

《Animate 核心应用案例教程 (Animate 2020)》

配套教学教案

第1讲

| | | | | | |
|--|--|------|-------|----|---|
| 课时内容 | 初识 Animate | 授课时间 | 45 分钟 | 课时 | 1 |
| 教学目标 | <input checked="" type="checkbox"/> 了解 Animate 的基本特点。 <input checked="" type="checkbox"/> 了解 Animate 的应用领域。 | | | | |
| 教学重点 | <input checked="" type="checkbox"/> 了解 Animate 的发展。 <input checked="" type="checkbox"/> 熟练掌握 Animate 的应用领域。 | | | | |
| 教学难点 | Animate 的应用领域。 | | | | |
| 教学设计 | 1、 教学思路: (1) 通过对软件的基础讲解了解 Animate 的简介; (2) 通过软件应用领域的介绍了解 Animate 的应用。 2、 教学手段: 通过讲解熟悉软件简介和和应用领域。 3、 教学资料及要求: 除了课堂讲解的软件基本知识外, 还可以根据相关的资料进行进一步的了解。 | | | | |
| 教学内容 | | | | | |
| 讨论问题: 1、 Animate 是做什么的软件? 2、 Animate 可以应用在哪些领域? 内容大纲: 具体可结合本项目的 PPT 课件进行配合讲解。 1.1 Animate 的基本特点 1.2 Animate 应用领域 1.2.1 动画影片 1.2.2 广告设计 1.2.3 网站设计 1.2.4 教学设计 1.2.5 游戏设计 | | | | | |
| 小结 | 1、 了解 Animate 的基本特点。 2、 了解 Animate 的应用领域。 | | | | |

第2讲

| 课时内容 | Animate 2020 基础知识 | 授课时间 | 90 分钟 | 课时 | 2 |
|--|---|------|-------|----|---|
| 教学目标 | <input checked="" type="checkbox"/> 熟练掌握 Animate 2020 的操作界面。 <input checked="" type="checkbox"/> 熟练掌握文件的新建、保存、打开及导入的方法和技巧。 <input checked="" type="checkbox"/> 掌握影片的测试与优化。 <input checked="" type="checkbox"/> 掌握影片的输出与发布。 | | | | |
| 教学重点 | <input checked="" type="checkbox"/> 掌握 Animate 2020 的文件操作。 <input checked="" type="checkbox"/> 掌握影片测试窗口的使用。 <input checked="" type="checkbox"/> 熟练掌握输出及发布影片的设置和格式。 | | | | |
| 教学难点 | 能够掌握如何测试影片下载性能的方法。 | | | | |
| 教学设计 | 1、教学思路：（1）通过对课堂讲解掌握 Animate 2020 的操作界面；（2）再通过软件相关功能的解析学习新建文件、保存文件、打开文件、导入文件的方法和技巧；（3）再通过软件相关功能的解析学习影片的测试与优化；（4）最后通过软件相关功能的解析学习影片的输出与发布。 2、教学手段：（1）通过课堂讲解熟悉软件的操作界面；（2）通过软件功能解析深入学习软件功能和制作特点。 3、教学资料及要求：在网上或现实生活中找一些简单的影片进行测试和优化，并且练习输出及发布，来加深学员对知识点的理解和提高实际操作能力。 | | | | |
| 教学内容 | | | | | |
| <p>讨论问题：1、在 Animate 2020 中操作界面包含哪些内容？ 2、在 Animate 2020 中可以导入哪几种格式的文件？</p> <p>内容大纲：具体可结合本项目的 PPT 课件进行配合讲解。</p> <p>2.1 Animate 2020 的操作界面</p> <p>2.1.1 菜单栏</p> <p>2.1.2 工具箱</p> <p>2.1.3 “时间轴”面板</p> <p>2.1.4 场景和舞台</p> <p>2.1.5 “属性”面板</p> <p>2.1.6 浮动面板</p> <p>2.2 Animate 2020 的文件操作</p> <p>2.2.1 新建文件</p> <p>2.2.2 保存文件</p> <p>2.2.3 打开文件</p> <p>2.2.4 导入文件</p> <p>2.3 影片的测试与优化</p> <p>2.3.1 影片测试窗口</p> <p>2.3.2 作品优化</p> <p>2.4 影片的输出与发布</p> <p>2.4.1 影片输出设置</p> <p>2.4.2 影片输出格式</p> <p>2.4.3 影片发布设置</p> <p>2.4.4 影片发布格式</p> | | | | | |

2.4.5 转换为 HTML5 Canvas


2.4.6 针对 HTML5 的发布

小结

1. 熟练掌握 Animate 2020 的操作界面：菜单栏、工具箱、“时间轴”面板、场景和舞台、“属性”面板、浮动面板。
2. 熟练掌握 Animate 2020 的文件操作。
3. 熟练掌握影片的测试与优化。
4. 熟练掌握影片的输出与发布。

