

## 广东技术师范学院文化素质课程介绍

课程名称	Flash 动画制作		课程归属	自然科学类	
主讲老师	陈雅		职称	教授	
周学时	3	学分	2	容量	32
上课校区及时间		校本部-周五晚;			
主讲老师简介	<p>工作单位：广东技术师范学院计算机网络中心，职称：教授。已授课程：《计算机应用基础》、《Flash 动画制作》、《计算机维修维护》。研究方向：教育技术理论与实践研究。科研情况：主持省级项目 3 项，厅级项目 1 项，横向课题 1 项，校级科研与校级教改项目共 4 项。在国内公开刊物上发表论文 27 篇。主持制作的《计算机维修维护》、《Flash 动画制作》网络课程分别获得 2007 年广东省计算机教育软件评审活动高等教育组网络课程优秀奖、第十二届全国及广东省多媒体教育软件大奖赛高等教育网络课程组优秀奖。主持制作的《计算机维修与维护》多媒体课件获得第十三届全国及广东省多媒体教育软件大奖赛高等教育组多媒体课件三等奖。主持“基于‘主导—主体’教学理念的计算机类公选课数字化学习方式的研究与实践”的教改研究成果获得广东技术师范学院 2014 年校级教学成果奖二等奖。</p>				
课程概述	<p>《Flash 动画制作》是我校响应 2004 年教育部在第二次全国普通高等学校本科教学工作会议上提出的“把人文教育和科学教育融入人才培养的全过程，把德育、智育、体育、美育有机结合起来，落实到教育教学的各环节，通过文理交叉、学科融合、实现课程的有机结合，促进大学生综合素质的全面提高”而向全校文理专业学生开设的一门公选课（该课程共 32 学时，2 个学分）。学生通过本课程的学习，能理解 Flash 软件制作动画的基本原理，学会运用 Flash 知识制作画面稍多、技巧较复杂的主题动画。</p> <p>课程教学目标主要有：（1）知识目标：理解 Flash 软件制作动画的基本原理，学会运用 Flash 知识制作画面稍多、技巧较复杂的主题动画。（2）能力目标：以任务驱动教学，让学生通过任务的自主或协作完成，掌握概念、原理的实际应用与动画制作的技能，实现知识获取能力、实践能力、创新能力、协作能力的培养。（3）情感目标：通过以现实情境为主题设计任务，使其贴近学生的生活经验而引发其动手实践的兴趣。</p> <p>本公共选修课总课时量只有 32 个学时，为了让学生能在有限的教学时间内系统地掌握本课程教学内容，教学采用“任务驱动教学法”，即是根据教学目标，将教学内容分别揉进 10 个任务（即 10 个主题动画作品）中，每次课（3 节课）完成一个任务的教学，以任务的完成驱动教学，使学生带着真实的任务在探索中学习，从而培养学生分析问题、解决问题的科学方法和能力，达到掌握处理本学科范围内的技术问题的一些基本方法和技能。</p>				
基本内容及要求	<p>一、教学目的与要求</p> <p>《Flash 动画制作》是多媒体及网页制作技能课程之一，是一门实践性很强的课程。学生通过 32 个学时的学习，应掌握 FlashCS3 工具的应用、图像处理功能、对象的操作和位图的应用、动画制作的基础知识和操作方法、使用动作脚本制作交互式动画、Flash 动画的导出和发布等知识。并初步具备应用这些知识解决实际问题的能力。</p> <p>二、教学重点与难点</p> <p>1、教学重点：FlashCS3 工具的应用；处理对象；导入外部资源；元件、实例和库；基础动画应用；Actions 语句基础；测试、优化与发布动画部；综合实例制作；</p>				

