


课 题	<b>Flash cs5 简介（2 课时）</b>			
目 标	1、了解 Flash cs5 的作用及应用领域。 2、了解 Flash cs5 的主要特点。			
重 点	Flash cs5 的主要特点	难点	Flash cs5 特点	
方 法	讲解			
教学环节	教 学 过 程			
	教 学 内 容	教 师 活 动	学 生 活 动	备 注
导 入	你知道“网面三剑客”吗？	启发	思考	
新 授	<p>一、Flash 的历史 Flash2→Flash3→Flash8→4Flashmx→Flash cs5</p> <p>二、Flash 影片： Flash 是一种用于制作、编辑动画和电影的软件，源文件扩展名为Fla。也可制作成扩展名为swf的动画文件。Fla 的文件可用Flash cs5 打开编辑等。Swf 的文件需要安装shockwareFlash 插件才能播放。</p> <p>三、Flash cs5 的主要特点：            1 作界面布置合理，浮动面板方便用户            2 “属性”面板显示与选定对象相关的信息。            3 较强的绘图功能支持矢量图            4 象素的控制            5 方便的对象管理</p>	<p>提问、讲解</p> <p>讲解</p> <p>举例子、介绍 Flash cs5 的主要特点</p>	<p>自学教材、弄清 Flash 的发展史。</p> <p>识记 Flash cs5 的源文件及动画文件的扩展名</p> <p>理解</p>	
小 结	Flash 不仅用于网面制作，而且还应用于交互方式多媒体软件的开发。			

作业	应知：Flash cs5 的应用领域及特点。 应会：说出Flash cs5 生成的源文件及动画文件的扩展名。
----	---

课题	<b>Flash cs5 基本工作环境与基本概念（2 课时）</b>			
目标	1. 熟悉 Flash cs5 的工作界面,知道各部分的简单用法. 2. 会启动 Flash cs5 .			
重点	熟悉 Flash <b>cs5</b> 的工作界面	难点	工作界面的调整	
方法	讲授与示范			
教学环节	教 学 过 程			
	教学内容	教师活动	学生活动	备注
导入	通过上节课的学习,你一定想见一见Flash MX 的庐山真面目	导入新课	明确任务	
新授	<p>一. Flash MX 的启动与退出:</p> <p>启动 { “开始”→”程序”→”Flash MX” 双击桌面快捷图标 “f”</p> <p>退出 { 单击标题 栏的 “  &amp; 单击 “文件” → “退出”</p> <p>二. Flash MX 的工作界面:</p> <p>1. 组成部分：标题栏、菜单栏、主要工具栏、时间轴、舞台工作区、工具箱、状态栏及各种面板。</p> <p>2. 界面调整： { ①Tad 键, 关闭或打开已打开面板和工具箱。 ② “窗口” → “工具栏”(状态栏、主要工具栏、控制栏) ③ “窗口” → “工具”(工具箱) ④ “窗口” → “面板设置” → “默认规划”。</p> <p>三、菜单栏及常用工具栏介绍： 与 Windows 标准工具栏有差别的作重点介绍。</p>	讲解与演示	启动和退出 Flash MX。	
		引导学生观察 Flash MX 的工作界面。	观察 Flash MX 的工作界面，认清各部分的名称。	
			调整工作界面： 1. 打开控制栏。 2. 隐藏与显示“时间轴”。	

小结 要想学习 Flash MX 必须迅速熟悉其基本的工作环境。

作业	应知：Flash MX 界面构成、启动和退出方法。 应会：调整 Flash MX 工作界面。
----	---

课 题	Flash CS5 基本工作环境（2 课时）			
目 标	1、了解工具箱的构成及各工具的作用 2、会使用“颜色栏”调整前景色、背景色、填充颜色、轮廓线颜色			
重 点	“颜色”栏的使用及工具的使用方法	难点	“颜色”栏的用法	
方 法	讲授与示范			
教学环节	教 学 过 程			
	教学内容	教师活动	学生活动	备注
导入	你对 Flash CS5 及其工作界面有所了解了	引入目标	明确任务	
新授	<p>工具箱中为我们准备了许多工具、想试一试吗？</p> <p>一、工具箱简介： 从上到下分别是：“工具”栏、“查看”栏、“颜色”栏、和“选项栏”、</p> <p>二、“颜色栏”的使用： 描绘颜色、填充颜色、前景色、背景色、无填充色的设置方法。</p> <p>三、具箱中“工具”栏和“查看”栏中各工具的作用： 引导学生学习表 112、弄清各工具名称、作用、同时学会使用一些简单的工具、</p> <div style="text-align: center;"> <pre> graph LR     A[椭圆工具] --- B[+shift]     C[矩形工具] --- B     B --&gt; D[正圆]     B --&gt; E[正方形] </pre> </div>	<p>提问导入</p> <p>讲解</p> <p>引导学生学习表 1.2</p>	<p>观察课本插图</p> <p>理解</p> <p>思考、识记</p>	
小结	“工具”箱是我们制作和编辑动画不可缺少的白宝箱			
作业	应知：工具箱的组成 应会：“颜色”栏的使用方法			