第3讲

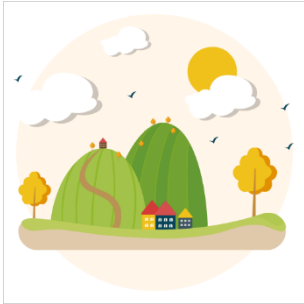
| 课时内容 | 常用工具 | 授课时间 | 180 分钟 | 课时 | 4 |
|---|---|------|--------|----|---|
| 教学目标 | <ul style="list-style-type: none"> ☑ 熟练掌握选择工具的使用方法。 ☑ 熟练掌握图形绘制与编辑工具的使用方法和技巧。 ☑ 掌握常用的上色工具。 ☑ 熟练掌握文本工具的使用方法及文本属性的设置方法。 | | | | |
| 教学重点 | <ul style="list-style-type: none"> ☑ 掌握绘制基本图形的工具的使用方法。 ☑ 掌握多种图形编辑工具的使用方法和技巧。 ☑ 熟练掌握设置图形颜色的几种常用色彩面板。 | | | | |
| 教学难点 | 能够正确使用基本绘图工具的绘制对象和填充对象色彩的方法。 | | | | |
| 教学设计 | <p>4、教学思路：（1）通过对课堂案例的讲解掌握绘制小图标、绘制咖啡标、绘制美食 App 图标、制作耳机网站首页广告的方法；（2）再通过软件相关功能的解析学习绘制和编辑图形，以及进行不同类型的填充方法和技巧；（3）再通过课堂练习巩固软件功能及基本图形绘制和编辑技巧；（4）最后通过课后习题消化所学软件知识，提高绘制实物图形的能力。</p> <p>5、教学手段：（1）通过课堂案例熟悉设计理念和软件功能；（2）通过软件功能解析深入学习软件功能和制作特点。（3）通过课堂练习和课后习题拓展学生的实际应用能力。</p> <p>6、教学资料及要求：在网上或现实生活中找一些简单的实物进行绘制，来加深学员对知识点的理解和提高实际操作能力。</p> | | | | |
| 教学内容 | | | | | |
| <p>讨论问题：1、在 Animate 2020 中选择工具有哪几种，分别有啥区别？ 2、在 Animate 2020 中绘图工具都有什么？</p> <p>内容大纲：具体可结合本项目的 PPT 课件进行配合讲解。</p> <p>3.1 选择工具</p> <p>3.1.1 课堂案例——制作小图标</p> <p>3.1.2 选择工具</p> <p>3.1.3 部分选取工具</p> <p>3.1.4 套索工具</p> <p>3.1.5 多边形工具</p> <p>3.1.6 “魔术棒”工具</p> <p>3.2 绘图工具</p> <p>3.2.1 课堂案例——绘制咖啡标</p> <p>3.2.2 线条工具</p> <p>3.2.3 铅笔工具</p> <p>3.2.4 椭圆工具</p> <p>3.2.5 基本椭圆工具</p> <p>3.2.6 画笔工具</p> <p>3.2.7 矩形工具</p> <p>3.2.8 基本矩形工具</p> <p>3.2.9 多角星形工具</p> <p>3.2.10 钢笔工具</p> | | | | | |

| | |
|-----------|--|
| | <p>3.3 上色工具</p> <p>3.3.1 课堂案例——绘制美食 App 图标</p> <p>3.3.2 墨水瓶工具</p> <p>3.3.3 颜料桶工具</p> <p>3.3.4 滴管工具</p> <p>3.3.5 橡皮擦工具</p> <p>3.3.6 任意变形工具</p> <p>3.3.7 渐变变形工具</p> <p>3.3.8 “颜色”面板</p> <p>3.3 文本工具</p> <p>3.4.1 课堂案例——制作耳机网站首页</p> <p>3.4.2 创建文本</p> <p>3.4.3 文本属性</p> <p>3.4.4 静态文本</p> <p>3.4.5 动态文本</p> <p>3.4.6 输入文本</p> <p>3.5 课堂练习——绘制引导页中的游戏机插画</p> <p>3.6 课后习题——绘制卡通小火箭插画</p> |
| <p>小结</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. 熟练掌握绘制图形的多种工具的使用方法； 2. 熟练掌握图形的多种编辑工具的使用方法； 3. 了解文本工具的属性，并熟练掌握静态文本、动态文本、输入文本的方法和技巧。 |
| <p>作业</p> | <p>3.5 课堂练习——绘制引导页中的游戏机插画</p> <p>使用基本矩形工具”“矩形工具”“椭圆工具”“钢笔工具”“多角 星形工具”“线条工具”完成引导页中的游戏机插画绘制。</p>  <p>3.6 课后习题——绘制卡通小火箭插画</p> <p>使用“颜料桶工具”“墨水瓶工具”“任意变形工具”“渐变变形工具”完成卡通小火箭插画的绘制。</p> |



