

学术顾问：马玉慧 李 粤 樊 磊

总 主 编：梁森山

副总主编：谢贤晓 杜 涛

主要编写人员：(按姓氏拼音顺序)

冰 洁 陈慧娴 陈 文 郭 倩 蒋 礼 李敦勇 李 熹  
林大华 林美珠 刘永校 龙佑娟 孟 勇 屠盈盈 王 佳  
吴宁静 吴信波 肖朝艳 谢珍视 辛 颖 许凤双 杨 臻  
张荣荣 张 勇 周 丽 周茂华 周秀芳 朱友莲

版权所有，侵权必究。举报：010-62782989, beiqinquan@tup.tsinghua.edu.cn。

图书在版编目(CIP)数据

信息科技. 三年级下册 / 清华大学“大、中、小学一条龙教学研究”实验教材编写组组编. —北京：清华大学出版社，2023.8 (2024.12 重印)

ISBN 978-7-302-64158-2

I. ①信… II. ①清… III. ①计算机课—小学—教材 IV. ①G624.581

中国国家版本馆 CIP 数据核字 (2023) 第 131922 号

责任编辑：赵轶华

封面设计：王 静 薛玉斌 张思宇

责任校对：赵琳爽

责任印制：曹婉颖

出版发行：清华大学出版社

网 址：<https://www.tup.com.cn>, <https://www.wqxuetang.com>

地 址：北京清华大学学研大厦 A 座 邮 编：100084

社 总 机：010-83470000 邮 购：010-62786544

投稿与读者服务：010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质量反馈：010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 装 者：重庆升光电力印务有限公司

经 销：全国新华书店

开 本：185mm×260mm 印 张：7.75 字 数：92 千字

版 次：2023 年 10 月第 1 版 印 次：2024 年 12 月第 2 次印刷

定 价：12.41 元

产品编号：092276-02

人类已进入全球化信息时代，信息科技作为现代科学技术领域的重要部分，对全球经济、社会和文化发展起着越来越重要的作用。信息科学所蕴含的思维方式改变了人们对虚拟世界和现实世界的认知方式，信息技术衍生出的虚拟世界重塑了人们沟通和交流的时空观念，深刻影响了人们的生活、学习和工作方式。信息素养已成为信息社会公民不可或缺的基本生存技能，无论从哪种意义上来说，信息素养的培育都势在必行。

党的二十大报告指出：全面贯彻党的教育方针，落实立德树人根本任务，培养德智体美劳全面发展的社会主义建设者和接班人。为落实新时代教育根本任务，满足社会发展对全体国民素质和人才培养的新要求，做好义务教育教材与高中新课标教材的衔接，我们编写了本套教材。

本套教材依据《义务教育课程方案（2022年版）》《义务教育信息科技课程标准（2022年版）》《普通高中信息技术课程标准（2017年版2020年修订）》的精神进行编写，全面落实党的育人方针，聚焦信息科技学科核心素养，借鉴了创客教育、STEAM教育、机器人教育多年的教学成果，积极创设真实的活动化、生活化、游戏化学习场景，以主题式项目学习组织知识、实验、活动与实践，旨在培养学生的创新思维和实践能力，提升他们的信息素养。

本套教材从培育与发展中小学生信息素养出发，采用

多种策略适应中小学生的学习和认知特点，围绕“数据”“算法”“网络”“信息处理”“信息安全”“人工智能”六条逻辑主线，结合学生身边的事例、应用和真实情境，以项目式学习方式为主线，全面诠释了义务教育阶段学生应该了解和掌握的信息科技学科知识和应该具备的学科思维。

本册教材通过“想一想”“说一说”“做一做”“试一试”等多种学习活动，将学科知识、科学原理、问题解决方法、学科思维和对社会的影响系统地融入其中。另外，教材创新性地选用了优质的国产自主知识产权平台、编程环境、开源硬件和配套资源等作为项目实践活动的支撑，从小处、细节入手，培养学生用国产、爱国产的文化自信。教材中所选项目和案例力求做到源于真实问题，在引领学生树立民族自豪感的同时，逐渐使他们养成负责地使用信息科技解决实际问题的习惯，为今后的学习发展打下坚实的基础。

按照教育部印发的《中小学教材管理办法》等文件的要求，本套教材在具体编写过程中，特别强调中国在信息科技和信息化方面所取得的巨大成就，介绍信息科技在社会发展和解决重大问题中的核心作用，注重并强化信息科技学科的德育价值，强化学生做社会主义建设者和接班人的思想意识。

由于信息科技处在一个高速发展的过程中，中小学信息科技课程和教材也会随着教学实践与改革的深入而不断完善。鉴于编者水平有限，教材中难免存在不足之处，在此我们诚恳地希望广大师生给我们提出宝贵意见和建议，我们将及时予以修订。非常感谢每位教材编写者所付出的心智与辛劳。

编者  
2024年1月

# 目 录

## 第 1 单元 好书互荐——数字化表达..... 1

- 第 1 课 演讲分享——演讲和演示工具..... 3
- 第 2 课 构思演讲内容——演讲思路和演示文稿大纲 .... 12
- 第 3 课 演示文稿制作——文字、图片和视频..... 21
- 第 4 课 优化呈现效果——内容排版与动画设置..... 31

## 第 2 单元 优选推介——数字媒体艺术 ..... 41

- 第 1 课 推广平台推广——各有千秋，遵守规则..... 43
- 第 2 课 小程序推广——触手可得..... 50
- 第 3 课 视频推广——直观、热门的大众媒介..... 60
- 第 4 课 宣传海报推广——手绘海报和电子海报..... 67

## 第 3 单元 互动媒体——动画编导 ..... 79

- 第 1 课 互动媒体——人机交互..... 81
- 第 2 课 动画剧本——故事的结构与逻辑..... 90
- 第 3 课 “片场”布置——虚拟场景的营造..... 99
- 第 4 课 交互动画制作——创意当实现..... 108

# 教材使用说明

本册教材供小学三年级第二学期使用，共分为3个单元，总计16学时，学时安排相对灵活，几种学时安排建议见下表。

单 元	学时 建议 1	学时 建议 2	学时 建议 3
第1单元 好书互荐——数字化表达	4+1	4	4
第2单元 优选推介——数字媒体艺术	4+1	4	4
第3单元 互动媒体——动画编导	4+1	4	4
学生自主项目式学习与交流	1	4	2+2

注：“学时建议1”中“4+1”表示每个单元有4个学时用于知识和主题示范项目学习，1个学时用于学生自主项目实践，期末用1个学时进行项目成果交流与分享。“学时建议2”每个单元有4个学时用于知识和主题示范项目学习，期末用4个学时集中进行项目提升完善、成果交流与分享。“学时建议3”每个单元有4个学时用于知识和主题示范项目学习，期中用2个学时进行上半学期项目提升与完善，期末用2个学时完善项目作品，组织班级或校内项目成果展示交流活动。

## 本册教材中各栏目说明如下。

**想一想、说一说：**提供开放性问题，引领学生思考并开展讨论交流，导出本节课的学习任务和操作思路。

**做一做：**与学生一起完成单元主题示范项目，并引导学生探索自主项目。开展主题示范项目，应提前准备好所需的教具、学具，一般要求在课堂内完成。合理引导学生完成自主项目，优先选用学校已有的软硬件设备。

**试一试：**引领学生运用学科知识与技能解决现实生活问题。不要求在课堂内完成，可以邀请家长一起在课后完成。

**拓展阅读：**介绍与本课内容密切相关的课外知识，使学生能够在学习本节课内容的基础上开阔视野。

本册教材中的项目作品实例，仅供参考之用，并非必学必做，欢迎广大师生在教学中探索校本化的单元主题示范项目，重在鼓励学生大胆尝试和创新。

# 第 1 单元

## 好书互荐——数字化表达

有研究表明，人类获取的信息中 83% 通过视觉，11% 通过听觉，3.5% 通过嗅觉，1.5% 通过触觉，1% 通过味觉。在综合多种感官参与学习的过程中，视觉是十分重要的部分。同样地，在表述观点时，增强表达的视觉化可以更引人注目。

视觉化表达的方式层出不穷，演示文稿是较为常见的形式。有了演示文稿，演讲者和观众之间就能搭建起一座沟通的桥梁，观众可以一目了然地洞悉其中的文字、画面和思路，演讲者通过形象化的画面，可以如鱼得水地表达自己的观点，展示自己的思路，散发演讲的魅力。

在本单元的学习中，我们将围绕“好书互荐”这个主题，认识演讲和演示文稿，通过梳理演示文稿大纲，添加演示文稿内容，设计良好的排版和动画效果，向同学们推荐自己喜欢的一本书。

## 主题学习活动：好书互荐

# 1

社区一年一度的读书分享会就快到来了，大家都跃跃欲试，想和别人分享自己的读书笔记与心得。小青也想跟大家分享自己喜欢的一本书，但是他对如何展示和表达才能吸引别人的眼球感到困惑。他想到老师在上课时，使用演示文稿搭配生动的讲解十分出彩，因此决定制作一个演示文稿，让自己在读书分享会上闪亮登场。



### 活动内容

我也有好书分享，怎样才能让人印象深刻呢？



1. 认识演讲与演示文稿。
2. 学会梳理思路的方法。
3. 添加演示文稿的内容。
4. 对演讲稿进行排版和优化。



### 知识与工具

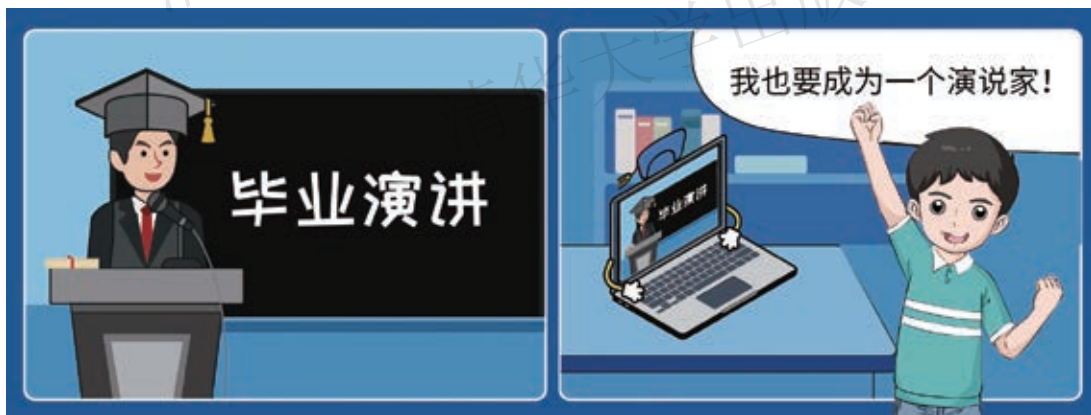
知识学习	工具选择
<ol style="list-style-type: none"><li>1. 认识演讲与演示文稿。</li><li>2. 学习整理演讲思路和演示文稿大纲。</li><li>3. 学习在演示文稿中添加文本、图片和视频内容。</li><li>4. 进行内容排版并制作动画效果。</li></ol>	计算机



# 第1课 ▼

## 演讲分享——演讲和演示工具

好的书籍就像一艘船，带领我们驶向无限广阔的生活海洋。当我们读到一本好书时，回忆其中的精彩片段，一定很想分享给更多的人。我们可以通过演讲感受书中的世界，将自己的想法与感悟娓娓道来，带动更多的人多读书，读好书。本节课我们就来学习成为一名出色的演讲者需要的方法和工具。



### 想一想

同学们，想一想你们看过的精彩演讲有哪些，哪个画面或哪句话最能打动你们，跟同学们分享一下吧！





## 知识大讲堂

### 一、成为演讲者

#### 认识演讲

演讲又称为讲演或演说，是人们在公众场合针对某个事物，鲜明、完整地发表自己的见解和主张，阐明事理或抒发情感的语言表达。生活中我们经常使用演讲的方式来表达自己的想法，如图 1.1.1 所示。



图 1.1.1 常见的演讲场景

#### 演讲的方法 and 技巧

演讲既要“讲”也要“演”。想要成为一名出色的演讲者，掌握好的演讲方法和技巧至关重要。下面从四个方面分享演讲的方法与技巧。

(1) 演讲前做好准备。“工欲善其事，必先利其器”，在演讲前需要提前准备好演讲的资料和工具，并多加练习，此外，演讲前的情绪控制也很重要，如图 1.1.2 所示。

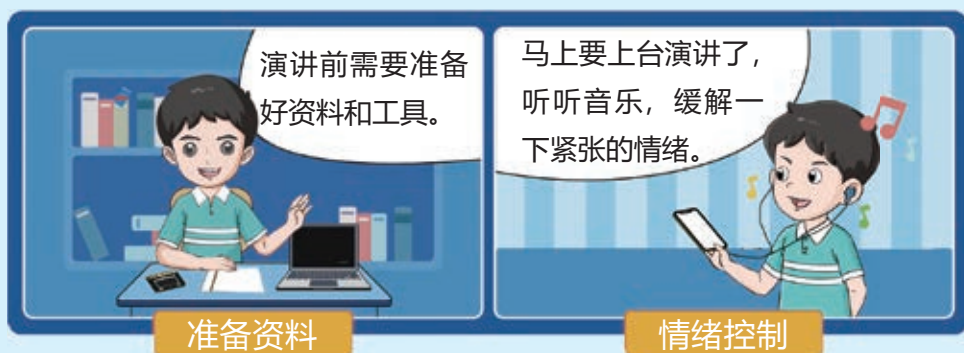


图 1.1.2 演讲前的准备

(2) “讲”得清楚。好的演讲通常需要演讲者头脑中有非常清晰的思路，井然有序，这样才能使听众茅塞顿开，如图 1.1.3 所示。



图 1.1.3 演讲时要思路清晰

(3) “讲”得丰富。演讲时可以借助故事讲解、图片展示、视频播放、道具使用等方式来增添演讲内容的丰富性与趣味性，如图 1.1.4 所示。



图 1.1.4 演讲的内容要丰富多彩

(4) “演”得精彩。演讲时运用面部表情、手势动作、身体姿态乃至一切可以理解的态势语言来辅助讲话，会使得演讲更加精彩生动，如图 1.1.5 所示。



图 1.1.5 演讲时活用态势语言

### 说 一 说

请同学们讨论一下，还有哪些演讲的方法和技巧？

### 演讲的辅助工具

俗话说“百闻不如一见”，演讲者有时需要借助一些工具来展示演讲的内容。有时是道具（比如实物或模型），有时是视频，更多时候使用的是能展示多样内容的演示文稿，如图 1.1.6 所示。



图 1.1.6 演讲时可以辅助演示的工具

## 二、演讲者的演示工具

### 认识演示文稿

演示文稿是演讲者经常使用的演示工具，是一种由文字、图片、音频、视频等组成，并且具备特效动态显示效果的多媒体呈现方式。简单来说，就是在做演讲时放给观众看的一种图文并茂的文件。我们常用的演示文稿有 WPS、PowerPoint、腾讯文档等。

#### 说 一 说

请同学们讨论一下，你见过哪些演示工具？该如何使用这些软件？

### 演示文稿的视觉化表达

演讲时使用演示文稿，要注重演示文稿在演示时给观众带来的形象视觉化表达。这里的视觉化表达不仅是指用图形、图表、图像、视频等视觉化元素展现演讲内容，也可以指演讲主题思想的可视化，有清晰的标题页、目录页、内容页、结尾页；在内容表达中重视有效信息的可视化，将演讲的重点内容用特殊符号、颜色、图标等显示出来，让人一目了然，如图 1.1.7 所示。



图 1.1.7 演示文稿的视觉化表达

## 初次接触演示文稿

演示文稿是演讲者手中的强大工具，学会使用演示文稿至关重要。下面讲解演示文稿的简单使用。

(1) 新建演示文稿。打开 WPS，选择演示文稿，新建一张幻灯片。

(2) 认识演示文稿操作界面。大部分的演示文稿软件根据功能可以分为六大模块，如图 1.1.8 所示。

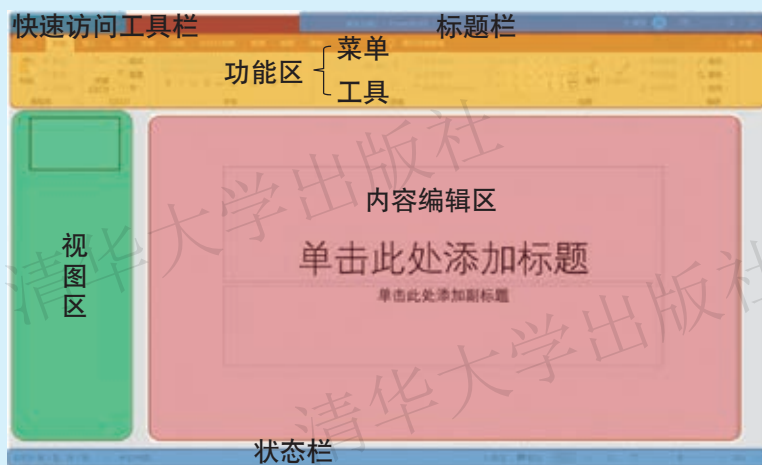
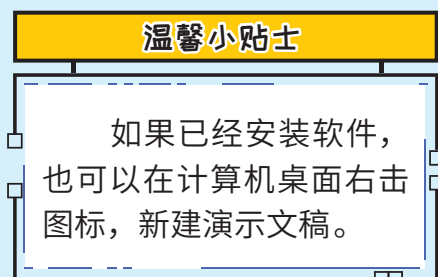


图 1.1.8 演示文稿界面

- 快速访问工具栏：快速进行一键新建、保存、撤销等操作，如图 1.1.9 所示。

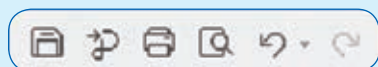


图 1.1.9 快速访问工具栏工具示意图

- 标题栏：显示文档的标题名称，进行文档窗口的最小化、最大化、关闭操作。

- 功能区：演示文稿最重要的区域，分为文件、开始、插入、设计、切换、动画、幻灯片放映、审阅、视图等选项卡，每个选项卡下面有若干命令按钮，可以实现不同的功能，如图 1.1.10 所示。



图 1.1.10 功能区

• 视图区：呈现的是演示文稿的大纲和幻灯片缩略图，如图 1.1.11 所示。拖动幻灯片可以调整排序，右击可以实现新建幻灯片、复制幻灯片、删除幻灯片、调节版式等功能。



