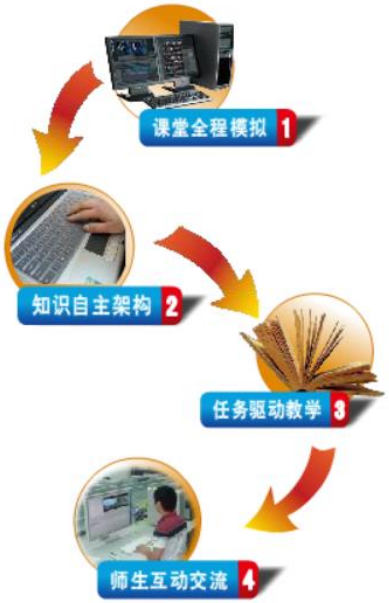
该网络课程全部基于 Flash 软件技术开发，充分利用了网络动画的交互技术，如按钮技术，动画技术，遮罩技术，引导路径，函数应用等，整个作品模块导航快捷、便利；适当选用视频、音频、图像等素材，作品风格统一、动静结合、表现力强。

由于该课程涉及众多代码编写等，原有的学校展示网站域名暂时打不开，所以采用课程主要页面截图的方式展示。

课外自学
项目教学课件
课堂教学
动画设计与制作



课程的基本理念

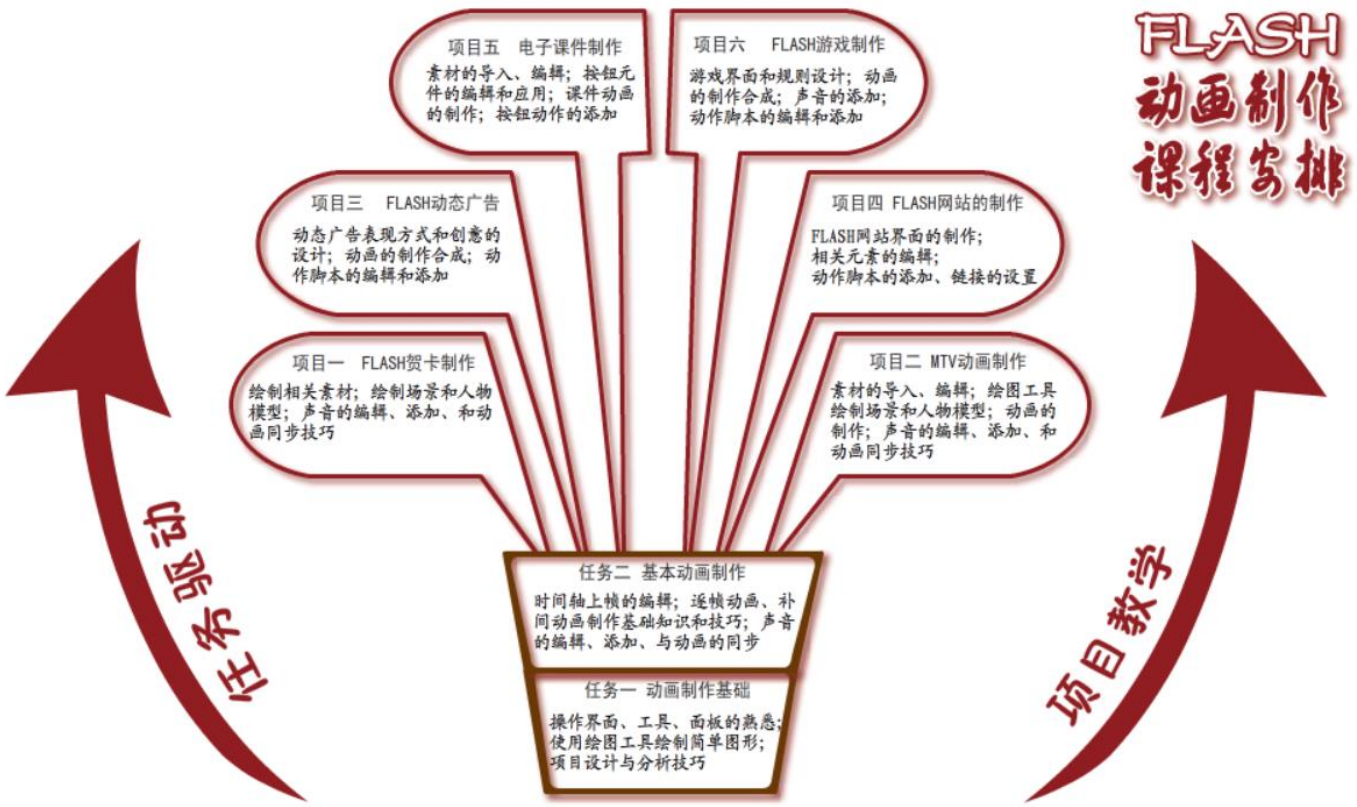
本课程以实例为主，由浅入深地讲解Flash动画的操作知识，从最基础的绘图到较高级的动作交互，再到更深入的动作脚本编写，均有丰富详细的例子。全课程以理论知识为引导，通过对各个实例的学习，全面掌握Flash的各种功能和制作技巧。

