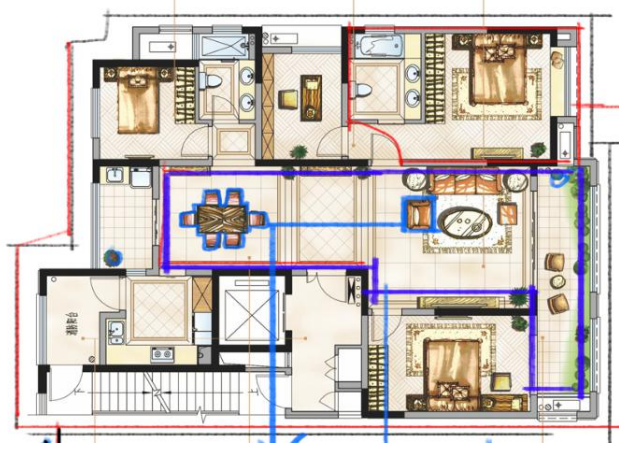



## 2D 动漫设计教案

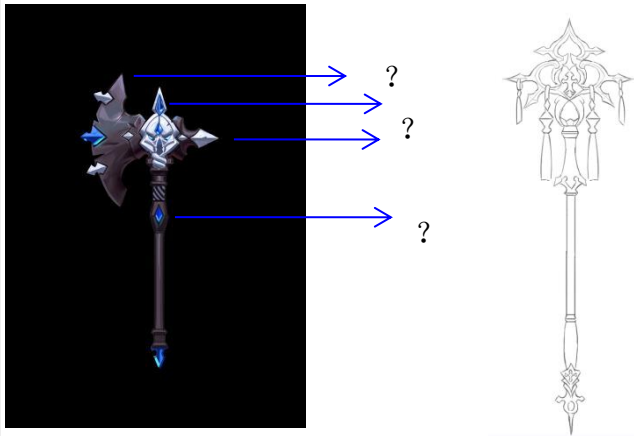
适用专业	动漫设计专业		
课 题	基本道具设计 第一章：什么是武器设计		
教学时数：	1	授课类型：	<input checked="" type="checkbox"/> 理论课 <input checked="" type="checkbox"/> 实践课
任务目标	章节目标：了解什么是武器设计		
	能力目标：了解武器的分类，了解什么是设计，如何有框架的去设计		
	思想目标：社会总是不断发展的，如果仅靠书本上的一些陈旧实例，是远远无法让学生了解这个社会的。不同的社会时期，所反映的社会现实都是不同的，本次课程除了培养学生善于发掘、团队协作、刻苦钻研的良好习惯，也会鼓励学生独立思考，勇于质疑问难，增强学生的创造力与民族自信心。		
学情分析	<p>1、本次课的教学对象为完美世界艺术学院 2020 级动漫班学生，该班级学生前期已经掌握了基础的软件操作知识、photoshop 数位板绘画技巧，基础的设计能力，但美术功底较弱，设计造型能力不足。针对以上所述，在本次武器设计课程授课中，将着重让学生理解什么是设计，旨在让学生能够设计出一把合格的武器，达到理论自信，实践自信。</p> <p>2、本次班级学生学习态度良好，班风积极向上，能够跟上老师的课程与知识引导，班干部认真负责，能够带领整个班级进步，部分学生基础薄弱，注意力难以集中，所以将演示与知识重难点集中在课前课中，把学生理论与实践与讲评修改部分放在了最后，加入了课堂互动头脑风暴等活动，把课堂效率最大化。</p>		
教学方法与手段	<p>教学方法：</p> <p>主要采用讲授、案例分析、演示、讨论等进行授课，教学辅助手段采用 Photoshop 加数位板现场实操。课程以什么是武器设计开头，设疑布难，激发学生好奇心，以案例分析什么是设计，设计的框架是什么为目标，创设情境，使学生自然产生求知的心理冲动，以实际案例与演示让学生了解如何运用设计框架去进行武器设计，以此巩固知识内容，调动学生的学习积极性。</p> <p>教学手段：</p> <p>采用师生互动、板书等内容的设计进行课堂演示，采用自主探究式、合作互助式、才能展示式等创新课堂模式进行教学，促进学生的积极思考，激发学生潜能，增强学生自信心。</p>		

教学环境及 资源要求	<p>教学环境：多媒体教室</p> <p>资源要求：PPT 课件、Photoshop 板书课件、数位板及驱动、花瓣网等软件</p>
教学分组	<p>1 位课代表与 5 位小组长</p> <p>一组：5 人 二组：5 人 三组：5 人 四组：5 人 五组：6 人</p> <p>加上课代表共 27 人</p>
教学重难点	<p>教学重点：</p> <p>1、什么是设计</p> <p>教学难点：</p> <p>1、理解什么是设计并设计出一把武器</p>
参考资料	《艺术-设计的平面构成》
活动安排	<p>1、教学引入—提出疑问；</p> <p>2、进行图片案例分析提出新的疑问，引出设计的含义；</p> <p>3、课程内容：第一章：如何快速进行武器设计</p> <p>4、归纳总结</p> <p>5、根据授课内容布置对应的作业练习。</p>

