|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 课 题 | 熊猫的梦 | | 教时 | 3 |
| 教学目标 | 1. 掌握Flash的启动与退出，了解Flash窗口的组成。 2. 掌握在Flash中绘制图像的方法，学会保存动画文件。 3. 初步学习制作逐帧动画、预览动画并生成swf格式的文件 | | | |
| 重 点 | 认识Flash 8的工作界面，学习使用绘图工具绘制图形并制作成逐帧动画 | | | |
| 难 点 | 帧的理解与操作、保存文件 | | | |
| 教学准备 |  | | | |
| 教学过程 | | 反思与重建 | | |
| 我们从本学期开始将通过学习Flash动画制作，踏入闪客之门。  **启动并认识flash的工作界面**   1. 如何启动flash？认识flash工作界面 。 2. 分别介绍标题栏、菜单栏、工具面板、属性面板、时间轴、舞台、浮动面板   **设置文档属性**  执行“修改”－“文档”，在弹出的“文档属性”对话框中设置参数  **制作第1帧画面**  使用各种绘图工具，绘制熊猫和小竹苗。   1. 利用椭圆工具绘制熊猫的外形  * 不同的绘画工具在相应的“属性”面板中也都包含详细的设置。 * 使用与绘制熊猫脸部相同的方法，分别绘制熊猫的“耳朵”、“眼睛”、“鼻子”。  1. 利用颜料桶工具填充颜色 2. 利用刷子工具绘制小苗  * 利用“铅笔工具”绘制的是线条。铅笔工具的颜色由笔触颜色控制。 * 利用“刷子工具”绘制的是大面积的色彩。刷子工具的颜色由填充色控制。   **制作第2帧画面**   1. 第2帧画面要在第1帧画面的基础上绘制竹子，使两帧画面不同，为制作动画做好准备。  * 时间轴：帧、普通帧、关键帧、空白帧 * 演示操作，然后学生上机操作实习。  1. 试着改变绘制图形的颜色。 提示：  * 使用工具面板中的“选择工具”选中需要改变颜色的部分。 * 更改工具面板选项中的笔触颜色和填充色即可。  1. 矢量图和位图的区别，并进行对比     **调整动画时间**  师提出：通过添加普通帧的方法可以让关键帧之间的动画过渡时间延长。  师先做演示操作，然后学生上机操作实习。  快捷键：  测试影片：Ctrl+Enter  撤销上一步操作：Ctrl+Z  **课堂小结**  绘制图像与逐帧动画主要有：启动flash、设置文档属性、制作帧、调整动画时间、保存文件  创作天地 ：配合工具面板上的“橡皮擦工具”，制作逐渐被吃掉的苹果。 | | 简化Flash工作界面，重点关注标题栏、菜单栏和工具面板的基本功能，避免深入复杂的选项。  在绘制第1帧时，成功使用了椭圆、颜料桶和刷子工具创建了熊猫和小竹苗的基本形状和颜色填充。他们理解了工具属性的重要性，并能够区分铅笔工具和刷子工具的不同用途。建议个别基础好的进一步加强对属性面板的深入了解，多样性的绘图实践。  学生在绘制竹子时取得了进展，但可能需要更多的练习来提高其绘画技巧。  在制作第2帧画面时，成功地在第1帧的基础上绘制了竹子，实现了两帧之间的差异。时间轴的概念得到了应用，使动画制作进展顺利。此外，个别学生尝试改变绘制图形的颜色，展示了对工具面板的熟悉程度。 | | |
| 教学随笔：  首先，我们了解了如何绘制第1帧，包括使用不同的绘图工具和理解工具属性。这对是大多数学生来说是一个很好的起点，但我们也强调了继续深入学习的重要性。其次，我们探讨了第2帧的制作，强调了时间轴的概念以及如何改变图形的颜色。这有助于学生构建动画序列。然而课时有限，需要更多的练习时间来提高绘画技能和创造力。  在教学中，对于实操较差的强调关注基本概念和绘图技巧；中级学生稍微深入了解工具和时间轴的使用，自主的尝试改变不同的效果。 | | | | |