2、教学难点：动画实例制作的技巧、动作脚本的使用。

### 三、教学方法与手段

本课程是一门实践性很强的课程，理论课与实训课采用 1: 1 的比例。基本理论课采用多媒体教学手段，制作涵盖课程全部教学内容的多媒体课件。实训课将通过任务的驱动和项目的设计，使学生在过程中知道各个知识与技能的功能和作用，最终达到很好地使用计算机技术（或技能）解决问题的能力。已在校园网上建立了本课程的网络课程，并将课程的内容经过优化、整合成任务群后分类挂在网络课程内，各任务均配有视频、动画、图像、文字等辅导资料。且网络课程还开辟了互助学习、网上答疑、网上测试等功能，为学生营造了边学边做或边做边学或先做后学等自主学习、合作学习的学习环境。

### 四、教学内容与学时分配

教学内容 课时分配

第 1 章 FlashCS3 基础知识.....1

1.1 FlashCS3 特点及应用

1.2 FlashCS3 新增功能

1.3 FlashCS3 安装与卸载

1.4 工作界面

1.4.1 菜单栏

1.4.2 工具栏

1.4.3 常用面板

1.4.4 图层与时间轴

1.4.5 工作区

	1. 5 自定义工作界面
	1.5.1 时间轴及帧的显示
	1.5.2 显示和隐藏面板
	1.5.3 首选参数设置
	1.5.4 自定义工具栏
	1.5.5 自定义快捷键
	1.5.6 工作区快捷键
	1.6 文件的基本操作
	1.6.1 启动和退出 FlashCS3
	1.6.2 新建、打开和保存 Flash 文档
	1.6.3 设置文档属性
	1.7Flash 常用术语
	1.7.1 位图和矢量图
	1.7.2 场景和帧
	1.7.3 元件和实例
	第 2 章 Flash 绘图..... 6

2.1 部分选取工具

2.2 文本工具

2.3 部分选取工具

2.4 颜料桶工具

2.5 铅笔工具

2.6 刷子工具

2.7 矩形工具

2.8 套索工具

2.9 橡皮擦工具

2.10 线条工具

2.11 任意变形工具

2.12 钢笔工具

2.13 椭圆工具

2.14 多角星形工具

2.15 墨水瓶工具

2.16 滴管工具

2.17 填充变形工具

第3章处理对象 .....	2.5
3.1 对象的选取、复制、移动和删除	
3.2 群组与打散	
3.3 对象的排列	
3.4 对象的对齐和分布	
3.5 对象的变形	
3.6 形状修改	
3.7 图像转化	
第4章导入外部资源 .....	1.5
4.1 位图的导入	
4.2 矢量图形的导入	
4.3 声音的导入及设定	
4.4 视频的导入	
第5章元件、实例和库.....	6
5.1 创建图形元件	
5.2 创建按钮元件	
5.3 创建影片剪辑元件	

	5.4 创建实例
	5.5 实例位置精确调整
	5.6 调整多个实例属性
	5.7 管理元件
	5.8 导入外部库
	5.9 共享库属性
	第 6 章基础动画应用.....7
	6.1 逐帧动画
	6.2 补间动画
	6.3 补间形状
	6.4 引导层动画
	6.5 遮罩动画
	6.6 时间轴特效
	6.7 按钮动画
	6.8 动画的优化与测试
	第 7 章 Actions 语句基础 .....3

7.1Actions 语句简介	
7.1.1Actions 基本语法	
7.1.2 变量	
7.1.3 函数	
7.1.4 表达式和运算符	
7.2 认识“动作”面板	
7.3 添加 Actions 语句	
7.3.1 添加 Actions 语句的方法	
7.3.2 添加停止语句	
7.3.3 添加开始语句	
7.3.4 添加跳转语句	
第 8 章测试、优化与发布动画部 .....	1
8.1 测试动画	
8.2 优化动画	
8.3 导出动画	
8.4 发布动画	
第 9 章综合实例——制作课件 .....	2