a

课 题	<b>Flash 基本工作环境（2 课时）</b>			
目 标	1. 弄清舞台的含义与窗口的区别 2. 会调整舞台工作区的大小与颜色、显示比例、舞台工作的位置			
重 点	调整舞台工作区	难点	调整舞台工作区	
方 法	讲授与示范			
教学环节	教 学 过 程			
	教学内容	教师活动	学生活动	备注
导 入	表演离不开舞台,在 Flash 中创作和编辑动画同样如此	引入新课	明确任务	
新 授	<p>一、 舞台、舞台工作区的区别与联系：            舞台是绘制和编辑图形与制作动画的矩形工作区域            舞台工作区是舞台中一个白色或其他颜色的矩形区域，只有在舞台工作区内的对象才能够作为影片输出和打印            （窗口是舞台与时间轴的合称）</p> <p>二、舞台工作区的调整： 1. 大小 “修改” “影片”（文）            2. 颜色            3. 位置:滚动条或手形工具            4. 显示比例:列表框“查看”            缩放比例</p> <p>三、舞台中的标尺、网格和引导线            “查看”菜单</p>	<p>讲授舞台            舞台工作区及窗口之间的区别与联系</p> <p>讲解与示范如何去调整舞台工作区的大小、颜色、显示比例及位置</p>	<p>理解舞台、舞台工作区及窗口的含义</p> <p>观察、思考            掌握方法</p>	
小 结	舞台工作区的含义、作用及调整方法			

作业	应知：舞台、舞台工作区及窗口的含义、联系 应会：舞台工作区的调整
----	-------------------------------------

课 题	Flash CS5 时间轴（2 课时）			
目 标	1、了解时间轴的构成，掌握时间轴各按钮的使用方法 2、了解如何打开/关闭时间轴，理解时间轴的作用			
重 点	时间轴的组成	难点	时间轴各按钮的使用	
方 法	讲授与示范			
教学环节	教 学 过 程			
	教学内容	教师活动	学生活动	备注
导入	时间轴是Flash 动画的核心所在	引入新课	明确任务	
新授	<p>一、什么是时间轴： 时间轴是 Flash cs5 进行动画创作和编辑的主要工具，通常位于舞台和常用工具栏之间</p> <p>一、 打开与关闭： “查看” → “时间轴”</p> <p>三、时间轴位置和大小 的调整： 1、 位置：拖动时间轴顶端部分 2、 大小：拖曳时间轴窗口的边框或单击时间轴右角的鼠标按钮。</p> <p>二、 时间轴的组成： 1、 图层控制区：（对照课本插图） 2、 帧控制区：（对照课本插图）</p>	<p>讲解</p> <p>示范操作</p> <p>引导学生观察</p>	<p>理解时间轴的含义</p> <p>观察与思考 认清时间轴各部分的各称及各按钮的作用和用法</p>	
小结	时间轴是安排并控制中点的排列及将复杂动作组合起来的窗口。			

作业	应知：时间轴的作用、构成 应会：打开/关闭时间轴
----	-----------------------------

课 题	<b>Flash CS5 场景、元件、实例和库（2 课时）</b>			
目 标	1. 弄清场景、元件、实例和库的含义 2. 理解场景、元件、实例和库各自的特点及用途			
重 点	场景、元件、实例、库	难点	场景、元件、实例	
方 法	讲授与示范			
教学环节	教 学 过 程			
	教学内容	教师活动	学生活动	备注
导入	本节课我们来学习 Flash 中非常重要的四个概念	引入新课	明确任务	
新授	<p>一、场景</p> <p>在 Flash 影片中，舞台只有一个，但可更换不同的场景，各场景依次播放，便于查找和编辑</p> <p>增加场景：“插入”→“场景”</p> <p>场景切换：单击场景切换按钮</p> <p>二、元件：一种保存在“库”面板中，可以重复使用的图像、动画或按钮对象</p> <p>种类：图形元件、影片剪辑元件、按钮元件</p> <p>三、实例：元件在舞台工作区的应用</p> <p>元件存放在“库”中，而实例在舞台工作区中一个元件可以产生多个实例，元件改变时，由该元件产生的实例都相应改变，以之则不然</p>	<p>引导学生观察课本插图，理解场景的作用及增加切换方法</p> <p>讲解元件与实例的关系</p>	<p>理解、识记</p> <p>思考、理解各术语之间的区别与联系</p>	
小结	四、库存放 Flash 动画元件的地方，又分为用户库和共享库			
作业	应知：场景、元件、实例和库的含义 应会：场景的增加与切换			

