

乌海市职业技术学校  
计算机应用专业

《中文 Flash CS6 案例教程》  
课程标准

会计计算机教研组编制

2020年7月

## 目 录

一、前言.....	1
(一) 课程性质.....	1
(二) 课程设计理念.....	1
(三) 课程设计思路.....	1
二、课程目标.....	1
(一) 总目标.....	1
(二) 具体目标.....	2
1. 知识目标.....	2
2. 技能目标.....	2
3. 素质目标.....	2
三、 课程内容与学时分配.....	2
(一) 教学内容选取依据.....	2
(二) 教学内容组织与安排.....	3
四、实施建议.....	5
(一) 教材的选用.....	5
(二) 教学建议.....	6
(三) 教学基本条件.....	6
1. 教学场所.....	6
2. 实训设备.....	6
3. 教学团队.....	6
(四) 考核与评价.....	7
(五) 课程资源的开发与利用.....	7
五、编制说明.....	7

# 计算机应用专业《中文Flash CS6 案例教程》 课程标准

## 一、前言

### （一）课程性质

《中文Flash CS6 案例教程》是中职类学校计算机应用专业的专业课程，是校企合作开发的基于工作过程的课程。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。

### （二）课程设计理念

中等职业教育是我国高中阶段教育的重要组成部分，而中等职业学校的教学目标是培养具有综合职业能力的高素质技能型人才，随着我国中等职业教育改革的不断深入与创新，以就业为导向、以学生为本并提倡学生全面发展的职业教育理念迅速应用到教学过程中，从而很好地完成了从重知识到重能力的转化过程。职业教育的课程特点主要体现在以下几个方面：1、以就业为导向，满足职业发展需求；2、以学生为本，激发学习兴趣；3、以技能培养为主线，解决实际问题；4、重视与实践紧密结合的项目任务和实训。本课程以“任务驱动与上机实训相结合”的教学方式，让学生易学、易就业，让老师易教、易拓展。

### （三）课程设计思路

教学过程中，采用教、学、做一体化教学模式，教师讲，学生做，理论结合实际，既是课堂又是实训场。具体实施步骤按照“课程导入、明确学习目标、案例分析讲解、任务布置、任务实施、检查评价”顺序进行。

## 二、课程目标

### （一）总目标

本课程能使工作过程导向，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。能通过典型工作任务教学改革提高学生积极的行动意识和职业规划能力，培养学生的创新创业能力，为后续课程学习作前期准备，为学生顶岗就业夯实基础。同时使学生具备较强的工作方法能力和社会能力。

## （二）具体目标

### 1. 知识目标

- （1）掌握常见动画制作的制作方法；
- （2）掌握合成动画声音和视频的相关知识；
- （3）了解脚本编程实现动画的交互性。

### 2. 技能目标

- （1）会熟练运用绘图 工具绘制图形；
- （2）会熟练制作逐帧动画；
- （3）会熟练制作补间动画；
- （4）会熟练制作引导动画；
- （5）会熟练制作遮罩动画、会熟练使用 Flash 动画组件；
- （6）能查找资料、文献等。

### 3. 素质目标

- （1）具有良好的沟通能力和团队合作意识；
- （2）具有分析问题、解决问题的的能力；
- （3）具有安全意识和创新意识；
- （4）具有社会责任心和环保意识；
- （5）具有勤于思考、做事认真、严谨的良好作风。

## 三、课程内容与学时分配

### （一）教学内容选取依据

根据计算机专业动画制作专业能力的需求，选用了电子工业出版社出版的《中文 FLASH CS6 案例教程》，在软件的工作区和基本的操作讲解，绘图、导入对角和制作按钮、制作补间动画、“动作”面板和 ActionScript 程序设计、遮罩层应用和 IK 动画、组件动画，最后通过综合案例让学生对这门课程有了一个全面的认识。

## （二）教学内容组织与安排

《中文 FLASH CS6 案例教程》理论+实训共 120 课时，可根据实际情况增加授课时间，每个领域可适当增加 2 — 4 课时。具体内容如下表：

领域	教学内容	要求	建议课时
绪论	1.中文 FLASH CS6 工作区 2. “库” 面板、元件和实例	了解 FLASH CS6 的工作区，对软件的使用有一个认识，初识这个动画软件，要求学生掌握基本的操作方法	2
对象和帧的基本操作与场景	1.对象的选择 2.场景的切换	理解在 FLASH 这个软件中的基本操作，会移动图像，会场景切换。	4
基本的绘图	1.水晶按钮的 2.美丽小区楼房 3.摆动指针 4.画厅彩球 5.画厅彩球 6.胶片滚动	熟悉基本的绘图方法，要求学生能够熟练应用 FLASH 软件所提供的绘画工具制作出所需要的一些图形，通过案例完成  对绘图工具的使用	2 理论 +10 实操

