|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 课 题 | 熊熊之家 | | 教时 | 3 |
| 教学目标 | 1. 巩固多图层逐帧动画的制作，加强绘图工具、任意变形工具的使用练习。 2. 学习导入图片并修改的操作方法。 3. 通过对图像进行编辑处理的操作，培养学生的创新意识与审美能力。 4. 初步学习文本工具的使用。 | | | |
| 重 点 | 位图的导入与修改 | | | |
| 难 点 | 修改图像的操作 | | | |
| 教学准备 |  | | | |
| 教学过程 | | 反思与重建 | | |
| 一、新课导入  在制作Flash动画的过程中，常常需要用到不同类型的素材，如图片、声音、视频文件等，学会利用已有的素材制作Flash动画，导入好的素材会使Flash作品更加生动，画面更加美观。  二、新课讲授  导入图片素材  在Flash中不但可以手工绘制图形，还可将外部的图片导入。在Flash中，导入图片的具体操作如下：  1. 选择【文件】→【导入】→【导入到舞台】命令，打开【导入】对话框。  2. 在【查找范围】下拉列表框中选择要导入的图片位置，再在列表框中选中要导入的图片。  3. 单击“打开”按钮将图片导入到Flash场景中。  编辑图片素材   1. 在制作不同的动画时，可能需要不同格式的素材，所以需要对素材进行编辑。   转换位图为矢量图，位图通常文件较大，为了减小Flash动画的大小或便于操作，需要将位图转换为矢量图。选择"修改"→"位图"→"转换位图为矢量图"命令。   1. 将图片中多余的部分除去----分离   在Flash中许多操作是针对矢量图形进行的，位图就不可以操作了。位图必须经过分离也叫做打碎才能够操作和编辑。  操作步骤：选中一个位图再单击“修改”→“分离”命令将位图分离   1. 套索工具的用途和使用     实例演示：熊熊之家  1. 修改文档属性：600\*180  2. 导入背景图像  3. 制作边框  4. 导入小熊图像并去除背景图像【重点演示】  5. 录入文字部分：熊熊之家  注意对文字属性进行设置，然后锁定该图层。  制作要点提示：多个图层，图片的导入以及图片的分离！  三、学生练习  制作熊熊之家动画，体会图片导入及图片分离效果的制作要点  注意：动画分层制作并将每个图层命名  四、课堂作业  欣赏网站中各式各样的横幅广告，在制作中注意动画效果、色彩搭配等，然后自己设计和制作一个富有个性的横幅广告如教材P22图3.11  五、课堂小结  何谓矢量图像? 何谓位图图像? | | 百度下载的图片出现格式问题，是一个令人困扰的问题。我们可以尝试使用搜狗引擎来获取图片，看看是否能够规避这些格式问题。搜狗引擎可能提供不同格式和质量的图片，有助于避免导入时的格式兼容性问题。同时，也可以建议学生们在下载图片时留意文件格式，尽量选择广泛兼容的常见格式，如JPEG或PNG。 | | |
| 教学随笔：  在本节课程中，我们深入学习了Flash环境下导入图像并对图像进行修改的相关内容。通过课堂上的实践，学生们迅速掌握了导入图像的基本步骤，然而，在实际的Flash制作过程中，我们也遇到了一些常见的问题，其中一个主要问题就是图像导入后背景留下的白色区域。  这一问题的根本原因在于学生们在导入图像后没有进行背景的“分离”操作。虽然这一步骤可能看似简单，但它对于动画操作过程中至关重要的一步。在课堂上，我曾多次强调和提醒学生们注意这个环节，然而依然有一些同学在制作过程中忽视了这一步，导致了无法顺利进行下一步的操作。每次强调学生们养成每次导入图像后都进行这一操作的习惯，以确保他们在Flash动画制作中能够更加顺利地展开后续步骤。 | | | | |