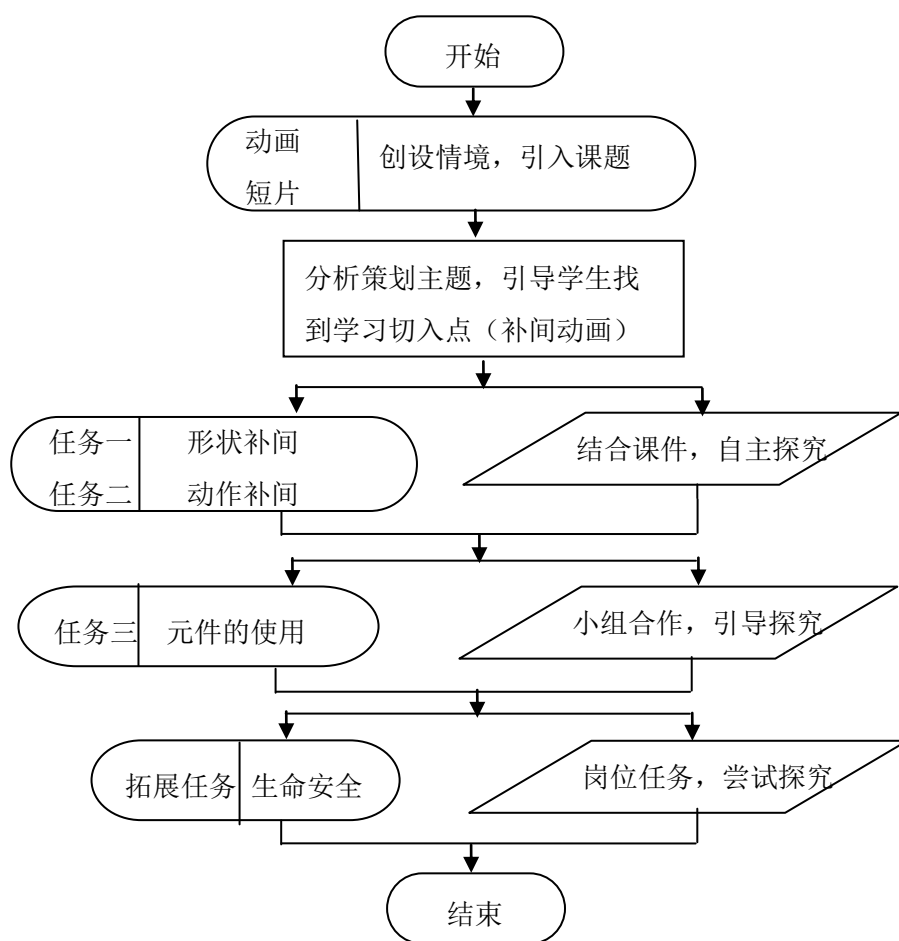
教学目标设计

知识与技能	1. 通过任务的分解与剖析， 理解 补间动画的制作原理；
过程与方法	2. 通过动画观摩和实践， 掌握 形状补间与动作补间的实现方法， 会 设置形状提示点和属性面板参数，进一步加强观察和分析问题的能力；
情感态度与价值观	3. 通过规范的训练， 完成 工作任务，养成严谨的专业态度； 4. 按岗位要求，能 实现 符合客户要求的动画效果，提升制作动画的能力和信心，提升专业素养，增强团队合作的意识。

教 学 重 点 和 难 点	
教学重点	熟练掌握补间动画的一般操作流程。
教学难点	如何在实例中应用补间动画。
教 学 方 法	
教法：情境教学法；项目教学法；任务驱动法；直观演示； 学法：自主探究法；小组合作法；小结归纳法	
教 学 准 备	
教师： 保证装有 Flash 软件的多媒体网络机房正常使用； 准备好多媒体教学课件及学习案例； 学生： 班级学生共 24 人，按照异质每 6 个人划分为一组； 课前预习教材中相关内容。	
项目课时及任务时间安排	