图 1.1.11 视图区

• 内容编辑区：演示文稿的工作区域，是功能区效果呈现和反馈的部分，可以在上面添加文字、图形、形状等元素。

• 状态栏：可以呈现幻灯片的页数、备注、视图模式、显示比例等，如图 1.1.12 所示。



图 1.1.12 状态栏

### 做 一 做

根据演示文稿界面的相关知识，请同学们尝试自己操作演示文稿，试着输入一些内容，并找到幻灯片放映的按钮来播放演示文稿。

(3) 演示文稿的保存。制作完要演示的内容，最后需要将演示文稿保存为一个文件，便于存储和传播。

方法一：单击快速访问工具栏中的“保存”按钮，如图 1.1.13 所示。



图 1.1.13 快速访问工具栏中的“保存”按钮



方法二：选择“文件”→“保存”进行保存，如图 1.1.14 所示。

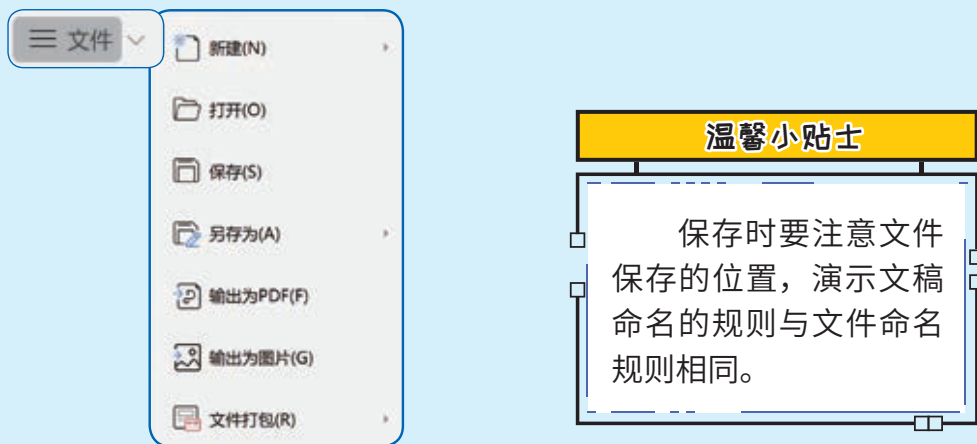


图 1.1.14 选择“文件”→“保存”进行保存

### 做一做

根据本节课学习的演示文稿知识，尝试自己操作演示文稿，将它保存为一个文件，文件命名规则为：班级 - 学号 - 名字。



### 拓展阅读

## 常见的演示工具



老师平常上课，几乎天天用到演示文稿，我今天才真正认识它！

除了前面介绍的软件，还有一些不错的演示工具，如苹果系统的 Keynote 应用、开源的 LibreOffice 等都是演示工具。

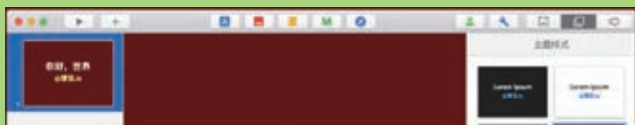






这些软件是不是都需要下载并安装到计算机上才能使用？

是的，还有一些在线演示工具不需要下载，通过浏览器登录后就可以进行在线编辑，例如腾讯文档、Prezi、演说.io、Slides 和 iPresst 等在线就可以进行制作演示，还可以导出来以便进行传播和分享。



有了在线文档，再也不怕丢失文件了，分享信息也更加方便了！



## 活动日志

### 活动日志

班级： 姓名：

活动名称	
活动环节	1□ 2□ 3□ 4□ （在对应环节画√）
活动完成内容	
活动完成度	□□□□□□□□□□ （100%）
活动小结	问题与反思：_____
	改进的方法：_____

## 第2课▼

# 构思演讲内容——演讲思路和演示文稿大纲

演讲能力不仅是语言表达能力，更是思考及将自己的思想转化为语言的能力。用演讲的方式分享一本好书，需要演讲者有鲜明清晰的思路，步步为营，引人入胜，让观众思路跟随演讲者融入书中的故事和思想里，从而带动更多的人读这本好书。本节课我们来探索整理演讲思路的方法。



### 想一想

想一想，你要如何向大家分享你读过的一本好书，先讲什么，后讲什么，将你的想法写出来吧！



### 知识大讲堂

#### 一、整理演讲思路

演讲者在进行演讲时，要有一个鲜明清晰的演讲思路，而整理

思路可以在演讲前用不同的方法来实现。

### 列演讲提纲

演讲者可以用列提纲的方法整理演讲的整体思路。“纲”原指渔网上的总绳；“提纲”就是提住渔网的总绳。只有整张渔网都连在总绳上，渔网才会不零乱而有条理。列提纲可以为演讲搭建基础框架，进一步激发思考、理顺思路，使演讲者“胸有成竹”。

演讲提纲中应列举的内容包括演讲题目、开场、演讲内容的逻辑关系、演讲所需要的事实材料、演讲的结束语等，如图 1.2.1 所示。

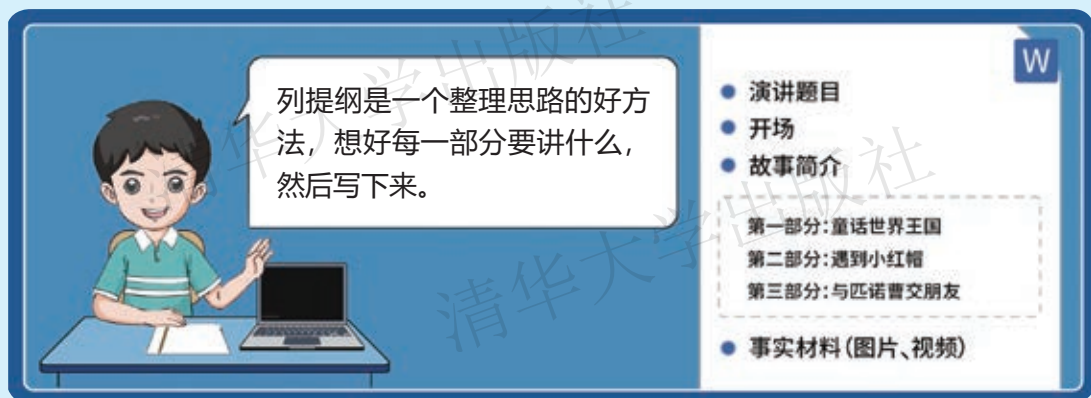


图 1.2.1 列演讲提纲

### 画思维导图

除了从头到尾按照顺序整理思路、列出提纲的方法，还可以用思维导图将零乱的思绪转化为清晰的思路和有利的文字。

思维导图是表达发散性思维的有效图形思维工具，它简单实用，是使用辐射线连接中央关键词与其他想法，引起形象化的构造和分类的图解方式，如图 1.2.2 所示。

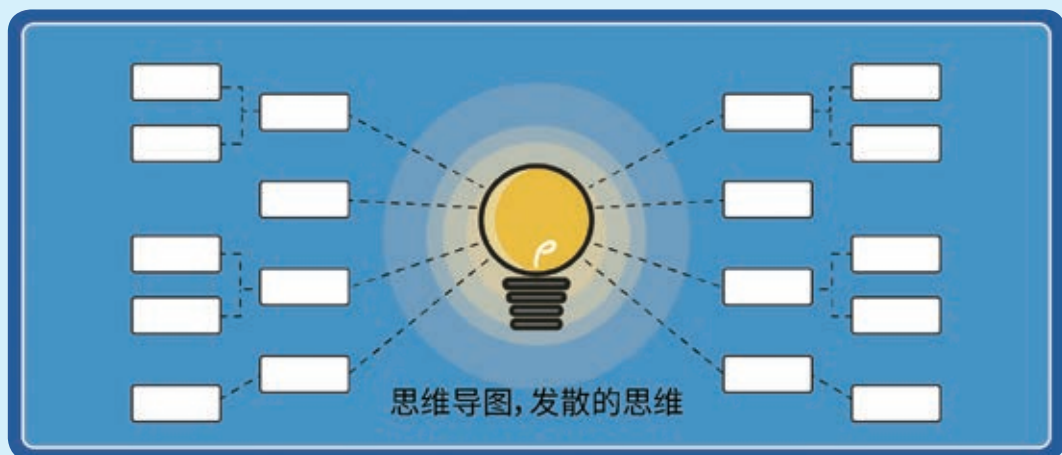


图 1.2.2 思维导图样例

通过思维导图可以将头脑中的思路一一列出来，之后再整理关键词之间的关系，从而快速地厘清演讲内容之间的联系，如图 1.2.3 所示。

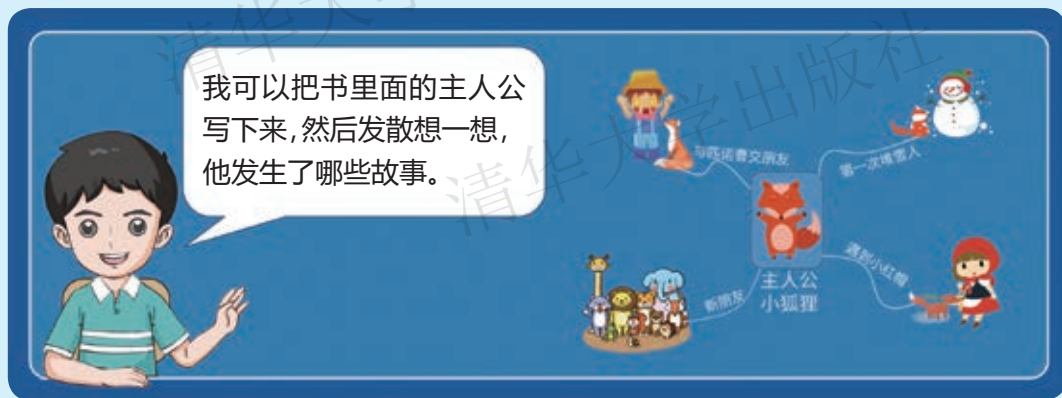


图 1.2.3 手绘演讲思维导图

### 在线思维导图工具

思维导图除了可以使用纸和笔绘制外，还可以使用在线思维导图工具来绘制，如图 1.2.4 所示。在线思维导图工具可以一键新建节点，能够快速记录思维，并将内容按层级排布，可以快速且直观地展现演讲的思路，更加方便、快捷。此外，使用在线思维导图工具来整理演讲思路，最后还能保存为图片或文件格式，便于在线传播与交流。



图 1.2.4 在线思维导图

### 做 一 做

请同学们利用整理演讲思路的方法，整理自己的“分享一本好书”的演讲思路，并将最后的整理结果在小组内进行交流。

## 二、创建演示文稿的大纲

整理清楚思路之后，需要借助演示文稿的大纲视图，把演讲的思路条理清晰地呈现到演示文稿中。

### 新建大纲

在大纲视图中，可以更方便地把握演示文稿的主体思路，并且之后也可以根据大纲更直观地安排每张文稿的文本和素材。

新建大纲的一般操作方法如下。

(1) 打开演示文稿，新建一张空白的幻灯片，将视图切换为大纲视图，如图 1.2.5 所示，之后演示文稿主体就会右移，并且在左侧出现一个缩略图小方块，一旁对应的文本就是需要填写的第一张幻灯片的大纲内容。

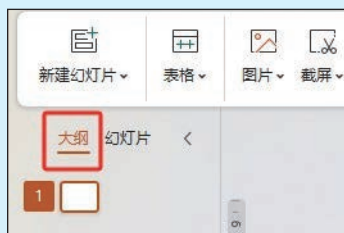


图 1.2.5 新建大纲

(2) 建立更多的大纲，需要通过新建一张张的幻灯片来实现。单击功能区中的“插入”选项卡，选择“新建幻灯片”，就可以看到出现的第二张幻灯片视图，如图 1.2.6 所示。按照此种方法，可以新建多张幻灯片。



单击“新建幻灯片”按钮，插入空白幻灯片。

图 1.2.6 建立多张空白幻灯片

## 输入大纲内容

新建好空白的幻灯片后，根据整理好的演讲思路，规划每张幻灯片要讲的内容。选中大纲的标题部分，就可以更改每张幻灯片的大纲内容，如图 1.2.7 所示。



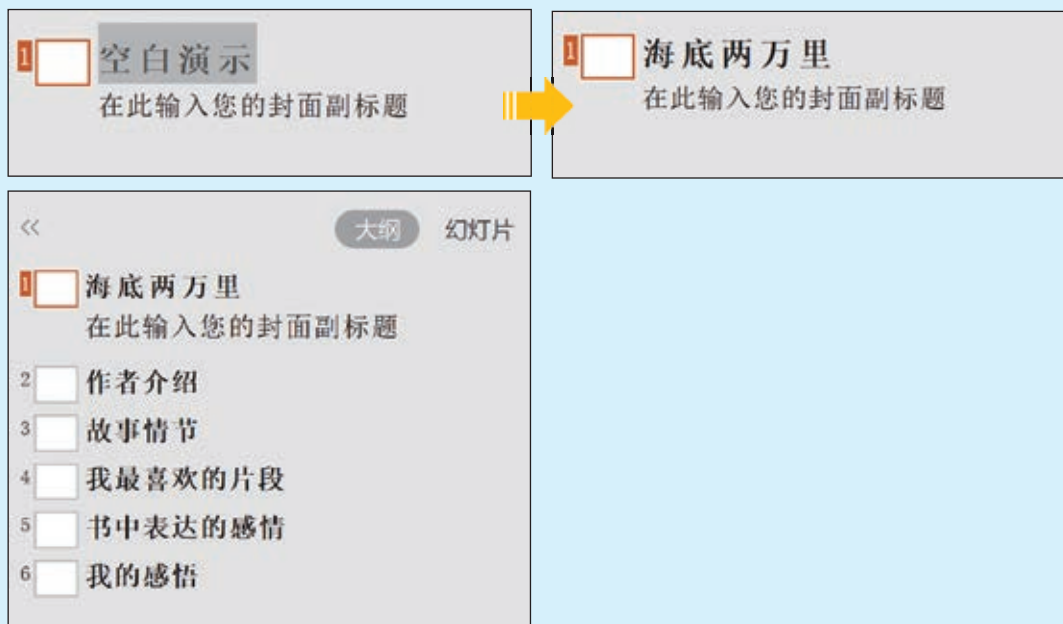


图 1.2.7 输入大纲内容

除了标题，也可以在副标题或正文大纲中注明本张幻灯片需要的内容或素材，方便之后对具体演讲内容进行填充，如图 1.2.8 所示。

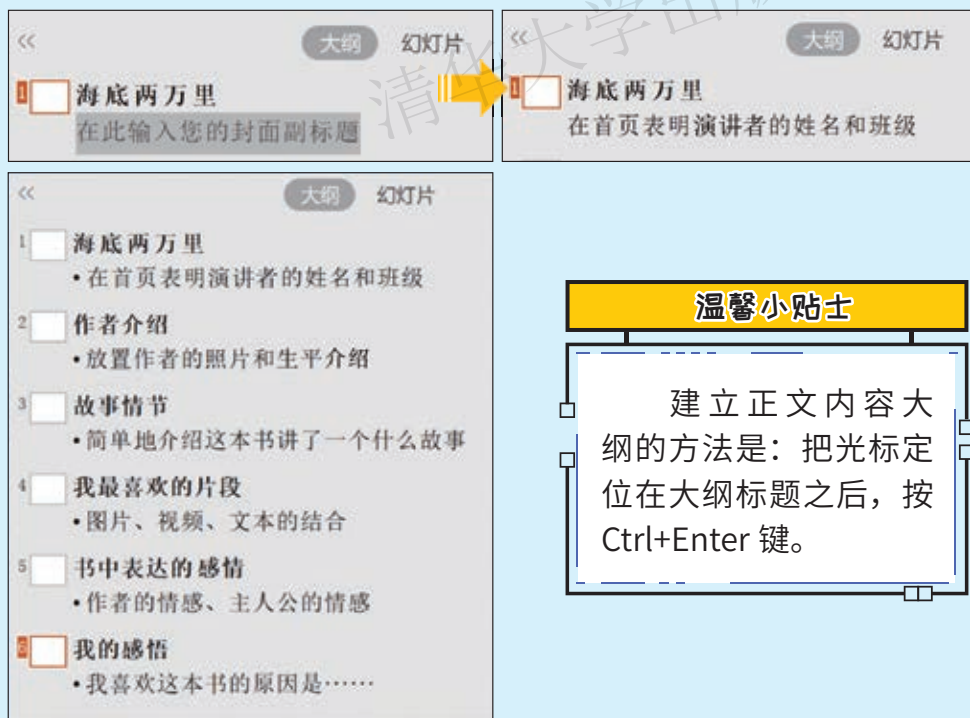


图 1.2.8 输入正文内容大纲



## 调整大纲

填写完演示文稿的大纲后，需要再次梳理大纲是否准确无误。如果需要按照新的思路对大纲顺序进行调整，可以切换到幻灯片模式下，通过拖曳更改幻灯片的顺序来实现，如图 1.2.9 所示。