课程的设计思路

本课程的设计体现“以能力为本位、以职业实践为主线、以项目课程为主体”，打破了传统的学科体系的模式，将职业岗位能力中用到的知识点融合在项目中。学生通过各项目的系列练习操作，熟练地掌握岗位所需知识和技能，并不断强化，项目体现操作能力和解决问题能力的培养。它体现了职业教育“以就业为导向，以能力为本位”的职业教育理念。

Flash动画设计与制作课堂教学

| 课程安排 | 授课教案 | 实验指导 | 教学演示 | 作业管理 |



Flash动画设计与制作课堂教学

| 课程安排 | 授课教案 | 实验指导 | 教学演示 | 作业管理 |

1 动画制作基础
2 基本动画制作
3 Flash贺卡制作
4 MTV动画制作
5 Flash动态广告
6 Flash网站制作
7 电子课件制作
8 Flash游戏制作

1、目的要求
掌握FLASH中的应用技巧，制作图文音并茂的FLASH MTV
掌握Flash的基本功能；
了解Flash动画的制作流程
掌握Flash MTV画面的设计
利用Flash制作有交互功能的动画
2.重点、难点
动作脚本语言的编程
添加声音文件；
利用动作集成画面和音频效果。

效果演示 教学目标 案例分析 制作步骤 操作要点 相关实例

Flash动画设计与制作课堂教学

| 课程安排 | 授课教案 | 实验指导 | 教学演示 | 作业管理 |

1 动画制作基础
2 基本动画制作
3 Flash贺卡制作
4 MTV动画制作
5 Flash动态广告
6 Flash网站制作
7 电子课件制作
8 Flash游戏制作

实验目的：
1.熟悉MTV动画的制作流程
2.灵活使用绘图工具绘制场景中的人物和背景
3.使用元件和库合理的保存素材
4.重点熟练掌握声音编辑、添加、同步
5.掌握按钮和按钮动作的添加

直击授课现场

Flash动画设计与制作课堂教学

| 课程安排 | 授课教案 | 实验指导 | 教学演示 | 作业管理 |

1 动画制作基础
2 基本动画制作
3 Flash贺卡制作
4 MTV动画制作
5 Flash动态广告
6 Flash网站制作
7 电子课件制作
8 Flash游戏制作

实验任务：
制作MTV动画，分三个场景，点击主场景中的图片可以转到相应的片段。

直击授课现场

实验目的
实验任务
实验步骤
操作要点

1 动画制作基础
2 基本动画制作
3 Flash贺卡制作
4 MTV动画制作
5 Flash动态广告
6 Flash网站制作
7 电子课件制作
8 Flash游戏制作

实验步骤：

1.分析和整理已有的素材
2.制作序幕场景效果
3.制作MTV影片元件
4.添加MTV动画按钮元件
5.制作MTV动画效果
6.添加MTV字幕和音效
7.添加动作脚本控制跳转

直击授课现场

1 动画制作基础
2 基本动画制作
3 Flash贺卡制作
4 MTV动画制作
5 Flash动态广告
6 Flash网站制作
7 电子课件制作
8 Flash游戏制作

操作要点：

1.灵活使用隐形按钮控制影片跳转

2.声音添加前需要先进行编辑，然后设置声音的同步方式为“数据流”

