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** | | 镜头语言的运用 | | | | | | |
| **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.了解镜头语言在短片制作中的意义和作用2.能够运用软件制作出各种运动镜头。  能力目标：能够对镜头运动方式形成一定的感知认识,运用Flash控制镜头形成特有的画面，进而实现镜头的运动，给观众不同感受。  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，增强白信心、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** | 了解镜头语言在短片制作中的意义和作用；  了解镜头组接所产生的视觉效果和规律性的组合方法；  了解短片《春节》中的镜头使用的镜头语言方法；了解镜头组接的概念、原理与方法； | | | | **应 会** | 能够利用软件制作出各种运动镜头、镜头或段落组接的效果。 | | |
| **教学重点** | 景别、运动镜头 | | | | **教学难点** | 各种运动镜头的实现 | | |
| **授课提纲或板书设计** | 运动镜头的实现  l.了解镜头语言  2.推镜头的寐现  3.拉镜头的实现  4.摇镜头的实现  5.移镜头和跟镜头的实现 | | | | | | | |
| **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 | **项目介绍**  在动画短片中善于运用影视镜头语言，可以使动画更加生动，增强 审美感和视觉冲击力，也可以节约制作成本。本章将介绍景别、镜头运动方式、镜头组接等镜头语言的基本概念和原理，并且以短片《春节》为例，介绍如何利用Flash软件完成运动镜头、镜头组接、 场面调度、淡入淡出、转场等各种镜头语言效果。  l.了解镜头语言  (1）景别  镜头之所以有差别，起影响作用的有距离、运动、焦距、角度和 视点等因素。  拍摄距离，实际上是镜头所表现画面的空间关系，其中 主要是人和环境之间的关系。  在摄影艺术中，这种环境关系称之为景别。  远景（大全景）、全景、中景、近景、特写  (2）运动镜头  运动镜头是对景别的扩充和修饰，可以达到运动的观察效果。  运动镜头的特点是摄影机镜头不再是固定不动的，镜头与被摄物体的距 离、位置或图形构成上产生变化，因此运动镜头更多地用来加强画面的空 间关系，改变观察角度，对观众的心理产生不同形式的冲击。  然而动画中所有内容都是设计者绘制的，摄影机与被摄物体并不存在。 动画的镜头运动与实拍影片中有所不同。  ­(3）入画与出画  入画与出画是当剧情与叙事需要时，所采用的一种为影片处理镜头结构的手 法。镜头画面中所表现的入画与出画主要是指角色形象或物体从画面的任何 一端进入画面，离开画面的运动过程。    2.推镜头的实现  3.拉镜头的实现  4.摇镜头的实现  5.移镜头和跟镜头的实现 | 教师播放短片《春节》，介绍镜头语言。  教师讲授镜头语言    教师讲授运动镜头  教师讲授入画与出画  教师通过案例分析讲解 | 学生思考回答问题。  学生认真观看动画并听教师讲解，并做好记录。  学生认真聆听并做好笔记  学生认真分析讨论运动镜头  学生根据教师讲解，完善自己的创作。  学生查阅相关资料，多做设计，进一步的熟悉运动镜头的实现方法 |
| 课程小结  约5分钟 | 通过本环节的学习，学生能够对镜头运动方式形成一定的感知认识，运用Flash 控制镜头形成特有的画面，进而实现镜头的运动，给观众不同感受。 | | |
| 作业  练习  约5分钟 | 案例分析 | | |

