

# 《Flash 核心应用案例教程（全彩慕课版）（第2版）》 教案

## 第1讲

课时内容	初识 Flash	授课时间	45 分钟	课时	1
教学目标	<input type="checkbox"/> 了解认识 Flash 软件的基础知识。 <input type="checkbox"/> 掌握 Flash 的应用领域。				
教学重点	<input type="checkbox"/> 了解 Flash 的历史。 <input type="checkbox"/> 熟练掌握 Flash 的应用领域。				
教学难点	Flash 的应用领域。				
教学设计	1、 教学思路：（1）通过对软件的基础讲解了解 Flash 的简介；（2）通过软件应用领域的介绍了解 Flash 的应用。 2、 教学手段：通过讲解熟悉软件简介和和应用领域。 3、 教学资料及要求：除了课堂讲解的软件基本知识外，还可以根据相关的资料进行进一步的了解。				
教学内容	<p>讨论问题：1、Flash 是做什么的软件？ 2、Flash 可以应用在哪些领域？</p> <p>内容大纲：具体可结合本项目的 PPT 课件进行配合讲解。</p> <p>1.1 FLASH 软件简介</p> <p>1.2 FLASH 应用领域</p> <p>1.2.1 动画影片制作</p> <p>1.2.2 广告设计</p> <p>1.2.3 网站设计</p> <p>1.2.4 教学设计</p>				

## 1.2.5 游戏设计

### 小结

- 1、了解 Flash 的软件简介。
- 2、了解 Flash 的应用领域。

## 第2讲

课时内容	Flash CS6 基础知识	授课时间	90 分钟	课时	2
教学目标	<input type="checkbox"/> 熟悉 Flash CS6 的操作界面。 <input type="checkbox"/> 了解影片的测试与优化。 <input type="checkbox"/> 了解影片的输出与优化。				
教学重点	<input type="checkbox"/> 熟练掌握 Flash CS6 的操作界面。 <input type="checkbox"/> 掌握了解影片的测试与优化。 <input type="checkbox"/> 熟练掌握影片的输出与优化。				
教学难点	能够掌握如何测试影片下载性能的方法。				
教学设计	<p>1、教学思路：（1）通过对课堂讲解掌握 Flash CS6 的操作界面；（2）再通过软件相关功能的解析学习新建文件、保存文件、打开文件、导入文件的方法和技巧；（3）再通过软件相关功能的解析学习影片的测试与优化；（4）最后通过软件相关功能的解析学习影片的输出与优化。</p> <p>2、教学手段：（1）通过课堂讲解熟悉软件的操作界面；（2）通过软件功能解析深入学习软件功能和制作特点。</p> <p>3、教学资料及要求：在网上或现实生活中找一些简单的影片进行测试和优化，并且练习输出及发布，来加深学员对知识点的理解和提高实际操作能力。</p>				
教学内容	<p>讨论问题：1、在 Flash CS6 中操作界面包含哪些内容？ 2、在 Flash CS6 中可以导入哪几种格式的文件？</p> <p>内容大纲：具体可结合本项目的 PPT 课件进行配合讲解。</p> <p>2.1 Flash CS6 的操作界面</p> <p>2.1.1 菜单栏</p> <p>2.1.2 主工具栏</p> <p>2.1.3 工具箱</p>				

2.1.4 “时间轴”面板

2.1.5 场景和舞台

2.1.6 “属性”面板

2.1.7 浮动面板

## 2.2 Flash CS6 的文件操作

2.2.1 新建文件

2.2.2 保存文件

2.2.3 打开文件

2.2.4 导入文件

## 2.3 影片的测试与优化

2.3.1 影片测试窗口

2.3.2 测试影片下载性能

2.3.3 作品优化

## 2.4 影片的输出与发布

2.4.1 输出影片设置

2.4.2 影片输出格式

2.4.3 发布影片设置

2.4.4 影片发布格式

<b>小结</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. 熟练掌握 Flash CS6 的操作界面：菜单栏、主工具栏、工具箱、时间轴、场景和舞台、“属性”面板、浮动面板。</li><li>2. 熟练掌握 Flash CS6 的文件操作。</li><li>3. 熟练掌握影片的测试与优化。</li><li>4. 熟练掌握影片的输出与优化。</li></ol>
-----------	--



