**《Flash动画制作》课程教学大纲**

|  |  |
| --- | --- |
| **课程名称：Flash动画制作** | **课程类别（必修/选修）：**  |
| **课程英文名称：Flash Animating** |
| **总学时/周学时/学分：36/2/2** | **其中实验学时：18** |
| **先修课程：**大学计算机基础 |
| **授课时间：**星期二 1-2、3-4 | **授课地点：7402** |
| **授课对象： 2016经济金融1、2、3、4班** |
| **开课院系：**计算机与网络安全学院 |
| **任课教师姓名/职称：** 彭富春副教授 |
| **联系电话：13728135288** | **Email:pengfc@dgut.edu.cn** |
| **答疑时间、地点与方式：**1.每次上课的课前、课间和课后，采用一对一的问答方式；2.每次习题课，采用集中讲解方式。3.通过QQ，网上答疑系统及电话答疑，时间地点不限。4.课程结束时统一答疑 |
| **课程考核方式：**开卷**（ ）** 闭卷**（■）** 课程论文**（ ）** 其它**（ ）** |
| **使用教材：邓晓新等主编《Flash动画制作教程》，清华大学出版社2016年出版****参考书*** **1．教学参考资料：*章翮、徐利华、孔欣、詹建新*．《 Flash CS6动画设计技术》．第1版．清华大学出版社， ISBN：9787302474234 ，2017年出版**
* **2．*李亮*． Flash互动编程设计（基于ActionScript3.0） ．第1版．清华大学出版社， ISBN： 9787512133310 ，2017年出版**
 |
| **课程简介：**《Flash动画制作》课程是经济金融专业学生必修的基本课程，也是为适应社会动漫产业发展要求，提高学生轻松创建网页上动态、交互的多媒体内容的一门专业基础课程。该课程的教学目标是使学生通过学习Flash的基础知识和基本操作，培养学生自觉使用flash软件解决学习和工作中实际问题的能力，使Flash软件成为学生制作动画的有力工具，从而促进本专业相关学科的学习。 |
| **课程教学目标****1.****2.****3.** | **本课程与学生核心能力培养之间的关联(授课对象为理工科专业学生的课程填写此栏）：****□核心能力1.** **□核心能力2.** **□核心能力3.****□核心能力4.****□核心能力5.****□核心能力6.** **□核心能力7．****□核心能力8．**  |
| **理论教学进程表** |
| **周次** | **教学主题** | **教学时长** | **教学的重点与难点** | **教学方式** | **作业安排** |
| 1 | Flash动画制作软件简介  | 1 | Flash CS6新功能\绘图工具与动画场景设置 | 面授 | 网上作业1 |
| 1 | 绘制图形 | 1 | 选择工具与对象的选取；绘制路径；绘制图形 | 面授 | 网上作业1 |
| 3 | 神奇的图形元件 | 2 | 创建图形元件、图形转换成图形元件 | 面授 | 网上作业2 |
| 5 | 基本动画的制作  | 2 | 图层的创建及基本属性、补间动画 | 面授 | 网上作业3 |
| 7 | 基本交互控制设计 | 2 | 按钮对象的创建、动作面板建 | 面授 | 网上作业4 |
| 9 | 简单的ActionScript应用 | 2 | 添加控制脚本、测试 | 面授 | 网上作业5 |
| 11 | 动画制作在广告中的应用  | 2 | 创意计划 、创建动画场景、文字动画的制作 | 面授 | 网上作业6 |
| 13 | 导入及编辑声音 | 2 | 导入声音、编辑声音属性及效果、声音同步选项控制、导出声音 | 面授 | 网上作业7 |
| 15 | 综合实例  | 2 | 多媒体课件制作 | 面授 |  |
| 17 | 发布及优化影片  | 2 | 发布的设置、优化、发布影片 | 面授 | 网上作业8 |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| **合计：** | 18 |  |  |  |
| **实践教学进程表** |
| **周次** | **实验项目名称** | **学时** | **重点与难点** | **项目类型（验证/综合/设计）** | **教学****方式** |
| 2 | Flash工作环境和工具箱工具的使用 | 2 | Flash的绘图基础；选择工具与对象的选取；Flash中的对象绘制；绘制路径 | 验证 | 上机实训 |
| 4 | Flash文字特效  | 2 | 添加文本； 文本的转换； 文本的类型； 案例赏析；如空心文字、彩虹文字、金属文字、披雪文字、立体文字、位图填充文字等。 | 验证 | 上机实训 |
| 6、8 | Flash元件和库 | 4 | 文字按钮的制作，隐藏安扭的制作,元件的实例,元件库的基本操作，调用其他动画的库，公用库, | 验证 | 上机实训 |
| 10 | Flash帧和图层的基本操作 | 2 | 帧的基本操作， 图层的基本操作，引导层、遮罩层的基本操作。 | 验证 | 上机实训 |
| 12 | Flash动画制作初步 | 2 | 逐帧动画、补间动画，掌握运动补间、形状补间。 | 验证 | 上机实训 |
| 14 | 声音的编辑和使用 | 2 | 加声音、编辑声音效果、压缩声音，关键帧、为按钮添加声音。 | 验证 | 上机实训 |
| 16 | ActionScript函数基础 | 2 | 添加函数的方法，ActionScript基本函数应用，控制影片的播放和停止、跳转语句。 | 验证 | 上机实训 |
| 18 | 优化与发布动画 | 2 | 优化动画，发布动画、发布预览的使用方法。 | 验证 | 上机实训 |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| 合计： | 18 |  |  |  |
| **成绩评定方法及标准** |
| **考核形式** | **评价标准** | **权重** |
| 作业 | 1. 评价标准：作业参考答案。2. 要求：按时完成作业。 | 30% |
| 期末笔试考试（闭卷） | 1. 评价标准：试卷参考答案。2. 要求：独立、按时完成考试。 | 70% |
|  |  |  |
|  |  |  |
| **大纲编写时间：2017.9.10** |
| **系（部）审查意见：**。系（部）主任签名： 日期： 年 月 日 |

**注：1、课程教学目标：请精炼概括3-5条目标，并注明每条目标所要求的学习目标层次（理解、运用、分析、综合和评价）。本课程教学目标须与授课对象的专业培养目标有一定的对应关系**

 **2、学生核心能力即毕业要求或培养要求，请任课教师从授课对象人才培养方案中对应部分复制（http://jwc.dgut.edu.cn/）**

 **3、教学方式可选：课堂讲授/小组讨论/实验/实训**

 **4、若课程无理论教学环节或无实践教学环节，可将相应的教学进度表删掉。**