第4讲

| 课时内容 | 对象与元件 | 授课时间 | 270 分钟 | 课时 | 6 |
|--|--|------|--------|----|---|
| 教学目标 | <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> 掌握对象的变形方法和技巧。 <input checked="" type="checkbox"/> 掌握对象的修饰方法。 <input checked="" type="checkbox"/> 掌握对象的对齐方法及技巧。 <input checked="" type="checkbox"/> 熟练元件的创建方法及类型。 | | | | |
| 教学重点 | <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> 熟练掌握对象的扭曲、封套、缩放、倾斜与旋转、组合、分离、叠放、对齐等各项变形操作。 <input checked="" type="checkbox"/> 掌握扩展填充和柔化填充边缘命令修饰对象的方法和技巧。 <input checked="" type="checkbox"/> 熟练掌握对齐面板与变形面板编辑对象的方法和技巧 | | | | |
| 教学难点 | 能够正确使用变形面板对对象的编辑。 | | | | |
| 教学设计 | <p>1、教学思路：（1）通过对课堂案例的讲解掌握绘制闪屏页中插画、绘制时尚插画、制作茶叶网站首页和制作新年贺卡的方法；（2）再通过软件相关功能的解析学习编辑、修饰对象的方法，对齐面板与变形面板编辑对象的技巧以及创建各类型元件和库面板的组成；（3）再通过课堂练习巩固软件功能及对象的编辑和修饰技巧；（4）最后通过课后习题消化所学软件知识，提高编辑和修饰对象的能力。</p> <p>2、教学手段：（1）通过课堂案例熟悉设计理念和软件功能；（2）通过软件功能解析深入学习软件功能和制作特点。（3）通过课堂练习和课后习题拓展学生的实际应用能力。</p> <p>3、教学资料及要求：在网上或现实生活中找一些简单的图形对象进行编辑和修饰，来加深学员对知识点的理解和提高实际操作能力。</p> | | | | |
| 教学内容 | | | | | |
| <p>讨论问题：1、在 Animate 2020 中，如何创建图形元件？</p> <p>2、在 Animate 2020 中，如何制作出类似于羽化效果？</p> <p>内容大纲：具体可结合本项目的 PPT 课件进行配合讲解。</p> <p>4.1 对象的变形</p> <p>4.1.1 课堂案例——绘制闪屏页中插画</p> <p>4.1.2 扭曲对象</p> <p>4.1.3 封套对象</p> <p>4.1.4 缩放对象</p> <p>4.1.5 倾斜与旋转对象</p> <p>4.1.6 翻转对象</p> <p>4.1.7 组合对象</p> <p>4.1.8 分离对象</p> <p>4.1.9 叠放对象</p> <p>4.1.10 对齐对象</p> <p>4.2 对象的修饰</p> <p>4.2.1 课堂案例——绘制时尚插画</p> <p>4.2.2 优化曲线</p> <p>4.2.3 将线条转换为填充</p> <p>4.2.4 扩展填充</p> <p>4.2.5 柔化填充边缘</p> | | | | | |

| | |
|-----------|---|
| | <p>4.3 对齐与变形</p> <p>4.3.1 课堂案例——制作茶叶网站首页</p> <p>4.3.2 “对齐”面板</p> <p>4.3.3 “变形”面板</p> <p>4.4 元件与库</p> <p>4.4.1 课堂案例——制作新年贺卡</p> <p>4.4.2 元件的类型</p> <p>4.4.3 创建图形元件</p> <p>4.4.4 创建按钮元件</p> <p>4.4.5 创建影片剪辑元件</p> <p>4.4.6 转换元件</p> <p>4.4.7 “库”面板的组成</p> <p>4.5 课堂练习——制作乡村风景插画</p> <p>4.6 课后习题——绘制飞机插画</p> |
| <p>小结</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1、了解 Animate 2020 中修改菜单的组成，并了解修改与对象的关系。 2、熟练掌握对象的扭曲、封套、缩放、倾斜与旋转、翻转、组合、分离、叠放、对齐等各项操作。 3、掌握修饰对象的方法：优化曲线、将线条转换为填充、扩展填充和柔化填充边缘。 4、熟练掌握对齐面板和变形面板的使用。 5、了解掌握元件的类型和创建的方法。 6、了解库面板的组成。 |
| <p>作业</p> | <p>4.5 课堂练习——制作乡村风景插画</p> <p>使用“钢笔工具”、“颜色”面板和“新建元件”命令完成乡村风景插画的制作。</p>  <p>4.6 课后习题——绘制飞机插画</p> <p>使用“柔化填充边缘”命令制作太阳，使用“钢笔工具”，绘制白云。</p> |



以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：<https://d.book118.com/185333212012011324>