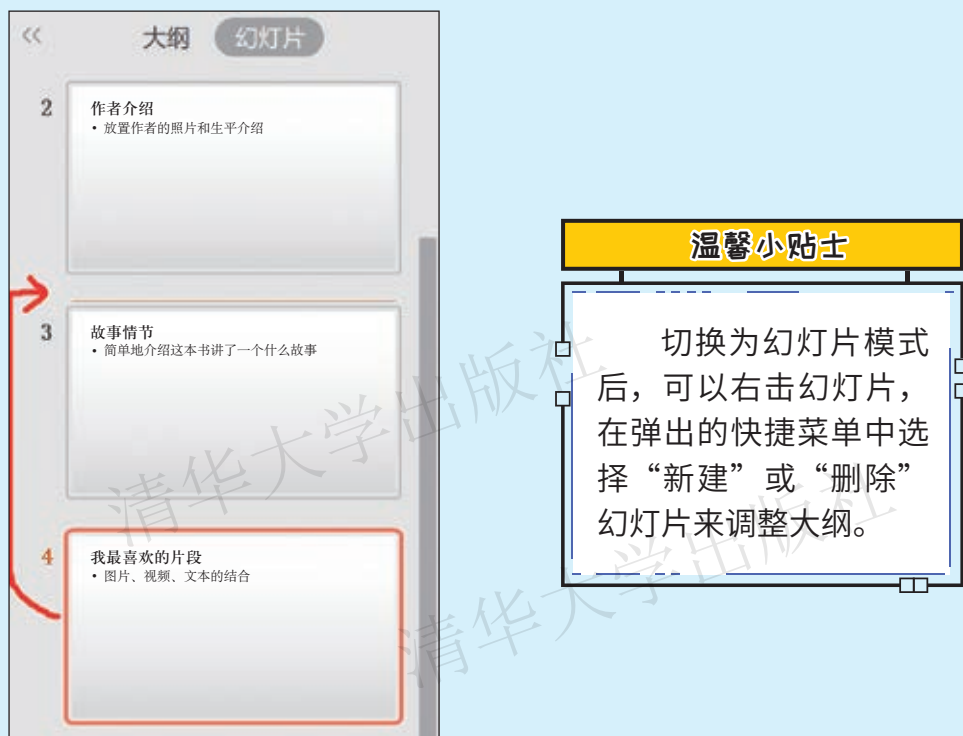


图 1.2.9 调整大纲顺序

## 文稿保存

制作完演示文稿的大纲后，需要将文稿保存为一个文件，以便于后续内容的制作与存储。通常可以保存为“.pptx”或“.dps”文件，如图 1.2.10 所示。



图 1.2.10 演示文稿保存格式

## 试 一 试

请同学们根据所学的内容，将整理的思路呈现到演示文稿中，并将它保存为本地文件，文件命名规则为：演讲标题-班级-姓名。



## 拓展阅读

## 思维导图的常见类型

根据功能不同，思维导图也可以分为以下几种常见的类型，如图 1.2.11 所示。

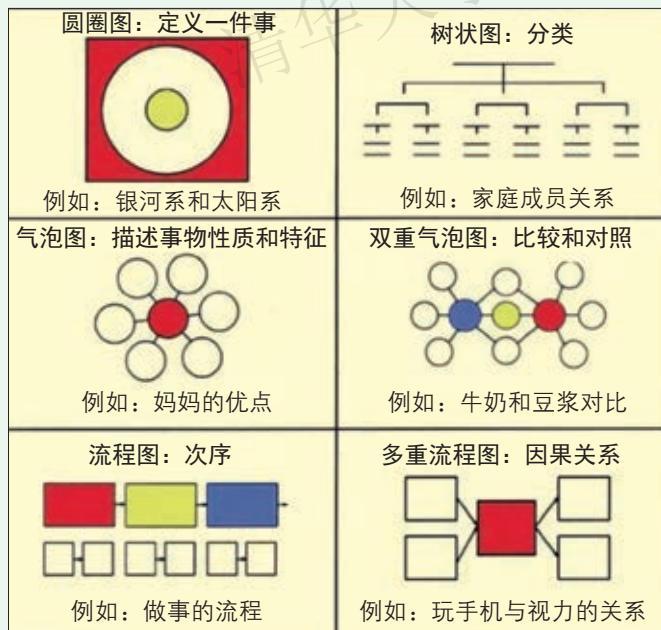


图 1.2.11 思维导图常见类型



太棒了，这样我就可以根据具体内容绘制不同类型的思维导图了！



## 活动日志

### 活动日志

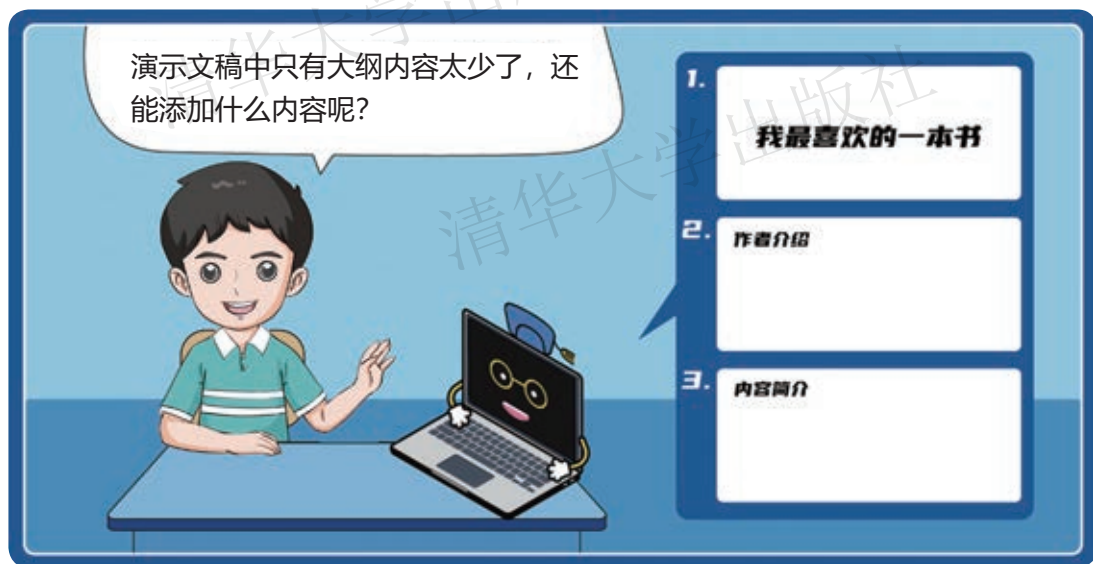
班级： 姓名：

活动名称	
活动环节	1□ 2□ 3□ 4□ （在对应环节画√）
活动完成内容	
活动完成度	□□□□□□□□□□（100%）
活动小结	问题与反思： _____
	_____
	改进的方法： _____
	_____
	_____

## 第3课 ▼

# 演示文稿制作——文字、图片和视频

好的演讲一方面思路要清晰，另一方面呈现给观众的内容要丰富。使用大纲已经帮助我们清晰地整理出了演讲的思路，接下来需要做的事情就是按照大纲填充具体、丰富、有趣的内容。本节课我们一起来为演示文稿添加上丰富的内容吧！



### 想一想

同学们，想一想，要在演示文稿中添加哪些内容呢？



## 知识大讲堂

## 一、文本输入

内容呈现最直接的方式就是文字。演讲时，演示文稿中的文字一方面可以提示我们要讲哪些内容；另一方面可以帮助我们呈现观点。

## 文本输入的方法

演示文稿中，文本输入的方法主要有两种，分别是插入文本框输入文字（见图 1.3.1）和直接粘贴文本内容。

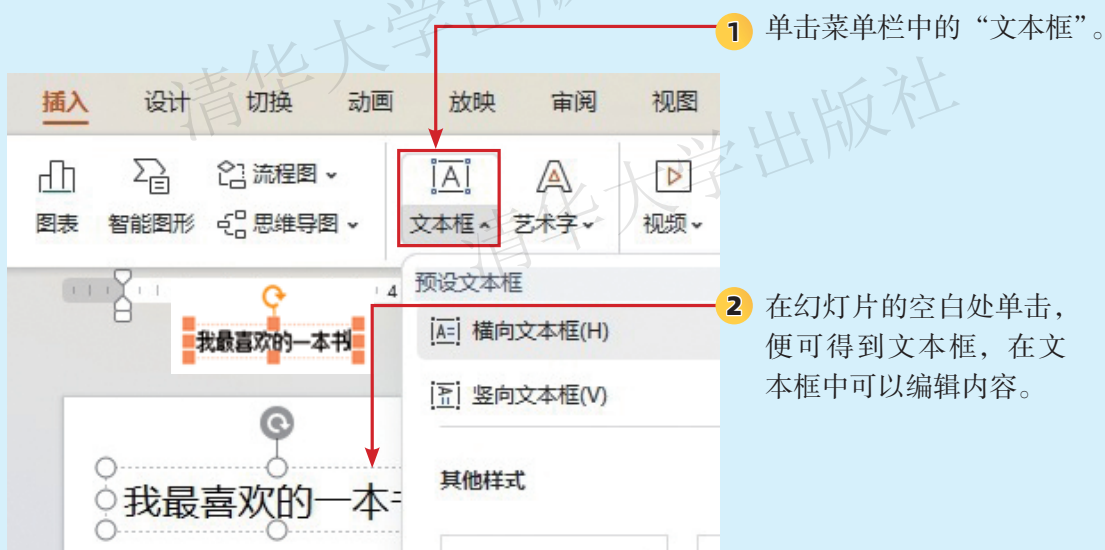


图 1.3.1 插入文本框并输入内容

## 温馨小贴士

插入文本框时，可以选择插入横向或纵向文本框，单击菜单栏中“文本框”右侧的▼下拉按钮就可以选择哦！

在演示文稿中粘贴文本内容的方法十分简单，只需从网页或其他文档中复制想要的内容，在幻灯片上右击，选择“粘贴”即可，如图 1.3.2 所示。粘贴文本内容会自动生成一个文本框，无须另外添加。

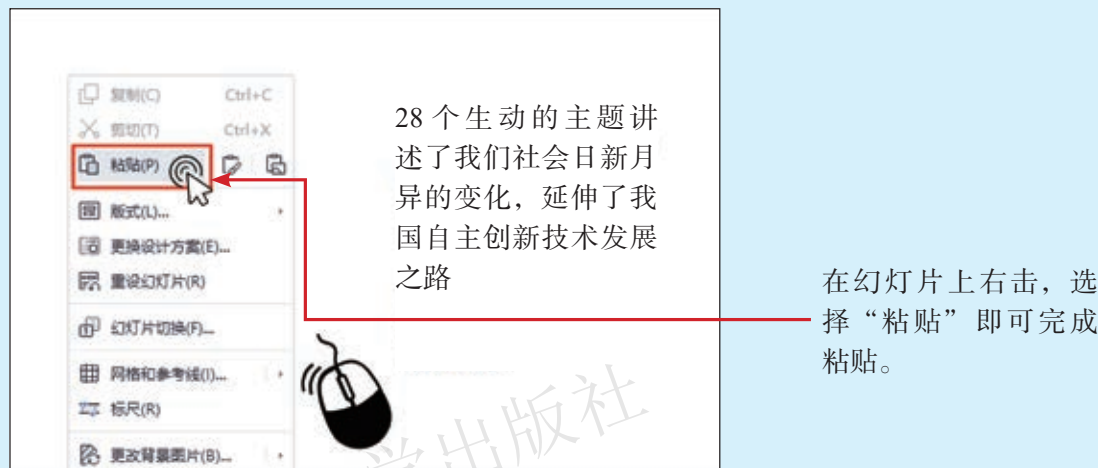


图 1.3.2 粘贴文本内容

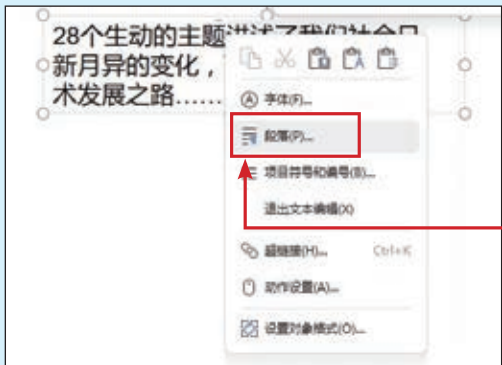
### 做一做

请同学们按照文本输入的方法，补充完善演示文稿中呈现的文本内容。

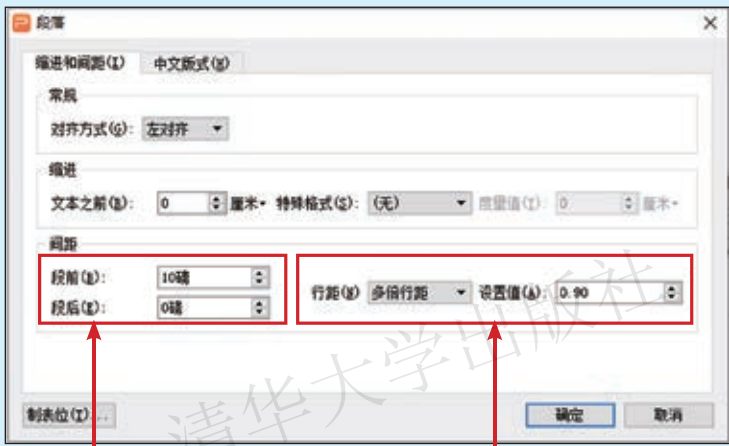
## 文本处理

演示文稿中密密麻麻的文字很难让观众直观地看到重要的信息，为了解决这一问题，我们还需要对演示文稿中添加的文本进行优化处理。

演示文稿中的文本处理通常包括段间距 / 行间距的修改（见图 1.3.3），字体、大小、颜色的修改（见图 1.3.4）等。其目的就是使演示文稿中呈现的内容重点突出，便于阅读。



1 选中要处理的文本并右击，选择“段落”。

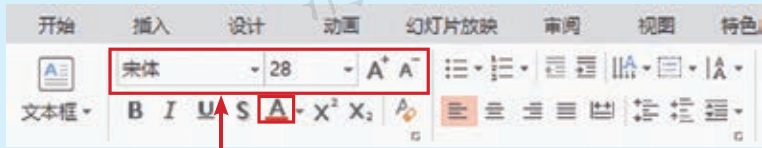


2 设置段前、段后间距。 3 设置行距。

图 1.3.3 设置文本段 / 行间距

温馨小贴士

拆分好段落，有时需要对文本内容进行删减或修改，才能使段与段之间的过渡自然顺畅。



与文档中修改文字的字体、大小、颜色的方法一样，可以使用菜单栏中的工具调整字体、大小及颜色。

图 1.3.4 设置文本的字体、大小、颜色

试一试

请同学们将演示文稿中的文本内容划分段落，并调整段与段之间、行与行之间的距离，通过改变文字的字体、大小、颜色等突出重点内容。



## 二、插入图片

除了使用文字表达内容，图片也是一种很好的选择。所谓“一图胜千言”，使用图文结合的表达方法，可以为我们的演讲加分不少。

### 插入图片的方法

在演示文稿中插入图片，通常直接选择插入本地图片，如图1.3.5所示。使用图片可以辅助文本对内容进行理解。



图 1.3.5 在演示文稿中插入图片

#### 温馨小贴士

在演示文稿中插入图片，需要提前获取需要的图片，并将其保存在容易查找的地方。

#### 做 一 做

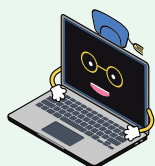
请同学们根据自己所要演讲的内容，查找合适的图片，并将图片插入演示文稿的恰当位置。

## 图片处理



奇怪，为什么插入图片后文本就消失了？

文本并没有消失，可能是被插入的图片遮挡了。



在演示文稿中插入图片，有时会遮挡文本。解决这个问题有两种常用的方法，分别是调整图片的大小、修改图片与文本显示的层次。其中修改图片与文本显示的层次经常使用在以图片作为幻灯片背景的应用中，如图1.3.6所示。



3 右击，在弹出的快捷菜单中选择“置于顶层”或“置于底层”，调整图片的位置。

2 拖动图片边缘，调整图片大小。

1 单击选中插入的图片。

图 1.3.6 修改图片与文本的层次

### 温馨小贴士

调整图片大小时，按住 Shift 键，同时拖动图片边缘，图片不会变形哦！

## 做 一 做

请同学们调整演示文稿中图片与文本的层次，使文本内容出现在图片的上层，使呈现的内容更清晰，如图 1.3.7 所示。



图 1.3.7 图片处理示例

### 三、插入视频

若演讲时文字和图片都不能很好地描述某个场景，则可以借助视频来提升表达的效果。在演示文稿恰当位置处插入合适的视频能够增加演讲的说服力。

#### 插入视频的方法

在演示文稿中插入视频的方法和插入图片的方法相似，可以直接在菜单栏中选择插入本地视频或使用链接打开其他应用设备用于播放视频，如图 1.3.8 所示。

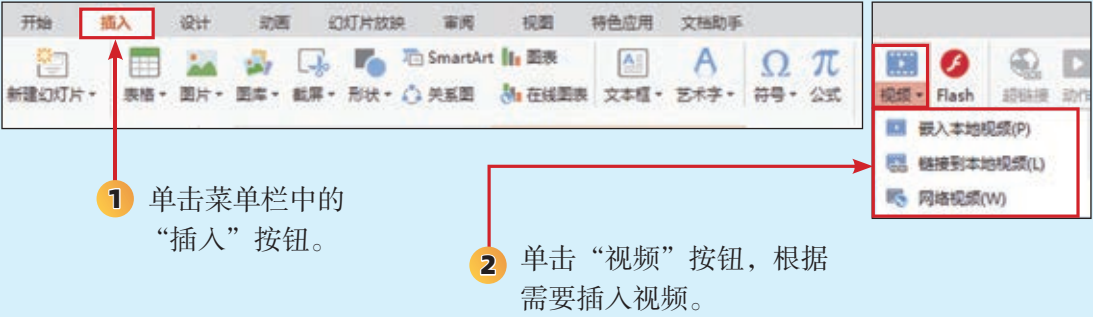
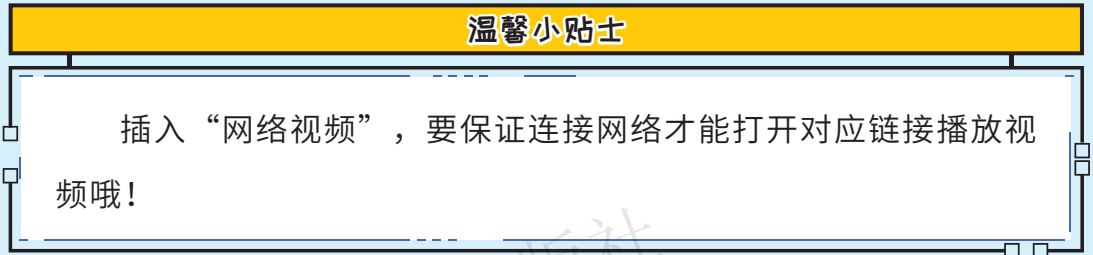