教学过程设计



教 学 反 思



教学过程

教学环节	教 学 活 动	设计意图
创设情景 导入新课	【教师】展示策划主题及设计好的动画“电子日记”。 这是一个动画涂鸦小册子，类似电子日记。讲述两个人的浪漫小故事，记录两个人相识的美好瞬间，以文字与图形交替变化的动画形式予以表现。为了让学生毕业就能立即上岗，我们在学习时，不仅要注意软件基础知识、基本技能的培养，更要注意企业应用层面的培养。在教学中，教师帮助学生分析策划主题，让学生能够通过自己的尝试、发现、甚至创造，丰富补间动画制作方法和技巧，提高动画设计水平。 我们已学逐帧动画，由于是一帧一帧的设计内容，所以逐帧动画具有非常大的灵活性，几乎可以表现任何想表现的内容。但给制作增加了负担,而且最终输出的文件量也很大。而补间动画具有体积小，制作容易等优点，我们今天就来学习补间动画。 【学生】 1. 欣赏、分析作品讨论：什么是补间动画？ 补间动画分为形状补间动画和动作补间动画。	通过实例，拓宽学生的知识面，激发学生的学习兴趣，从而在愉快的讨论中欣然地接收学习任务。 由动画引出基本概念，为学生操作打下理论基础。

教学环节	教 学 活 动	设计意图
激发情感 引出任务 任务探究 学习新知	形状补间动画是一个形状随着时间的变化变成另一个形状，由 Flash 软件完成中间过渡效果。(如颜色、形状等的变化) 动作补间动画是改变关键帧中元件的（大小）、（位置）、（颜色）（透明度）、（旋转）等属性，然后由 flash 软件自动完成这些属性的渐变过程，把两个关键帧之间的动作、位置等变化“（补）”起来。 2. 运用现有的知识，尝试制作动画 【教师】为使学生记得更牢固，把补间动画的操作步骤编成三部曲，如下： ● 找演员---创建形状或对象 ● 将演员请上舞台---确定关键帧 ● 让演员动起来---创建形状或动作补间动画 【教师】引导学生完成第一步：创建五角星和圆 【教师】引导学生完成第二步：建立两个关键帧，将五角星、圆形分别置于起始、结束关键帧。 【教师】引导学生完成第三步：选定除尾帧外任一帧，在“属性”面板中设置形状或动作补间动画。 【学生】按步骤完成操作，观察同组同学操作，相互分析和学习。 【教师】巡回指导，发现共性问题，通过凌波教学软件讲解。个别问题，单独辅导、鼓励动手、及时点拨。 任务一：形状补间 【教师】演示动画效果，提出问题：倒计时效果是如何制作的？引出知识点形状补间动画的设置。 【学生】实践探究，有困难的同学可通过同学间互助或老师指导完成。 【教师】(过渡语)但是我们发现在实现倒计时效果时，动画的中间变化过程比较杂乱，我们该如何解决呢？引出知识点形状提示点的原理和添加方法。 【学生】自学形状提示点的原理和添加方法。 【学生】归纳总结形状提示点的添加方法。	通过我的引导、激发来培养学生的能动性、自主性和创造性，保障了学生的成长。 通过教师演示与学生实践探究相结合的方法，让学生轻松入门，增强学习的信心。

教学环节	教 学 活 动	设计意图
任务分析 理清思路 小组合作 智力启迪	任务二：动作补间 【教师】演示动画效果，提出问题：第一幕的淡出效果如何设置？引出知识点动作补间动画的设置 【学生】按步骤完成操作。观察同组同学操作，相互分析和学习。操作中遇到的疑问，先组内讨论，不能解决的上报教师。 【教师】(过渡语)现在我们观察一下这段文字“第一次上摄影课，他给她当模特，举着风筝到处跑”，我们发现他们是旋转着出现的，而且旋转的速度越来越慢，这种效果是如何实现的呢？引出属性面板参数的设置 【学生】自学动作补间动画属性面板参数的设置。 【教师】讲解共性问题，个别问题，单独辅导，鼓励动手、及时点拨。 可能出现的共性问题 (1) 动画状态在时间轴上是虚线——同一图层不止一个对象或对象未被分离。 (2) 指定的运动对象没有运动——选择的对象图层不对。 (3) 动画效果与预先设想的不一样——元件中心有改变。 (4) 无法进行透明度、亮度等的修改——选择的对象没有转换成元件。 解决方案如下： 针对这些问题除了教师讲解外，还要充分挖掘学生的潜力，让能力较强的学生充当“小先生”辅助教师帮助其他同学，这样做会对目标的达成和任务的解决起到事半功倍的作用，同时也会调动各个层次学生的积极性：让能力较强的同学在辅导的同时增强成就感；让能力较弱的同学也能品尝成功的喜悦。 教师在任务中讲解演示所需知识点，启发学生观察设置形状提示点及属性面板参数前后动画的区别，突出重难点。 学生根据教师的讲解，模仿制作动画，在完成任务的过程中掌握所学知识，通过反复练习，掌握重难点。	实践引导穿插于操作过程中，把握时机学习新知。分解任务，化解难点。 让学生在完成任务的过程中掌握知识和技能，将理论和实践相结合，让学生动脑又动手。