### 第3讲

课时内容	常用工具	授课时间	180 分钟	课时	4
<b>教学目标</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> 熟练掌握选择类工具的使用方法。</li> <li><input type="checkbox"/> 熟练掌握绘制图形的多种工具的使用方法。</li> <li><input type="checkbox"/> 熟练掌握多种图形编辑工具的使用方法和技巧。</li> <li><input type="checkbox"/> 了解图形的色彩，并掌握几种常用的色彩面板。</li> <li><input type="checkbox"/> 掌握文本工具的使用方法及属性设置。</li> </ul>				
<b>教学重点</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> 熟练掌握使用绘制图形的多种工具的方法。</li> <li><input type="checkbox"/> 掌握使用多种图形编辑工具的方法和技巧。</li> <li><input type="checkbox"/> 熟练掌握文本工具的使用方法及属性设置。</li> </ul>				
<b>教学难点</b>	能够正确使用基本绘图工具的绘制对象和填充对象色彩的方法。				
<b>教学设计</b>	<p>4、<b>教学思路</b>：（1）通过对课堂案例的讲解掌握绘制小狮子、小汽车、车轮图标、耳机网页首页的方法；（2）再通过软件相关功能的解析学习绘制和编辑图形，以及进行不同类型的填充方法和技巧；（3）再通过课堂练习巩固软件功能及基本图形绘制和编辑技巧；（4）最后通过课后习题消化所学软件知识，提高绘制实物图形的能力。</p> <p>5、<b>教学手段</b>：（1）通过课堂案例熟悉设计理念和软件功能；（2）通过软件功能解析深入学习软件功能和制作特点。（3）通过课堂练习和课后习题拓展学生的实际应用能力。</p> <p>6、<b>教学资料及要求</b>：在网上或现实生活中找一些简单的实物进行绘制，来加深学员对知识点的理解和提高实际操作能力。</p>				
<b>教学内容</b>					
<b>讨论问题</b>	<p>1、在 Flash CS6 中选择工具有哪几种？</p> <p>2、在 Flash CS6 中绘图工具都有什么？</p>				
<b>内容大纲</b>	具体可结合本项目的 PPT 课件进行配合讲解。				

### 3.1 选择类工具

3.1.1 课堂案例——制作小狮子图形

3.1.2 “选择”工具

3.1.3 “部分选取”工具

3.1.4 “套索”工具

### 3.2 绘图工具

3.2.1 课堂案例——绘制小汽车图形

3.2.2 “线条”工具

3.2.3 “铅笔”工具

3.2.4 “椭圆”工具

3.2.5 “基本椭圆”工具

3.2.6 “刷子”工具

3.2.7 “矩形”工具

3.2.8 “基本矩形”工具

3.2.9 “多角星形”工具

3.2.10 “钢笔”工具

### 3.3 图形编辑工具

3.3.1 课堂案例——绘制车轮图标

3.3.2 “墨水瓶”工具

3.3.3 “颜料桶”工具

3.3.4 “滴管”工具

3.3.5 “橡皮擦”工具

3.3.6 “任意变形”工具


3.3.7 “渐变变形”工具

3.3.8 “颜色”面板

### 3.4 文本工具

3.4.1 课堂案例——制作耳机网页首页

3.4.2 文本的类型

	<p>3.4.3 文本属性</p> <p>3.4.4 静态文本</p> <p>3.4.5 动态文本</p> <p>3.4.6 输入文本</p> <p>3.5 课堂练习——绘制甜品插画</p> <p>3.6 课后习题——绘制迷你太空插画</p>
<p>小结</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 熟练掌握绘制图形的多种工具的使用方法：绘制图形的工具有：形状工具组（包括矩形工具、椭圆工具、基本矩形工具、基本椭圆工具、多角星形工具）、线条工具、铅笔工具、刷子工具、钢笔工具、选择工具组（包括选择工具、部分选择工具、套索工具）。</li> <li>2. 熟练掌握图形的多种编辑工具的使用方法：编辑图形的工具有：墨水瓶工具、颜料桶工具、滴管工具、橡皮擦工具、变形工具组（包括任意变形工具、渐变变形工具）。</li> <li>3. 了解图形的色彩，并掌握几种常用的色彩面板。</li> <li>4. 了解文本工具的属性，并熟练掌握静态文本、动态文本、输入文本的方法和技巧。</li> </ol>
<p>作业</p>	<h3>3.5 课堂练习——绘制甜品插画</h3> <p>使用“颜色”面板、“渐变变形”工具制作背景效果，使用“基本矩形”工具和“钢笔”工具绘制图形。</p>  <h3>3.6 课后习题——绘制迷你太空插画</h3> <p>使用“颜料桶”工具、工具箱，完成迷你太空插画的绘制。</p>





## 第4讲

课时内容	对象与元件	授课时间	270 分钟	课时	6
<b>教学目标</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> 掌握对象的变形方法和技巧。</li> <li><input type="checkbox"/> 掌握对象的修饰方法。</li> <li><input type="checkbox"/> 掌握对象的对齐方法及技巧。</li> <li><input type="checkbox"/> 掌握元件的创建方法。</li> </ul>				
<b>教学重点</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> 熟练掌握对象的扭曲、缩放、翻转、组合、对齐等各项变形操作。</li> <li><input type="checkbox"/> 掌握扩展填充和柔化填充边缘命令修饰对象的方法和技巧。</li> <li><input type="checkbox"/> 熟练掌握对齐面板与变形面板编辑对象的方法和技巧</li> </ul>				
<b>教学难点</b>	能够正确使用变形面板对对象的编辑。				
<b>教学设计</b>	<p>1、教学思路：（1）通过对课堂案例的讲解掌握绘制闪屏页中的插画、飞机插画、制作茶叶网站首页和制作新年贺卡的方法；（2）再通过软件相关功能的解析学习编辑、修饰对象的方法，对齐面板与变形面板编辑对象的技巧以及创建各类型元件和库面板的组成；（3）再通过课堂练习巩固软件功能及对象的编辑和修饰技巧；（4）最后通过课后习题消化所学软件知识，提高编辑和修饰对象的能力。</p> <p>2、教学手段：（1）通过课堂案例熟悉设计理念和软件功能；（2）通过软件功能解析深入学习软件功能和制作特点。（3）通过课堂练习和课后习题拓展学生的实际应用能力。</p> <p>3、教学资料及要求：在网上或现实生活中找一些简单的图形对象进行编辑和修饰，来加深学员对知识点的理解和提高实际操作能力。</p>				
<b>教学内容</b>					
<p>讨论问题：1、在 Flash CS6 中，如何创建图形元件？</p> <p style="padding-left: 40px;">2、在 Flash CS6 中，如何制作出类似于羽化效果？</p> <p>内容大纲：具体可结合本项目的 PPT 课件进行配合讲解。</p> <p>4.1 对象的变形</p>					