图 1.3.8 在演示文稿中插入视频



### 视频处理

对演示文稿视频进行处理的操作有很多，但基础的操作包括全屏播放、视频音量调节等，如图 1.3.9 所示。

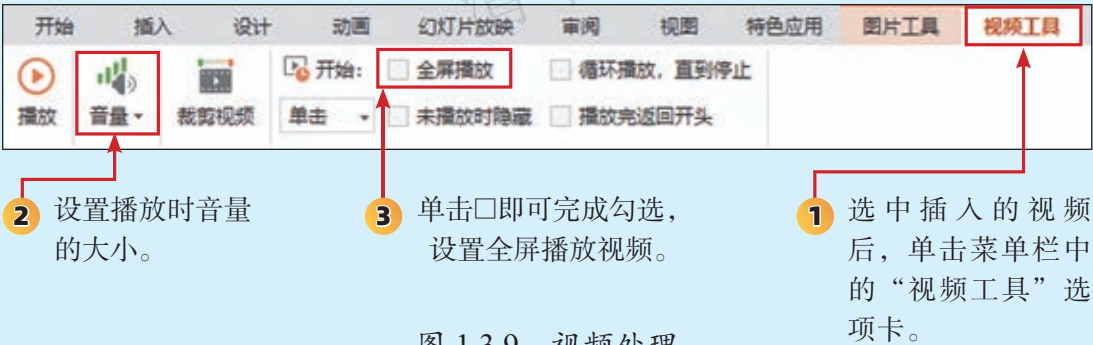


图 1.3.9 视频处理

### 试一试

请同学们结合自己所要演讲的内容，查找合适的视频，并将视频插入演示文稿的恰当位置，设置好视频播放时的音量及是否全屏播放。



## 拓展阅读

### 炫酷的动态内容



演示文稿中除了可以使用图片和视频帮助我们表达内容，还有其他可以帮助我们演讲的吗？

使用动态效果呈现内容，也会让你的演讲更加直观、有趣，便于观众理解。



使用演示文稿制作动画并不简单哦，还有其他工具可以使用吗？

我们可以使用一些动画演示工具，非常方便地制作炫酷的动态效果。



那它是如何实现动态效果的呢？

它可以在全局和局部之间灵活转换，能够进行复杂的标注，还可以做出旋转、缩放、平移等复杂的动画效果。



哇！我现在就去试试！



## 活动日志

### 活动日志

班级： 姓名：

活动名称	
活动环节	1□ 2□ 3□ 4□ （在对应环节画√）
活动完成内容	
活动完成度	□□□□□□□□□□ （100%）
活动小结	问题与反思： _____ _____
	改进的方法： _____ _____

## 第4课

# 优化呈现效果——内容排版与动画设置

演示文稿中包含很多的内容，如文字、图片、视频等。如何借助这些素材帮助我们更好地演讲，让观众更好地理解，这就需要对这些内容进行精心的设计。好的内容排版、恰当的动画效果，可以清晰地展现演讲者的演讲逻辑，也会让演示文稿更具美观性。本节课我们就一起来学习如何设计内容排版及为内容添加恰当的动画吧！

好的内容排版，恰当的动画效果，会使我的演讲更加生动！



### 想一想

同学们，想一想，在演示文稿中使用怎样的排版及动画效果能够吸引观众？





## 一、演示文稿的排版

通常一个完整的演示文稿包括标题页、目录页、内容页、结束页。按照演示文稿的结构将幻灯片中的内容进行合理的排版，有助于演讲者把想要表达的信息更快、更准确地展现在观众的视野中。

### 标题页

标题页作为演示文稿的第一页，起着非常重要的作用。好的标题页可以吸引观众。标题页一般包含演讲主题、演讲人姓名、演讲时间等。标题页的字体、字号及颜色都应比较突出，易于观看，如图 1.4.1 所示。

#### 温馨小贴士

标题页页面可以用图形、图片进行修饰，但注意修饰要适度，适当地留些空白，效果可能会更好哦！



图 1.4.1 标题页排版示例

## 做一做

请同学们为自己的演示文稿设计一个引人注目的标题页。

## 目录页

目录页呈现的是演示文稿中每个部分的标题。通过目录页可以清晰地告诉观众演讲者要演讲的主要内容。目录页上的内容设计要注重简洁明了。目录页排版示例如图 1.4.2 所示。



图 1.4.2 目录页排版示例

## 做一做

请同学们根据自己的演讲内容设计演示文稿的目录页。

## 内容页

内容页是演示文稿的主体部分，呈现的内容包括演讲者要表达的文字、图片等。

排版内容页中的文字时，需要注意突出重点。当文字内容较多时，需要划分层次、总结提炼小标题。文字排版前后对比如图 1.4.3 所示。



图 1.4.3 文字排版前后对比

对内容页中的图片进行排版时，要注意图片大小统一、分布均匀。演示文稿的菜单栏中有一些工具可以帮助我们调整图片的大小及分布等。图片排版前后对比如图 1.4.4 所示。



图 1.4.4 图片排版前后对比

### 温馨小贴士

打开菜单栏的“视图”中的网格和参考线，可以帮助我们对内容进行排版。

### 做 一 做

请同学们按照文字、图片排版的规则，对演示文稿中的文字、图片等内容进行排版。

## 结束页

结束页是演示文稿的结尾部分，是演讲的结束环节。此部分内容多为致谢，当然也可以设计一些独特的结束页，比如留下疑问，引发观众进一步思考等。结束页排版示例如图 1.4.5 所示。



图 1.4.5 结束页排版示例

### 说 一 说

请同学们结合自己的演讲主题，思考如何设计演示文稿的结束页，并和小组同学讨论这样设计的优点是什么。

## 二、演示文稿中的动画设置

演示文稿中的文字、图片都可以添加动画效果。添加动画效果可以很好地体现内容之间的关联性。使用动画，让演示文稿中内容的出现顺序与演讲的节奏保持一致。常用的动画效果包括进入、强调、退出等。

添加动画时，单击菜单栏中的“动画”，选择“自定义动画”。添加动画效果的步骤如图 1.4.6 所示。



图 1.4.6 添加动画效果

试 一 试

为你的演示文稿中的内容添加动画效果,单击幻灯片放映,查看动画演示效果。





## 拓展阅读

## 智能动画



在演示文稿中设置动画效果，需要花费很长的时间，有没有什么简便方法呢？

现在很多演示文稿都有智能添加动画的功能（见图 1.4.7），可以一键为演示文稿中的内容添加动画！



图 1.4.7 智能添加动画

智能动画中有很多炫酷的动画效果，这些炫酷的动画效果背后基本上都是由多种简单的动画组成的。此外，智能动画中还可以快速设置一些互动类的动画。例如我们可以单击特定的按钮控制动画的播放，以此来增强动画的互动性。





哇！智能动画这么便捷，我要赶快去体验一下。



## 活动日志

### 活动日志

班级： 姓名：

活动名称	
活动环节	1□ 2□ 3□ 4□ （在对应环节画√）
活动完成内容	
活动完成度	□□□□□□□□□□（100%）
活动小结	问题与反思： _____
	_____
	改进的方法： _____
	_____





## 知识回顾

## 好书互荐——数字化表达

演讲分享  
——演讲和演示工具

成为演讲者  
演讲者的演示工具

构思演讲内容  
——演讲思路和演示  
文稿大纲

整理演讲思路  
创建演示文稿的大纲

演示文稿制作  
——文字、图片和视频

文本输入  
插入图片  
插入视频

优化呈现效果  
——内容排版与动画设置

演示文稿的排版  
演示文稿中的动画设置

## 活动总结

# 1



### 过程与收获

1. 认识演讲与演示文稿。
2. 构思演示文稿的大纲内容。
3. 制作演示文稿。
4. 对演示文稿中的内容进行排版及添加动画效果。



### 分享与交流

各小组成员将完成的好书互荐演示文稿在班级中进行展示，用演讲的方式和老师或同学们进行分享和交流，共享成果，分享快乐。



### 自评与他评

评价内容	自我评价	教师评价
1. 活动参与度	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆
2. 小组协作氛围	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆
3. 课堂表现	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆
4. 解决问题的综合能力	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆

# 第 2 单元

## 优选推介——数字媒体艺术

一个响亮的宣传口号，一条夺人眼球的宣传横幅，一张耀眼炫目的宣传海报，一个有趣精彩的宣传视频……宣传推广已经在生活中比比皆是，这是因为它能表达设计者的思路 and 理念，拉近人们与陌生事物的距离，用强烈的视觉冲击引起人们的好奇和关注，给事物打上新奇有趣的标签。

宣传推广的方式从简单的口号、横幅、海报到如今的小程序、视频推广，它们正以日新月异的速度发生变化，推广的速度在加快，覆盖的面积在扩大，关注的人数在增长。

在本单元的学习中，我们将围绕“优选推介”这个主题，认识几种推广平台和推广方式，学会使用小程序、视频、宣传海报等来推广宣传物品。

## 主题学习活动：优选推介

# 2

贵州是中国的主要产茶地区之一，贵州茶叶被称作“黔茶”。爷爷每年都精心地打理着茶园，今年的茶既高产又优质，小清和爷爷一起在小镇的集市上摆摊，售卖自家产的茶叶。几天下来，收获不小，但是爷爷很辛苦，有没有一些方便轻松地推广农产品的方式呢？如今网络上有许多推广平台，掌握它们的使用方法也许能帮助爷爷成功推广产品。小青决定尝试使用推广平台。如果你是小清，你会选择哪个平台？怎样帮助爷爷推广茶叶呢？



### 活动内容

在网络平台进行推广会更轻松。



1. 认识网络推广平台。
2. 知道使用小程序推广的方法。
3. 利用视频平台推广特产。
4. 制作一张宣传海报。



### 知识与工具

知识学习	工具选择
<ol style="list-style-type: none"><li>1. 认识网络推广平台。</li><li>2. 认识小程序推广方法。</li><li>3. 认识视频推广方法。</li><li>4. 学习制作宣传海报。</li></ol>	计算机 摄像头

## 第1课 ▼

# 网络平台推广——各有千秋，遵守规则

家乡是一个美丽而温暖的地方，那里有着童年的回忆和熟悉的味道，何不把家乡特产推广出去，让更多人知道呢？随着时代的发展，出现了形形色色的网络推广平台，推广的方式不断发生着变化，推广形式也日益丰富多彩。有哪些平台可以推广家乡特产呢？使用这些平台应该注意哪些规则？本节课我们带着爷爷一起来学习吧！



### 想一想

同学们，你们知道自己家乡的特产是什么吗？是否曾经分享给其他人？你们是用什么方式分享的呢？



## 知识大讲堂

## 一、推广平台

随着移动互联网技术的发展,在大数据个性推送技术的加持下,网络平台成为热门的推广途径。网络推广平台的种类有很多,如短视频平台、电商平台及一些比较综合的平台,如微信、QQ、小红书等。

### 短视频平台

短视频平台(如抖音、快手、微信视频号、哔哩哔哩、西瓜视频等,见图 2.1.1)深受人们的喜爱。人们使用短视频平台不仅可以休闲娱乐,还可以分享生活。在平台上可以拍照、拍视频或进行简单的视频编辑,能够发布短视频,有的还支持直播。想要为家乡特产代言,我们可以把家乡特产通过这些短视频平台进行推广。



图 2.1.1 短视频平台

### 电商平台

推广家乡特产的方式有很多,通过电商平台销售家乡特产也是推广方式之一。随着网络环境的发展,人们的消费习惯在不断地发生变化,通过淘宝、京东、天猫等电商平台(见图 2.1.2),足不出户就可以了解商品信息。在各个电商平台搜索框中输入“特产”,映入眼帘的便是各种特产信息。





图 2.1.2 电商平台

## 其他平台

除了短视频平台、电商平台等可以进行推广，还有其他平台，如微信公众号和朋友圈（见图 2.1.3）、QQ 空间、小红书（见图 2.1.4）、小程序等。

微信与 QQ 是社交媒体平台，同时也融合了自媒体，人们可以分享自己想分享的内容。小红书是一个生活分享和电商相结合的平台，同时还支持直播。微信、QQ、小红书这类平台门槛比较低，只要有账号，就可以发布信息。

小程序的使用方便快捷，其种类、用途十分广泛，涉及生活的方方面面，其中还有用于购物的小程序，打开之后，可以浏览和购买商品。



图 2.1.3 微信朋友圈



图 2.1.4 小红书

### 说 一 说

你知道还有哪些平台可以进行推广吗？哪一款更适合爷爷使用呢？与同学们一起探讨一下吧！

## 二、选择合适的推广平台

推广平台虽然有很多，但是其所用的推送算法各不相同，形式上各有千秋（见图 2.1.5），我们应该如何选择呢？如果希望通过生动有趣的推广内容来博取流量，可以选择短视频平台；如果想要操作简便，可以选择微信朋友圈、QQ 空间、小红书等平台；如果有足够的储备，可以选择电商平台……总的来说，我们可以根据自己的需求选择合适的推广平台。



图 2.1.5 各有千秋的推广平台

### 说 一 说

你会选择什么平台来推广家乡特产？请与同学们分享你的理由。

## 三、使用推广平台，做守法公民

可以进行推广的平台非常多，我们在使用这些平台时要遵守以下规则。

(1) 合法。在法治社会，不管我们使用哪类平台，首先都要做到合法，遵守法律，遵守规则。

(2) 真实有效。除了合法，分享内容也应该真实有效，而且当网友有疑问时，我们也要实事求是地进行答疑。

(3) 尊重版权。网上有很多图片和视频素材，有些素材可能涉及版权问题，我们应当尊重他人的劳动成果，尊重版权，力求原创。

总而言之，在进行网络推广的过程中，要遵守各类推广平台的

使用规则，要做到合法、内容真实有效并尊重版权，做遵纪守法的小公民，如图 2.1.6 所示。



图 2.1.6 做守法公民

做 一 做

请上网搜索各类推广平台的使用规则，并填写表 2.1.1。

表 2.1.1 推广平台的使用规则

推广平台	使用规则



拓展阅读

自媒体



自媒体是什么？

自媒体也叫作“个人媒体”，个人可以通过网络途径向外分享自己的所见所闻和观点等。





除了微信公众号、微信朋友圈、QQ空间，  
还有哪些自媒体平台？

微博、博客、今日头条、百度百家、网易  
号……都是常见的自媒体平台。



自媒体除了分享观点，还有什么作用呢？

自媒体的作用有很多，有的人用来宣传和  
推广，有的人用来营造口碑，还有的人用  
来传递正能量……不管用在何处，都要遵  
守规则。



## 活动日志

### 活动日志

班级： 姓名：

活动名称	
活动环节	1□ 2□ 3□ 4□ (在对应环节画√)
活动完成内容	
活动完成度	□□□□□□□□□□ (100%)
活动小结	问题与反思： _____
	改进的方法： _____

## 第2课 ▽

# 小程序推广——触手可得

想让更多的人来了解家乡的特产，方式有很多，而且各有优势，我们已经知道小程序是其中一种方便快捷、受众广泛的工具，使用小程序既可以浏览商品也能购买商品。本节课就让我们来学习使用小程序宣传家乡特产吧！



### 想一想

同学们，你们使用过小程序吗？你们用过的小程序都有哪些功能呢？



### 知识大讲堂

## 一、触手可得的小程序

小程序是一种依托于移动互联平台的快捷应用程序，不需要安装即可使用，用户只需要使用扫码或者搜索的方式，即可打开相应



的小程序，如图 2.2.1 所示，可谓触手可得，因此受到大家的喜爱。



图 2.2.1 使用小程序示意图

开放小程序功能的平台有很多，如常用的抖音小程序、微信小程序、百度小程序、支付宝小程序等（见图 2.2.2）。我们可以为爷爷打造一个专属的小程序，并将这个小程序加入开放的小程序平台中，供大家使用。



图 2.2.2 常见的小程序平台

要制作关于家乡特产的小程序，可以利用第三方小程序制作平台进行制作，不需要编写复杂的代码，只需要编排设计各个功能模块即可完成，制作完成后，可以直接接入小程序平台，供大家使用。

### 说 一 说

请你利用搜索引擎查找常用的第三方小程序制作平台有哪些，并且和大家分享。



## 二、制作家乡特产小程序

第三方小程序制作平台有很多，可选用其中一个平台，如图 2.2.3 所示，制作家乡特产小程序。



图 2.2.3 小程序制作平台

### 注册账号

想要使用某一个第三方小程序制作平台，需要先在该平台上进行账号注册，以方便后续小程序的制作与管理。以“×××× 小程序”为例，介绍注册账号的步骤，如图 2.2.4 所示。

1 打开一个第三方小程序制作平台。

2 根据提示填写相关信息。

3 仔细阅读平台注册协议，并同意该协议。

4 完成账号的注册。

图 2.2.4 小程序注册图

账号注册成功后,返回登录界面,输入账号和密码,登录平台,进入个人主页,如图 2.2.5 所示。单击“前往设计”按钮,进入小程序设计界面。



图 2.2.5 小程序制作平台个人主页

在设计界面的左边有设置小程序界面编排及功能的菜单选项栏,通过拖、选即可对正中间的小程序界面进行设置,而这个小程序界面就是用户所看到的界面。设计界面上方是管理小程序的菜单栏,如保存当前创建的小程序、预览小程序等。设计界面各模块作用示意图如图 2.2.6 所示。



图 2.2.6 设计界面各模块作用示意图

## 进行制作

导航栏起着链接小程序里各个页面的作用,它就像地图或菜单一样,能够引导用户快速找到小程序里的内容。导航效果示例如图 2.2.7 所示。



导航选择区

图 2.2.7 导航效果示例

为了让用户能够快速访问家乡特产小程序的内容，可以对导航栏进行设置。设置导航栏不仅要设置导航栏的目录内容，还需要对各栏目的页面进行设置，如介绍家乡特产，在导航栏可以设置两个页面，一个是首页页面，把关键的内容信息放置于此；另一个是介绍页面，在此对特产进行介绍。导航栏设计示例如图 2.2.8 所示。



图 2.2.8 导航栏设计示例



图 2.2.8 (续)

