

第一届全国技工院校教师职业能力大赛教学设计

参赛项目类别	信息类		作品编码	
专业名称	多媒体制作(0308)			
课程名称	多媒体包装与后期制作	参赛作品题目	公益广告制作任务——文字动画制作	
课 时	1 课时	教学对象	16 春平面设计(高级)1 班	

一、选题价值

（一）课程作用

《多媒体包装与后期制作》课程是多媒体制作专业一门专业核心课，该课程在前面《多媒体非线性编辑》课程的基础上，主要通过 Prrmiere 和 After Effects 软件解决多媒体视音频制作上技术合成的关键问题，培养学生创新创意的能力和影视后期制作的专业技能，为后续《多媒体艺术欣赏》等课程的学习打下了基础，在专业学习中起着至关重要的作用。

（二）任务分析

《公益广告制作》学习任务是《多媒体包装与后期制作》课程 7 个学习任务中的第 1 个任务，主要是通过 After Effects 软件学习数字合成的基本流程和基本专业技能，该学习任务对后续遮罩制作、矢量图形制作、三维合成制作、素材调色技巧、抠像技巧制作、综合特效制作等 6 个学习任务的完成有着至关重要的夯实基础的作用。

（三）微任务价值

完成《公益广告制作》任务需要 6 个微任务，文字动画制作是第 4 个微任务。本微任务主要引导学生学习及演练动画制作的最关键技能：关键帧的添加与设置, 对前期 logo 设计与制作，和后期 logo 动画的设计微任务学习起着承上启下的作用。

（四）微任务情境

本微任务依据八月影视公司实际工作单情境引入。八月影视公司前期拍摄了一些视频素材，要求我班学生根据拍摄视频素材呈现主题和画面特点，添加文字和企业 logo 动画等内容，完成公益广告制作。前期我们完成了素材导入、Logo 颜色设计制作及色彩填充等，本次教学，需要大家完成对文字动画的设计及制作。