课 题	<b>Flash CS5 创建 Flash 影片（2 课时）</b>			
目 标	学习制作一个完整的但比较简单的 Flash 影片，使学生对 Flash cs5 的使用方法有一个整体了解			
重 点	Flash 影片的制作过程	难点	移动过渡动画的制作方法	
方 法	讲授与制作过程			
教学环节	教 学 过 程			
	教 学 内 容	教 师 活 动	学 生 活 动	备 注
导 入	展示“跟我学Flash”	展示影片	欣赏观察	
新 授	<p>一、 导分析，描述动画的效果</p> <p>二、 制作该动画的方法，步骤：</p> <p>1、新建 Flash 文件，设置影片的属性：500×360PX。浅绿色背景</p> <p>2、输入文字，并创建文字从左边移动到中间的移动过渡动画。</p> <p>3、新建图层，绘制图、新球，创建新球的移动过渡动画</p> <p>4、导入图片，并制作图片由小变大的移动过渡动画</p> <p>5、调整图层顺序</p>	示范并讲解制作过程和注意事项	观察与思考	
小 结	Flash 动画的制作常识			
作 业	<p>应知：制作Flash影片的一般过程</p> <p>应会：完成本节的动画制作</p>			

课 题	<b>播放、存储、打开和输出 Flash 文件（2 课时）</b>			
目 标	1. 掌握 Flash 文件的保存、打开及播放方法 2. 会输出发布 Flash 影片			
重 点	播放 Flash 动画	难点	发布设置	
方 法	讲授与示范			
教学环节	教 学 过 程			
	教学内容	教师活动	学生活动	备注
导 入	动画制作完成了，赶快播放来看看效果吧！	启发	思考	
新 授	<p>一、播放 Flash 动画的方法</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 使用“控制栏”</li> <li>2. “控制”“播放”或 Enter</li> <li>3. “控制”“测试影片”或 ctrl+Enter</li> <li>4. “控制”“测试场景”</li> </ol> <p>二、存储、打开、关闭 Flash 动画 *fla      *swf</p> <p>三、改变显示方式</p> <p>四、输出和发布 Flash 产品： ]</p> <p>在 Flash 中，一个动画制作成功后，生成作品的方法有两种：一是将其输出为影片或图像。二是将其发布成为指定格式的文件。可发布的文件格式： *swf *html gif jpg png exe mov</p>	<p>示范</p> <p>讲解与示范</p> <p>讲解</p>	<p>观察、领会</p> <p>理解</p> <p>识记</p>	
小 结	动画制作完成后，需要将其输出或发布			
作 业	<p>应知：Flash 影片的保存、打开</p> <p>应会：播放 Flash 文件，输出、发布 Flash 产品</p>			

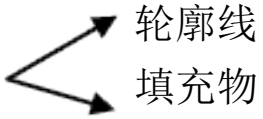


课 题	<b>Flash CS5 绘制矢量图形（2 课时）</b>			
目 标	1、 了解矢量图形的相关知识 2、 设置墨线的属性、颜色、线型。			
重 点	线属性设置	难点	线属性设置	
方 法	讲授与示范			
教学环节	教 学 过 程			
	教学内容	教师活动	学生活动	备注
导入	制作动画前要准备好对象，通常要靠“画”得到	引入新课	明确任务	
新授	一、矢量图形： 1、 线条 2、 填充物  二、线属性设置： 1、 颜色：“窗口”→“调色板”  <b>Alpha:</b> 调整颜色的深浅度。  0%为完全透明，100%为完全不透明。  3、 线型： 1) 线的风格； 2) 线的精细：(0.1-10) 3) 自定义线风格	讲授   着重介绍一种常用的方法，其余的学生自学。          演示线属性设置	思考与理解          学生自学教材          观察	

小结	绘制矢量图应首先设置好工具的属性，线的属性，颜色等，就像平时作画。
作业	应知： 应会：

课 题	Flash CS5 绘制线条与轮廓线（2 课时）			
目 标	1. 掌握线条、铅笔、钢笔工具的基本用法。 2. 会使用矩形工具、椭圆工具、绘制矢量图形。			
重 点	各工具的基本用法。	难点	工具的使用技巧。	
方 法	示范与讲解。			
教学环节	教 学 过 程			
	教学内容	教师活动	学生活动	备注
导入	绘制矢量图形的工具都放在工具箱中……	引入目标	明确任务	
新授	<p>一. 直线工具： 绘制各种长度和角度的直线。 按住 <b>shift</b> 键可绘制水平垂直不可分解 <b>45°</b> 角的线条。</p> <p>二. 铅笔工具： 伸直模式：规则 平滑模式：平滑 墨水瓶模式：传手</p> <p>三. 钢笔工具：采用内塞尔绘图方式绘制矢量直线与曲线： 直线（折线）：点 曲线：点、点拖</p> <p>四. 矩形和椭圆工具： 按住 <b>shift</b> 可画正方形、正圆。</p>	<p>讲解与示范</p> <p>讲解与示范</p> <p>引导学生学习教材</p>	<p>观察与思考</p> <p>观察.思考与识记</p> <p>自学教材，按要求绘制图形</p>	
小结	选择某一绘图工具后，通常应先设置好相应的属性再绘图。			

