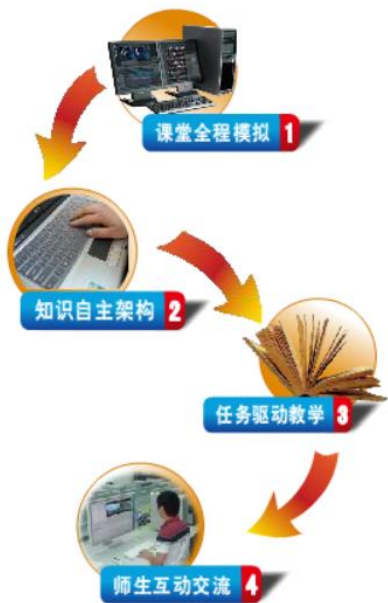


该网络课程全部基于 Flash 软件技术开发，充分利用了网络动画的交互技术，如按钮技术，动画技术，遮罩技术，引导路径，函数应用等，整个作品模块导航快捷、便利；适当选用视频、音频、图像等素材，作品风格统一、动静结合、表现力强。

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。



动画设计与制作



## 课程的基本理念

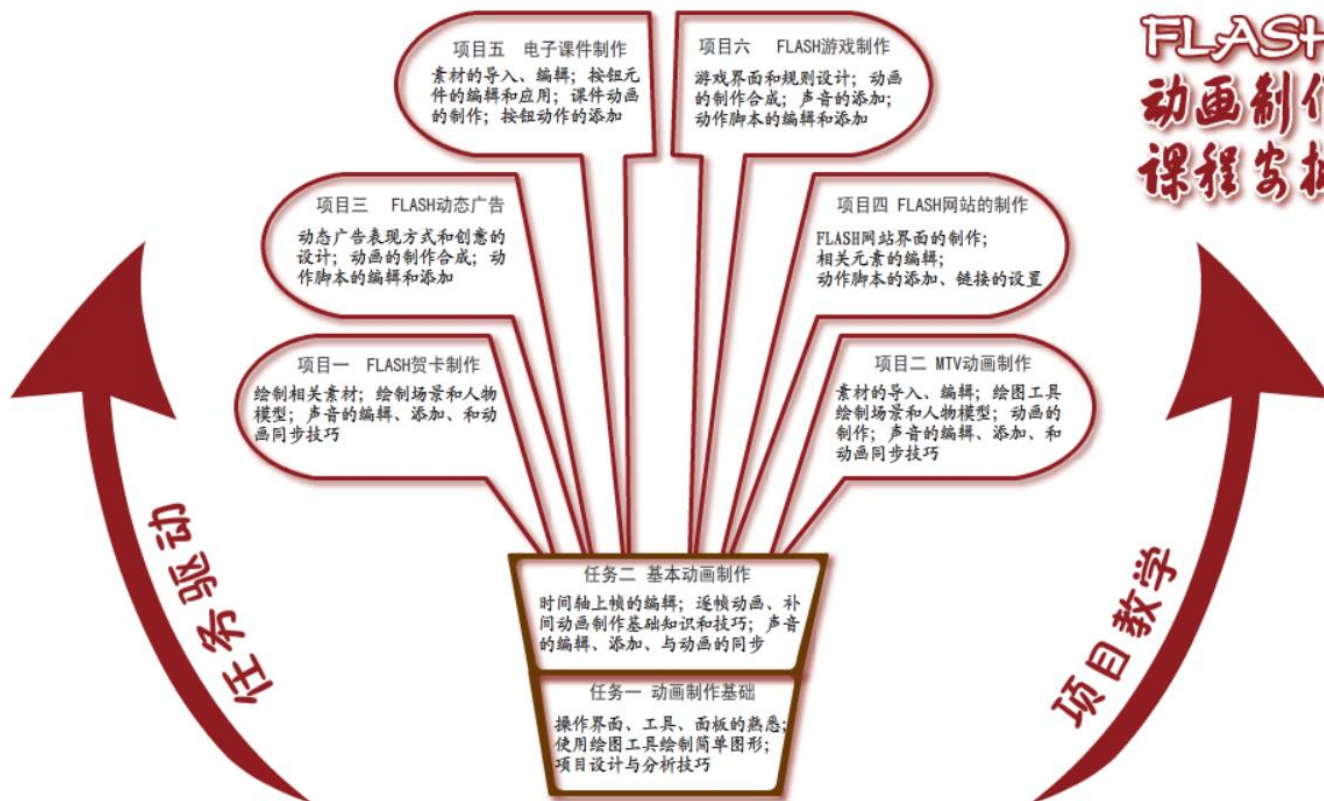
本课程以实例为主，由浅入深地讲解Flash动画的操作知识，从最基础的绘图到较高级的动作交互，再到更深入的动作脚本编写，均有丰富详细的例子。全课程以理论知识为引导，通过对各个实例的学习，全面掌握Flash的各种功能和制作技巧。

