|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 课 题 | 蜜蜂采蜜 | | 教时 | 3 |
| 教学目标 | 1. 巩固绘图类工具的使用方法。 2. 初步学习使用图层来规划整个作品。 3. 认识图层，理解图层的概念，并学会新建图层，图层重命名、锁定、删除等常用方法。 4. 初步学习多层逐帧动画的制作。 | | | |
| 重 点 | 多层逐帧动画中使用到了帧和图层的概念 | | | |
| 难 点 | 多图层操作由于图层数量过多，因此容易混淆图层与帧的所在位置 | | | |
| 教学准备 |  | | | |
| 教学过程 | | 反思与重建 | | |
| 播放教材P9蜜蜂采蜜的制作完成的动画，请同学们欣赏  **新建文件并修改文档属性**  做演示操作，然后学生上机操作实习。    **分图层绘制蜜蜂、花朵、天空、土地等图形**  师提出：将一幅画面的各部分内容在不同图层中绘制，既便于修改画面，又便于处理不同图层的动画效果。   1. 解释图层的概念 2. 绘制蜜蜂和花篮   可以用简洁的方法绘制复杂的图像。如再利用“选择工具”调整直线为弧线    注意：图层锁定    具体演示操作步骤：   1. 调出将常用的浮动面板， “混色器”面板中的设置 2. 绘制蜜蜂的红脸蛋 3. 绘制蜜蜂的翅膀 4. 美化画面效果   师先做演示操作，然后学生上机操作实习。  **分图层制作动画效果**   1. 制作静态效果 2. 制作蜜蜂翅膀飞舞的动态效果   【DIY】教材P14。  使用“任意变形工具”调整“翅膀—外侧”图层第2帧的效果如教材P14图2.11所示。  保存文件  将动画源文件以“蜜蜂采蜜”为文件名保存，并测试生成swf格式的文件。    **课堂小结**   1. 混色器 2. 任意变形工具 3. 将不同内容分成多个图层制作   在制作Flash动画的过程中，要注意以下几点：   1. 分图层制作 2. 图层重命名 3. 锁定图层 4. 随时保存文件   【创作天地】  教材P15。学生上机制作动画“小飞侠”  制作动画“小飞侠”，随风飘动的衣服感觉像在飞，如教材P15图2.12所示。 | | 回顾上一课关于绘图工具的知识，包括椭圆工具、颜料桶工具和刷子工具。强调这些工具在绘制不同部分时的应用。  分层绘制：将蜜蜂、花篮和其他元素分别绘制在不同的图层上。这有助于更好地组织和管理各个元素，使后续的动画制作更容易。  示范绘制蜜蜂的红脸蛋、翅膀等部分，让学生跟随操作。这样学生能够更容易理解和模仿。  创造性发挥： 鼓励学生在绘制蜜蜂和花篮时添加一些个人创意，让他们的作品更加生动和有趣。  对个别基础差的同学多次演示如何制作动态效果，然后让他们自己上机实践。这个过程需要反复，以确保理解并掌握动画制作的技巧。 | | |
| 教学随笔： | | | | |