作业	应知： 应会：
----	------------

课 题	Flash CS5 橡皮擦工具与擦除对象（2 课时）			
目 标	1. 了解橡皮擦工具选项及擦除方式。 2. 掌握橡皮擦工具的使用方法。			
重 点	合理设置擦除方式	难点	擦除模式	
方 法	讲授与示范			
教学环节	教 学 过 程			
	教学内容	教师活动	学生活动	备注
导入	生活中的橡皮擦的功能及优缺点列举。	引入目标	明确任务	
新授	<p>一. Flash 中橡皮擦的功能:</p> <p>擦除不需要的对象 </p> <p>二. Flash 中多功能的橡皮擦属性设置:</p> <p>1 橡皮擦形状:设置橡皮擦的大小与形状.</p> <p>2 橡皮擦模式:设置多种擦除方式,方便准确擦除指定对象 ,而不必担心破坏需保留的对象.</p> <p>标准擦除: 擦除填色: 擦除线条: (水龙头模式) 擦除所选填色: 擦除内部:</p> <p>三. 常用技巧:</p> <p>1 双击“橡皮擦”可擦除舞台中的所有对象。</p> <p>2 擦除对象时学与舞台显示比例配合使用。</p>	<p>举例与讲解</p> <p>讲解与演示重点是引导学生观察在橡皮擦不同模式下擦除结果的异同。</p>	<p>理解</p> <p>观察、思考</p> <p>掌握橡皮擦工具的使用方法。</p>	
小结	Flash 中橡皮擦的功能很强大，准确把握可以达到事半功倍的效果。			

作业	应知： 应会：
----	------------

课 题	Flash CS5 绘制有填充物的图形（2 课时）			
目 标	1、 掌握掌握画笔工具的使用 2、 会使用椭圆工具和矩形工具绘制轮廓线或填充物			
重 点	画笔工具的使用	难点	画笔工具的多种模式	
方 法	讲解与示范			
教学环节	教 学 过 程			
	教学内容	教师活动	学生活动	备注
导入	本节课我们继续学习填充物的绘制	展示目标	明确任务	
新授	<p>一、画笔工具：（绘制填充物的专用工具）</p> <p>1、 参数：画笔宽度、画笔形状 画笔模式</p> <p>2、 画笔模式</p> <p>①标准擦除 ②擦除填色 ③擦除线条 ④擦除所选填充 ⑤内部擦除</p> <p>3、 锁定填充按钮的使用（单色过渡）</p> <p>二、绘制矩形和椭圆形填充物、 注意：使用铅笔工具和线条以及画笔工具绘制的是一个对象，一个是轮廓线，另一个是填充物。这两个对象是独立的，可以分离，分别操作。</p>	<p>示范与讲解</p> <p>归纳各绘图工具的异同。</p>	<p>理解不同画笔模式的特征及适用情形</p> <p>理解掌握各绘图工具的功能上的异同</p>	

小结	画笔工具、铅笔工具，椭圆工具的区别
作业	应知： 应会：

课 题	Flash CS5 填充物的设置（2 课时）			
目 标	1. 掌握“调色板”的用法 2. 会设置单色、渐变色及位图填充物			
重 点	填充物的设置	难点	“调色板”的用法	
方 法	讲授与示范			
教学环节	教 学 过 程			
	教学内容	教师活动	学生活动	备注
导入	春天来了，你仔细观察花瓣的颜色吧？	引入目标	明确任务	
新授	<p>一、单色填充： 可设置填充物颜色的面板或工具有： 工具箱中的“颜色栏”，调色板面板、属性面板，颜色样本面板。 （体验 Alpha 的作用）</p> <p>二、渐变颜色的填充： 线性 径向 位图 观察渐变色纹理： 改变关键与颜色 移动关键点 增加关键与颜色 删除关键与颜色</p> <p>三、位图填充： 前提：将图像导入库中，导入多个图像文件可按住 Shift 或 Ctrl； （不连续）</p>	<p>讲授</p> <p>试验指导</p> <p>示范并讲解如何设置好自己需要的渐变色纹理</p>	<p>通过试验总结出 Alpha 值的作用</p> <p>能区分各种填充方式的特征</p> <p>尝试渐变填充的编辑</p>	

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：

<https://d.book118.com/178107112061006101>