之后对每个页面进行设计，包括框架排版、内容填充等。在“模块”选项下有许多可选模块类型，通过拖、拉模块至合适的位置，对模块进行内容填充即可完成页面的设置。

### • 文本设置

我们将要表达的文字内容通过“文本”模块进行设置，包括“文本”模块在页面显示的位置、该文本的标题、模块背景及文本内容等，如图 2.2.9 所示。

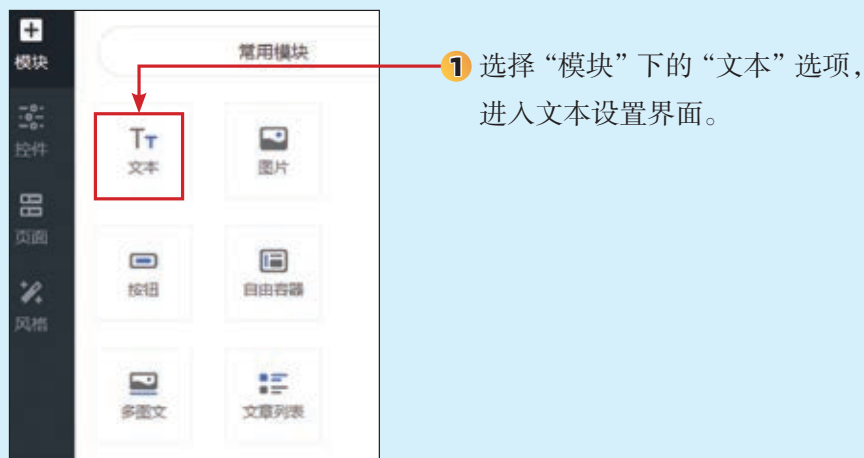


图 2.2.9 文本模块操作示意图



2 输入文字内容，对输入的文本字号、字体等进行设置。

图 2.2.9 (续)

### • 图片设置

页面如果只有大段文本内容，想要传达的信息可能会存在不够形象化的问题，因此可以使用“图片”模块，让页面所要呈现的信息更加直观，重点内容一目了然，如图 2.2.10 所示。



1 选择“模块”下的“图片”选项，进入图片设置界面。

2 从本地选择一张照片并上传。

3 确认所要导入页面的图片。

4 单击“确定”按钮，上传图片到页面。

5 调整该图片摆放的位置，在界面右边进行图片设置。

图 2.2.10 图片模块操作示例

## 试 一 试

请你在小程序制作平台中帮爷爷创建推广茶叶的小程序，对导航栏及页面进行设计。

## 分享发布

完成小程序的制作后，要对小程序进行保存，在发布前需要对小程序进行预览及问题排查，没有什么问题即可提交审核，审核通过后即可将你所制作的小程序发布到各大平台供大家使用，如图 2.2.11 所示。



图 2.2.11 小程序操作示例

进入授权审核界面后，根据提示选择你的小程序所要加入的开放平台，只要你的小程序符合开放平台的要求，即可通过审核在该平台进行发布，供大家使用，如图 2.2.12 所示。



图 2.2.12 小程序授权图

### 试一试

请选择一个小程序开放平台，将你帮爷爷制作的小程序发布到该平台当中，并分享给身边的人。



### 拓展阅读

## 小程序与 APP



我感觉小程序和 App 好像没有什么区别，有了 App 为什么还要再开发小程序呢？

小程序和 App 看上去功能大致相同，但其实它们之间也存在不一样的地方。







那它们之间到底有什么不同呢？

App 需要提交到各大应用商店审核，每个应用商店审核的资料都不一样，比较烦琐；小程序只需要提交到开放平台审核即可，较为方便。



除了这点，小程序和 App 还有什么不同之处？

做一个功能完整的 App 至少需要 3 个月的时间，而小程序不需要进行手机适配工作，所以开发周期相对较短。



## 活动日志

### 活动日志

班级： 姓名：

活动名称	
活动环节	1□ 2□ 3□ 4□ （在对应环节画√）
活动完成内容	
活动完成度	□□□□□□□□□□ （100%）
活动小结	问题与反思： _____
	改进的方法： _____
	_____

## 第3课 ▽

# 视频推广——直观、热门的大众媒介

相对于文字、图像，视频作为移动互联网时代的大众媒介，所呈现出来的内容会更有感染力、让人印象更加深刻，更加便于人们观看与理解，因此以视频的形式进行推广宣传，得到了大众的广泛喜爱。本节课一起来认识常见的视频推广平台，用视频直播来帮爷爷宣传家乡特产吧！



### 想一想

同学们，你们知道有哪些视频平台可以帮爷爷推广家乡的特产吗？



## 知识大讲堂

### 一、视频推广平台

随着网络媒体的进一步发展，许多视频平台如雨后春笋般创建

起来，如抖音、快手、微信视频号、哔哩哔哩、西瓜视频等，在这些平台上可以通过拍摄视频的方式分享你的内容。

在视频平台中，视频的呈现方式可以分为两大类（见图 2.3.1）：一类是将提前拍摄、剪辑好的视频以录播的方式分享到平台上；另一类是创建直播间，以直播的方式与他人进行实时互动。



图 2.3.1 录播与直播

相较于录播而言，直播的及时互动性更强。在直播过程中，观看者随时可以和直播者进行实时互动；而录播是将内容录制好再播放，所以互动感较弱。

相较于直播，录播的可控性更强。因为直播是在固定的时间段进行，所以只能在那个时间段进行观看或互动，错过了时间就只能看回放。录播随时随地都可以观看，不受任何条件限制。

### 说 一 说

同学们，你们看过录播或者直播的视频吗？你们觉得这两种视频播放形式有哪些区别呢？将你们所想的和同学们分享吧！

## 二、帮爷爷来直播

用直播的方式进行推广是如今非常热门的一种方式，通过直播

可以让观众在第一时间看到主播所要推荐的东西，并且主播可以和观众及时进行互动沟通，让他们更加了解主播所要分享的内容。想要为爷爷的家乡特产代言，让更多人知晓爷爷的家乡特产，一起来帮爷爷准备直播吧！

## 准备工作

为了保证推广效果，在做一场直播之前，要协助爷爷做好以下准备工作。

- 形象管理

观众进入直播间时的第一印象非常重要，直播时主播的形象要与爷爷推荐的产品相匹配，比如在户外海边基地做直播，可以选择穿着热情洋溢的海岛度假装。

- 直播间布置

直播间布置主要是准备直播设备和背景灯光等的布置。一场直播，需要的设备主要有手机或者计算机、手机支架、麦克风等。背景墙的布置也需要与你所推荐的产品相匹配，如推荐贵州茶叶，背景墙可以是茶山风景图，如图 2.3.2 所示。



图 2.3.2 直播背景墙示例

• 脚本准备

直播脚本就是将直播时所要呈现的内容列一个总体的大纲，包括直播开场的预热、直播间的互动、产品讲解、产品测评、抽奖环节、案例分享等，如图 2.3.3 所示。

直播脚本					
直播主题		家乡特产推荐			
直播目标		吸粉目标：		销售目标：	
道具准备					
产品准备		赠品：		福利款：	主进款：
直播时间		12月4日晚 8:00—10:00			
时间段	流程安排	主播	直播助理	后台 / 客服	价格福利
8:00—8:10	开场	互动、聊天	截图抽奖	收集中奖信息	
8:10—8:30	分享环节	分享主题 01			
8:30—8:40	互动环节	答疑解惑、互动	引导互动		
8:40—9:00	分享环节	分享主题 02			
9:00—9:20	试用环节	产品试用并讲解 01	产品配合展示	准备商品链接	
9:20	互动环节	福利赠送	直播间截图	抽奖统计	
9:20—9:40	试用环节	产品试用并讲解 02	产品配合展示	准备商品链接	
9:40—10:00	试用环节	产品试用并讲解 03	产品配合展示	准备商品链接	
10:00	结束环节	下场次直播预告			

图 2.3.3 直播脚本示例

做 一 做

请同学们根据爷爷所要推荐的家乡特产进行直播前的工作准备，并填写表 2.3.1。

表 2.3.1 直播准备设计表

形象管理	直播间布置	脚本准备

开始直播

直播前的准备工作就绪后，即可选择具有直播功能的视频平台进行直播，如抖音、快手等直播平台。

## 温馨小贴士

想要在某一视频平台进行直播，要先帮爷爷在该平台注册账号哦！

打开视频平台，单击首页的“+”选项，滑动底部的模式选择区域，选择“开直播”模式，到了直播时间单击“开始视频直播”按钮，进入直播间进行直播，如图 2.3.4 所示。



图 2.3.4 直播操作示例

在进行直播的时候思路要清晰，将所要推广的内容传达给观众；时刻关注观众的动态，有人提出问题记得进行解答；遇到一些有恶意的观众，要冷静，管理好情绪。

直播结束后，根据刚刚的表现及观众的反馈进行调整，以便让所推荐的东西被更多人所接受。

## 试一试

请同学们探索视频平台的直播功能，想办法帮爷爷宣传自己的家乡特产吧！

### 三、直播安全公约

直播传播速度快、范围广，所传播的内容质量参差不齐，为了共建和谐、风清气正的直播环境，每个使用直播功能的主播需要充分履行社会责任，严守法律和道德双重底线，遵守直播安全公约。

#### 试一试

查阅相关法律文件及资料，和同学们讨论“直播安全公约”的内容，了解未成年人不得从事视频广播相关活动，并分享给其他同学，一起来维护网络直播环境吧！



#### 拓展阅读

#### 在线学习



现如今学习的方式越来越多样了，周末我还在网上学习网络安全知识呢。

是的，现在在线学习非常有吸引力，不仅有录播的形式，还有直播的形式。



它们有什么区别呢？



录播的课程效果好，内容连贯，不受时间和地点限制，可以离线观看；直播学习的实时性强，可以互动交流，有监督作用，有参与感，课程完成度高，可实时答疑。



现在有哪些在线学习平台呢？

常见的有国家中小学智慧教育平台、网易公开课、慕课、腾讯课堂等，都提供海量的学习资源，在其中都可以找到我们感兴趣的学习内容哦！



## 活动日志

### 活动日志

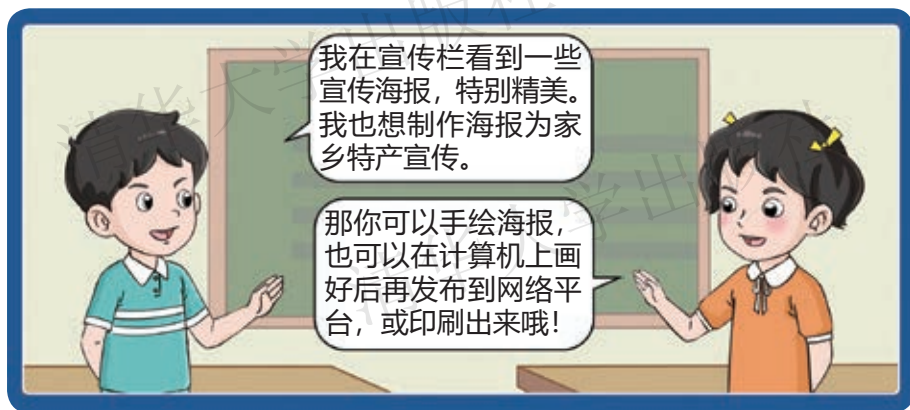
班级： 姓名：

活动名称	
活动环节	1□ 2□ 3□ 4□ （在对应环节画√）
活动完成内容	
活动完成度	□□□□□□□□□□ （100%）
活动小结	问题与反思： _____ _____
	改进的方法： _____ _____

## 第4课

# 宣传海报推广——手绘海报和电子海报

我们已经掌握了小程序、短视频平台的推广方式，移动互联网时代的媒体传播丰富多彩，宣传推广的方式也有很多，通过宣传海报来推广是一种常用方式。那么用于推广的海报包含哪些要素？如何制作宣传海报？完成海报的制作需要哪些工具呢？本节课我们一起来学习！



### 想一想

你在哪些场合看过海报？你所看到的海报中有哪些要素呢？与同学们分享吧！



### 知识大讲堂

#### 一、海报

海报是一种大众化的宣传工具，它将图片、文字、色彩等要素

进行完整的结合，简练、准确地传递信息。海报的内容通常包括事件、单位、时间、地点等核心信息。在影剧院、展览会、商业区、车站、街道等公共场所经常可以看到海报的身影，如图 2.4.1 所示。



图 2.4.1 宣传海报示例

### 基本要素

一般情况下，一张海报的基本要素有图片、文字、色彩。

(1) 图片（见图 2.4.2）。海报是一种视觉艺术，图片在海报中可以起到修饰的作用，在视觉上给人冲击，从而达到宣传和推广的目的。



图 2.4.2 图片

(2) 文字（见图 2.4.3）。海报的目的是传递信息，而在海报中能够准确传递信息的要素即是文字。在海报中，文字至关重要，它具有说明作用，如果海报设计中没有文字，将无法准确地传递信息。

(3) 色彩(见图 2.4.4)。色彩也是海报基本要素之一,人们最先感受到的是色彩效果,因为色彩的视觉冲击力最强。色彩对事物的表现能力有着其他形式无法比拟的超强效果。



图 2.4.3 文字



图 2.4.4 色彩

### 想 一 想

想一想,制作海报时,你会选择什么图片?搭配什么文字和颜色呢?

## 二、手绘海报

海报的制作可以采用手绘的方式,也就是利用纸张、颜料等工具绘制完成,如图 2.4.5 所示。在手绘海报之前,我们可以先整理制作思路。首先,确定海报版面是横向还是纵向。其次,构思海报的主要颜色、搭配颜色,包括海报的背景、文字和图案的颜色。此外,还需要构思海报中的文字、图案的大小和位置。

采用手绘的方式制作海报需要哪些工具呢?通常情况下,手绘海报常用的工具有纸张、铅笔、颜料、圆规、尺子、剪刀等,如图 2.4.6 所示。

### 做 一 做

请为你的家乡特产设计和制作一张宣传海报,并说一说你的设计想法。

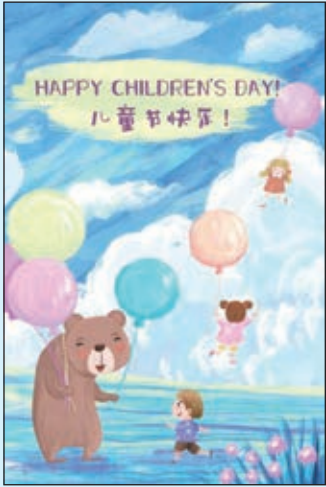


图 2.4.5 手绘海报



图 2.4.6 手绘工具

### 三、电子海报

除了采用手绘的方式制作海报，使用计算机制作海报是一种更为常见的方式。在计算机中有很多工具软件可以制作海报，例如使用 WPS 就可以完成海报的制作。

#### 绘制背景

背景在海报中可以起到衬托的作用，有背景更能突出海报中的其他要素。绘制背景的方法如下：单击“插入”选项卡，选择“形状”下拉按钮，选择相应的形状，如图 2.4.7 所示。

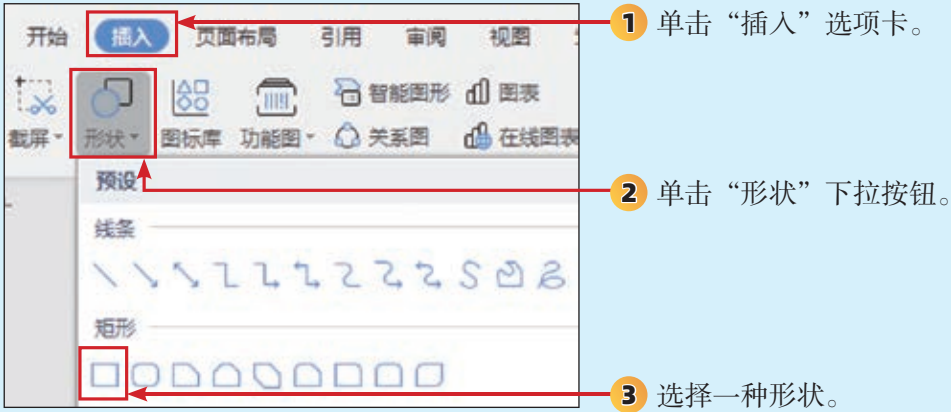


图 2.4.7 插入形状

按住鼠标左键，从左上角向右下角拖动，绘制背景，并给背景填充颜色或图案，如图 2.4.8 所示。

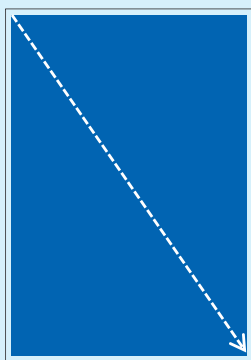


图 2.4.8 绘制背景

在绘制海报的过程中，往往需要遵循对齐原则。通过对齐，可以建立清晰而精致的外观。在 WPS 中，有左对齐、水平居中、右对齐、顶端对齐、垂直居中、底端对齐等对齐方式。如以下海报有两层背景，我们可以把背景设置为底端对齐，使背景的底端整齐，如图 2.4.9 所示。