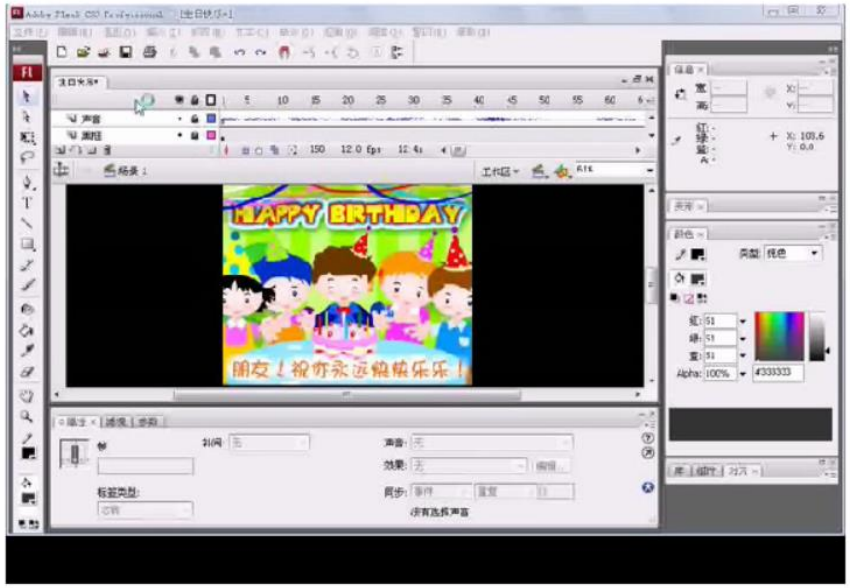
3.可以在声音上添加帧标签，方便同步字幕

4.添加全屏播放和非全屏播放的按钮动作

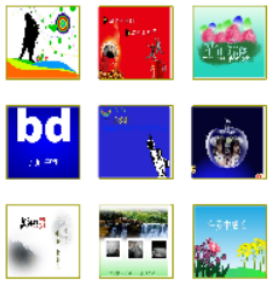
直击授课现场

Flash动画设计与制作课堂教学

| 课程安排 | 授课教案 | 实验指导 | 教学演示 | 作业管理 |

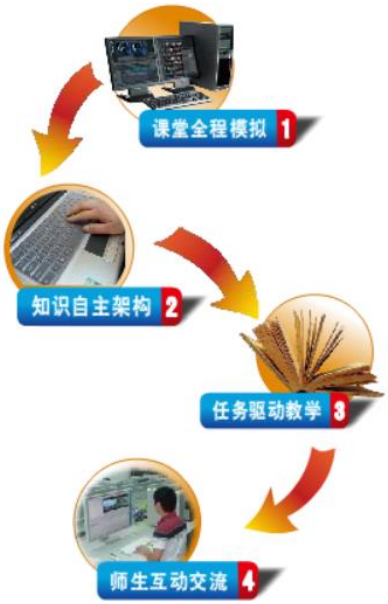


学生作品演示



Flash动画设计与制作课外自学

课程规划 | 知识结构 | 制作流程 | 范例教学 | 在线测试 | 网络交流



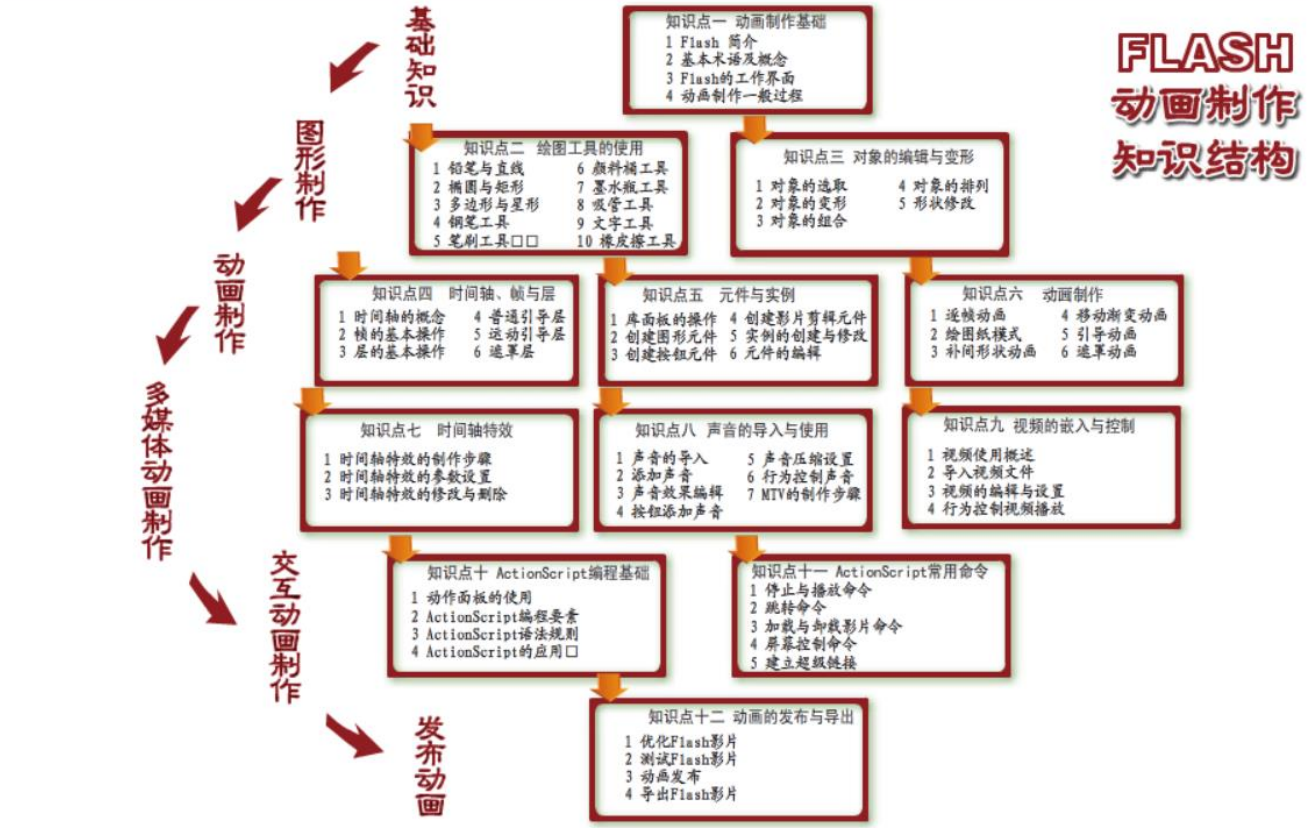
学习目标

本课程以学生能够设计和制作二维动画为学习目标，使学生具备分析和设计制作二维动画的基本知识和基本技能，形成解决实际应用问题的方法能力，并注意渗透思想教育，逐步培养学生的辩证思维，加强学生的职业道德观念。

专业能力

- 了解二维动画的发展及其前景
- 掌握多媒体的相关知识
- 掌握二维动画的设计;
- 掌握基础动画的设计和制作;
- 掌握声音的编辑和同步;
- 掌握动作脚本的编辑;
- 能熟练使用动画知识制作综合实例

教学目标　　课程特色　　学习方法　　教师简介


基础知识
图形制作
动画制作
多媒体动画制作
交互动画制作
发布动画
知识点一 动画制作基础
1 Flash 简介
2 基本术语及概念
3 Flash的工作界面
4 动画制作一般过程
知识点二 绘图工具的使用
1 铅笔与直线
2 椭圆与矩形
3 多边形与星形
4 钢笔工具
5 笔刷工具□□
6 颜料桶工具
7 墨水瓶工具
8 吸管工具
9 文字工具
10 橡皮擦工具
知识点三 对象的编辑与变形
1 对象的选取
2 对象的变形
3 对象的组合
4 对象的排列
5 形状修改
知识点四 时间轴、帧与层
1 时间轴的概念
2 帧的基本操作
3 层的基本操作
4 普通引导层
5 运动引导层
6 遮罩层
知识点五 元件与实例
1 库面板的操作
2 创建图形元件
3 创建按钮元件
4 创建影片剪辑元件
5 实例的创建与修改
6 元件的编辑
知识点六 动画制作
