[课程的内容组织安排](#_top) [教学进度表](#aa)

**萍 乡 学 院 教 学 日 历**

**Flash动画设计与制作**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 基础篇 基本工具 补间技术 （建议课时：6课时多媒体授课+6课时上机实践） | | |
| 教学单元 | 教学要求 | 教法建议 |
| 第一篇 绘图基础与逐帧动画技术 Flash概述 入门欢迎动画 水波效果动画 | 1. 了解动画的发展史和Flash发展史；  2. 掌握Flash工作界面及基本设置；  3. 初步了解元件的使用及属性面板操作， 感受Flash强大功能，提高学习兴趣；  4. 能独立完成两个简单案例的制作； 5. 掌握Flash作品测试、发布的方法； | 讲述法 案例教学法 “教、学、练、做”四阶段教学法 |
| 情境1 “弯弯乐园”项目 任务1： 素材的矢量图绘制 | 1. 掌握选择工具 2. 掌握基本绘图工具的使用方法；  3、掌握合并绘制模式和对象绘制模式；  4、初步掌握笔触和填充的颜色操作； | 案例教学法  “教、学、练、做”四阶段教学法 |
| 第二篇 补间动画技术 情境2 “弯弯乐园”项目任务2： 1）逐帧动画  （单个小动物原地运动）； 2）补间动画、传统补间  （单个小动物沿指定路径  运动） | 1.理解元件、库、实例、场景等术语；  2.掌握元件的创建、编辑和转换操作；  3.初步掌握逐帧、补间、传统补间及  补间形变动画的区别与制作方法；  4.能与小组成员协作完成“弯弯乐园” 项目的制作 | 案例教学法  “教、学、练、做”四阶段教学法  项目教学法  分组教学法 |
| 网页广告 （建议课时：4课时多媒体授课+4课时上机实践） | | |
| 教学单元 | 教学要求 | 教法建议 |
| 网易网页广告（二选一） 《为爱上色》 | 1.了解动画剧本的写作，根据《为爱上色》动画效果写出动画剧本；  2.熟练掌握补间动画及传统补间动画制作；  3.熟练掌握基本绘图工具的使用；  4.掌握渐变色的创建与编辑； 5.掌握淡出淡出动画效果的制作；  6.能独立完成此案例的制作； | 讲述法 案例教学法  “教、学、练、做”四阶段教学法 |
| 经典网页动画项目 （此案例可选择各大著名网站当下使用的流行的经典案例替换）  京东网《奔驰Smart轿车》 网页广告项目任务一： | 1. 掌握按钮元件的制作方法；  2.有声按钮的制作，车身热区效果的制作；  3.辉光动画效果的制作；  4.文字流动变换效果的制作； | 案例教学法  “教、学、练、做”四阶段教学法 |
| 京东网《奔驰Smart轿车》 网页广告项目任务二： | 1.掌握车轮旋转动画效果的制作方法；  2.掌握滤镜的使用；  3.掌握简单遮罩动画的制作方法；  4.根据已有素材，能独立完成《奔驰Smart轿车》汽车网页广告的制作（暂不要求编写按钮链接代码）；  5.小组协作，为校团委青年网某板块设计网页动画； | 案例教学法  “教、学、练、做”四阶段教学法  项目教学法  分组教学法 |
|  | | |
| 化妆品广告（二选一） 《Sweet》项目 | 1.进一步掌握动画剧本的写作，根据动画效果写出《Sweet》项目动画剧本；  2.熟练掌握颜色处理及渐变、位图填充技巧；  3.熟练掌握滤镜动画效果的制作； 4.熟练掌握遮罩技术制作字幕动画效果；  5.能独立完成此案例的制作； | 案例教学法  “教、学、练、做”四阶段教学法 |
| 房产广告 《皇家水域花园》项目 | 1.进一步掌握动画剧本的写作，根据动画效果写出《皇家水域花园》项目动画剧本；  2.熟练掌握混合模式的使用；  3.进一步掌握遮罩动画技术的使用技巧；  4.掌握文字动画的制作技巧；  5.能独立完成此案例的制作；  6.选择本地房产项目《凤凰天成》（或其它本地房产项目广告），各小组协作策划制作本地房产广告，利用课余时间收集相关素材，写出项目动画剧本。 | 案例教学法  “教、学、练、做”四阶段教学法 |
| 短片MTV （建议课时：6课时多媒体授课+6课时上机实践） | | |
| 教学单元 | 教学要求 | 教法建议 |
| 第三篇 遮罩层技术 情境3 红楼画卷如梦如幻 情境4 漂流文字 情境5 珠光宝气 | 1.熟练掌握元件在场景中的对齐与分布技 2.通过制作案例熟练掌握遮罩层技术的应用 3.熟练掌握三种补间动画的制作方法 4.掌握隐形按钮的制作 5.掌握元件的滤镜效果的设置 | 案例教学法 “教、学、练、做”四阶段教学法 |