教学环节	教 学 活 动	设计意图
任务分析 理清思路 小组合作 智力启迪	任务三：元件的使用 【教师】演示动画效果，提出问题 1.通过你的观察与思考，你认为此作品的制作都涉及到了哪些动画效果？ 2.在今天的学习中你想知道些什么？ 【学生】欣赏动画、猜想 1.形状补间动画、动作补间动画…… 2.想知道如何制作星星此起彼伏的闪光效果…… 【学生】小组合作，提出质疑 1. 分组讨论、分析动画。 2. 组内合作，“兵”教“兵”； 3. 在操作过程中发现问题并提出质疑，结合网络教学资源进行组内讨论，不能解决的上报教师。 【学生疑问】 （1）如何设置心形变成文字“happy!”？ （2）如何制作星星此起彼伏的闪光效果…… 4. 填写学习记录卡，记载练习的疑难问题，操作的要点、注意点等； 【教师】 1. 巡回指导、检查，收集学生疑难问题； 2. 通过网络教学系统实时点评，根据操作过程中反馈的问题，及时调整教学策略。 【学生】每组选派一名代表来演示并讲解本组所探究任务的过程。 【教师】转播学生的操作和讲解，并进行适当强调与补充。 【学生】听讲并完善自己的作品。 【教师】引导学生归纳，整理所学知识。 教师通过巡视指导，及时调整教学策略。最后进行概括补充，系统化知识、提升操作技能。 学生在分组讨论中固化知识技能，通过展示交流，集思广益，取长补短。	以学生为主体，教师为主导，让学生自主交流、讨论、实施任务，在解决问题中提升综合能力。 应用中要不断强调灵活应用，多尝试设置不同的参数，引导学生用简单、快捷的方式达到操作目的，提高工作效率。

教学环节	教 学 活 动	设计意图
岗位任务 规划方案 任务实施 自主探究	岗位任务 【主题】生命安全 【内容和要求】结合安全教育、预防艾滋病、毒品预防等专题教育内容，用动漫形式表达所感所悟。 【岗位设置】 1. 班级设置创作部和制作部。 2. 创作部岗位有导演和编剧；制作部岗位由组长和若干组员组成，组长负责故事接单，部门实行组长负责制。 【岗位要求】 1. 良好的创意能力 2. 良好的职业道德和积极的工作态度 3. 胜任岗位的知识 and 能力 4. 团队合作精神 【角色分配】 项目总监——对目进行审查指导（教师） 项目组长——负责统筹项目 编剧——负责剧本的创作 美工师——负责原画创作 动画师——负责动画创作 音乐师——负责音乐的制作 【具体实施】 项目总监（教师）——对公司员工（全体学生）进行项目布置，说明项目内容，规定项目完成期限等 项目组长——接受任务后组织小组成员开会，确定项目实施方案，并将方案提交项目总监 项目总监——进行项目审查，主要是进行可行性，创意性审查。如果通过则项目组长组织小组成员进行项目实施，否则需要项目小组重新制定方案（重新制定方案时教师要进行参与指导，指出他们的不足）。这一步往往是通过小组开会的方式进行，目的是让所有的角色都积极思考统一认识，达成共识。 项目组长——组织小组成员进行项目实施	通过设置岗位任务，让学生在走出校门时就能为用人单位解决实际问题。 通过角色扮演给学生提供一个能有效体会公司员工工作流程的平台，使学生能产生角色的认同和内化，从而高效保质地完成工作，学生将来能更快进入岗位角色，更快适应未来的职业要求。

