

# FLASH 课程标准

## 一、课程定位和课程设计

### （一）课程性质与作用

**课程的性质** 课程是计算机平面设计专业的专业学习领域课程，是校企合作开发的基于工作过程的课程。

**课程的作用** 本课程的作用是让学生熟练掌握平面动画制作技术，培养学生平面动画设计创意的思维和技巧，使学生不仅具有平面动画制作能力和平面动画基本设计能力，还具有良好的语言文字表达能力，并养成诚信、刻苦、善于沟通和团队合作的职业素质，成为符合网站开发、广告设计、电子杂志制作、等社会岗位需求的高级平面动画制作职业技术人才。本课程是在学生已经学习了《计算机文化基础》《PHOTOSHOP 图像处理》上开设，用于培养学生具有平面动画制作岗位需求的综合职业素质和职业技能，为学生学习《网页设计与制作》、《ASP 动态网页设计》等后续课程打下基础。

### （二）课程基本理念

以实际平面动画项目的设计与制作工作过程为导向，根据地方区域对平面动画技能人才的能力要求，针对中职学生的认知特点，形成从简单到复杂的系统化教学项目，突出学生的教学主体作用，营造“易学乐学”的学习氛围，重视职业能力的培养，充分体现课程教学的职业性、实践性和开放性。

### （三）课程设计思路

本课程以 Flash 动画制作能力的培养为核心，设计 6 个学习情境对应于 Flash 动画制作的 6 大应用方向。学生在 6 个学习情境当中，逐步完成由易至难、渐进复杂的典型工作项目，不仅强化了动画设计与制作的专业能力，而且学生的团队合作、沟通等社会能力不断增强，获取信息、分析问题、解决问题等方法能力得以提升。以“导入案例+典型工作项目”学习包为载体构建每个学习情境，具体做法如下：

①按循序渐进的教育规律合理安排 6 个典型项目的教学顺序。

②每个项目所蕴含的难度较高的核心技能先用若干个具有实际应用价值的案例进行导入，每个导入案例形成一个个生动、直观的学习子情境，让学生在短期内完成案例、掌握难度较高的核心技能，并获得成就感，从而激发学生的学习兴趣，营造“易学乐学”的学习氛围。

## 二、课程目标

课程工作任务目标： 本课程以工作过程导向，采用工学结合模式，通过强化学生的操作技能，让学生熟练掌握动画制作技术，培养学生动画设计创意的思维和技巧，使学生具有较强的平面动画制作能力、基本的动画设计能力、良好的语言文字表达能力，并养成诚信、刻苦、善于沟通和团队合作的职业素质，成为符合网站开发、广告设计等社会急需的动画制作职业技术人才。

职业能力目标： 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、会熟练制作引导动画；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、能设计并制作电子杂志作品；15、能较好地进行团队沟通和合作。

### 三、课程内容与要求

章节	学时	教学内容	知识要点与技能要点	实验实训安排	重点与难点
1	6	FLASH 基础操作	FLASH 的操作界面，FLASH 的文件操作，FLASH 的系统配置	FLASH 界面的基本使用	FLASH 的操作界面，FLASH 的文件操作
2	12	图形的绘制与编辑	基本线条与图形的绘制，图形的编辑，图形的上色	绘制草原风光	基本线条与图形的绘制，图形的编辑
3	12	对象的编辑与修饰	对象的变形与操作，对象的修饰，对齐面板与变形面板的使用	绘制帆船风景，稻草人	对象的变形与操作，对象的修饰
4	12	文本的编辑	文本的类型及使用	制作心情日	文本的转

