教案首页

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **课题序号** |  | **班级名称** |  |
| **授课形式** | **一体化** | **授课日期** |  |
| **授课章节名称** | AS脚本语言的应用 |
| **教学资源** | 计算机、多媒体、绘画图片素材、学习通学习平台 |
| **授课教师** |  | **选用教学** **方法** | 讲授法、提问法、演示法、练习法 | **授 课****时 数** | 4 |
| **教 学目标** | 知识目标：1.了解AcLionScripi基本语法结构2添加ActionScript脚本的一般流程3.初步认识ActionScript语言的基本用途能力目标：能够根据影片的需要在动画中添加ActionScript，完成设计。情感目标：1.通过完成模拟工作任务，培养学生创新、自主学习的能力，培养终生学习的观念，为学生全面、可持续发展奠定基础。2.引导学生完成学习任务,增强自信心、成就感及团队组织、协作的能力。3.培养学生的实践应用能力。 |
| **应 知**  | 了解Action Script基本语法结构，理解Action Script脚本语言的基本语法。  | **应 会** | 熟悉动作面板的用法，实现熟练应用脚本语言进行影片的控制。能够熟练的添加脚本语言, 实现影片交互功能。 |
| **教学重点** | ActionScript基本语法结构 | **教学难点** | 正确运用ActionScript |
| **授课提纲或板书设计** | AS脚本语言的应用1. ActionScript基础知识(1）动作面板(2）基本概念2．使用ActionScript(1）控制影片播放(2）制作下雨效果 |
| **教学后记** |  |

教 学 过 程

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 环节 | 教学主要内容 | 教师活动 | 学生活动 |
| 组织教学约10分钟 | 师生互礼，点名考勤安全教育：1.疫情防控期间注意勤洗手，正确配戴口罩；2.机房电源不允许随意拔插，防止意外。3.电脑有任何问题，第一时间报告教师，教师解决。4.机房内不允许串位、打闹、吃零食。5.遵守学校各项规章制度。 | 环顾全班，稳定课堂秩序，师生互礼，点名考勤，机房上课安全教育。 | 师生互礼，学生学习机房安全注意事项。 |
| 教学过程约110分钟 | 1. ActionScript基础知识(1）动作面板“窗口”→“动作”或者F9键，调用“动作”面板“脚本”模式可以通过“动作工具箱”直接将动作脚本添加到flash文件。（2）基本概念①常用术语：Action(动作）用于控制影片播放的语句。Arguments（参数）向函数传递值的占位符。Classes（类）定义新的对象类型。Constants （常量）是个不变的元素。Constructors （构造函数）定义一个类的属性和方法。Data types （数据类型）Events （事件）在动画播放时发生的动作。Expression （表达式）具有确定值的数据类型的任意合 法组合，由运算符和操作数组成。Function （函数）是可重复使用的代码块，可以接受参 数并能返回结果。Handler （事件处理函数）用于处理事件发生。Identifiers （标识符）用于标识一个变量、属性、对象、函数或方法。 Instances （实例）是一个类初始化的对象。Keywords （关键字）具有特殊意义的保留字。Methods （方法）是与类关联的函数。Objects （对象）一些属性的集合。Operators （运算符）通过一个或多个值计算新值。Properties （属性）定义对象的特性。Variables （变量）用于存放任何一种数据类型的标识符②语法规则点运算符:表示与对象或影片剪辑相关联的属性或方也可标识影片剪辑或变量的目标路径。格式:影片剪辑或对象的名称+点运算符+指定的元素·界定符大括号，语句块分号，语句结束圆括号，定义函数时，参数放在圆括号里面;调用函数时，被传递的参数放在圆括号里面;·区分大小写。2．使用ActionScript(1）控制影片播放(2）制作下雨效果 | 教师讲解动作面板。教师讲授常用术语，控制动画播放。教师讲授实际案例分析教师通过案例分析讲解 | 学生认真聆听并做好笔记学生认真分析讨论按钮动作和鼠标事件，区别帧动作和按钮动作。学生认真听教师讲解，并做好记录。学生根据教师讲解，完善自己的创作。学生制作MTV影片片头片尾控制按钮。 |
| 课程小结约5分钟 | 通过本环节的学习，学生能够了解ActionScript 基本语法结构,熟悉添加ActionScript 脚本的一般流程，为以后的设计奠定技术基础。 |
| 作业练习约5分钟 | 案例分析 |