## 教学设计与教学内容

时间分配	教学内容	学生活动	教师活动	实训设备
1、 新课 导入 (5 分 钟)	<p>一、教学引入</p> <p>第一章：如何快速进行武器设计</p> <p>1、提问：什么是设计，提出疑问，将课题带入到疑问当中，由此引入新课。</p> <p>提出疑问：</p> <p>什么是设计？地上的石头是设计吗，森林里的树木是设计吗。古代的兵器是设计吗，现代的武器是设计吗，他们有何不同，同学们先思考下，我们今天学习的内容是武器设计。</p>	<p>1、听课</p> <p>2、互动</p>	<p>1、导</p> <p>学生</p> <p>2、讲授</p> <p>3、互动</p>	PPT
2、 课 程 内 容 ( 25 分 钟)	<p>2、设疑导入：</p> <p>设计看似很复杂，我们应该如何将设计具象化，简单化，有迹可循。</p> <p>一、什么是设计</p>  <p>图 1</p> <p>1、回答第一章疑问：指设计师有目标有计划的进行技术性的创作与创意活动，设计的任务不只是为生活和商业服务，同时也伴有艺术性的创作。</p>	<p>1、听课</p> <p>2、互动</p>	<p>1、引导</p> <p>学生</p> <p>2、讲授</p> <p>3、互动</p>	PPT

时间分配	教学内容	学生活动	教师活动	实训设备
	<p>2、我们把房屋内部构造比作大的设计框架分为外墙、里墙、房间、家具，他们所涵盖的意义是</p> <p>外墙：外轮廓、剪影</p> <p>里墙：分割、构成</p> <p>房间：功能性元素、内容、主次丰富度、重点</p> <p>家具：装饰、功能性、统一性</p> <p>那么我们在设计一把武器时按照这样的方法就可以快速进行符合逻辑的绘制与表达。</p>  <p>图 2</p> <p>3、总结：有逻辑有条理的去进行设计，才能将想法展现出来，古代的兵器与现代的武器都属于设计，因为创新所以国家逐渐强大，从古至今，创意无处不在，我们需要做的就是牢记本次课程设计点，将普通的斧子创意化，提升自我的创新能力，紧跟国家的步伐。</p>			
3、归纳总结（10分钟）	<p>三、归纳总结</p> <p>1、将设计概念具象化，然后转换成我们做设计需要的东西。</p> <p>外墙：外轮廓，剪影</p> <p>里墙：分割，构成</p> <p>房间：功能性元素，内容</p> <p>家具：装饰、功能性</p> <p>2、有逻辑有条理的去进行设计，才能将想法</p>	<p>1、听课</p> <p>2、互动</p>	<p>1、引导学生</p> <p>2、讲授</p> <p>3、互动</p>	PPT

时间分配	教学内容	学生活动	教师活动	实训设备
	展现出来。			
4、课后作业	<p>1、根据所学内容设计一把斧子武器，武器的外墙，里墙，房间，家具分别在那个部位，标注在武器旁边</p> <p>2、根据所学内容设计一个武器，武器种类不限，线稿即可</p> <p>3、周天下午 6 点前课代表收齐压缩包发我。</p> 	<p>1、思考</p> <p>2、设计</p>	讲评	电脑

## 课后小节、反思

### 章节回顾：

1、本章节主要学习武器的分类与设计方法，具体分析武器的种类有哪些，在做基础设计时，应该如何把控武器的设计框架，运用将设计概念转化为房屋的方法将设计具象化，再进行设计的转化，有条理有逻辑的去进行设计。

2、创新，是个人发展的生命力。它就像一盏明灯，在黑暗中放射万丈光芒，引导人们不断前进。创新，是国家发展的第一驱动力，不断创新，才能更好的发展和开拓，立足于世界不败之林。从古至今，兵器的发展从原始的石斧到近代的热武器，这是质的变化。当代的冷兵器追求的是美观与创意，在外形上无论是造型还是颜色，都要比旧时代更加丰富多彩，本次课程的练习，旨在让学生能够把简单的武器设计出不一样的美感，提高学生的创新思维能力，从小做起，从你我做起。

### 课堂常见问题：

1、大部分学生的课堂专注时间是在课前课中 30 分钟左右，过了这个时间就会有疲乏走神现象，所以知识重难点集中在课前课中，把理论实践部分放在了最后，加入了课堂互动头脑风暴案例分析等活动，提升学生专注时间，延长学生思维活跃时间，把课堂效率最大化。

2、在教学中，善于运用教学的技巧与方法能够提高课程的授课效率，从中总结出以下几点

- (1) 善于发现问题，增强思想政治课教学的针对性。
- (2) 善于因势利导、创造性地贯彻理论联系实际的方针。
- (3) 善于随机应变、灵活机智地处置各种突发问题。
- (4) 善于把握教育分寸、循循善诱、引导得法。