4.1.1 课堂案例——绘制闪屏页中的插画

4.1.2 扭曲对象

4.1.3 封套对象

4.1.4 缩放对象

#### 4.1.5 旋转与倾斜对象

4.1.6 翻转对象

4.1.7 组合对象

4.1.8 分离对象

4.1.9 叠放对象

4.1.10 对齐对象

#### 4.2 对象的修饰

4.2.1 课堂案例——绘制飞机插画

4.2.2 优化曲线

4.2.3 将线条转换为填充

4.2.4 扩展填充

4.2.5 柔化填充边缘

#### 4.3 对齐与变形

4.3.1 课堂案例——制作茶叶网站首页

4.3.2 “对齐”面板

4.3.3 “变形”面板

#### 4.4 元件与库

4.4.1 课堂案例——制作新年贺卡

4.4.2 元件的类型

4.4.3 创建图形元件

4.4.4 创建按钮元件

4.4.5 创建影片剪辑元件

4.4.6 转换元件

4.4.7 “库”面板

4.4.8 “库”面板的弹出式菜单

4.5 课堂练习——制作水果标牌

4.6 课后习题——制作城市动画

小结

- 1、了解 Flash CS6 中修改菜单的组成，并了解修改与对象的关系。
- 2、熟练掌握对象的扭曲、封套、缩放、旋转志倾斜、翻转、组合、分离、叠放、对齐等各项操作。
- 3、掌握修饰对象的方法：优化曲线、将线条转换为填充、扩展填充和柔化填充边缘。
- 4、熟练掌握对齐面板和变形面板的使用。
- 5、了解掌握元件的类型和创建的方法。
- 6、了解库面板的组成。

作业

## 4.5 课堂练习——制作水果标牌

使用“文本”工具，输入需要的文字；使用“封套”命令，对文字进行变形；使用“墨水瓶”工具，为文字添加描边效果。



## 4.6 课后习题——制作城市动画

使用“导入”命令导入，使用“创建传统补间”命令制作传统补间动画，使用“属性”面板设置动画的旋转次数。



## 第5讲

课时内容	基本动画	授课时间	180 分钟	课时	4
<b>教学目标</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> 了解动画和帧的基本概念。</li> <li><input type="checkbox"/> 掌握逐帧动画的制作方法。</li> <li><input type="checkbox"/> 掌握形状补间动画的制作方法。</li> <li><input type="checkbox"/> 掌握传统补间动画的制作方法。</li> <li><input type="checkbox"/> 掌握动画预设的使用方法。</li> </ul>				
<b>教学重点</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> 熟练掌握制作逐帧动画的方法。</li> <li><input type="checkbox"/> 掌握应用形状补间制作动画。</li> <li><input type="checkbox"/> 掌握使用动画预设的方法和技巧。</li> </ul>				
<b>教学难点</b>	能够掌握形状补间动画的制作方法。				
<b>教学设计</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 教学思路：（1）通过对课堂案例的讲解掌握制作打字效果、制作文化动态海报、制作饰品类公众号封面首图和制作运动鞋横版海报的方法；（2）再通过软件相关功能的解析学习在时间轴面板中设置帧、制作帧动画和逐帧动画、形状补间动画和传统补间动画的创建、动画预设的应用、导出导入的方法；（3）再通过课堂练习巩固软件功能及制作传统补间动画的方法；（4）最后通过课后习题消化所学软件知识，提高动画制作的能力。</li> <li>2. 教学手段：（1）通过课堂实训案例熟悉设计理念和软件功能；（2）通过软件功能解析深入学习软件功能和制作特点。（3）通过课堂练习和课后习题提高学生的实际应用能力。</li> <li>3. 教学资料及要求：在网上或现实生活中找一些简单的动画进行制作，来加深学员对知识点的理解和提高实际操作能力。</li> </ol>				
<b>教学内容</b>					
<p>讨论问题：1、在 Flash CS6 中怎么在时间轴面板中设置帧？</p> <p>2、在 Flash CS6 中如何导出动画预设？</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/905111304242011312>