	<p>9.1 制作目的</p> <p>9.2 制作分析</p> <p>9.3 制作过程</p> <p>第 10 期终考查 2</p> <p>五、实践教学内容要求与说明</p> <p>已将每个章节分成若干个学习任务，并整合进网络课程。每个任务均配有视频、动画、图像、文字等辅导资料。任务完成前教师先讲解、演示（学生也可以观看每个任务的视频讲解），再着手练习。练习过程中如遇到困难，可细读任务的制作步骤，再就是请教老师。由于每位学生学习进度不一样，只能要求学生按自己的进度完成任务，但每次的所完成的任务必须上交，任务完成不了的，课后继续直到完成为止。</p> <p>六、考核方式与范围</p> <p>本课程考核由考勤、实训课完成的任务、期终考试等部分组成。</p> <p>平时成绩（含平时考勤、提问、实验课完成的任务）：30%；</p> <p>期终考试：70%。</p>
实践教学环节	<p>本课程共有 10 个实验任务：</p> <p>实验一：《风景画》动画制作（制作目的：熟悉工具的应用；应用到的新知识点：矩形、渐变变形、任意变形、钢笔、椭圆、线条、铅笔、颜料桶、刷子等工具的应用。）；</p> <p>实验二：《唐诗——春晓》动画制作（制作目的：熟悉创建文本、设置文本属性、编辑文本、制作特效文本；应用到的新知识点：静态文本、文本属性、文本的分离与打散、应用位图填充文字、文字描边的应用。）；</p> <p>实验三：《嫦娥奔月》动画制作（制作目的：熟悉元件的创建、元件的编辑、元件、库的使用，实例的创建与编辑；应用到的新知识点：图形元件、影片剪辑元件实例和库、创建补间动画、多角星形工具、打开外部库的应用）；</p> <p>实验四：《庆祝元旦》动画制作（制作目的：熟悉时间轴特效及补间动画的应用；应用到的新知识点：时间轴特效的模糊、投影、形状补间动画，图片的排列）；</p> <p>实验五：《卷轴画》动画制作（制作目的：熟悉遮罩与引导层动画的制作；应用到的新知识点：遮罩层的应用、引导层的应用、图形元件的应用）；</p> <p>实验六：《网页片头》动画制作（制作目的：熟悉逐帧动画、引导层动画、遮罩动画的运用。应用到的新知识点：逐帧动画、引导层动画、遮罩动画和时间轴特效、图</p>

	<p>形元件、影片剪辑元件等的应用)；</p> <p>②实验七：《生日卡》动画制作 (②制作目的：声音、熟悉逐帧动画、遮罩动画、元件属性面板有关选项的综合运用 ②应用到的新知识点：生日卡 (声音、属性面板、图形元件、影片剪辑元件、椭圆工具、颜料桶工具、文字工具、选择工具等的应用)；</p> <p>②实验八：《古诗课件》动画制作 (②制作目的：熟悉基础动画、声音、ActionScript 脚本语言在现实实例制作中的应用；②应用到的新知识点：ActionScript 脚本语言)；</p> <p>②实验九：《敖包相会 MTV》动画制作 (②制作目的：熟悉基础动画、声音、ActionScript 脚本语言在现实实例制作中的应用；②应用到的新知识点：ActionScript 脚本语言，通过按钮控制音乐向前、返回播放)；</p> <p>实验十：《电子相册》动画制作 (②制作目的：熟悉应用 Flash 制作幻灯片的方法；②应用到的新知识点：Flash 幻灯片制作的基础知识)。</p>
教材及请参考书	<p>1、教材</p> <p>自编讲议</p> <p>2、参考资料</p> <p>(1)神龙工作室著,FlashCS3 中文版入门与提高,2008,人民邮电出版社;</p> <p>(2)金胜恩著,FlashCS3 动画设计 150 例, 2009 电子工业出版社;</p> <p>(3)穆亚梅,魏砚雨著, Flash8 动画广告创意直播, 2012 机械工业出版社。</p>
考核与成绩评定	<p>(一) 本课程考核形式：考查</p> <p>(二) 考核内容：用所学习到的元件、时间轴特效、补间动画、引导层动画、逐帧动画、遮罩动画、声音、ActionScript 脚本语言等知识来制作一主题动画作品</p> <p>(三) 期终成绩总评=平时成绩 (考勤+作业) *30%+期终作品考核*70%。</p>
备注	

注：1、本表一式三份，自留一份，交教务处、教学单位各一份