选择需要底端对齐的背景，单击“对齐”中的“底端对齐”。

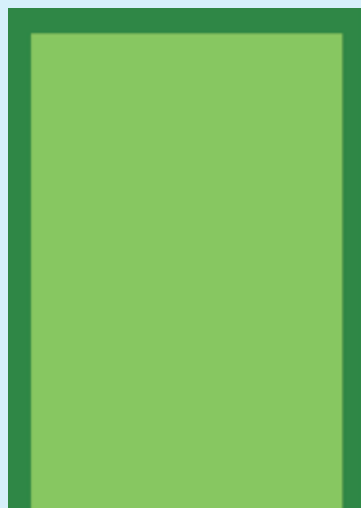


图 2.4.9 底端对齐



其他对齐方式的操作与底端对齐类似，我们可以根据自己的设计思路选择对齐方式。

## 插入图片

绘制背景完成后，可以给海报添加图片。单击菜单栏的“插入”选项卡，单击“图片”按钮，选择插入“本地图片”，如图 2.4.10 所示。



图 2.4.10 插入图片

如果插入的图片有背景颜色，可以在菜单栏的“图片工具”中选择“抠除背景”，去除图片背景，如图 2.4.11 所示。

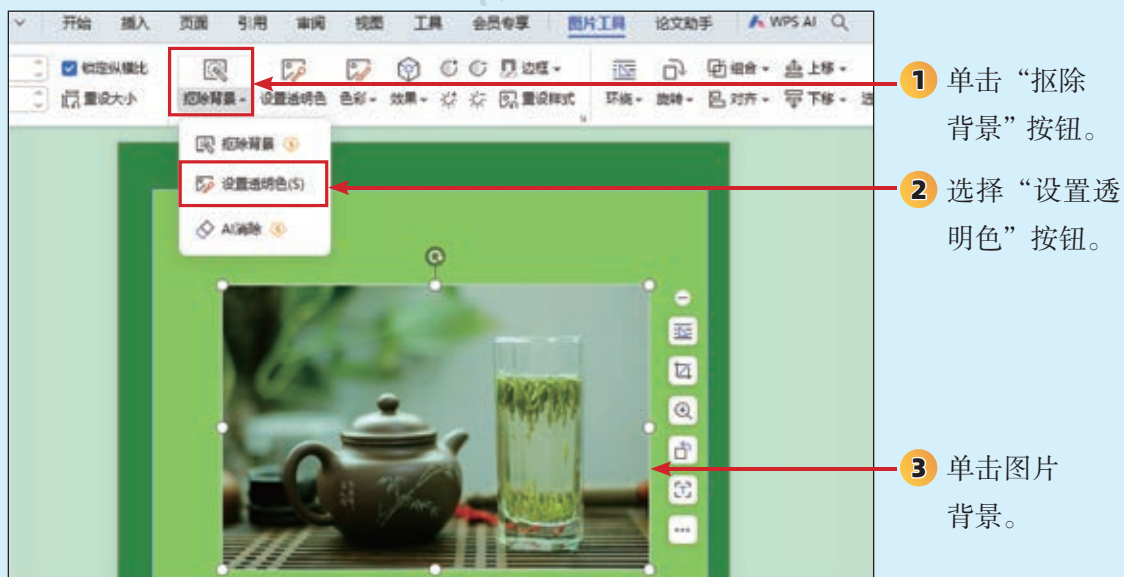


图 2.4.11 抠除背景

## 温馨小贴士

如果插入的图片在背景下方无法查看，需要修改图片的环绕方式：选中图片，单击“图片工具”下的“环绕”（见图 2.4.12），选择“浮于文字上方”即可。



图 2.4.12 环绕方式

海报中元素的角度会影响到海报的整体效果，不同的角度搭配更能突出海报的艺术性。当插入图片后，我们可以利用旋转工具调整图片的角度，如图 2.4.13 所示。



选中需要调整角度的图片。将鼠标指针移到旋转箭头处，按住左键，鼠标指针向左移动，图片则向左旋转；鼠标指针向右移动，图片则向右旋转。

图 2.4.13 调整图片角度

## 添加文字

为了能够在海报中准确地传递信息，我们可以在海报中添加文字作为说明。文字有横向和竖向两种方向，可以选择插入横向文本框或竖向文本框，如图 2.4.14 和图 2.4.15 所示。

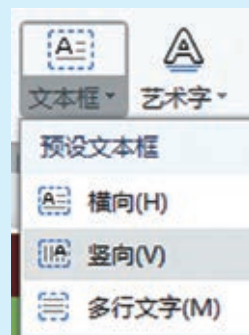


图 2.4.14 插入文本框

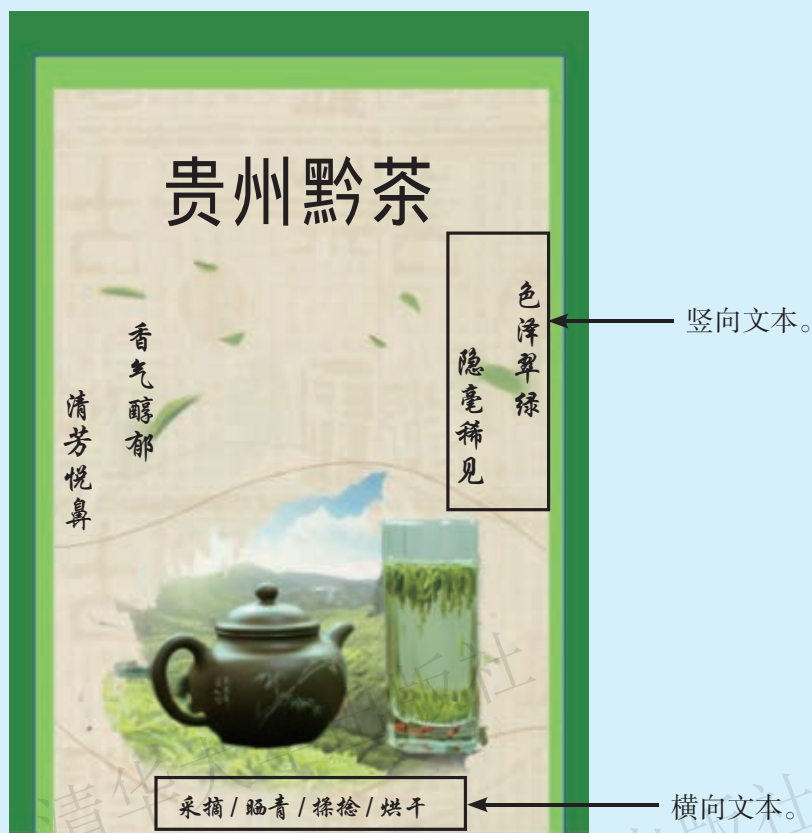
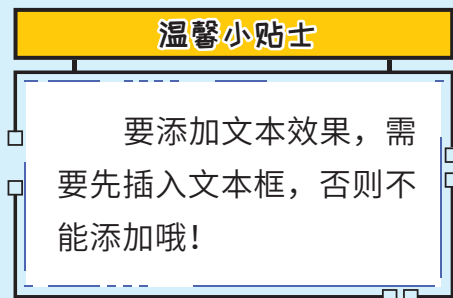


图 2.4.15 横向、竖向文本

使用文本框添加文字后，可以通过添加文本效果来增强海报的艺术效果。在 WPS 中，文本效果有阴影、倒影、发光、三维旋转、转换等，我们可以根据设计思路进行选择，如图 2.4.16 所示。



图 2.4.16 文本效果



## 试 一 试

同学们，请根据自己家乡特产的特色，设计制作一张电子海报，并选择一种推广平台，将电子海报上传到其中。



## 拓展阅读

## 平台运营与维护



平台运营与维护指的是什么？

平台运营与维护是指平台内容的策划、发布和优化，通过不断完善平台为用户提供更好的服务和体验。



平台运营维护通常需要做些什么呢？

平台运营维护要做的事很多，比如要经常更新平台上的内容，这样才不容易导致用户流失。另外，还要做好平台的群体维护，要分析平台的受众群体是哪类人，这样才能有针对性地进行推广。





活动日志

活动日志

班级：      姓名：

活动名称	
活动环节	1□ 2□ 3□ 4□ （在对应环节画√）
活动完成内容	
活动完成度	□□□□□□□□□□ （100%）
活动小结	问题与反思： _____
	_____
	改进的方法： _____
	_____



## 知识回顾

## 优选推介——数字媒体艺术

网络平台推广  
——各有千秋，遵守规则

推广平台

选择合适的推广平台

使用推广平台，做守法公民

小程序推广  
——触手可得

触手可得的小程序

制作家乡特产小程序

视频推广  
——直观、热门的大众媒介

视频推广平台

一起来直播

直播安全公约

宣传海报推广  
——手绘海报和电子海报

海报

手绘海报

电子海报



## 活动总结

# 2



### 过程与收获

1. 知道网络推广相关渠道。
2. 学会利用小程序进行推广。
3. 学会使用视频推广。
4. 使用宣传海报推广。



### 分享与交流

各小组成员选择已制作完成的小程序或者宣传海报，在班级中进行展示，和老师或同学们进行分享和交流，共享成果，分享快乐。



### 自评与他评

评价内容	自我评价	教师评价
1. 活动参与度	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆
2. 小组协作氛围	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆
3. 课堂表现	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆
4. 解决问题的综合能力	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆

# 第3单元

## 互动媒体——动画编导

2010年上海世界博览会期间，上海企业联合馆推出的“魔方”建筑引人入胜，前来体验的观众络绎不绝，“魔方”到底有什么魔力呢？这要从它带领观众全程互动的体验说起：观众有节奏地鼓掌，展区内的灯柱整齐划一地变换颜色；观众穿行于四季如画的展区内，指尖轻轻触碰婆娑的芦苇丛，一幅又一幅四季风光图随之切换；观众乘坐“虚拟电梯”，一个简单的开门、关门的动作，就能跟随电梯穿梭于不同楼层，在门外看到不同的画面内容……

如今，简单影像、视频、幻灯片的展示司空见惯，在日新月异的信息科技时代，人们乘着飞速发展的科技列车，安上想象的翅膀，让数字媒体焕发出一种别具风格的新意，这就是不断崭露头角的互动媒体。基于互动媒体技术，体验者可以与作品对话、交流、互动，身临其境地体验作品中的各种场景，主动精心地打造属于自己的作品，获得无穷无尽的乐趣。

在本单元的学习中，我们将围绕“动画编导”这个主题，了解互动媒体的魅力，学会编写互动媒体作品剧本，扮演小导演的角色，学会使用相关软硬件工具执导一个互动媒体作品。


## 主题学习活动：动画编导

# 3

周末，小青和父母来到人声鼎沸的科技馆，参观和体验了科技馆中许多有趣的项目。“空中翻书”“互动影像”这两个项目特别吸引小青的注意，创意装备可以让人亲身参与并进行互动。这让小青大开眼界，如果平时的动画能进行互动，那就更好玩了。小青决定自己来当一回小导演，制作一个交互动画作品。



### 活动内容



能进行互动的动画作品  
可好玩多了。

1. 知道互动媒体和交互动画。
2. 知道如何编写动画脚本。
3. 使用编程软件搭建片场。
4. 学会制作交互动画。



### 知识与工具

知识学习	工具选择
<ol style="list-style-type: none"><li>1. 认识互动媒体和交互动画。</li><li>2. 知道编写动画脚本的方法。</li><li>3. 认识动画片场布置的内容和方法。</li><li>4. 学习制作交互动画。</li></ol>	计算机 主控板

# 第1课 ▽

## 互动媒体——人机交互

智能感知技术的发展，为人们创新创业插上了想象的翅膀。许多科技作品已不仅仅停留在观摩赏析阶段，人们更加追求新颖的实时交互与虚实互动，如互动投影、4D影院等，虚拟世界和现实世界的互联互通提高了作品的趣味性，也让我们见识到了新时代互动媒体的魅力。

小青想要制作有趣的互动动画，还要先了解互动媒体的知识才行。

这些是什么？对我制作作品有没有帮助呢？



### 想一想

同学们，想一想，你们在生活中见到过哪些互动媒体作品？它们有什么特点呢？



## 一、新奇的互动媒体

### 互动媒体

人们常说的媒体一般是指能承载、存储、传递信息的一类器具或工具，如图书、报纸、电视、广播、计算机、互联网等。互动媒体在传统媒体的基础上，增加了“交互”功能，即可以通过键盘、传感器、麦克风等设备进行单向、双向或多向的交流和沟通。传统媒体与互动媒体的区别如图 3.1.1 所示。



图 3.1.1 传统媒体与互动媒体的区别

### 互动媒体作品的运行过程

互动媒体作品一般需要使用外部的输入设备配合相应的软件，来实现人机交互的功能，因此，互动媒体作品也需要经历“输入—处理—输出”的过程，从艺术或传播的角度来看，也是“感知—处理—表达”的典型过程。以“光立方”作品为例，它的运行过程如图 3.1.2 所示。



图 3.1.2 光立方作品运行过程

### 互动媒体的形态

感知与交互的技术在不断发展, 互动媒体也正在不断地以各种各样的形态呈现在人们面前。常见的互动媒体形态有互动动画、互动游戏、互动通信(如人机通话)等, 如图 3.1.3 所示。通过这些形态, 人们不仅可以看到、听到, 还可以摸到、闻到、感觉到, 甚至可以与其中的人、事、物进行互动。



图 3.1.3 互动媒体的各种形态

### 说 一 说

同学们, 想一想, 互动媒体的几种形态一般会应用在生活中的哪些场景里? 互动媒体和传统媒体相比, 你们更喜欢哪一种? 为什么?



## 二、有趣的交互动画

在互动媒体中，互动动画以其新颖、有趣、具有故事性等特点而深受欢迎。下面我们以互动动画为例来感受互动媒体的魅力吧！

### 交互动画

动画，简单来说，是指连续变化的图画，它是将静态的图像通过连续播放的方式让人在视觉上感受到变化或运动。

当人们可以与动画中的画面进行交互时，就产生了交互动画。比如，在观看动画时，人们可以以动画中的某一个角色参与动画的情节，改变故事的发展，控制故事的结局等，如图 3.1.4 所示。



图 3.1.4 交互动画示例

和传统的动画相比，交互动画更突出它的“交流性”“选择性”或“参与性”，观众可以经历从“欣赏”动画到“参与”动画的巨大转变。

### 交互动画与表达

人们制作交互动画最主要的目的是向观众展示画面，传达作者

的观念和思想，让读者与作者进行对话等，因此，交互动画是一种深度表达思想的工具，更可贵的是这种表达是交互的、实时的、现场的、深层次的。

交互动画是“交流互动”和“动画”的结合。人们制作动画时，故事情节、声音和画面是不可缺少的三要素。有了故事情节，观众可以理解故事内容和作者的观点；有了声音和画面，观众可以通过视觉和听觉的体验更加生动形象地理解故事情节。

在动画三要素的基础上增加交互性，不仅有视觉和听觉上的体验，还可以调动其他感官或身体动作，使人们更身临其境地体会到动画的乐趣和意义。交互动画与表达如图 3.1.5 所示。



图 3.1.5 交互动画与表达

### 想一想

观看《乐队高手》交互动画作品，思考这个作品讲述了一个什么故事，表达了作者的什么思想，在哪里体现了互动性。

## 三、交互动画创作工具

“工欲善其事，必先利其器”，要做好小导演，制作好互动动画，我们还要知道使用哪些工具来进行创作。

## 感知与输入设备

要和制作完成的动画进行互动，需要有能感应到人们动作或者环境变化的装置，也就是输入设备。常用的标准输入设备有计算机的键盘、鼠标，手机的触摸屏等。此外，大多数互动作品都使用各种传感器等智能硬件来感受外界的信息，如图 3.1.6 所示。

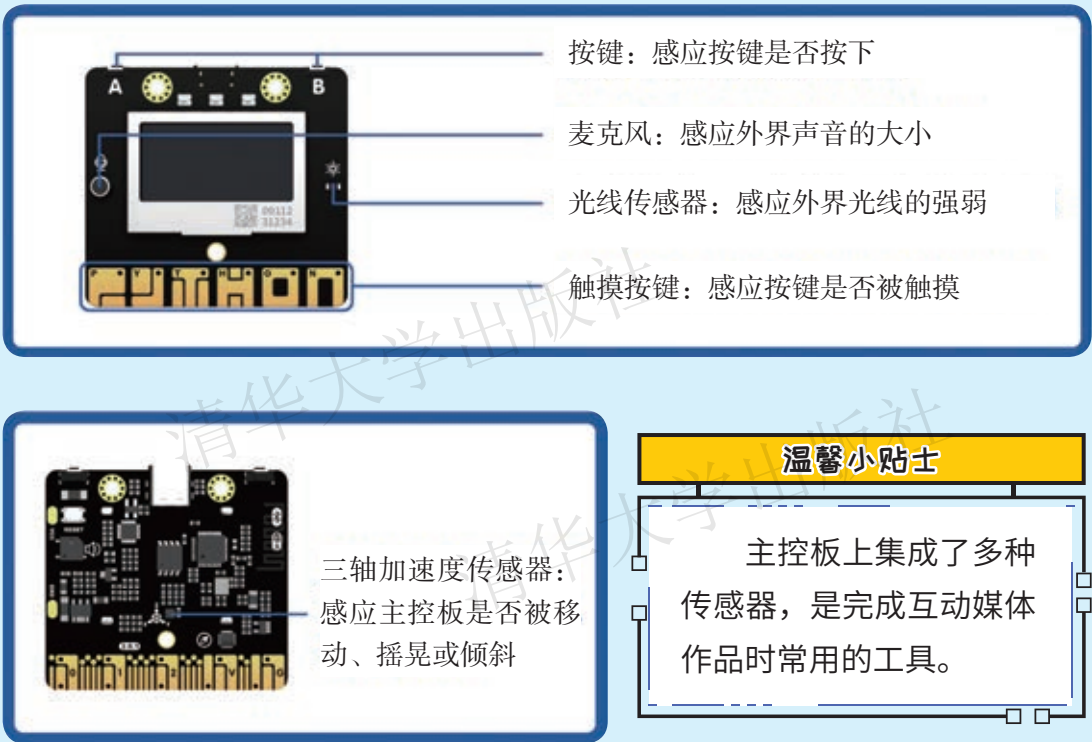


图 3.1.6 主控板上的传感器

## 计算与信息处理

外界的信息输入计算机后，需要对它们进行处理，并且需要知道如何使用这些信息进行人机交互。如使用图形化编程软件，在软件中编写程序，一方面可以对传感器采集到的信息进行处理，另一方面可以在这里进行动画的设计和制作，如图 3.1.7 所示。

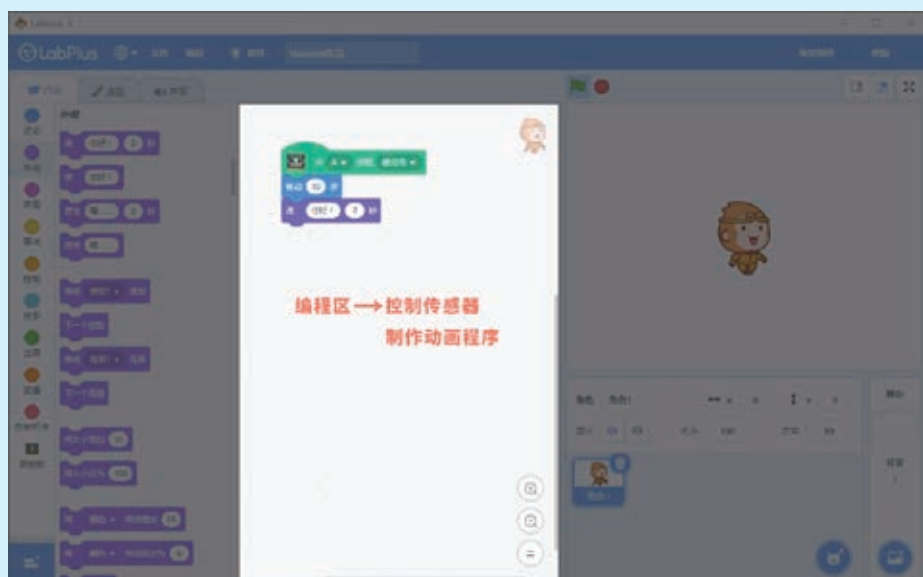


图 3.1.7 图形化编程界面

### 表达与输出设备

交互动画制作完毕，需要将作品展示给观众观看和体验，编程软件舞台区如图 3.1.8 所示。此时需要有输出设备将动画呈现出来。计算机的显示屏是最常用的输出设备。

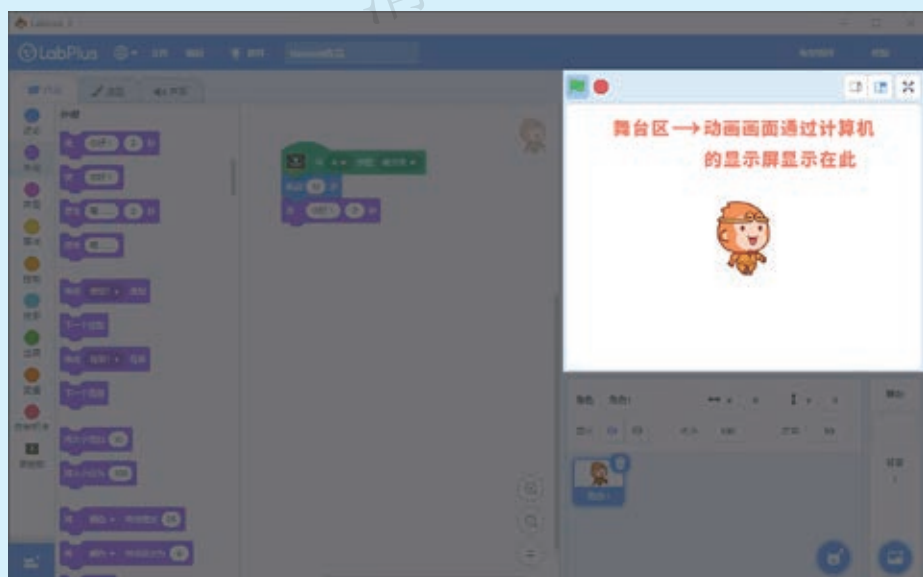


图 3.1.8 编程软件舞台区

试 一 试

如果同学们是小导演，要设计一个交互动画，你们会使用哪些输入设备？要输出怎样的功能呢？和其他同学讨论，并填写表 3.1.1。

表 3.1.1 互动动画设计表

输入设备	信息处理	输出效果
光线传感器	软件编程	客厅场景，光线暗则客厅灯亮，光线亮则客厅灯稍暗



拓展阅读

风靡全球的 VR 技术



互动媒体如今在生活中的应用越来越多，比如大家喜闻乐见的 VR（虚拟现实）技术。

是的，戴上一个 VR 眼镜，你就可以置身于各种场景中，还可以通过体感的交互操控场景。





VR 的这种功能是如何实现的呢?