软件新功能 （建议课时：8课时多媒体授课+8课时上机实践）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 第四篇 新功能应用 情境6 忙碌的工地 情境7 美丽的美人鱼 | 1.掌握骨骼动画的基本工具和基本术语；  2.掌握创建基于元件实例的骨骼动画的基本步骤；  3.掌握创建基于形状的骨骼动画的基本步骤；  4.掌握骨架动画姿势调整操作的常规技巧；  5.掌握骨骼动画的约束、阻尼、弹簧等属性的设置  6.掌握动画编辑器的使用 | 讲述法 案例教学法 “教、学、练、做”四阶段教学法 |
| 情境6 忙碌的工地 情境7 美丽的美人鱼  骨骼动画案例 | 1.认识骨架、节点、姿式层，会使用骨骼工具和骨骼绑定工具；  2.掌握骨骼动画动画的制作方法：会利用影片剪辑制作骨骼动画； 会利用形状制作骨骼动画；  3.掌握姿式层的帧的编辑操作及骨架平移、 约束、姿式调整的基本操作；  4.能独立完成基于元件的骨骼动画和基于形状成骨骼动画案例的制作； | 案例教学法  “教、学、练、做”四阶段教学法 |

MTV （建议课时：4课时多媒体授课+4课时上机实践）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 第五篇 声音视频处理技术 情境8 《猪女儿与猪爸爸的智慧语录》 音画字幕同步案例 短片项目任务1： 声音处理及字幕同步 | 1.掌握Flash中声音的种类及简单编辑技巧；  2.掌握声音处理软件“GoldWave”或 “CoolEdit”的使用方法，掌握录制声音、剪接声音及简单声音特效的制作方法；  3.掌握帧标签的使用；  4.掌握利用遮罩技术模拟卡拉ＯＫ字幕动画效果的制作；  5.掌握MTV、短片等的画面、声音及字幕同步 技术，能独立完成此案例的制作； | 讲述法 案例教学法  “教、学、练、做”四阶段教学法 |
| 《动物园触摸屏》项目 | 1.了解Flash的视频格式flv和f4v；  2.掌握视频导入技术，会使用FLVPlaybac组件播放视频（不要求使用ActionScript代码）；  3.会使用Adobe Media Encoder视频编码软 件创建flv和f4v格式视频文件；  4.了解拥有alpha通道的flv视频的使用；  5.能独立完成本节案例的制作；  6.小组协作完成网页广告或绘本故事动画； | 案例教学法  “教、学、练、做”四阶段教学法  项目教学法  分组教学法 |
| 进阶篇 AS3.0编程编程交互 （建议课时：8课时多媒体授课+8课时上机实践） | | |
| 教学单元 | 教学要求 | 教法建议 |
| 《课件基本架构》项目（三选二） | 1.掌握动作面板的使用；  2.掌握ActionScript代码的书写规范；  3.初步了解ActionScript中类、对象、事件、函数、属性、方法的意义；  4.理解按钮导航代码的意义，并会编写导航 代码；  5.能独立完成本节案例的制作；  6.各小组自选课本章节内容，策划制作教学 课件，设计方案，搜集素材，分工协作； | 案例教学法  “教、学、练、做”四阶段教学法  项目教学法  分组教学法 |
| 《图片交互式导航》项目 （淘宝网常用的图片轮转效果） 两种方式制作： 1）图片导入舞台，按钮导航； 2）图片外置，单击不同按钮导入  相对应的外部图片； | 1.理解ActionScript中类、对象、事件、函数、属性、方法的意义；  2.熟练掌握导航按钮的代码的编写；  3.初步了解URLRequest类和Loader类的意义及创建类的新实例的意义；  4.会使用ActionScript代码导入外部图片； | 案例教学法  “教、学、练、做”四阶段教学法 |
| 《毕业设计答辩》项目 （教学任务为07级学生李芳平的楼书设计答辩作品程序优化） | 1.进一步理解ActionScript中类、对象、事件、函数、属性、方法的意义；  2.认识到代码优化的重要性；  3.掌握preFrame()与nextFrame()的用法；  4.理解条件转向语句的意义和写法；  5.小组协作完成多媒体交互课件的制作； | 案例教学法  “教、学、练、做”四阶段教学法  项目教学法  分组教学法 |
| AS3编程初步 （建议课时：6课时多媒体授课+6课时上机实践） | | |
| 教学单元 | 教学要求 | 教法建议 |
| 第六篇 ActionScript3初步  情境9 寂寞的雨夜  情境10 烟花烂漫  情境11 精美闹钟 | 1.掌握AS3编程规范及初步应用  2.初步学会定义Date类， 获取时间 ， 时间运算， TextField类的应用 | 案例教学法 “教、学、练、做”四阶段教学法 |