教案首页

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **课题序号** |  | **班级名称** |  |
| **授课形式** | **一体化** | **授课日期** |  |
| **授课章节名称** | 制作简单交互动画 |
| **教学资源** | 计算机、多媒体、绘画图片素材、学习通学习平台 |
| **授课教师** |  | **选用教学** **方法** | 讲授法、提问法、演示法、练习法 | **授 课****时 数** | 4 |
| **教 学目标** | 知识目标1.熟悉AcLi onScripi基本语法结构2熟练使用ActionScript进行交互动画制作能力目标：能够根据影片的需要在动画中添加ActionScript，实现简单交互功能。情感目标：1.通过完成模拟工作任务，培养学生创新、自主学习的能力，培养终生学习的观念，为学生全面、可持续发展奠定基础。2.引导学生完成学习任务，增强自信心、成就感及团队组织、协作的能力。3.培养学生的实践应用能力。 |
| **应 知**  | 了解Action Script基本语法结构，能够熟练的添加脚本语言, 实现影片交互功能。 | **应 会** | 应用其脚本语言Action Script实现影片的控制。 从而实现人机交互动画效果。 |
| **教学重点** | ActionScript基本语法结构 | **教学难点** | 正确运用ActionScript进行交互动画设计 |
| **授课提纲或板书设计** | 制作简单交互动画1.常用ActionScript语句(1）播放play()(2）停止 stop()(3）跳转goto语句2．实现MTV影片片头片尾控制按钮进行影片控制功能( 1）制作控制按钮(2）制作播放、重放效果 |
| **教学后记** |  |

教 学 过 程

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 环节 | 教学主要内容 | 教师活动 | 学生活动 |
| 组织教学约10分钟 | 师生互礼，点名考勤安全教育：1.疫情防控期间注意勤洗手，正确配戴口罩；2.机房电源不允许随意拔插，防止意外。3.电脑有任何问题，第一时间报告教师，教师解决。4.机房内不允许串位、打闹、吃零食。5.遵守学校各项规章制度。 | 环顾全班，稳定课堂秩序，师生互礼，点名考勤，机房上课安全教育。 | 师生互礼，学生学习机房安全注意事项。 |
| 教学过程约110分钟 | Flash交互动画主要应用其脚本语言Action Script实现影片的控制。 从而实现人机交互动画效果。1. 常用ActionScript语句

播放 play()停止 stop(跳转goto 语句影片剪辑事件可以通过鼠标、键盘、帧等的触发而引发一系列动作，必须将动作嵌套在“onClipEvent（）”处理函数中，并指定触发该动作的事件是影片剪辑。在影片剪辑上的事件处理有三种方法：1. 对象的onClipEvent（）事件处理函数。
2. 事件处理函数方法。

 事件侦听器。2.实现MTV影片片头片尾控制按钮进行影片控制功能(1) 制作控制按钮(2) 制作播放、重放效果 | 教师讲解动作面板。教师讲授常用术语，控制动画播放。“on（release）”是一个按钮事件，脚本：on（release）{gotoAndPlay(“场景1”，“1”)；}的意思是当按下按钮并释放后讲转到场景1的第1帧播放动画。 | 学生认真聆听并做好笔记学生认真分析讨论按钮动作和鼠标事件。 学生继续制作实例可以相互讨论，遇到不会的问题及时告知老师，共同解决问题。学生制作MTV影片片头片尾控制按钮。 |
| 课程小结约5分钟 | 通过本环节的学习，学生能够了解ActionScript基本语法结构,熟悉添加ActionScript 脚本的一般流程，为以后的设计奠定技术基础。 |
| 作业练习约5分钟 | 案例分析 |