

《FLASH 动画制作》课程标准

一、课程基本信息

课程名称：《FLASH 动画制作》

课程性质：专业支撑课程

课程类别：理实结合

学时学分：64 学时，4 学分

适用专业：计算机应用技术、软件技术

二、课程定位

对于高职计算机类专业的学生，将来的就业方向主要是面向企业与计算机技术应用相关的岗位，而网站开发、电子商务类网站的维护、网页页面设计等是这些岗位常见的工作内容。因此，Flash 动画的制作和设计就成了计算机类专业学生所必须掌握的专业技能之一。《Flash 动画制作》就是为了培养学生这些专业技能而设置的重要课程，旨让学生充分掌握 FLASH 动画设计制作这门课程中的基本概念、基本原理；掌握各种类型的动画制作方法和技巧；提高学生动画制作能力。

先修课程：《图形图像处理》。

后续课程：《Web 程序设计》、《FlashAs3.0 程序设计》等。

三、课程目标

1. 总体目标

使学生既具备理论知识，又具备动手能力。

2. 具体目标

(1) 知识目标：

了解 Flash CS4 的功能特点。

了解 Flash 文档属性的特点。

了解普通帧、关键帧、空白关键帧的特点。

了解绘图工具的特点。

了解图形编辑工具的特点。

了解帧与图层之间的特点。

熟悉形状补间动画的特点。

熟悉动画补间的特点。

熟悉遮罩动画的概念与作用。

熟悉元件、实例、库的使用。

能力目标

1) 掌握 Flash CS4 的功能使用。

掌握 Flash 文档属性的应用。

掌握普通帧、关键帧、空白关键帧的应用。

掌握绘图工具的使用。

掌握图形编辑工具的使用。

掌握帧与图层之间的调用。

熟悉形状补间动画的应用。

熟悉动画补间的应用。

熟悉遮罩动画的应用。

熟悉元件、实例、库的使用。

(3) 素质目标

培养学生具有勤奋学习的态度、严谨、创新的作风。

培养学生具有良好的心理素质和职业道德素养。

培养学生具有高度责任心和良好的团队合作精神。

培养学生具有自主学习能力和知识应用能力。

四、课程设计

1. 设计思路

以实际工作需要为依据，以社会需求为导向，采用案例教学法，使我们培养的学生具有较高的专业技能。从软件的功能操作开始，逐渐过度到以创意设计练习为主，结合各种各样的设计竞赛等，让学生更加深入的学习 FLASH 软件处

理动画制作。当进入以创意设计练习为主时，教师的指导作用就由操作指导过度到创意导向，引导学生迸发出最杰出的创意。

2. 课程内容与要求

学习模块	模块一：认识 FLASH 动画	学时数	8
学习目标	初步认识 FLASH 的学习目标、内容和任务，掌握基本概念、理论 了解 FLASH 软件的工作原理 熟练软件的基本操作		
学习内容	知识点	技能点	
	基础工具的介绍认识 文件的新建与保存 动画的原理	软件的初步入门	
操作训练	任务一：认识 FLASH		
	任务二：简单图形创作		
教学方法	直观教学法、案例教学法		
教学条件	教室多媒体		
考核与评价	软件的使用情况 工作态度 完成任务情况及效果		
学生知识能力要求	有一定的图形图像知识		
教师知识能力要求	具有在设计行业企业 1 年以上实践经验 能根据教法设计情境、根据设计教学情境实施教学过程 能正确处理、指导、总结与归纳学生操作中出现的异常问题		

学习模块	模块二：FLASH 矢量绘画制作	学时数	8
------	------------------	-----	---

学习目标	熟练掌握工具面板运用 了解元件的定义 掌握元件库的管理 掌握原件样式运用 掌握元件特效运用	
学习内容	知识点	技能点
	选择工具运用 钢笔工具运用 文字工具运用 画笔工具运用 填充工具运用 元件运用	FLASH 矢量图形创作
操作训练	任务一：简单足球绘画制作	
	任务二：复杂人物图形绘制上色	
	任务三：花瓶的绘制	
	任务四：综合复杂绘图	
教学方法	案例教学法	
教学条件	互动媒体设计实训室	
考核与评价	软件的使用 造型、色彩掌握情况 课堂任务完成情况 课后创新设计	
学生知识能力要求	有一定的造型和色彩运用能力 具有查阅资料，搜集、分析信息的能力	
教师知识能力要求	具有在设计行业企业 1 年以上实践经验 能根据教法设计情境、根据设计教学情境实施教学过程 能正确处理、指导、总结与归纳学生操作中出现的异常问题	

学习模块	模块三：逐帧动画制作毛笔字书写效果	学时数	8
学习目标	了解逐帧动画原理 掌握 flash 舞台大小控制 熟练掌握 flash 制作中帧的运用		
学习内容	知识点	技能点	
	舞台大小控制运用	学会逐帧制作动画效果	
	帧的转换运用		
	画笔工具运用		
	图形分离		
任务一：文字的创建			
任务二：文字从无到有的动画制作			
教学方法	案例教学法		
教学条件	互动媒体设计实训室		
考核与评价	软件的使用 动画观赏性效果情况 课堂任务完成情况 课后创新设计		
学生知识能力要求	有一定运动规律知识能力；具有查阅资料，搜集、分析信息的能力		
教师知识能力要求	具有在设计行业企业 1 年以上实践经验 能根据教法设计情境、根据设计教学情境实施教学过程 能正确处理、指导、总结与归纳学生操作中出现的异常问题		