## 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 动画制作 课程安排





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



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

实验目的

操作要点

实验任务

实验步骤





- 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





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

实验目的

操作要点

实验任务

实验步骤





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

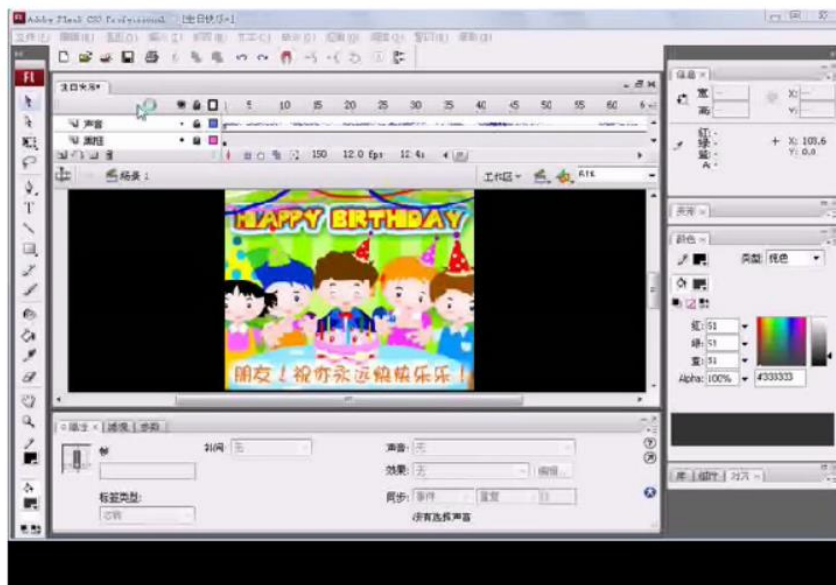
实验目的

操作要点

实验任务

实验步骤



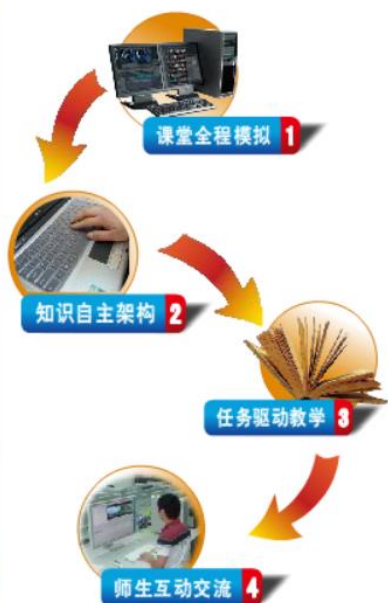


## 学生作品演示



1

2



## 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，形成解决实际问题方法能力，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