教学环节	教 学 活 动	设计意图
岗位任务 规划方案 任务实施 自主探究	小组成员——一起讨论故事方向 编剧——进行整理编写剧本。 美工师——进行场景、人物设计 音乐师——进行音乐的收集； 动画师——充分利用各种资源，进行整合，完成动画设计。 项目组长——提交项目总监 教师通过设置岗位任务，让学生了解岗位需求。通过角色扮演激发学生的“好胜”心理； 学生在尝试探究中，展开思维，拓展能力，获得新技能；在合作学习中，营造学习氛围。	让学生站在设计者的角度上分析任务，有利于学生从全局角度考虑动画作品的制作过程

教学环节	教 学 活 动	设计意图
评价反馈 展示成果 任务交流 修改完善	【学生】在小组成员的共同监督下，对三个学习任务的完成情况进行分析，找出没有完成任务的原因，从而进一步了解自己对补间动画的掌握情况，填写教学评价表 【教师】在学生的监督下，对学生的学习态度、学习效果等进行评价，对每个学生给出总体评价，填写教学评价表 【作品展示】项目组长——展示本组作品 【总结评价】 自评——每个小组对该组的整体情况自我总结，主要是对角色扮演的效果进行自我分析和评价，对工作过程进行分析思考，这有利于扮演者剖析自己和深度思考并填写组内评价表。 互评——两个项目小组组成一个大组，其中一组展示项目作品，另外一个小组针对展示的作品进行有准备的和课堂即时评价相结合的课堂评价，评价内容包括学生提交的项目计划及项目作品本身，填写组间评价表。 集体评——全部学生根据展示的作品发表评价意见； 教师评——教师进行总体评价和总结，这要针对整个项目实施过程进行分析，指出学生在项目实施中取得的成绩和存在的问题，并提出整改方法。最后全体师生协商给出评价意见。在整个评价过程中，师生遵循同样的预先制定的评价标准进行评价，强调评价的理据性。	通过及时的评价，能够更好地把握学生学习的情况，从而调整教学进度、教学策略。 体验成功，建立积极的自我认知，提高岗位适应能力。 建立师生评价共同体，促进和谐课堂环境、激励学生学习的动力、改进课堂教学效果。

教学环节	教 学 活 动	设计意图
知 识 整 理 归 纳 总 结	1.说说补间动画的特点； 2.说说设置形状提示点的作用； 3.说说动作面板参数的设置方法； 4.你的动画作品的优点和不足点有哪些？你是怎样完善的？	通过小组讨论、归纳的方式，引导学生构建知识体系，培养学生概括、反思的能力。
任 务 小 结	结合学生修改后的作品，师生进行任务小结，突出本项目的重点、难点：本项目我们通过岗位任务不仅巩固了补间动画的设置方法，还通过角色扮演帮助学生了解了动漫公司的工作流程，使学生在走出校门时就能为用人单位解决实际问题。	巩固、拓展，角色扮演，激发学生的求知欲，开拓创造性思维。

学 习 记 录 卡

课 题		班 级			
		姓 名			
知识积累					
知识探讨					
学习评价	评 价 点				
	了解补间动画的工作原理				
	理解补间动画特点				
	能够运用形状提示点控制形状补间				
	根据文案要求分析动画，创建补间动画并设置其属性参数				
	态度认真、能独立地完成操作任务				
	愿意和大家分享、交流				
综合评价	创新之处：				
	不足之处：				
	需要支持：				

方 案 实 施 表

项目：		组别：		项目组长：	
成员：					
项目描述：					
人员分工					
编剧：				美工师：	
音乐师：				动画师：	

评价表 1

组内评价表				
实训名称				
计划用时		2 课时	实际用时	
组 员		任 务 分 解	任务执行情况	组内评价
小组执行计划总体情况				
组长组织工作（√）		很好	一般	差
小组合作情况（√）		很好	一般	差
小组活动中解决的的难点：				
小组活动中贡献突出的成员（表现在哪些方面）：				
小组活动中存在的不足：				
我们小组需要的支持：				
备注				

授课日期：__年__月__日 周次：__ 节次：__

授课教师：_____

评价表 2

组间评价				
实训名称				
考评项目	A	B	C	D
灵活的应用效果				
具有想象力和个性表现力				
内容丰富、结构设计美观独到				
讲解清晰流畅，主题明确				
备 注				
教师评价				

授课日期：__年__月__日 周次：____ 节次：____
授课教师：_____