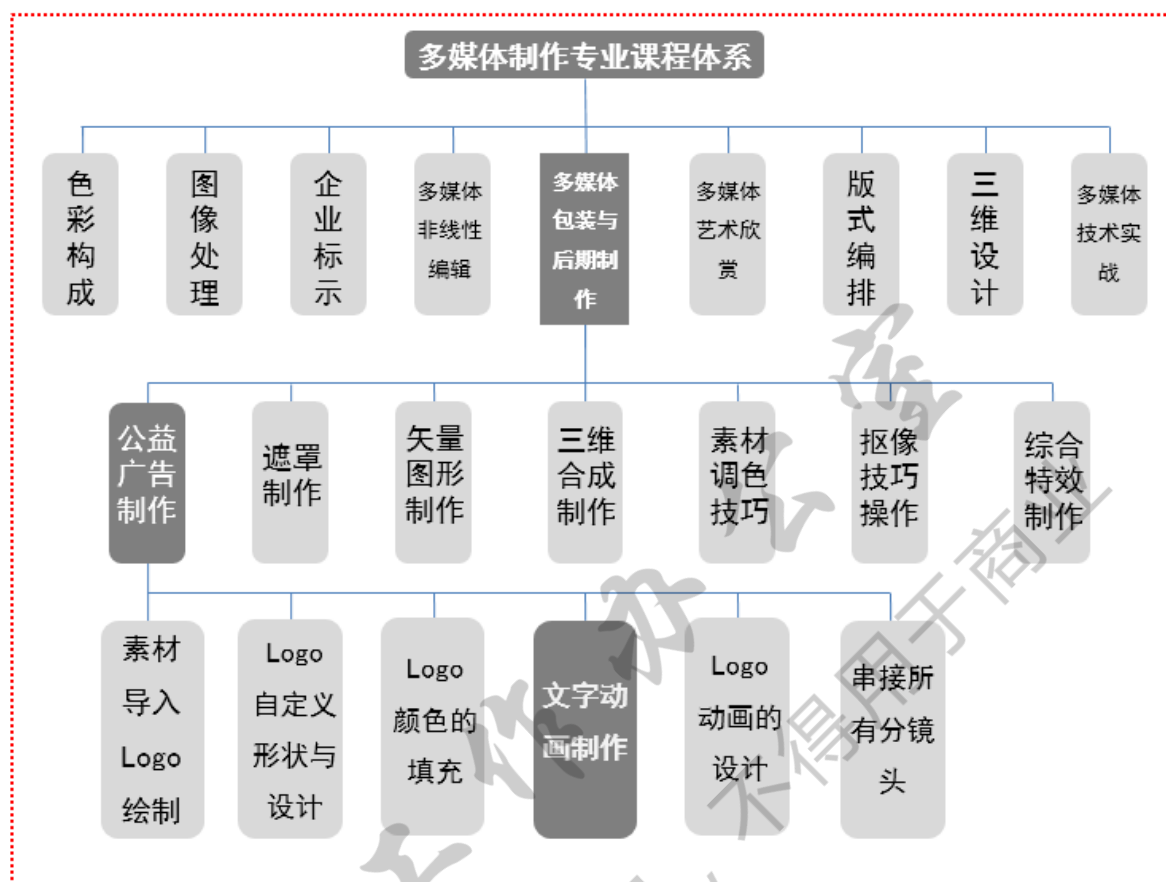


图1 微任务来源

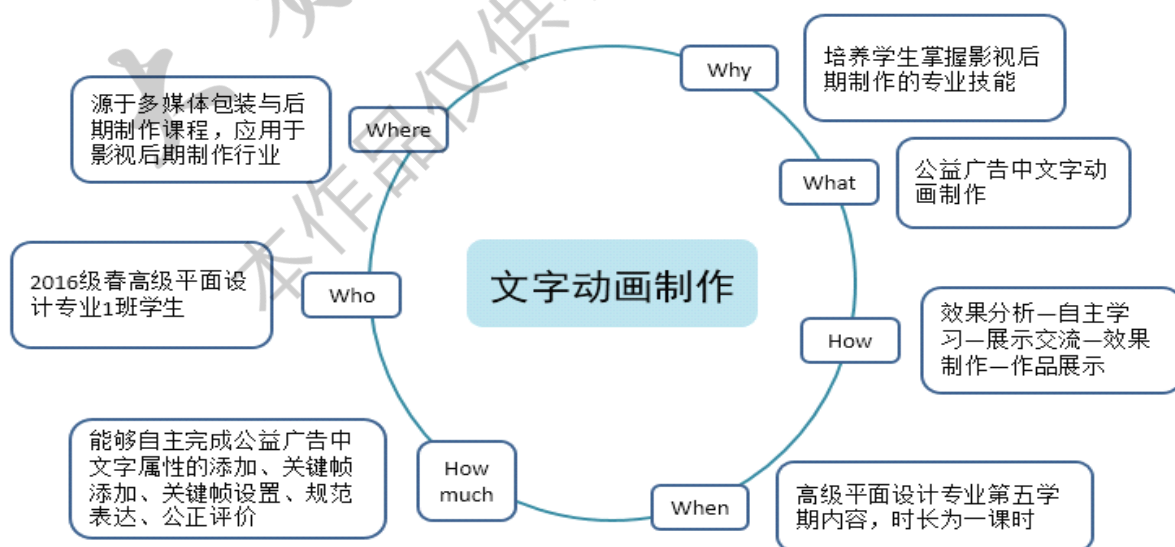


图2 微任务价值

二、学情分析

（一）学生性格特点

本次教学对象为 16 春平面设计 1 班（高级工三年制的二年级学生），喜欢动手先操作，对完成真实工作任务积极性高；学生习惯于利用互联网及 QQ 群平台展开学习；喜欢主动探究，善于接受别人的意见；年龄偏小，急于完成任务制作，缺少精益求精的工匠精神。针对学情，教师需要在教学中慢慢培养学生的工匠精神，发挥其善于利用互联网手段主动探究学习的优势。

（二）学生前期知识积累

通过前几个微任务的学习，学生已经理解了企业视频的主题和画面特点，对色彩搭配和企业要求有了初步的想法和认知，前期完成了 logo 的设计与制作，效果如图 3、图 4 所示。



图 3 Logo 设计效果 1

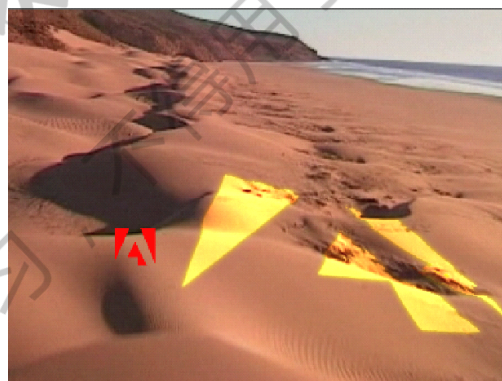


图 4 Logo 设计效果 2

三、学习目标

（一）课前目标：

能够结合企业视频画面风格与主题进行讨论、分析，通过互联网查询、遴选两种文字动画效果并上传 QQ 群，从而对本次学习任务有初步的认识。

（二）课中目标：

- 1.能够准确描述文字各种属性的意义，并按要求添加各种文字属性。
- 2.能够根据基本流程方法完成动画文字的制作，添加和设置关键帧制作文字动画。
- 3.能够小组合作分析探讨和解决动画文字制作过程遇到的问题，对作品进行完善。