Flash网站技术 （建议课时：8课时多媒体授课+8课时上机实践）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 第七篇 ActionScript3高级进阶 情境12 《凤凰天城》Flash网站任务1： 加载外部文件的方法 | 1.了解ActionScript代码输入的两种方法：动作面板，脚本文件窗口）；  2.了解Flash CS5新版本增加的“代码片断”面板的用法；  3.熟练掌握使用ActionScript代码导入外部图片、外部SWF文件的方法；  4.熟练掌握使用ActionScript代码导入外部 txt、xml或css格式的文本文件的方法；  5.掌握Loader类与URLLoader类的区别；  6.掌握加载完毕complete事件的用法； | 案例教学法  “教、学、练、做”四阶段教学法 |
| 情境12 《凤凰天城》Flash网站任务2： index.swf与main.swf的制作 （制作进度条及预载动画，编写相关代码） | 1.掌握动态文本框实例的设置及命名方法；  2.能理解进度条动画的代码意义： Loader类的实例的contentLoaderInfo属性的用法；  ProgressEvent.PROGRESS事件和 Event.COMPLETE事件的用法；  3.能理解Event.ENTER\_FRAME事件的用法；  鼠标跟随效果按钮“skip\_btn”的编程； | 案例教学法  “教、学、练、做”四阶段教学法 |
| 情境12 《凤凰天城》Flash网站任务3： page.swf的制作 | 1.侦听导航按钮的单击事件，执行相应函数；  2.使用动态文本框显示外部txt文件或xml 文件中的内容；  3.了解XML文件的格式，载入并读取XML文 件中的数据；  4.载入CSS文件并应用到动态文本框样式；  5.各小组协作完成本案例的制作，并利用本所列技术打造一个全Flash站点。 | 案例教学法  “教、学、练、做” 四阶段教学法  项目教学法  分组教学法 |

Flash网站技术 （建议课时：4课时多媒体授课+4课时上机实践）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 补充： 综合实战：校园漫游动画 | 1.掌握全景图素材的拍摄方法，掌握利用PhotoShop软件或第三方小软件合成全影图像的技术；  2.掌握基于全景图像的全影漫游动画的制作技术 | 案例教学法  “教、学、练、做” 分组实践 |

备注：上述课程内容、结构、知识点、课时安排主要是以数字媒体专业、视觉传达设计专业的Flash课程为标准制定，分上、下两个学期完成教学任务，教学过程中也可以根据学生情况及行业发展需要对其中的教学内容进行适当增减，比如在教学中补充一些与行业时势相关的商业案例。另外此教学内容安排也同样适用于小学教育、图形图像制作、计算机应用、电子商务等专业和校公共选修课的Flash基础课程的教学，可以按照上述内容中的基础篇教学内容安排在一个学期内完成教学任务，同样可以根据专业特点和教学需求对其中的教学内容进行适当的增减。

[课程的内容组织](#_top) [教学进度表](#aa)