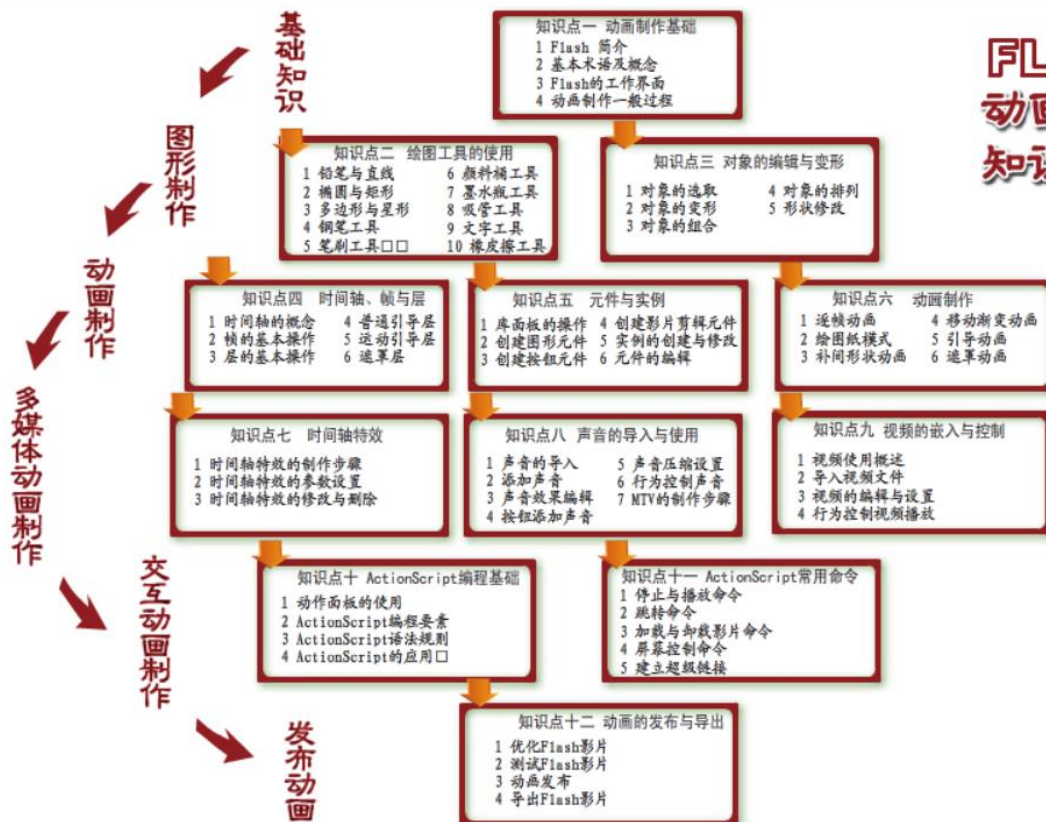
课程特色

学习方法

教师简介

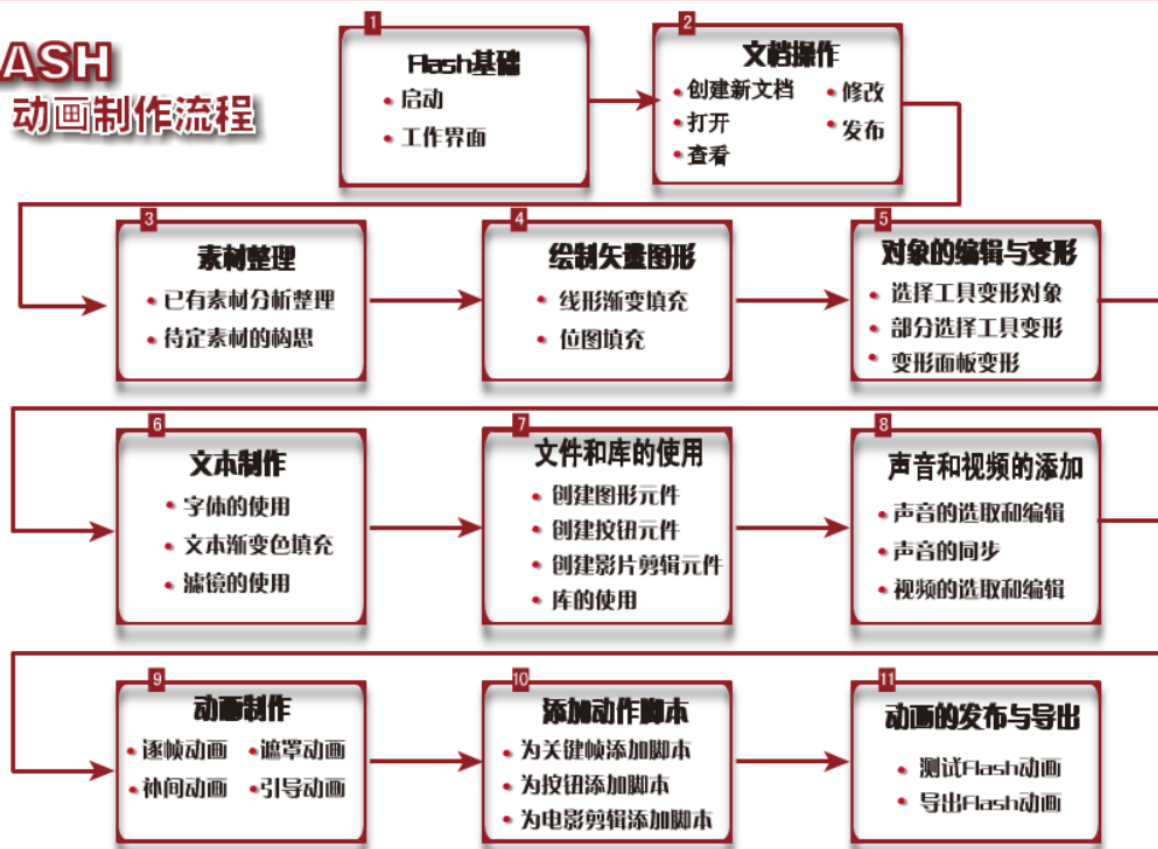


## FLASH 动画制作 知识结构





# FLASH 动画制作流程



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动画制作

### 渐变填充

1. 绘制填充为实心的圆形
2. 复制圆形
3. 用线性渐变色填充圆形
4. 调整填充

开始学习

## Flash实例演示

 点击此按钮查看操作步骤文字说明

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