（三）课后目标：

能够完成对本次任务的完善，并合作查找两种 Logo 动画设计，完成上传。

四、学习内容

（一）学习内容：

本次课以制作一个文字动画任务为引领，学习如何添加和设置关键帧来制作动画，学习内容有：

- 1.文字相关属性的意义
- 2.文字属性的添加方法
- 3.关键帧的添加方法
- 4.关键帧的相关参数设置方法

（二）教学重点与化解途径：

- 1.教学重点：文字属性和关键帧的添加方法。
- 2.化解途径：学生通过独立学习与小组讨论，在得出规范操作方法后到教师机演示操作答案，教师引导其他小组成员补充答案方法，完成对教学重点的化解。

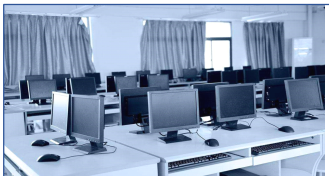
（三）教学难点与突破策略：

- 1.教学难点：关键帧的相关参数的设置方法。
- 2.确定原因：由于关键帧的参数设置直接影响动画制作效果，例如：文字由模糊到清晰动画效果、模糊到清晰设置的时间长短，都需要在关键帧参数里进行设置，所以将其设置为本次课的教学难点。
- 3.突破策略：教学中通过学生小组讨论并遴选方案，在学生多媒体教学一体机演示操作与教师点评和集中讲授产生动画的原理中，理解并及时消化和演练，从而引导学生实现对教学难点的突破。

（四）教学手段与方法

结合学生特点和教学目标，利用互联网、QQ 群、数字化教学资源等教学手段，主要采用任务驱动、主动探究、展示交流、总结归纳法等教学方法。

五、学习资源

类型	资源名称	图例	运用环节	功能																			
教学环境	一体化教室		全程	提供理论学习、实践操作、展示交流、总结评价场所																			
教学设备	电脑		全程	资源查询 实践操作																			
	多媒体展台 投影		操作演示 展示评价	学习成果展示 作品效果展示评价 教师总结点评																			
教学资料	校本教材 辅助教材 课件		课前学习 自主学习	学生自主学习查阅知识																			
信息化资源	教学软件		自主学习 实践操作	学生进行自主学习, 解决任务中重难点与作品制作																			
	QQ 群		课前学习 课后学习	课前任务发布 课后任务完善交流																			
	评价表	<table border="1" data-bbox="596 1827 908 2013"> <tr> <th>内容 组别</th><th>文字属性设置 是否得当 (30分)</th><th>关键帧设置 是否得当 (30分)</th><th>文字动画效果 (40分)</th><th>总分</th></tr> <tr> <td>第一组</td><td>√</td><td>√</td><td>√</td><td>√</td></tr> <tr> <td>第二组</td><td>√</td><td>√</td><td>√</td><td>√</td></tr> <tr> <td>第三组</td><td>√</td><td>√</td><td>√</td><td>√</td></tr> </table>	内容 组别	文字属性设置 是否得当 (30分)	关键帧设置 是否得当 (30分)	文字动画效果 (40分)	总分	第一组	√	√	√	√	第二组	√	√	√	√	第三组	√	√	√	√	展示评价
内容 组别	文字属性设置 是否得当 (30分)	关键帧设置 是否得当 (30分)	文字动画效果 (40分)	总分																			
第一组	√	√	√	√																			
第二组	√	√	√	√																			
第三组	√	√	√	√																			

