徐州机电技师学院 徐州机电工程学校

**实习教学课日教案（2）**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 班 级 |  | 实习工种 | 计算机 |
| 课程名称 | 二维动画设计与制作（flash）实训 | 课题名称 | 简单片头动画 |
| 实习日期 | 2018年12月11日 | 实习地点 |  |
| 教学目标及重难点 | 教学目标：通过简单片头动画实例制作，让学生巩固之前所学Flash基础知识，掌握Flash基础操作，掌握flash动画创意各要素设计，并都能完成简单片头动画实例制作。教学重点：flash动画创意各要素设计，简单片头动画实例背景效果制作。教学难点：简单片头动画字体立体效果、遮罩动画效果制作，动画节奏把握。 |
| 实习工件或对象 | 计算机 | 实习教师 |  |  |  |
| 实习前准备 | 材料 | 课本、网络教程 | 设备 | 计算机 |
| 工具 |  |
| 教学环节 | 教学内容 | 时间分配 |
| 组织教学（场地、器材情况，考勤，安全教育，分组安排） | 1. 环顾全班，稳定课堂教学秩序2. 考勤、准备上课3. 实习安全教育a.机房控制电源不允许随意开关，防止意外。b.机房内不允许追逐打闹，水、零食不允许带入机房。c.在操作中电脑遇到任何问题，第一时间报告教师，不允许自己随意拔插电源、鼠标、键盘。d.认真遵守机房管理规章制度，认真遵守学校管理制度。 | 15′ |
| 讲授和演示指导（复习引入，讲授新课，示范演示，要求图、过程、动作要领等写明） 巡回指导(指导重点,发现问题及纠正措施,典型指导,文明规范指导) | 实习内容引入：Flash基础知识复习。1、flash动画制作知识动画创意阶段创意阶段应该是在制作整个片头动画时间表里占有很长的时间和更多的精力。创意阶段需要对节目的性质、内容、所要面对的收视群体进行理性的判断和研究；从而确定节目片头动画的设计定位。动画创意要考虑几个方面的因素：（1）作品的意境 对意境的追求是艺术作品的最高境界，有一些动画作品虽然在场景、造型、色彩、环境气氛、动作设计上都很漂亮，但总让人感觉空洞无味缺乏感知上的共鸣和心灵深处的联想，这就是我们所提到的意境。多数情况下动画作品不要过分的去追求表面上花哨、特殊效果的炫耀和场面上的震撼，要沉淀浮躁的心绪把创意思路的重心放在动画作品深层次的意味上和寓意上，这就是为什么我们经常会看到一些虽然没有过多技术含量的表现但是创意精彩意境深邃的优秀动画作品。（2）浓缩精品。 现今之所以有人愿意投巨资制作十几秒甚至更短的片头动画首先是因为动画作品是技术含量非常高并通过艺术手段高度概括的精品另外就是要求片头动画在很短的时间里浓缩了节目的定位和内容。（3）设计思想 节目的片头动画的时间很短，但是要在很短的时间里明确节目的类型、风格等特征，确定动画的设计定位，所以要避免一些杂乱无章的画面堆砌或是不知所云的视觉元素。（4）感染力 片头动画是一个节目的门面也是从一开始决定是否能够锁定观众收看节目的杀手锏，动画场景的构成、色彩、动作、素材内容、音乐都是增强感染力和烘托气氛的重要因素。（5）可视性 没有观众的欣赏，节目就没有存在的意义。一个节目的片头动画一般要反复播放1年左右，动画不仅要折射出节目的属性而且还要具有很强的观赏性，动画一定要有一定的内涵、寓意和深度，这样就会吸引观众反复观赏；百看不厌，时常还会有新的发现和遐想，这样片头动画不仅起到了为节目服务的价值而且还可以有效的提高观众的收视热情。创意阶段需要考虑整个动画的艺术风格和技术支持，根据节目的创意思想首先确定动画是用图解的表现方式或是用视觉冲击力还是两者相结合方式的表现手法。可以先找到合适的音乐，然后再配合音乐的节奏再进行动画的设计；也可以先创意制作出动画再配以合适的音乐。明确这些以后就可以进行下一步的操作——分镜头脚本的创作。2、简单片头flash动画制作简单片头动画实例内容介绍：本实例主要考查学生文字动画的制作能力，单一背景动画，不断变换文字动画内容。具体需要制作内容：01：画面静态元素制作，草地、蓝天、山、树木等静态元素。02：星星闪动动画、背景光芒旋转动画、白云飘动动画。03：各组文字动画制作（补间动画+遮罩动画）。巡回指导要点提示：1. 背景绘制；质感表现。
2. 光芒绘制；透明颜色的设置。
3. 气泡绘制；透明质感的表现。
4. 星光闪动制作；动画制作。
5. 文字制作：文字质感的表现，文字遮罩动画的制作。

结合文字动画内容，继续创意文字动画制作，自定主题情节。教师巡回指导。 | 45′  122′80′ |
| 结束指导（总结实习情况，效果评价度） |  | 5′ |
| 布置作业 | 实习报告 | 3′ |
| 实习教学体会（客观、充实，有教改意义） |  |  |