


# 江油市中坝职业中学校课程标准

## 《Flash 动画设计》课程标准



课程名称	Flash CS3 中文版基础教程	参考学时	160
适用专业	计算机专业	开设学期	第一期和第二期
执笔人	计算机教研组	制订日期	2011-7-8
审核人		审核日期	

### 一、课程定位

Flash 以流控制技术和矢量技术等为代表，能够将矢量图、位图、音频、动画和深一层交互动作有机地、灵活地结合在一起，能制作出美观、新奇、交互性更强的动画效果。Flash 动画设计课程受到广大中等职业学校学生的青睐，它被广泛应用于网页动画的设计，成为当今最流行的网页设计软件之一。Flash 动画设计在中等职业学校是开设最广的计算机课程之一。学生用它制作电子杂志、广告、MV、电子贺卡等，对其高级动画制作技术不高。企业要求平面动画制作人员不仅具有平面图形设计能力，而且还要具备动画基本设计能力。

### 二、课程设计理念

1、本课程是平面图形设计设计和电脑动画合成为一体的专业设计软件，将本课程分成几个独立的项目进行教学，主要分成：认识 Flash CS3、绘图基础、制作简单动画、元件和实例、制作交互动画、动画的输出、综合实训。在课堂教学中，需要通过优秀 Flash 作品实例来启发和引导学生，从而学到相关的专业知识。

2、加强实际的操作是这次 Flash 动画制作的关键。由于本课程的教学是使用电脑完成操作，实际应用也是电脑，所以设计制作的过程本身也是实践训练的过程。

3、教学中要容入创新的思想，多采用自主性学习来完成教学内容、通过对学生的引导和鼓励鼓励学生多创作有创意的作品。

### 三、课程目标

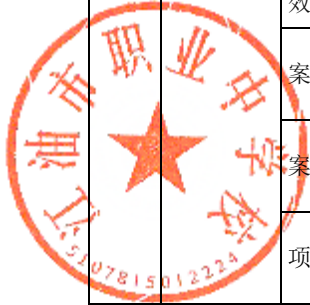
- 1) 能快速采集动画素材；
- 2) 会熟练运用绘图工具绘制图形；
- 3) 会熟练制作逐帧动画；

- 4) 会熟练制作补间动画;
- 5) 会熟练制作运动引导层动画;
- 6) 会熟练制作遮罩动画;
- 7) 会熟练使用 Flash 动画组件;
- 8) 会熟练合成动画声音和视频;
- 9) 能简单运用脚本编程实现动画的交互性;
- 10) 能设计并制作电子贺卡;
- 11) 能设计并制作简单的广告动画;
- 12) 能设计并制作简单的 Flash 网站;
- 13) 能设计并制作 MV 作品;
- 14) 能较好地进行团队沟通和合作。

#### 四、学习情境设计

##### (一) 学习情境设计与时间安排

顺序	学习情境	学习内容	教学要求	课时
1	情境1: 认识 Flash CS3	案例1: Flash CS3的应用领域	了解 Flash CS3的应用	1
		案例2: Flash CS3的使用界面	认识 Flash CS3的界面	1
		案例3: Flash CS3文件的基本操作	会 Flash CS3文件的基本操作	1
		案例4: Flash 的基本概念	了解 Flash 的基本概念	1
		案例5: 制作变形动画1	形状补间动画制作	1
		案例6: 制作变形动画2	形状补间动画制作	1
2	情境2: 绘图基础	案例1: 绘制扇子	绘图与着色	2
		案例2: 绘制甜筒和冰淇淋	着色与填充	2
		案例3: 绘制小帆船	选择工具、套索工具	2
		案例4: 绘制花朵	变换工具	2
		案例5: 绘制万圣节南瓜	群组与分离对象、对齐对象	2
		项目载体: 绘制草原夜色场景	修饰图形	2



		案例6: 制作裂纹与阴影文字特效	创建文本、设置文本样式	1
		案例7: 给草原夜色添加特效文字	使用滤镜	1
		案例8: 给图片去背景	给图片去背景	1
		案例9: 设计邮票版式	图形的导入	2
		项目: 制作圣诞贺卡	综合运用绘图工具	3
3	情境3: 制作简单动画	案例1: Flash CS3图层	图层的基本操作、图层的状态	1
		案例2: 打字动画实例、酒精灯实例	逐帧动画	3
		案例3: 百花绽放实例、字母变形实例	创建并使用图形元件	3
		案例4: 镜面文字实例、齿轮转动实例	运动补间动画	3
		案例5: 文字遮罩实例、卷轴画实例	遮罩动画	3
		案例6: 特技表演飞机实例、地球绕太阳转动实例	运动引导层动画	3
		项目: 尼莫上学路上	综合运用上述动画制作技术。故事情节设计, 元件和图层的应用	8
4	情境4: 元件和实例	案例1: 了解元件和实例	元件和作用和特点, 元件的类型, “库”面板的认识	2
		案例2: 创建元件, 元件和实例	创建元件, 编辑元件和实例	2
		案例3: 文字旋转实例	用元件的方法完成作品制作	2
		案例4: 环绕的行星实例	元件在作品的的综合应用	2+2
		项目载体: 百叶窗效果	综合运用元件技术完成Flash作品的制作	3
5	情境5: 制作交互动画	案例1: 动作脚本基础	了解什么是动作脚本, 如何创建动作脚本	2
		案例2: 电子时钟	通过脚本动画, 完成时间设置, 指针连接	3

		案例3: 制作随机雪花纷飞效果	通过脚本动画, 完成雪花飘落效果的制作	4
6	情境6: 综合实训	案例: 手机广告制作	Flash 作品的输出与优化	8
		项目: 补充实例	造型设计、场景设计、分镜头设计	12
机 动				2
总 计				93

## (二) 知识要点描述

- 1、认识 Flash CS3
- 2、绘图基础
- 3、制作简单动画
- 4、元件和实例
- 5、制作交互动画
- 6、综合实训

## 五、教学评价标准

### (一) 对学生的考核标准

1.每个同学根据老师给出的常见综合开发的仿单, 在规定的时间内(例如2天)独立完成, 开发出一个Flash 作品, 并按照以下评分标准给予个人成绩评定。

评价项目	评 价 内 容
影片情节设置	总体设计布局合理, 主题突出, 影片镜头运用得当, 除制作游戏外不少于60秒
构图及创意	人物及景物造型精美, 色彩搭配得当, 突出自己的想法, 有独到创意
代码特效应用	加入一定的代码和特效, 并能较好的理解代码的含义
实验报告的书写质量	条理清楚, 文理通顺, 用语符合技术规范, 字迹工整
综 合	考勤合格、设计态度认真, 设计时间分布合理

### (二) 对教师的评价标准

评定级别	学生及格率	学生平均成绩	对教师的最终评定级别 (及格率*100+平均成绩)/2
------	-------	--------	--------------------------------

优	85%-100%	85-100	85-100
良	75%-84%	75-84	75-84
中	60%-74%	60-74	60-74
差	0-----59%	0--59	0--59