简单来说, VR 是人们创建的一个可以体验虚拟世界的计算机仿真系统。它通过传感器来采集外部信息, 并使用三维图形生成技术和动态环境建模技术来创建一个虚拟的世界。



那它为什么如此受欢迎呢?

这是因为它的仿真系统追求还原真实现场, 用户的体验十分真实, 人们能在虚拟世界里得到有趣、新奇的体验。



## 活动日志

### 活动日志

班级: 姓名:

活动名称	
活动环节	1□ 2□ 3□ 4□ (在对应环节画√)
活动完成内容	
活动完成度	□□□□□□□□□ (100%)
活动小结	问题与反思: _____
	改进的方法: _____



## 第2课 ▽

# 动画剧本——故事的结构与逻辑

一个好的互动动画，应主题深刻新颖，画面生动有趣，故事精彩绝伦，内涵引人深思……在制作作品前，不要急于上手，而是要梳理思路，规划好整个动画的内容。而动画剧本便是这样一个可以定格动画画面、记录动画内容的好帮手。

小清经过思考，决定制作一个记录植物生长过程，使用主控板模拟人们栽培植物的动画。在制作互动动画作品前，同学们先帮他整理故事内容，写好动画剧本吧！

动画的画面怎么呈现？  
互动动画怎么制作？动画的故事是什么？怎么体现互动性呢？

先完成一个动画剧本，把思路梳理一下吧！

### 想一想

和同学们分享你读过的剧本，想一想，剧本有什么特点？动画剧本有什么不同的地方吗？





## 知识大讲堂

## 一、我的剧本

## 剧本及剧本的组成

剧本是艺术创作的一种形式，一般有文学剧本和摄影剧本两种，它的主要作用是确定故事的主题，构思故事的情节，设置人物的形象，提供对话语言等。剧本的作用如图 3.2.1 所示。



图 3.2.1 剧本的作用

虽然不同的人创作出来的剧本形形色色，但每个剧本都离不开几个特定的组成要素。一般来说，一个剧本基本由故事、结构、人物和台词四部分组成。

## 故事

故事是人们想要叙述的一个事件。通常具体的故事情节会贯穿一个剧本，并指导剧本的整个走向。

在创作剧本时，首先要确定故事的主题，围绕这个主题进行发展，确定好故事的内容。故事内容可以从生活小事、寓言故事、学

科知识等方面入手进行思考，同时要注意给故事增加互动性，实现交互的效果。如图 3.2.2 所示，小青对植物的生长过程十分好奇，于是想制作一个和植物生长有关的动画。



图 3.2.2 小青的交互动画故事

## 结构

如果一个故事结构分明，那么读者就能清晰地了解作者的思路。在确定了故事内容后，可以思考如何呈现这个故事，对故事中的人物和事件按轻重主次进行合理的安排。

剧本创作常用的结构有线状结构、连环结构、重复结构等。

线状结构是指故事按照一定的时间顺序、因果关系等连接起来，像一条线一样，有始有终。在故事编排时，可以按照线状结构确定故事的开篇、发展、高潮、结尾等，有顺序地进行贯穿。

连环结构是指故事情节环环相扣，如果一个环节缺失，后面的环节将无法进行。很多侦探小说用的就是这种故事结构。小青的交互动画结构如图 3.2.3 所示。

重复结构是指不断地重复故事中的某个情节。《狼来了》就是经典的重复结构。



图 3.2.3 小清的交互动画结构

### 人物

人物是故事的角色，一个剧本中可以有若干个人或物，我们可以根据故事的内容对人和物进行不同的设置。在交互动画中，要实现交互性，人物是较好的切入点。图3.2.4是小清制作的动画中的人物。



图 3.2.4 小清的动画中的人物

### 台词

台词，也就是剧本中人物所说的话语。台词一般包括对白、独白、旁白等。对白即剧本中人物之间的对话，独白即剧中人物自己和自己的对话，旁白即剧本中对观众或读者所说的话。根据故事的内容，可以给人物设置不同形式的台词。植物的台词如图3.2.5所示。

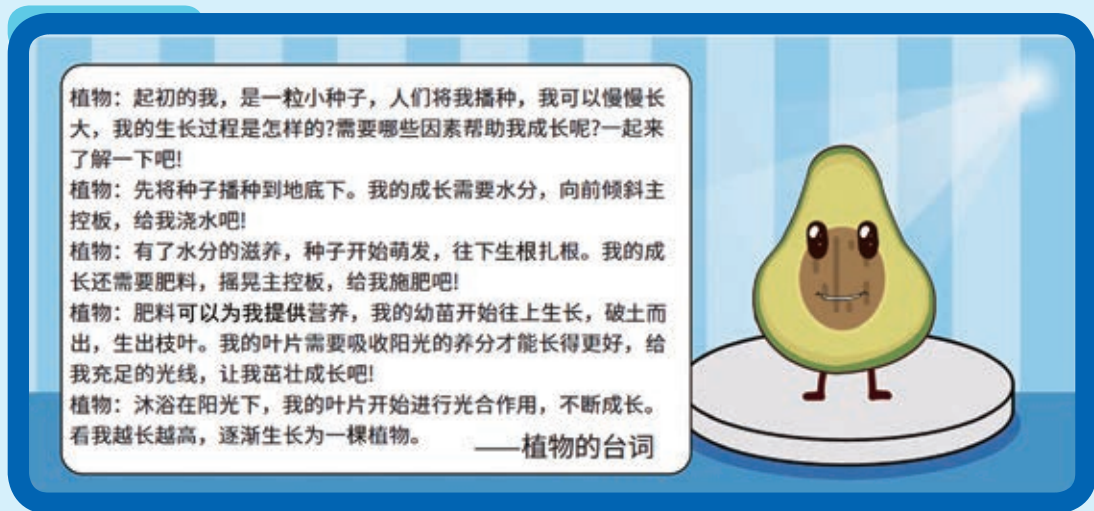


图 3.2.5 植物的台词

### 做 一 做

请同学们根据所学的剧本的相关知识，完成一个剧本大纲：确定自己的故事主题，思考故事的内容，理清故事的结构，设计主要人物和主要台词等。剧本大纲模板如图 3.2.6 所示。

**剧本大纲**

故事主题：

故事内容：

故事结构：

主要人物：

主要台词：

图 3.2.6 剧本大纲模板

## 二、创作动画剧本

剧本有多种多样的类型，根据应用范围的不同可以分为电视剧本、电影剧本和动画剧本等。我们要制作交互动画，可以使用动画剧本来呈现动画内容。

由于动画是由多个连续不断的图画组成，画面感较强，因此在制作剧本时，人们常常会用文字描述具体的画面，或者直接绘制图画来展示动画的剧情。

## 文字动画剧本

文字动画剧本是使用具体的文字来描述动画画面的一种形式。在编写时，可以根据故事划分为几个场景，每一个场景写明画面的内容，如时间、地点和人物等，写明人物的台词、动作和神态等。《植物生长记》文字动画剧本如图 3.2.7 所示。



图 3.2.7 《植物生长记》文字动画剧本

### 做 一 做

请同学们在已经完成的故事大纲的基础上，扩充剧本内容，将具体的故事画面用文字动画剧本编写出来。

## 绘画动画剧本

使用文字有时不能形象地展示自己头脑中的画面，如果以图画的形式进行展示，会使画面更加形象。在影视作品的制作中，将这种把连续画面进行分解，把文字描述的内容落实到具体的镜头框的方法称为分镜。

分镜的作用主要是说明一个场景如何构成、人物在镜头前的大



小比例、人物有什么动作、说了哪些台词、画面有什么特效、镜头的角度等。

分镜画面的格式一般由镜号、画面、画面描述、时间长度等组成。《植物生长记》绘画动画剧本如图 3.2.8 所示。







镜号	画面	画面描述	时间长度	镜号	画面	画面描述	时间长度
1		种子的自述	10秒左右	4		施肥, 种子破土的过程	10秒左右
2		播种的过程	10秒左右	5		光合作用, 种子生长的过程	10秒左右
3		浇水, 种子生根的过程	10秒左右	6		长成幼苗的过程	5秒左右

图 3.2.8 《植物生长记》绘画动画剧本

### 试 一 试

请同学们结合已完成的文字动画剧本, 把具体的画面绘制出来, 完成绘画动画剧本吧!

## 三、剧本创作小提示

创作剧本也是在使用自己的智慧创作成果。但是, 每一种创作都有自身的规则, 我们不能逾越这些规则和底线, 在剧本创作时, 要注意以下几点, 如图 3.2.9 所示。

(1) 剧本创作的内容必须遵守法律法规的要求, 不能有违法犯罪的内容。

(2) 剧本创作应该多提倡正能量,弘扬新时代积极向上的面貌。

(3) 剧本创作不能随意抄袭,要尊重他人的权益,同时注意保护自身的权益。



图 3.2.9 剧本创作注意事项



### 拓展阅读

## 了不起的动漫设计



我的动画剧本中的画面大部分是在纸上绘制而成的,那在电视上常看到的动画也是这样制作的吗?

早期的动画的确是这样制作的,随着网络和技术的发展,如今人们借助计算机绘图软件,制作出了更加多样和栩栩如生的动画,不仅有平面动画,还有三维动画,推动了动漫设计产业的发展。



动漫设计会比动画设计更有趣吗?



动漫设计主要通过漫画和动画，结合故事情节等形式，以平面动画、三维动画、动画特效等方式进行表现。它需要的设计技能十分多样，如美术设计、三维建模、三维动画特效等。



动漫设计原来如此复杂，效果应该很不错吧。

是的，从20世纪60年代手绘动画的经典《大闹天宫》到融合众多计算机特效的《宝莲灯》，再到给人震撼观感的《哪吒之魔童降世》，都在展示着动漫文化的繁荣与飞跃。



### 活动日志

#### 活动日志

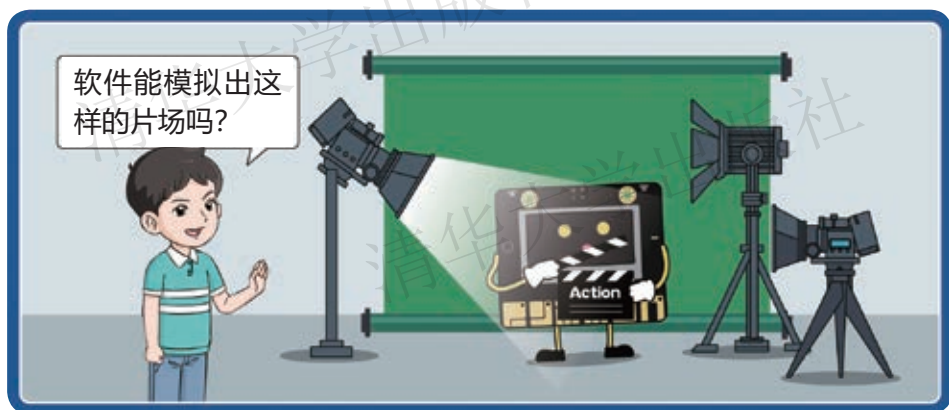
班级： 姓名：

活动名称	
活动环节	1□ 2□ 3□ 4□ （在对应环节画√）
活动完成内容	
活动完成度	□□□□□□□□□□ （100%）
活动小结	问题与反思： _____
	改进的方法： _____

## 第3课

# “片场”布置——虚拟场景的营造

完成了剧本的编写，接下来就可以将剧本中的画面呈现出来啦！在开拍之前，还需要提前选好主演、挑好场地、准备拍摄道具，精心布置好片场。一切准备就绪，小导演才可以有条不紊地制作作品。这节课一起来学习如何使用编程软件搭建属于自己的片场吧。



### 想一想

同学们，想一想片场这些工具（见图 3.3.1）的作用分别是什么？我们如果用编程软件来实现一个动画，又需要哪些工具？



图 3.3.1 片场工具



## 知识大讲堂

## 一、我的片场

片场是拍摄影视作品等的一个场所。在片场中导演需要布置好场景，选择好演员，选用相关的工具才能进行拍摄。制作动画虽然不用现场布置，但是也需要设计好场景，绘制出各种角色，才能方便故事的展开。

很多图形化交互动画创作软件都提供了“片场”布置的几个区域，我们使用它来布置一个属于自己的片场，如图 3.3.2 所示。软件中的“角色列表”是片场中演员的集合地，我们可以在这里查看和添加自己想要的角色；“背景列表”设定了演员表演的场景，我们可以在这里布置和添加需要的背景；舞台区就如同导演的监控器，在这里显示了片场的布置效果，我们可以通过舞台区进行观看。



图 3.3.2 图形化交互动画创作软件界面

## 二、布置我的片场

### 布置片场中的背景

选择一个合适的背景可以帮助导演在舞台设计上大展身手，在软件的背景列表中提供了多种选择背景的方法，我们可以根据自己的需要选择任意一种方法布置背景，如图 3.3.3 所示。

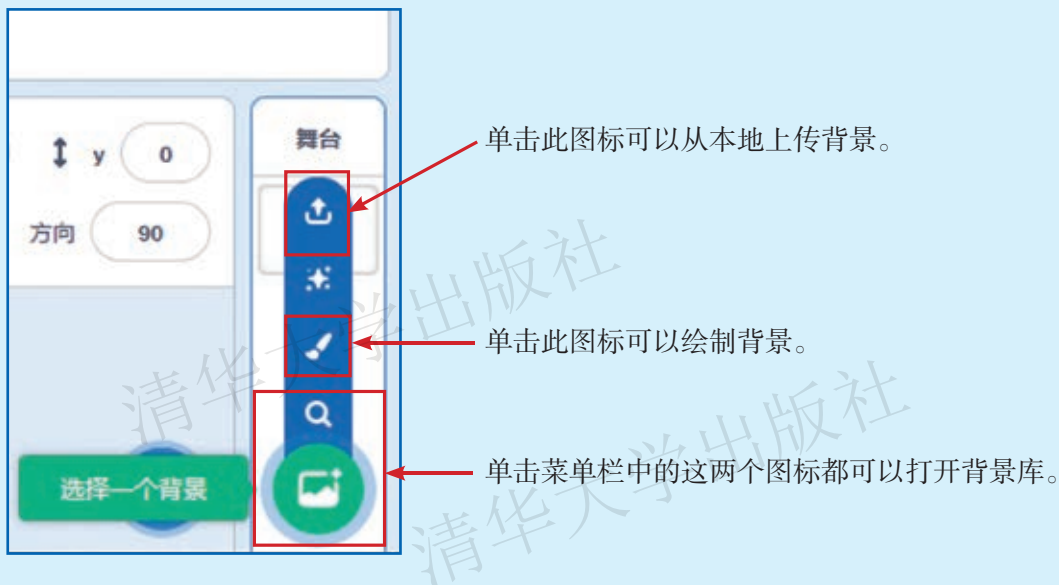


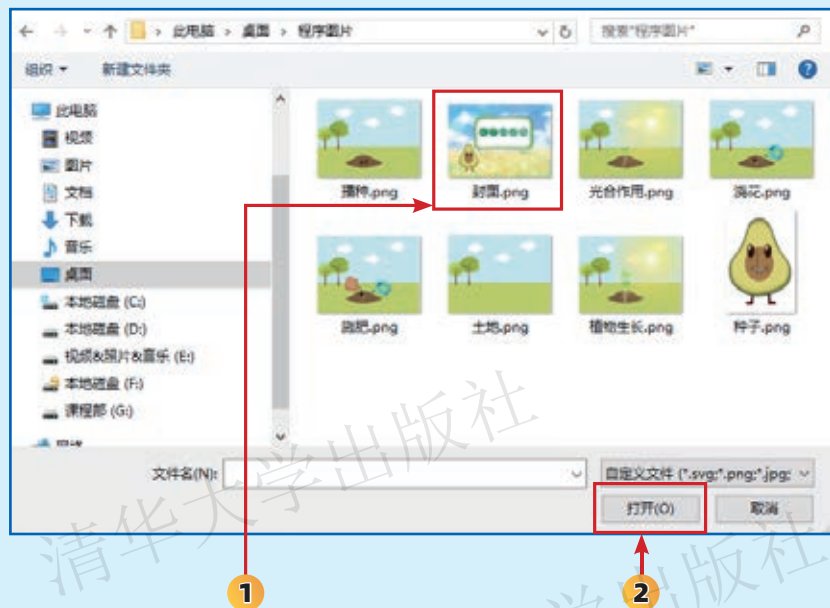
图 3.3.3 布置背景

软件中的背景库自带了许多图片，可以根据自己的需要进行选择。在背景库中我们可以查看所有的背景图片，背景库将图片分为奇幻、音乐、运动、户外、室内、太空、水下、图案八种类别，我们可以根据分类快速找到想要的背景图片，如图 3.3.4 所示。