六、教学流程

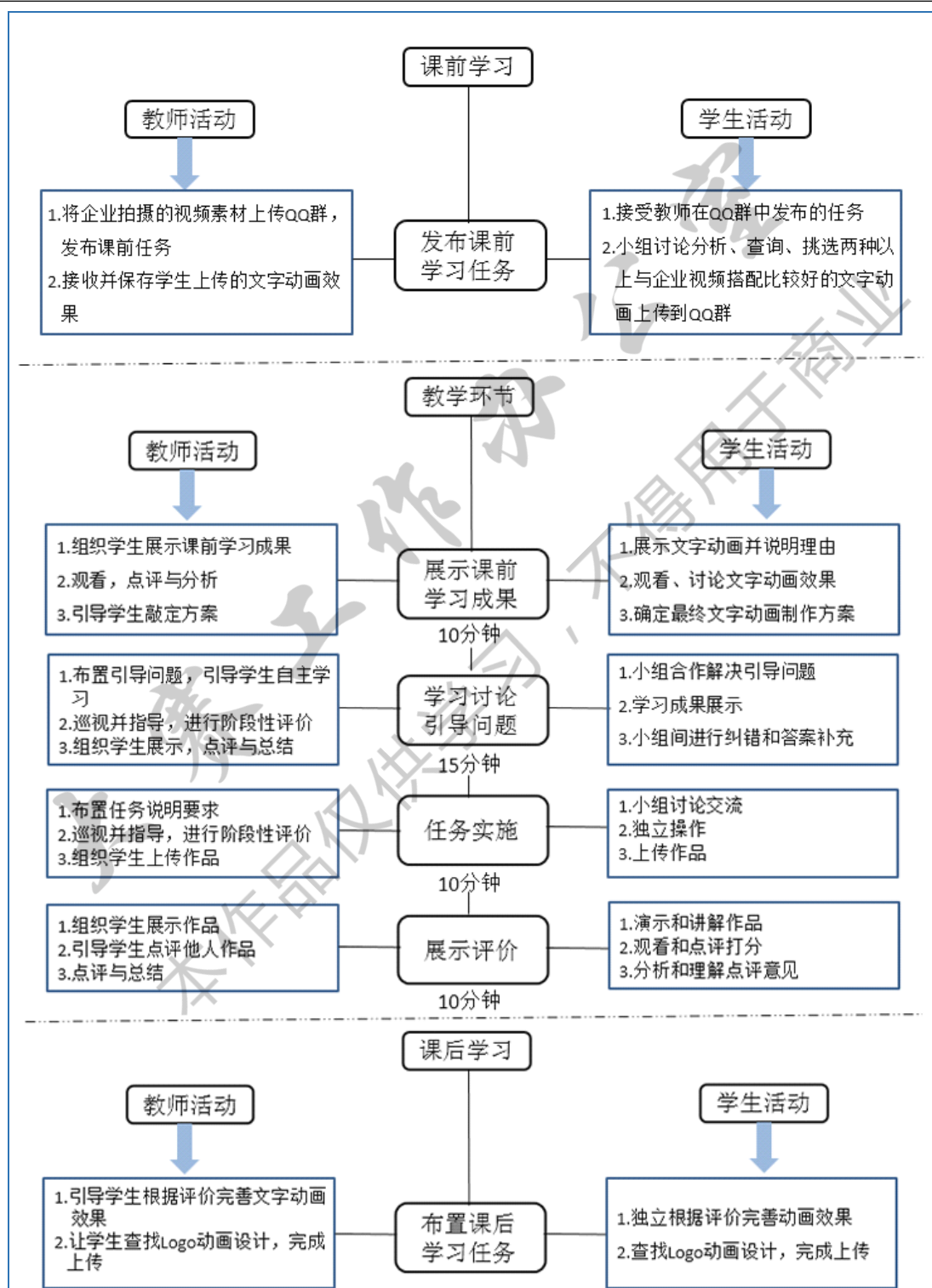


图 5 教学流程图

七、教学实施过程

(一) 课前学习

教学环节	学生活动	教师活动	教学手段	教学方法
课前任务认识	1. 接受教师在 QQ 群中发布的任务。 2. 小组讨论分析, 通过互联网查找文字动画, 上传 2 种以上与企业视频比较搭配的文字动画到 QQ 群。	1. 通过 QQ 群向学生发布课前任务, 并将企业拍摄的视频素材进行共享(查询与企业视频和已制作完成的 logo 相匹配的文字动画效果)。 2. 接收学生上传文字动画并保存。	QQ 群(完成任务发布、信息化资源传送)	自主学习法

(二) 课中学习

教学环节	学生活动	教师活动	教学手段	教学方法
展示课前学习成果(10 分钟)	1. 就座, 检查仪容仪表, 准备上课。 2. 展示文字动画并分析说明。 3. 观看、讨论文字动画效果。 4. 确定最终文字动画效果制作方案。	1. 组织教学, 考察出勤, 检查教学设备。 2. 组织学生展示课前学习成果。 3. 组织其他小组观看学生展示成果, 鼓励小组点评、纠错、分析效果。	同屏器(在大屏上展示课前上传的文字动画效果)	1. 小组合作法 2. 自主学习法 3. 总结归纳法

		4.引导学生进行方案的敲定。		
教学环节	学生活动	教师活动	教学手段	教学方法
学习讨论 引导问题 (15 分钟)	1.小组合作查阅资料,讨论、操作获取添加文字属性和设置关键帧的相关知识。 2.选派小组代表到多媒体展台展示学习成果,一边操作一边讲解方法。 3.观看展示成员操作过程,对其它小组进行纠错和答案方法的补充。	1.通过 PPT 布置引导问题(如何添加文字属性和如何添加与设置关键帧两个引导问题)引导学生进行自主学习。 2.巡视并指导,观察学生学习情况,进行学业阶段性评价。 3.组织学生展示学习成果。 4.点评与总结。	1.PPT 课件 2.计算机 3.AE 软件 4.投影仪和展台	1.主动探究法 2.演示法 3.讲授法
任务实施 (文字动画制作) (10 分钟)	1.组长组织组员查阅资料,思考任务要求,探讨操作方法与技巧。 2.学生进行独立操作,完成任务制作。 3.上传制作完成的文字动画效果。	1.教师布置任务,说明任务要求,引导学生进行自主学习。 2.教师巡视并指导,与学生分析原因,提出改进措施。 3.进行阶段性学业评价。	1.计算机 2.AE 软件 3.校本教材与辅助教材	任务驱动法

		4.组织学生上传作品。		
教学环节	学生活动	教师活动	教学手段	教学方法
展示与点评 (10 分钟)	1.演示和讲解制作完成的文字动画效果作品。 2.其他小组进行观看分析,并进行组间点评,填写组间评价表,提出建议。 3.分析和讨论点评意见。	1.组织学生到多媒体展台展示完成的作品。 2.引导学生观看和点评他人作品并进行打分。 3.汇总分数,宣布优胜小组并在教案中给予加分奖励。 4.总结知识技能点和学生表现。	1.计算机 2.投影仪展台 3.AE 软件 4.评价表	1.演示法 2.自主探究法 3.讲授法
课后学习	1.完善文字动画效果。 2.查找资料、视频,交流研讨学习。	1.布置任务。 2.提供学习任务资源。	1.校本教材 2.微课视频	自主学习法

九、学业评价

本次课程学业评价以教学目标为依据,采用教师评价与学生互评相结合的方式进行。评价内容紧贴教学目标,阶段性评价和结果评价相结合,既可以满足学生相互审视,又可体现教师对过程的掌控。

(一) 教师评价

在引导学生个性化讨论学习、展示和制作动画的过程中，教师根据巡视和指导过程中了解的情况，评价学生本节课学习目标达成情况，以便于下一步更加有针对性的指导学生学习。在任务实施后的展示与点评环节，学生互评文字动画的效果和学生展示表现，以便于学生接下来更加有针对性的自我学习和提升。

表 1 教师评价表

内容 组别	自主学习 表现 (25 分)	团队合作 表现 (25 分)	学习效果 (25 分)	展示表现 (25 分)	总分
第一组					
第二组					
第三组					

(二) 学生互评

学生互评表在展示与点评环节发给学生，由学生评价，教师评价表在本课结束时由填写评价，小组总成绩为两者平均分，小组得分为组内每名学生得分，这种过程和结果性考核也是培养学生团队合作集体荣誉感，当完成所有的微任务后，将各微任务学业评价成绩取平均分，计为学生一次学业过程性评价成绩。

表 2 学生互评表

内容 组别	文字属性设置 是否得当 (30 分)	关键帧设置 是否得当 (30 分)	文字动画效果 (40 分)	总分
第一组				
第二组				

第三组				
-----	--	--	--	--

（三）企业评价

当完成整个公益广告制作任务后，教师与企业沟通，将三个小组制作的公益广告

提交企业，企业家对生作进行价，选优秀作品。



图6 最终效果图1



图7 最终效果图2

给由专学品评出

十、教学反思

成功之处

- 1.以一个具体的文字动画制作任务为学习载体，激发学生的学习兴趣。
- 2.自主学习讨论引导问题的学习形式符合学生善于动手尝试的学习点。
- 3.展示自己的作品并相互评价，有利于学生互相学习发现问题，端正其精益求精

的学习态度。

不足之处

有的学生急于制作动画，忽略了关键帧属性和参数的精细设置，今后自主学习时要调动小组长的作用，协助老师一起督促帮助学生完成基础学习任务。

大赛工作办
本作品仅供学习，不得用于商业