# 萍乡学院课程教学进度表

（2 0 14 ~ 2 0 15 学年 第 二 学期适用）

（任课老师在每学期开课前，根据课程教学大纲编写“课程进度表”，经教研组讨论在开学后一周内发至教学班级，并送学生所在系一份）

系（部）**:**  计算机系 任课教师**:**  教 龄**:**

职 称**:**  所学专业**:**  学 历**:**

任课班级**:** 13图形（Flash基础） 、 13软件（Flash提高）   
课程名称**:**  Flash动画设计与制作

系主任签字**:**

年 月 日

备注：

Flash动画设计与制作课程分为上下两个学期进行  
本学期安排Flash课程为：13图形（基础），13软件（提高）  
教学进度计划分别如下表所示。

（2 0 14 ~ 2 0 15 学年 第 二 学期适用）

## Flash动画设计与制作（基础）（13图形）

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 本课程总时数 | | 学 分 数 | | 已完成学时数 | 本学期 | | 本学期时数 | | | | | | | | | | | | |
| 上课周数 | 周学时数 | 小 计 | 讲 课 | | 课堂  讨论 | | | 实 验 | | 设计  作业 | | | 实 践 | |
| 4\*15 | | 4 | |  | 15 | 4 | 60 | 30 | |  | | | 30 | |  | | |  | |
| 教学方式 | | | | 多媒体授课+上机实践 | | | | | | | | | | | | | | | |
| 教 材 | | | | Flash CS5.5 动画制作经典教程 邮电出版社 | | | | | | | | | | | | | | | |
| 教学参考书 | | | | 《动画剧本与分镜头设计》 智丰工作室 | | | | | | | | | | | | | | | |
| 周  次 | 月日 | | 教学内容 | | | | | | 教学环节及时数 | | | | | | | | | | |
| （包括讲课、习题课、课堂讨论、  实验课、课程设计、作业及其他） | | | | | | 讲课 | | 习题课 | 实验  实践 | | 设计 | | 其他 | 合计 | | 备 注 |
| 1 |  | | 学习要求，Flash历史，Flash基本操作 | | | | | | 2 | |  | 2 | |  | |  |  | |  |
| 2 |  | | 元件，实例，库；颜色操作；绘制模式； 钢笔工具 | | | | | | 2 | |  | 2 | |  | |  |  | |  |
| 3 |  | | 绘制弯弯乐园场景，逐帧动画 | | | | | | 2 | |  | 2 | |  | |  |  | |  |
| 4 |  | | 情境一完整动画的制作 | | | | | | 2 | |  | 2 | |  | |  |  | |  |
| 5 |  | | 引导线动画，两种引导线动画制作“写8字”： 传统补间和补间动画技术制作引导线动画 | | | | | | 2 | |  | 2 | |  | |  |  | |  |
| 6 |  | | 引导线动画：《弯弯乐园》完整案例 | | | | | | 2 | |  | 2 | |  | |  |  | |  |
| 7 |  | | 遮罩动画：《红楼画卷如梦如幻》案例 | | | | | | 2 | |  | 2 | |  | |  |  | |  |
| 8 |  | | 遮罩动画：《漂流文字》案例 | | | | | | 2 | |  | 2 | |  | |  |  | |  |
| 9 |  | | 遮罩动画：《珠光宝气》案例 | | | | | | 2 | |  | 2 | |  | |  |  | |  |
| 10 |  | | 骨骼动画：《忙碌的工地》案例 | | | | | | 2 | |  | 2 | |  | |  |  | |  |
| 11 |  | | 骨骼动画：《美人鱼》案例 | | | | | | 2 | |  | 2 | |  | |  |  | |  |
| 12 |  | | 骨骼动画：《美人鱼》，分镜头剧本，小人走路 | | | | | | 2 | |  | 2 | |  | |  |  | |  |
| 13 |  | | 音画同步：《猪爸爸VS猪女儿》案例 | | | | | | 2 | |  | 2 | |  | |  |  | |  |
| 14 |  | | 动画短片: 法制动画案例《超级玛丽新传》 | | | | | | 2 | |  | 2 | |  | |  |  | |  |
| 15 |  | | 动画短片制作 | | | | | | 2 | |  | 2 | |  | |  |  | |  |

萍乡学院课程教学进度表（续）

（2 0 14 ~ 2 0 15 学年 第 二 学期适用）

## Flash动画设计与制作（提高）（13软件）

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 周  次 | 月  日 | 教学内容 | 教学环节及时数 | | | | | | |
| （包括讲课、习题课、课堂讨论、  实验课、课程设计、作业及其它等） | 讲课 | 习题课 | 实验  实践 | 设计 | 其他 | 合计 | 备 注 |
| 1 |  | 复习基本操作，逐帧动画《手抛球动画》 | 2 |  | 2 |  |  |  |  |
| 2 |  | 以自己形象设计角色，制作对口型动画 | 2 |  | 2 |  |  |  |  |
| 3 |  | 以自己形象设计角色，制作对口型动画 | 2 |  | 2 |  |  |  |  |
| 4 |  | 《快乐奔跑》糖糖角色多角度鼠绘 | 2 |  | 2 |  |  |  |  |
| 5 |  | 《大耳朵图图》案例  骨骼动画：《忙碌的工地》案例 | 2 |  | 2 |  |  |  |  |
| 6 |  | 《大耳朵图图》案例  骨骼动画：《忙碌的工地》案例 | 2 |  | 2 |  |  |  |  |
| 7 |  | 循环背景制作 骨骼动画：《美人鱼》案例 | 2 |  | 2 |  |  |  |  |
| 8 |  | 侧面走路案例练习 骨骼动画：《美人鱼》案例 | 2 |  | 2 |  |  |  |  |
| 9 |  | 《三个和尚》侧身走练习 | 2 |  | 2 |  |  |  |  |
| 10 |  | 真人合成动画案例 | 2 |  | 2 |  |  |  |  |
| 11 |  | 三维贺卡案例 | 2 |  | 2 |  |  |  |  |
| 12 |  | 校园漫游动画案例 | 2 |  | 2 |  |  |  |  |
| 13 |  | 《凤凰天成》片头 | 2 |  | 2 |  |  |  |  |
| 14 |  | 期末作品 | 2 |  | 2 |  |  |  |  |
| 15 |  | 期末作品 | 2 |  | 2 |  |  |  |  |