特殊绘图与编辑文本	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.花中双摆指针表</li> <li>2.画厅彩球 2</li> <li>3.环保网页标题栏</li> <li>4.电影文字</li> </ol>	掌握特殊的绘图方法，能够熟练的在 FLASH 软件中完成文字的制作，要求对文字的编辑有一定的创意。	2 理论 +10 实操
导入对象和制作按钮	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.佳人湖中游</li> <li>2.林中节目</li> <li>3.小小 MP3 播放器</li> <li>4.小小相册</li> </ol>	了解导入对象的方法，在制作作品时可以熟练的应用按钮完成场景的切换。	2 理论 +10 实训
制作补间动画、变形动画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.翻页画册</li> <li>2.都来保护大自然</li> <li>3.玩具火车行</li> <li>4.跷跷板</li> <li>5.弹跳彩球和变形文字</li> <li>6.动画关门式切换</li> </ol>	掌握动画制作的方法，能熟练的利用补间动画完成基本动画的制作，通过这几个案例的制作能熟练的明白什么是补间动画、什么是变形动画，通过学习可以完成相关的动画制作。本章还介绍了引导动画的方法和技巧。	2 理论 +10 实操
遮罩层应用和 IK 动画	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.唯美摄影</li> <li>2.太空星球</li> <li>3.晨练</li> <li>4.图像特效切换</li> </ol>	掌握遮罩动画的制作原理，明白什么是遮罩层什么是被遮罩层，能通过这几个案例对遮罩动画在动画制作过程中的应用。并且能熟练的完成其它相关的动画制作。IK 动画就是反向运动动画，它是一种	2 理论 +20 实操

		使用骨骼的关节结构对一个对象或彼此相关的一组对象进行一致的复杂且自然的动作。	
“动作”面板和程序设计	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.按钮控制自转星球</li> <li>2.宝宝电子相册</li> <li>3.两位数加减练习</li> <li>4.连续整数的和与积</li> <li>5.名花浏览网页</li> </ol>	主要介绍了“动作”面板的基本使用方法，程序设计的基本语法，部分变量，条件语句、循环语句、运算符和表达式、部分全局函数，以及 MATH 等对象的使用方法。	2 理论 +10 实操
综合案例	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.荧光数字表</li> <li>2.指针表</li> <li>3.选票统计</li> <li>4.MP3 播放器</li> </ol>	了解 FLASH 这个软件在工作中的应用，要求学生能够熟练的使用软件完成相关的案例要求，并且要自己再应用这个软件设计一个新年贺卡，这样学生就可以对这个软件的应用有一个综合的了解，为将来的工作打下良好的基础。	2 理论 +30 实训

## 四、实施建议

### （一）教材的选用

本课程选用了电子工业出版社出版的《中文 FLASH CS6 案例教程》教材。

本书具有以下特色。

#### （1）分案例化讲解，任务目标明确

每个案例都给出了“案例介绍”和“学习目标”，便于学生了解案例介绍的相关内容且明确学习目的，然后通过完成几个任务和上机实训来学习相关操作，同时每个任务

还给出了任务目标、专业背景、操作思路和操作步骤，使学生明确需要掌握的知识点和操作方法。

#### (2) 以学生为本，注重学以致用

在任务讲解过程中，通过各种“技巧”和“提示”为学生提供了更多解决问题的方法和掌握更为全面的知识，而每个任务制作完成后通过学习与探究相关的案例总结了相关软件知识与操作技能，并引导学生尝试如何更好、更快地完成任务以及类似任务的制作方法等。

#### (3) 实例丰富，与企业接轨

本书的所有实例都来源于实际工作中，具有较强的代表性和可操作性，并融入了大量的职业技能元素，注重实训教学，按照实际的工作流程和工作需求来设计实例，使学生能较快地适应企业工作环境，并能获得一些设计经验与方法。

#### (4) 边学边实践，自我提高

每个案例最后提供思考练习，给出了各练习的最终效果和制作思路，在进一步水固前面所学知识基础上重点培养学生的实际动手能力，并拓展学生的思维，有利于学生的自我提高。

### (二) 教学建议

本课程采用“项目导向、任务驱动、教学做一体化”的模式进行教学，教学过程中综合运用任务教学法、演示法、启发引导法、行为导向教学法、讲授法等教学方法结合多媒体课件和仿真软件开展教学，教学中注重对学生职业能力的训练和社会能力的提升。

### (三) 教学基本条件

#### 1. 教学场所

多媒体教室

#### 2. 实训设备

(1) 计算机（保证每位同学一台计算机）

(2) 教材；

(3) 投影仪；

#### 3. 教学团队

现有专任教师 7 名，其中高级讲师 5 名，讲师 2 名。专业带头人 1 名，“双师型”



教师 7 名。团队的建设以专业带头人和骨干教师为核心，以强化教师实践能力为重点，形成“双师型”教师队伍的团队合力。

#### （四）考核与评价

本课程采用平时上机操作考核和期末综合大作业相结合的考核形式；平时上机考核为每次上课期间的课堂作业的完成质量。期末综合大作业评价结果最终以同学们的学习效果、综合应用知识的能力为依据，平时上机操作考核占40%，期末综合大作业占60%。

#### （五）课程资源的开发与利用

积极开发和利用网络课程资源，充分利用图片、视频、多媒体课件等提高学生对各教学方法的认识，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。本课程将开发教学文档、讲义、课件、教材等资源，届时可供学生使用。

### 五、编制说明

适用专业：计算机应用

专业组：会计计算机教研组

制定人：范静

审核人：高志刚

编制日期：2020年7月