			用, 文本的转换	记, 变形文字	换
5	12	外部素材的应用	图形素材的应用, 视频素材的应用	制作饮料广告, 摄像机广告	矢量图形的转换, 视频素材的导入
6	12	元件和库	元件与库面板, 实例的创建与应用	制作快乐行动画, 彩色按钮实例	图形、按钮、影片剪辑元件的创建
7	12	基本动画的制作	帧与时间轴, 帧动画, 形状补间动画, 动作补间动画	制作打字效果, 流淌的奶油, 饮料广告	关键帧的设置, 补间动作的设置
8	12	层与高级动画	层、引导层与运动引导层的动画, 遮罩层与遮罩动画的制作, 分散到图层, 时间轴特效与场景动画	制作飘落的花瓣, 转动的地球, 文字遮罩, 风吹字效果, 转动的文字	层的设置, 运动引导层的设置, 遮罩层设置, 创建时间轴特效
9	4	声音素材的编辑	声音的导入, 声音的编辑	制作音乐贺卡, 卡通游戏片头, 学字母发音	导入声音素材添加声音, 属性面板的

					使用
--	--	--	--	--	----

## 四、课程实施

1、在教学过程中，采用项目驱动式教学方法，选取企业真实项目（或学生创新项目）为载体构建学习情境，培养学生的职业素质和技能。

2、用生动的案例导入项目蕴含的核心技能，激发学生的学习兴趣，造就学生的成就动机。

3、在教学过程中，采用讲练合一的教学方法，教师示范和学生操作训练互动，学生提问与教师解答、指导有机结合，让学生在“教”与“学”过程中，掌握平面动画制作的知识和技能。

4、在教学过程中，可通过比喻教学法帮助学生理解一些抽象的概念。

5、在教学过程中，可采用启发式教学法来培养学生的分析问题和解决问题的能力。

6、在教学过程中，可以采用分组式教学法，锻炼学生的协作能力，培养学生的团队意识。

## 五、教学评价，考核要求

本课程采用过程考核和期末考核相结合考核形式：考试、作业、实习、实训。一律采取过程与结果并重，注重学生非智力因素的开发和兴趣的提高。

考核方式来最终评价同学们的学习效果，过程考核和期末考核分别占 40%和 60% 。

## 六、课程资源与开发利用

### （一）硬件条件

学校现有专门的计算机实训室，能充分满足本课程的需求

### （二）师资条件

本课程的任课教师应理解和掌握 flash 动画的知识结构体系，具有能将实际和理论联系讲解和分析的能力。任课教师主要由专、兼职教师组成，应具有双师型教师资格，符合“双师”特点的教学团队要求。

### （三）教材编写

1. 依据市场所需的平面动画制作技能融合进若干项目（或案例）中进行讲解，充分体现项目（或案例）驱动的课程设计思想。

2. 教材应以“工学结合”为理念，精选涉及 Flash 的各种典型应用的项目，如动画、贺卡、广告、等，可以缩短学生理论学习与实际应用之间的距离。

3. 每个项目（或案例）的编写建议采用“任务布置—教学重点难点—知识技能—操作步骤—技能拓展—实训小结”的形式组织，深入浅出地培养学生的职业技能。

4. 教材表达必须精炼、准确、科学；教材应图文并茂，提高学生的学习兴趣。

5. 教材中的活动设计要以学生为本，以培养学生的职业能力和素质为目标，内容要具体，并具有可操作性

#### **（四）信息化教学资源**

1. 注重实验实训指导书和实验实训教材的开发和应用

2. 加强常用课程资源的开发，建立多媒体课程资源的数据库，努力实现跨学校多媒体资源的共享，以提高课程资源利用效率。

3. 积极开发和利用网络课程资源，充分利用诸如课程网站、电子书籍、电子期刊、数据库、数字图书馆、教育网站和电子论坛等网上信息资源，使教学从单一媒体向多种媒体转变；教学活动从信息的单向传递向双向交换转变；学生单独学习向合作学习转变。同时应积极创造条件搭建远程教学平台，扩大课程资源的交互空间。

4. 校企合作开发实验实训课程资源，充分利用本行业典型的企业资源，进行产学合作，建立实习实训基地，进行“工学”交替，满足学生的实习实训要求，同时为学生的就业创造机会。