1 逐帧动画
2 绘图纸模式
3 补间形状动画
4 移动渐变动画
5 引导动画
6 遮罩动画
知识点七 时间轴特效
1 时间轴特效的制作步骤
2 时间轴特效的参数设置
3 时间轴特效的修改与删除
知识点八 声音的导入与使用
1 声音的导入
2 添加声音
3 声音效果编辑
4 按钮添加声音
5 声音压缩设置
6 行为控制声音
7 MTV的制作步骤
知识点九 视频的嵌入与控制
1 视频使用概述
2 导入视频文件
3 视频的编辑与设置
4 行为控制视频播放
知识点十 ActionScript编程基础
1 动作面板的使用
2 ActionScript编程要素
3 ActionScript语法规则
4 ActionScript的应用□
知识点十一 ActionScript常用命令
1 停止与播放命令
2 跳转命令
3 加载与卸载影片命令
4 屏幕控制命令
5 建立超级链接
知识点十二 动画的发布与导出
1 优化Flash影片
2 测试Flash影片
3 动画发布
4 导出Flash影片
FLASH
动画制作
知识结构

Flash动画设计与制作课外自学
课程规划
知识结构
制作流程
范例教学
在线测试
网络交流
FLASH
动画制作流程
1
Flash基础
启动
工作界面
2
文档操作
创建新文档
打开
查看
修改
发布
3
素材整理
已有素材分析整理
待定素材的构思
4
绘制矢量图形
线形渐变填充
位图填充
5
对象的编辑与变形
选择工具变形对象
部分选择工具变形
变形面板变形
6
文本制作
字体的使用
文本渐变色填充
滤镜的使用
7
文件和库的使用
创建图形元件
创建按钮元件
创建影片剪辑元件
库的使用
8
声音和视频的添加
声音的选取和编辑
声音的同步
视频的选取和编辑
9
动画制作
逐帧动画
遮罩动画
补间动画
引导动画
10
添加动作脚本
为关键帧添加脚本
为按钮添加脚本
为电影剪辑添加脚本
11
动画的发布与导出
测试Flash动画
导出Flash动画

1 动画基础
2 绘图工具
3 对象的编辑
4 时间轴与层
5 元件与实例
6 动画制作
7 时间轴特效
8 声音的使用
9 视频的嵌入
10 AS动作脚本
11 动画发布

Flash动画设计与制作

对象的编辑与变形

知识检测

开始

点的掌