学习模块	模块五：引导动画制作动画效果	学时数	8
学习目标	了解引导动画原理 熟悉掌握引导动画制作		
学习内容	知识点	技能点	
学习内容	遮罩的运用 传统补间动画制作运用 补间形状动画制作运用 贝赛尔曲线运用 特效效果叠加运用	学会遮罩动画制作动画效果	
	任务一：地球仪转动效果动画制作		
	任务二：卷轴打开动画制作		
教学方法	案例教学法		
教学条件	互动媒体设计实训室		
考核与评价	软件的使用 动画观赏性效果情况 课堂任务完成情况 课后创新设计		
学生知识能力要求	有一定运动规律知识能力；具有查阅资料，搜集、分析信息的能力		
教师知识能力要求	具有在设计行业企业 1 年以上实践经验。 能根据教法设计情境、根据设计教学情境实施教学过程。 能正确处理、指导、总结与归纳学生操作中出现的异常问题		

	遮罩的运用 引导动画制作运用 贝赛尔曲线运用	学会引导动画制作动画效果
	任务一：汽车沿轨迹运到	
	任务二：画笔沿轨迹书写字体	
教学方法	案例教学法	
教学条件	互动媒体设计实训室	
考核与评价	软件的使用 动画观赏性效果情况 课堂任务完成情况 课后创新设计	
学生知识能力要求	有一定运动规律知识能力；具有查阅资料，搜集、分析信息的能力	
教师知识能力要求	具有在设计行业企业 1 年以上实践经验。 能根据教法设计情境、根据设计教学情境实施教学过程。 能正确处理、指导、总结与归纳学生操作中出现的异常问题	

学习模块	模块六：网页动画效果制作	学时数	8
学习目标	了解 FLASH 动画在网页制作中的运用 熟悉掌握 FLASH 制作网页动画效果		
学习内容	知识点	技能点	

	网页动画舞台运用 逐帧动画运用 遮罩动画制作运用 引导动画制作运用	网页动画制作技巧
	任务一：字体闪光、运动动画制作 任务二：人物运动制作	
	任务三：素材的采集修改制作	
教学方法	案例教学法	
教学条件	互动媒体设计实训室	
考核与评价	软件的使用 动画观赏性效果情况 课堂任务完成情况 课后创新设计	
学生知识能力要求	有一定运动规律知识能力；具有查阅资料，搜集、分析信息的能力	
教师知识能力要求	具有在设计行业企业 1 年以上实践经验。 能根据教法设计情境、根据设计教学情境实施教学过程。 能正确处理、指导、总结与归纳学生操作中出现的异常问题	

五、课程实施建议

1. 课程组织形式

本课程以培养岗位职业能力为核心，采用基于工作过程的项目化教学模式。课程组坚持以职业能力培养为主线，以掌握图形设计运用为关键，通过调研近几届专业毕业生就业岗位和网页动画设计师等岗位工作任务及所需的职业能力，对课程内容进行了改革和整合，探索基于工作过程的项目式教学新模式，并着重在实践性教学环节方面作了大量的调整。

2. 教学方法

项目分析教学法——通过对多媒体设计项目分析,让学生掌握整个项目的知识点和难点,激发学生的学习兴趣。

3. 实训条件

互动媒体开发实训室——承担全部的图形图像处理课程的所有实训与实验

4. 考核方式设计

突出过程与模块评价,结合课堂提问、项目实践、课后作业、模块考核等手段,加强实践性教学环节的考核,并注重平时采分。

强调三结合,过程与结果考核相结合、自评与师评相结合、职业能力、方法能力、社会能力考核相结合。平时任务考核成绩占 60%,出勤率占 10%,提问分值占 15%,期末考核成绩占 15%,如期末考核不合格,则总评不合格。

教师的要求

专任教师:熟练掌握 flash 动画制作方法、能根据教法设计情境、根据设计教学情境实施教学过程、能正确处理、指导、总结与归纳学生操作中出现的异常问题;

兼任教师:具有相关行业 1 年以上的实践经验,还要有良好的课堂组织能力。只有具备以上能力的教师,才能够综合运用实例教学,使学生在本门课程的学习中,轻松掌握既定的知识要求、技能要求和职业素养要求。

六、教材、教学参考书及网站

1. 教材

《FLASH CS4 实用案例教程》,洪光 主编,大连理工大学出版社。

2. 参考书

《Photoshop cs4 网页设计精深实践》,汤丽华,张宏伟主编,清华大学出版社。

《Photoshop 实例教程》,丛书编委会,中国电力出版社

3. 参考网站

<http://www.psdreamworks.com> (ps 梦工厂)

<http://www.zcool.com.cn> (站酷)

<http://www.68ps.com>

(PS 联盟)