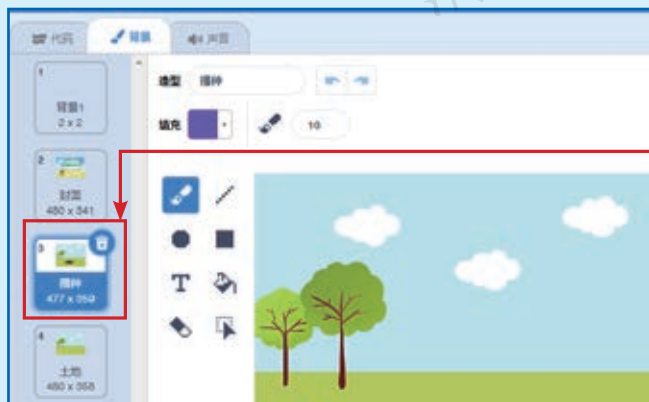
图 3.3.4 在背景库中选择背景

如果背景库中没有自己需要的图片，我们可以在网上搜索，并保存在计算机上，上传到软件背景库中。如小清制作的《植物生长记》作品，就需要自己上传背景。单击“上传背景”图标，弹出“打开”对话框，如图 3.3.5 所示。



在窗口中选择目标图片。

单击“打开”按钮，即可成功导入本地图片。



3 重复步骤 1，再次导入背景。可以导入多张背景图片，用鼠标拖动背景图片可以调整图片的排列顺序。

图 3.3.5 设置背景

### 做 一 做

请同学们根据本单元第 2 课完成的剧本，添加你所需的背景吧！

## 添加片场中的角色

在片场中布置好了场地，还需要找好角色，在交互动画创作软件中，角色区提供了多种添加角色的方法。添加角色的方法与添加背景的方法类似，可以在软件自带的角色库中寻找自己想要的角色、上传角色或绘制角色等。

当在角色库和网络上都找不到自己需要的角色时，可以自己来绘制。例如，小清的作品中，需要一粒种子的形象，因此他使用了绘制角色的功能，绘制角色的步骤如图 3.3.6 所示。

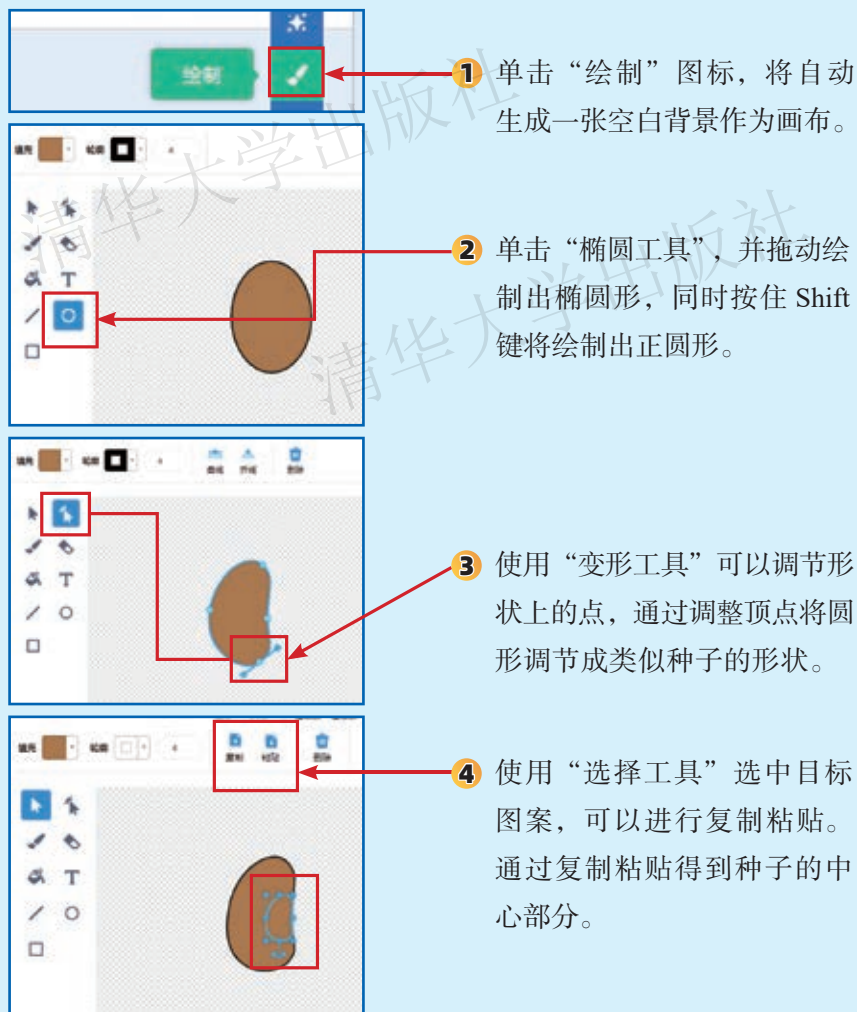
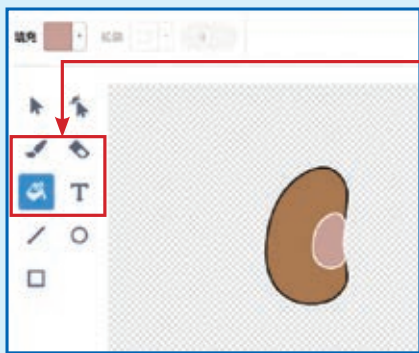


图 3.3.6 绘制角色





- ⑤ 画笔工具的用途：借助鼠标灵活地绘制线条，例如添加种子的手脚。
- 橡皮擦工具的用途：擦除绘制角色过程中出错的部分。
- 填充工具的用途：为封闭图形填色，如改变种子中心部分的颜色。

图 3.3.6 (续)

### 做 一 做

请同学们根据本单元第2课完成的剧本,添加你需要的角色吧!

### 添加片场中的声音

在影视作品中,声音的作用丝毫不输于画面带给观众的震撼感,所以合理地应用声音来辅助画面可以帮我们提高动画的质量,使得动画更加生动、更加具有吸引力。

常见的添加声音的方法有从声音库中选择声音、本地上传声音或录制声音三种,具体操作步骤如图 3.3.7 所示。



- ① 单击声音按钮,切换到声音界面进行操作。



- ② 将鼠标指针移至页面下方图标,将弹出添加声音菜单栏,选择添加方式。

图 3.3.7 添加声音



声音库中有丰富的音效可供选择，单击菜单栏中的图标可以打开声音库，可以根据目录分类和搜索框快速查找你想要的音效，如图 3.3.8 所示。

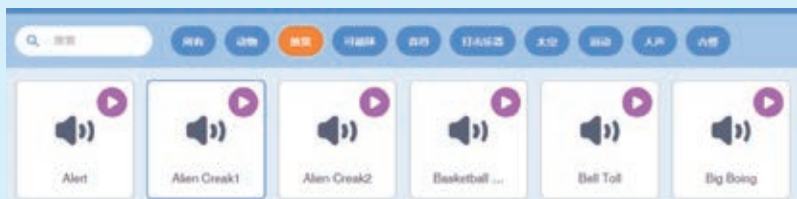


图 3.3.8 在声音库中选择声音

如果在声音库中没有找到需要的声音，那么可以自己进行录制。录制声音的种类如图 3.3.9 所示。



图 3.3.9 录制声音的种类

使用交互动画创作软件的录制过程如下：单击菜单栏中的录制选项，跳转到录制界面，根据提示单击“录制”按钮开始录制，如图 3.3.10 所示。

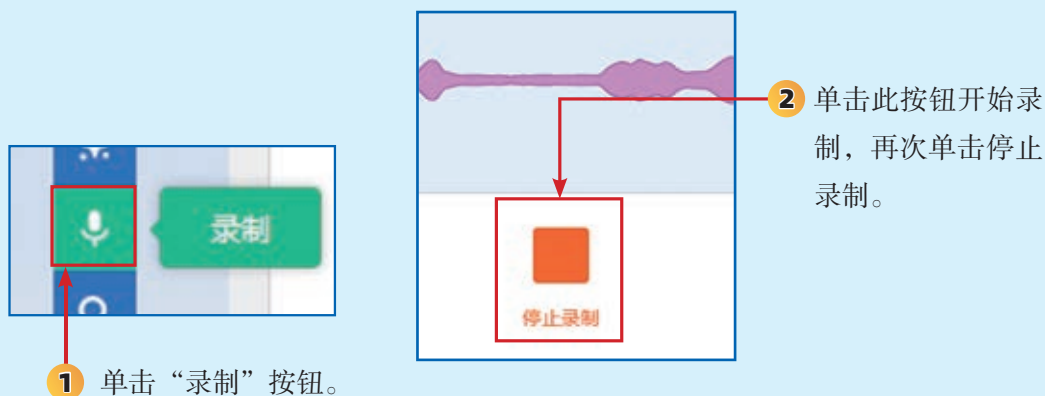


图 3.3.10 录制和处理声音



图 3.3.10 (续)

### 做 一 做

请同学们根据本单元第2课完成的剧本,添加你需要的声音吧!



### 拓展阅读

## 知识产权



我在布置片场时从网上下载了图片，可以随意使用或者是以我的名义对这些图片进行二次发布吗？

不可以哦。由别人的智力劳动所创作出来的成果，创作者享有相应的知识产权，我国有相关法律保护创作者的财产权力。



那我们要如何借助法律保护自己的知识产权？

作品在完成时就自动拥有版权，保存和备份好原稿可以在被侵权时作为有效证物。如果是发明创造一类的创意则可以通过申请专利来获得专利权。



我们不仅要保护好自己的知识产权，也要记得不能侵害他人的知识产权哦！

是的，可以从正规渠道获取正版资源，不剽窃他人作品，抵制盗版从我做起，让我们一起保护创作者的知识产权吧！



## 活动日志

### 活动日志

班级： 姓名：

活动名称	
活动环节	1□ 2□ 3□ 4□ （在对应环节画√）
活动完成内容	
活动完成度	□□□□□□□□□□ （100%）
活动小结	问题与反思：_____
	改进的方法：_____



## 第4课 ▽

# 交互动画制作——创意当实现

片场已经准备就绪，但布置完的片场还只是一个静止不动的画面，想要完成交互动画的制作，我们可以通过交互动画创作软件编写程序使画面具有动画效果，还可以设置指令让观众控制故事的进展。本节课我们将借助几条常用指令，完成交互动画的制作。



### 想一想

同学们，想一想，在交互动画创作软件中，使用哪些指令可以让你们的动画动起来呢？






### 知识大讲堂

#### 一、程序的开关

在拍摄现场，开始录制时导演会喊“开始”，软件中也有具有

相似作用的指令，它们属于事件模块。事件模块主要用来检测一些来自于其他模块的事件操作，一般作为启动程序的基础。常用事件指令的作用如表 3.4.1 所示。

表 3.4.1 事件指令



	绿旗是编程软件里面的“开始”按钮，单击小绿旗，将会执行该语句下的程序脚本
	检测六边形中的条件，当条件满足时，执行该语句下的程序脚本
	检测主控板的状态，如果检测到主控板被摇晃，执行该语句下的程序脚本
此类语句的形状类似一顶帽子，它们放置在一段程序的开头，当满足限定的条件时，接在该指令后面的程序才会开始运行	

## 二、为背景编写程序

在剧本中，随着故事情节的发展变化，场景也会随之改变。因此，我们需要为背景编写相应的程序指令，使背景列表里的背景按照剧本的描述进行切换。

切换背景常用的指令有两条，两条指令的执行效果如表 3.4.2 所示。

表 3.4.2 切换背景指令

	切换到指定背景
	按背景列表顺序切换背景

通过之前的学习我们知道，制作一个交互动画，需要选择合适的感知输入设备，程序会根据输入的信息做出处理再反馈给观众，从而达到交流交互的目的。主控板上有丰富的传感器可以作为输入

设备，我们可以借助主控板上的传感器与动画进行交互。使用硬件控制动画，需要在编程软件中添加硬件扩展模块，将硬件与计算机相连，如图 3.4.1 所示。



图 3.4.1 添加主控板硬件扩展模块

小清设计了一个利用主控板与动画交互推动情节发展的剧本，这个交互动画中有多个背景，他按照剧本中的出场顺序，将背景图片有序排列在背景列表中，通过编写程序实现当硬件满足某种条件时就切换背景的效果，从而实现动画作品与外部硬件之间的交互，如图 3.4.2 所示。



图 3.4.2 背景程序编写

## 做一做

请同学们按照剧本，为本单元第3课添加的背景编写程序吧！

### 三、为角色编写交互指令

角色是动画中的小演员，我们编写的程序就像演员的台词本，在台词本中规定了演员的出场时间、动作和台词等。

在编程软件外观模块中有“显示”和“隐藏”指令（见图3.4.3），借助这两条指令完成角色的出场与退场。



图 3.4.3 显示与隐藏指令

软件中也有让角色说话的指令，该指令可以编辑说话的内容和时长，如图3.4.4所示，但这条指令并不是真的会让角色发出声音，而是显示出对话的文本框。

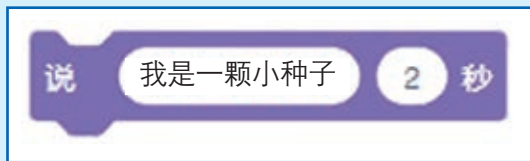


图 3.4.4 对话指令

例如在小清的交互动画中，第一幕是封面，此时角色种子还没有登场，所以要为种子添加“隐藏”指令；3秒后到下一幕，此时种子登场，需要为种子添加“显示”指令，并添加角色的台词，如图3.4.5所示。





图 3.4.5 种子角色与台词

### 做 一 做

请同学们给片场中的角色编写程序，让他们“活”起来吧！

## 四、完成调试与分享

单击小绿旗，观看动画的演示效果，对未达到预期效果的部分进行调整，并重新测试程序，如图 3.4.6 所示。

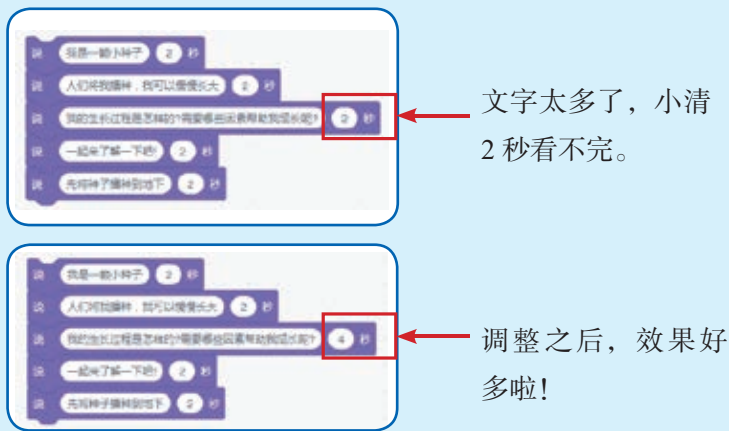


图 3.4.6 调试程序

《植物生长记》背景参考程序如图 3.4.7 所示。



图 3.4.7 背景参考程序

《植物生长记》种子角色参考程序如图 3.4.8 所示。



图 3.4.8 种子参考程序

## 试一试

检查程序演示效果是否达到预期，并与小伙伴一起分享自己制作的交互动画吧！



## 拓展阅读

### 项目式学习



好了，我又完成了一个项目！好像每个单元我都能自己制作出一个作品，我掌握的知识越来越多啦！

对呀，因为我们采用的学习方法是项目式学习，在学习过程中可以学习到很多知识和技能。



什么是项目式学习？

项目式学习是一种以学生为中心设计执行项目的教学和学习方法。学生以小组的形式展开，针对一个问题展开项目的讨论，梳理项目思路，规划方案，接着进行实施，最后和别人分享交流，进行反思。





原来如此，实施项目式学习有什么好处呢？

从一个项目出发，我们的学习有非常明确的目标，我们需要十分积极主动地来设计自己的项目。同时，在这个过程中，需要小组成员之间相互配合，团结协作，很多能力可以在这里得到培养。



## 活动日志

### 活动日志

班级： 姓名：

活动名称	
活动环节	1□ 2□ 3□ 4□ （在对应环节画√）
活动完成内容	
活动完成度	□□□□□□□□□□ （100%）
活动小结	问题与反思：_____
	_____
	改进的方法：_____





## 知识回顾

### 互动媒体——动画编导

#### 互动媒体 ——人机交互

- 新奇的互动媒体
- 有趣的交互动画
- 交互动画创作工具

#### 动画剧本 ——故事的结构与逻辑

- 我的剧本
- 创作动画剧本
- 剧本创作小提示

#### “片场”布置 ——虚拟场景的营造

- 我的片场
- 布置我的片场

#### 交互动画制作 ——创意当实现

- 程序的开关
- 为背景编写程序
- 为角色编写交互指令
- 完成调试与分享



### 过程与收获

1. 认识交互媒体和交互动画。
2. 学会创作动画剧本。
3. 认识动画片场布置的内容和方法。
4. 制作交互动画。



### 分享与交流

各小组成员将制作的交互动画在班级中进行展示，和老师或同学们进行交流和分享，共享成果，分享快乐。



### 自评与他评

评价内容	自我评价	教师评价
1. 活动参与度	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆
2. 小组协作氛围	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆
3. 课堂表现	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆
4. 解决问题的综合能力	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆☆