

Flash CS3基础与实例教程教案

Flash cs3 基础与实例教程

重庆市 职业中学

学科教案本

Teaching Plan

20 年—20 年学年度 学期

The (1st/2na)Semester of the Academic Year from 20 to 20

学 校(School) _____ 学 科(Subject) Flash

CS3基础与实例__

年 级(Grade) _____ 教 师(Teacher)



重庆大学出版社 制

第 1 页 共 52 页

重庆大学出版社制作

Flash cs3 基础与实例教程

《Flash CS3基础与实例教程》目录

模块一 初识Flash CS3

注意：任务一 走进动画城

?按住Ctrl键后单击每个任务即任务二 走进Flash CS3

可跳转到对应的教案 任务三 制作七彩动感相框

目 模块二 Flash CS3工具的使用

录 任务一 美丽蝴蝶——选择工具的使用 ?单击按钮可返回目录

?页面设置参数为: 任务二 春暖花开——绘图工具的使用

纸张:A4 任务三 个性签名——文字工具的使用

页边距为默认 模块三 Flash CS3中的元件、实例和库

任务一 蓝天白云沙滩——元件的使用

任务二 旋转风车——实例和库的使用 模块四 基础动画

任务一 画蜻蜓——逐帧动画

任务二 天鹅的故事——形状补间动画

任务三 中秋之夜——动作补间动画 模块五 高级动画

任务一 老鼠画汽车——引导层动画

任务二 礼花绽放——遮罩层动画

任务三 风景这边独好——交互动画 模块六 加入声音和视频

任务一 动物按钮——声音的应用

任务二 环保电影广告——视频的应用 模块七 特效制作

任务一 音乐相册——时间轴特效的应用

任务二 片头动画——混合模式的应用

任务三 广告文字——滤镜的使用 模块八 Flash CS3的脚本动画

任务一 九九乘法表——Flash CS3编程基础

任务二 剪刀石头布——Flash CS3制作简单游戏 模块九 综合实战

任务一 时钟的制作

任务二 MTV的制作

任务三 情人节贺卡——动画短片制作

任务四 公益广告——水是生命之源

目 教 学 录 任务一 走进动画城 课 题

第 2 页 共 52 页

重庆大学出版社制作

Flash cs3 基础与实例教程

班级 执教时间

学习水平 课知识点 识理应分 综堂

记解用析合教1(播放Flash动画片?学2(二维动画制作步骤?目3(动画原理与计算机动画?标 思想教育内容 兴趣是最好的老师

播放Flash动画片 教学重点

无 教学难点

课型 实作 课时安排 1

教学内容与教学过程,达标措施、反馈矫正)

一部优秀动画片的制作~不是一个人或一群人拍脑袋的发明创作~而是教学一个系统工程~一个有组织的集体创作结果。本任务通过对一个动画片欣赏引入来讲述动画的制作流程及制作动画的常用软件。

师生互动 教学教学过程 活动设计 手段

1(播放Flash动画片 教师边放动画课件

教师利用多媒体投影仪播放Flash动画片“欣赏”，学生看完后片边引导学生展示

回答下列问题：观赏Flash动

(1)这是动画片吗,表达了怎样的思想,画的优点。

学生边看边想(2)动画中有主角和故事情节吗,电脑动画和电影有什么区别。

2(二维动画制作步骤

无论多么大型和复杂的动画片都是由一个个小动画组成的,人物教师讲述课件表情、环境变化等都是由许多小动画生成的,中职学生在动画公学生听课理解展示 司的工作不是去创作某个动画情节、设计动画角色,而是去制作

完成情节的小动画，如眨眼、挥手、抬脚等等小动作动画。制作

第 3 页 共 52 页

重庆大学出版社制作

Flash cs3 基础与实例教程

这些小动画的软件很多，目前二维动画中常用的软件是Flash cs3。

使用Flash CS3制作动画的主要步骤如下：

1) 创建新文件、设置场景大小——新建一个影片文件；根据脚

教师讲述 本安排动画的展现方式，即播放画面的大小。

学生听课理解 2) 插入动画成员——绘制各种图形、导入图形文件、制作动画

元件等，然后把它们安排到影片中。

3) 设置动画效果——就是让动画成员(元素)动起来。

4) 测试动画效果——在制作过程中可随时测试动画效果经展

示是否达到动画要求，以便随时修改。

5) 保存文件——这是很重要的一步，如果不保存，退出Flash 后

就不能再对动画文件进行编辑了。

6) 输出动画——是拓展Flash 动画必要的步骤。通过发布设置

功能可以把Flash 动画导出成其它的格式。

3(动画原理与计算机动画

(1)动画的基本原理:视觉暂留 课件教师讲述 (2)计算机与动画制作

展示 学生听课理解

计算机应用于动画制作之前，动画中所有的图片都是由人工绘

制的(也称“原画”)。在传统动画制作中通常由主动画师绘制关

键性的图片，关键性图片之间的过渡图片由其他动画助理人员绘

制，这样的制作过程工作量非常大，为了节省资源和提高动画制作速度，引入了计算机动画制作功能，计算机应手于动画制作之后，使动画的制作过程在很大程度上得到简化。

作业无

布置

教

学

后

记

目 教学录 任务二 走进Flash CS3 课题

第 4 页 共 52 页

重庆大学出版社制作

Flash cs3 基础与实例教程

班级 执教时间

学习水平 课知识点 识理应分综堂

记解用析合教1(Flash CS3的运行 ? 学2(动画文件的生成步骤 ? 目3(

Flash CS3界面操作 ? 标 思想教育内容 抬头看路比低头赶路更重要

1. Flash CS3的运行

教学重点 2 动画文件的生成步骤

3. Flash CS3界面操作

Flash CS3界面操作 教学难点

课型 实作 课时安排 2

教学内容与教学过程, 达标措施、反馈矫正)

本任务我们将学习Adobe Flash CS3的启动~了解它的界面和动画文件的教学生成过程~为后续学习打下基础。 引入

师生互动 教学教学过程 活动设计 手段

1(Flash CS3的运行

教师提示 课件,1)开始\程序\Adobe Flash CS3\ Adobe Flash CS3;

学生操作后教展示 (2)双击.fl1a类型的文件也可启动该软件。 师再演示

2(动画文件的生成步骤

,1,打开“源文件\模块一\欣赏.fl1a” ,2,预览动画效果。

, 按Ctrl+Enter键预览动画效果。 教师提示

, 利用控制器面板预览动画效果。 学生操作后教课件

, 单击“文件\发布预览\Flash” 预览动画效果。 师再演示 展示

,3,动画保存与发布。

, 单击“文件\另存为…” 命令将当前动画文件存盘。 ,

单击“文件发布设置…” 进行发布设置, 可根据需要设置相应的发布文件。

教师讲述

,4,发布文件与图标分析

第 5 页 共 52 页

重庆大学出版社制作

Flash cs3 基础与实例教程

学生观察

3(Flash CS3界面操作

课件(1)舞台操作 展示

, 缩放舞台 , 平移舞台

教师讲述 ,2,界面风格

学生观察，默认风格:启动Flash CS3时的默认风格。

然后学生再操，图标和文本默认风格:将浮动面板用图标和文本的方式作验证展示，比默认风格的操作界面大。

，仅图标默认风格:只用图标展示浮动面板，此种界面风格适用于专业人士，操作界面最大。

(3)浮动面板的位置调整

在Flash CS3中各种面板都可以按用户所需对位置进行调整，将鼠标指向面板左上角移动位置时会变成移动标志指针，此时可随意移动面板位置，面板还可以进行折叠和展开。不同的面板还可以进行自由组合，方法与移动方法类似。

作业教材第8页练一练

布置

教

学

后

记

目教学录任务三制作七彩动感相框课题

班级执教时间

标目学教堂课知识点学习水平

第6页共52页

重庆大学出版社制作

Flash cs3 基础与实例教程

识理应分综

记解用析合

1(制作七彩动感相框？)

2(Flash CS3文档的属性？)

3(元素的对齐与排列？)

思想教育内容 万事开头难~越过了这个坎你就成功一半

1(制作七彩动感相框 教学重点 2(Flash CS3文档的属性

元素的对齐与排列 教学难点

课 型 实作 课时安排 2

教学内容与教学过程, 达标措施、反馈矫正)

在本任务中通过多层动感画框制作的讲述~熟悉Flash CS3的常用操作教 学
及工具的基本应用。

引 入

师生互动 教 学教学过程 活动设计 手 段

1(制作七彩动感相框 教师先播放动课件

, 1)新建文件; 画效果 展示

(2)保存文件; 学生跟着书中

(3)显示网格; 步骤制作 教师辅导后再(4)矩形工具画外框; 演示

(5)渐变变形工具调整彩色; (6)插入关键帧, 调彩色位置; (7)创建形变动画;

(8)加入图形;

(9)预览动画;

(10)发布动画文件。

详细操作步骤见教材第9至11页。

2. Flash CS3文档的属性

在FLASH CS3中创建新文档或打开现有文档, 双击“属性面教师讲述

学生观察并操课件板”中的“大小设置”按钮可进入“文档属性”对话框，在此框

作展示中可根据需要设置或修改文档的相关属性。

第 7 页 共 52 页

重庆大学出版社制作

Flash cs3 基础与实例教程

3. Flash CS3中元素的对齐与排列

精确地勾画和排列对象一般借助于网格、标尺、辅助线和对齐面板。

教师讲述，标尺：“视图\标尺”命令用来显示或隐藏标尺，“垂直学生观察并操标尺”，用来测量对象的高度，“水平标尺”，用来测量对象的宽度。左上角为“标尺”的“零起点”。课件

，辅助线：从“水平标尺”或“垂直标尺”上按下鼠标并拖展示动到舞台上，“水平辅助线”或者“垂直辅助线”就被制作出来了，“辅助线”默认的颜色为“绿色”。

，对齐面板(快捷键:Ctrl+K):对齐面板能快速的对舞台中的元素和对象进行排列或对齐，在Flash CS3中对齐面板中有“相对于舞台”和“不相对于舞台”两大类18个按钮34种对齐方式。

作业教材第14页自我测试

布置

教

学

后

记

目 教 学 任 务 一 美 丽 蝴 蝶 —— 选 择 工 具 的 使 用 录 课 题

班 级 执 教 时 间

标 目 学 教 堂 课 知 识 点 学 习 水 平

第 8 页 共 52 页

重 庆 大 学 出 版 社 制 作

Flash cs3 基 础 与 实 例 教 程

识 理 应 分 综

记 解 用 析 合

1(提 取 美 丽 蝴 蝶 ？

2(选 择 工 具 的 使 用 ？

思 想 教 育 内 容 学 会 取 舍 是 人 生 成 长 的 标 志

提 取 美 丽 蝴 蝶 教 学 重 点

选 择 工 具 的 使 用 教 学 难 点

课 型 实 作 课 时 安 排 2

教 学 内 容 与 教 学 过 程, 达 标 措 施、 反 馈 矫 正)

从 一 幅 幅 素 材 图 中 提 取 所 需 物 体 ~ 是 动 画 制 作 中 常 用 的 制 作 动 画 元 素 的 教 学 快 速 方 法 ~ 本 任 务 通 过 “ 美 丽 蝴 蝶 ” 实 例 的 讲 述 来 教 会 同 学 们 如 何 利 用 Flash 引 入 CS3 的 选 择 工 具 来 从 一 幅 图 中 提 取 动 画 元 素 的 方 法 和 技 巧。

师 生 互 动 教 学 教 学 过 程 活 动 设 计 手 段

1(提 取 美 丽 蝴 蝶 教 师 先 播 放 动 课 件

(1) 导 入 素 材 到 舞 台； 画 效 果 展 示

(2) 分 离 素 材； 学 生 跟 着 书 中

(3) 索 套 工 具 选 取 不 需 要 的 部 份 后 删 除； 步 骤 制 作

教 师 辅 导 后 再 (4) 制 作 完 毕。 演 示 详 细 操 作 步 骤 如 教 材 第 16 至 17 页

课件2(选择工具的使用

展示 (1)选择工具:



, 选取单一对象

, 选取多个对象 教师讲述

学生观察并操, 选取连续线条

作, 选择对象某区域

, 移动对象

第 9 页 共 52 页

重庆大学出版社制作

Flash cs3 基础与实例教程

, 修改形状

,2, 部分选择工具

教师讲述 课件, 删除节点

学生观察并操展示, 移动节点

作, 角点转曲线点

(3)套索工具

主要作用也是选择对象, 与选择工具不同的是套索工具有“魔教师讲述
课件述棒”及“多边形”按钮两个选项, 因此可用来选取任何形状范学生观察并操
展示 围内的对象, 而选择工具只能拖出矩形的选取范围, 因此它的功作
能强大一些。

作 业绘制五角星

布 置

教

学

后

记

目 教 学 任 务 二 春 暖 花 开 —— 绘 图 工 具 的 使 用 录 课 题

班 级 执 教 时 间

标 目 学 教 堂 课 知 识 点 学 习 水 平

第 10 页 共 52 页

重 庆 大 学 出 版 社 制 作

Flash cs3 基 础 与 实 例 教 程

识 理 应 分 综

记 解 用 析 合

1(制 作 “ 春 暖 花 开 ” 场 景 ?

2(绘 图 工 具 的 使 用 ?

思 想 教 育 内 容 兴 趣 是 最 好 的 老 师

制 作 “ 春 暖 花 开 ” 场 景 教 学 重 点

绘 图 工 具 的 使 用 教 学 难 点

课 型 实 作 课 时 安 排 2

教 学 内 容 与 教 学 过 程, 达 标 措 施、 反 馈 矫 正)

Flash CS3为我们提供了用于图形绘制和编辑的各种工具~让我们从最基教 学
本的绘制图形开始~体验Flash的绘图乐趣。本任务主要学习基本绘图工具的引 入
使用~完成“春暖花开”鼠绘图形的制作。

师 生 互 动 教 学 教 学 过 程 活 动 设 计 手 段

1(制作“春暖花开”场景

教师先播放动 ,1,新建一个Flash CS3影片文档,并设置其宽为550像素,高为

- 画效果 课件400像素；学生跟着书中展示 (2)制作树叶；步骤制作
- (3)绘制花蕾；教师辅导后再
- (4)绘制花朵；演示
- (5)树叶及花朵的组合；
- (6)绘制树杆；
- (7)制作背景；
- (8)组合动画。详细操作步骤如教材第20至24页 2(绘图工具的使用

, 1, 线条绘图工具 教师讲述

, 直线工具 课件学生观察并操

, 铅笔工具 作 展示

, 钢笔

, 2, 形状工具

第 11 页 共 52 页

重庆大学出版社制作

Flash cs3 基础与实例教程

, 矩形工具

, 基本矩形工具

, 椭圆工具

教师讲述 , 基本椭圆工具

学生观察并操, 多角星形工具

作 (3)刷子和橡皮擦工具

(4)颜色修改工具



, 颜料桶工具





， 墨水瓶工具

教师讲述 ， 滴管工具

学生观察并操(5)编辑工具

作 ， 任意变形工具

， 填充变形工具

作 业教材26页练一练

布 置

教

学

后

记

目 教 学 任 务 三 个 性 签 名 —— 文 字 工 具 的 使 用 录 课 题

班 级 执 教 时 间

学 课 学 习 水 平 目 堂 知 识 点 识 理 应 分 综 标 教 记 解 用 析 合

第 12 页 共 52 页

重 庆 大 学 出 版 社 制 作

Flash cs3 基 础 与 实 例 教 程

1(制 作 个 性 签 名 文 字 ？

2(文 字 工 具 的 使 用 ？

思 想 教 育 内 容 写 好 自 己 的 名 字 比 穿 漂 亮 衣 服 更 重 要

制 作 个 性 签 名 文 字 教 学 重 点

文 字 工 具 的 使 用 教 学 难 点

课 型 实 作 课 时 安 排 2

教 学 内 容 与 教 学 过 程, 达 标 措 施、 反 馈 矫 正)

本任务通过“个性签名”实例来讲述在Flash CS3中的文字的建立、编辑和美化方法~教会同学们制作具有个性的文字制作。引入

师生互动 教学教学过程 活动设计 手段

教师先播放动画1(制作个性签名文字

画效果 课件,1,新建一个Flash文档,大小设置为300*200像素;

学生跟着书中展示 (2)输入文字“叶子”;步骤制作 (3)Ctrl+B键分离文字;

教师辅导后再 (4)墨水瓶工具给文字加边;演示

(5)Delete键删除中间的填充,即得空心文字;

(6)用选择工具拖动文字的边框线,即可将文字进行变形处理,

得到各种变形文字。

详细操作步骤如教材第27至28页

2(文字工具的使用

,1,文字的输入 教师讲述

有两种模式“可变长度”文本和“固定长度”文本。 课件学生观察并操

(2)文字对象的属性 作 展示

当选择文本工具后,在“属性”面板上将显示与文本对象编辑相关的选项,如下图所示,它主要包括文字的常规设置,如字体、字型、字号、颜色、对齐方式等,设置方法与通用的文字处理软件类似。

第 13 页 共 52 页

重庆大学出版社制作

Flash cs3 基础与实例教程

文本类型

, 静态文本 教师讲述

学生观察并操，动态文本

作，输入文本

行类型:单行、多行、多行不换行、密码

文本方向:静态文本有此属性。主要用于设置文本的水平或垂直方向。 教师讲述

(3)文字的分解 学生观察并操

选择文本——>执行“修改”——>“分解组件”命令(快捷键:作 Ctrl+B)可将一个含有多个文字的文本框分解为一个单个文本框，再执行一次即可分解为矢量图形。

作业教材30页自我我测试

布置

教

学

后

记

目教学任务一 蓝天白云沙滩——元件的使用 录课题

班级执教时间

学课学习水平 目堂知识点 识理应分综标教记解用析合

第 14 页 共 52 页

重庆大学出版社制作

Flash cs3 基础与实例教程

1. 制作蓝天白云沙滩动画 ?

2. 元件的概念与操作 ?

思想教育内容 成功后的休闲更安逸

制作蓝天白云沙滩动画 教学重点

元件的概念与操作 教学难点

课 型 实作 课时安排 2

教学内容与教学过程, 达标措施、反馈矫正)

一幅广告作品的制作~并不是一个人或者是一群人冥思苦想的发明创教学作~而是由一个有规划有组织的集体运作。而广告作品中的主要工程是对图引入形图像的处理。本任务中将要学习图形图像处理的流程与常用软件概述。

师生互动 教 学教学过程 活动设计 手 段

教师先播放动1(制作蓝天白云沙滩动画

画效果 课件, 1, 新建一个“蓝天白云沙滩.fl a” 的影片, 设置舞台大小为

学生跟着书中展示 546*352像素, 背景色为蓝色, 帧频为12fps。 步骤制作

(2)环境元件的制作 教师辅导后再 , 制作背景元件 演示

, 制作“大海” 图形元件

, 制作“白云” 元件

, 制作“沙滩” 图形元件

, 制作“树叶” 图形元件

, 制作“树” 元件 , 制作“椅子” 图形元件 , 制作“球” 影片剪辑元件

(3)布置舞台, 组装动画

(4)保存作品, 按Ctrl+Enter测试影片

详细操作步骤如教材第34至37页。

2. 元件的概念与操作

想一想: 本实, 1, 元件的概念

例中制作了哪元件(也称作符号)是指一个可以重复利用的单位, 它保存在

重庆大学出版社制作

Flash cs3 基础与实例教程

课件Flash CS3的“元件”库中。几个元件，展示，2, 元件类型

，剪辑元件

，按钮

教师讲述，图形

学生观察并操, 3, 元件的创建 作

，创建新元件

，将对象转换为元件 在动画制作过

，将动画转换成元件 程中怎样合理

，将对象拖入“库”面板中来创建元件 的来选择元件

类型,

作 业教材47页操作题第, 1, 题

布 置

教

学

后

记

目 教 学 任 务 二 旋 转 风 车 —— 实 例 和 库 的 使 用 录 课 题

班 级 执 教 时 间

学 课 学 习 水 平 目 堂 知 识 点 识 理 应 分 综 标 教 记 解 用 析 合

第 16 页 共 52 页

重庆大学出版社制作

Flash cs3 基础与实例教程

1(制作旋转风车动画 ? 2(实例和库的使用 ?

思想教育内容 人生如风车~只有旋转起来才有活力

制作旋转风车动画 教学重点

实例和库的使用 教学难点

课 型 实作 课时安排 2

教学内容与教学过程, 达标措施、反馈矫正)

元件存放于库中~实例是元件在场景中的具体表现~即实例是元件的一

教 学 个引用。本任务通过

“旋转风车”实例向同学们讲述元件和实例的关系~以

引 入 及如何设置实例的属性、管理元件等技巧。

师生互动 教 学教学过程 活动设计 手 段

1(制作旋转风车动画 课件

,1,新建一个“旋转的风车.flx”的影片; 展示

(2)制作元件:

“矩形”图形元件 教师先播放动 画效果 “风车叶子”图形元件

学生跟着书中“风车”图形元件 步骤制作 “转动的风车” 影片剪辑元件元件

教师辅导后再“风车线” 演示 “白云”图形元件

(3)布置舞台, 组装动画;

(4)给按钮元件输入代码;

(5)保存作品, 按Ctrl+Enter键测试影片效果。

详细操作步骤如教材第41至44页 课件 2(实例和库的使用 展示

教师讲述 ,1,实例

学生观察并操元件是一种可重复使用的对象, 而实例是元件在场景中的具

作 体表现。当创建了元件后，在动画制作中的任何位置都可以创建元件的实例，重复使用实例不会增加动画文件的大小。

第 17 页 共 52 页

重庆大学出版社制作

Flash cs3 基础与实例教程

， 创建实例

， 设置实例属性

， 元件和实例关系

教师讲述 (2)库

学生观察并操库用于管理元件，元件制作完毕后都会自动保存到库中。

作 执行“窗口/库”命令，或按Ctrl+L键或F11键，可以打开库面板。

Flash CS3中库有两种，用户库:用来存放用户创建Flash动画中的元件。

，公用库:用来存放系统提供的元件。

如本例中的按钮就是从公用库中直接拖出的。

作 业教材47页自我测试

布 置

教

学

后

记

目 教 学 任 务 一 画 蜻 蜓 —— 逐 帧 动 画 录 课 题

班 级 执 教 时 间

学 课 学 习 水 平 目 堂 知 识 点 识 理 应 分 综 标 教 记 解 用 析 合

第 18 页 共 52 页

重庆大学出版社制作

Flash cs3 基础与实例教程

1(鼠绘一只蜻蜓 ? 2(逐帧动画 ?

思想教育内容 一步一个脚印走得最稳

鼠绘一只蜻蜓 教学重点

逐帧动画 教学难点

课 型 课时安排

教学内容与教学过程, 达标措施、反馈矫正)

逐帧动画是一种常见的动画手法~它的原理是在“连续的关键帧”中分
教 学

解动画动作~也就是每一帧中的内容不同~连续播放而成动画。下面将以绘
引 入 制蜻蜓为例来了解逐帧动画的制作步骤及过程。

师生互动 教 学教学过程 活动设计 手 段

教师先播放动

1(鼠绘一只蜻蜓 画效果 课件

, 1, 新建flash文件, 设置影片属性为默认状态; 学生跟着书中展示

(2) 第1帧绘制蜻蜓眼睛和嘴部; 步骤制作

教师辅导后再(3) 第2帧绘制蜻蜓的身体; 演示 (4) 第3帧绘制蜻蜓尾巴;

(5) 第4帧绘制蜻蜓翅膀; (6) 第5帧绘制蜻蜓的眼球、眼皮线、嘴唇线、脚和触;

(7) 第6帧给蜻蜓上色;

(8) 第7帧用铅笔工具绘制外壳和尾巴纹路, 删除交叉处多余的
线段;

- (9)第8帧绘制白眼珠，利用铅笔工具绘制翅膀纹路；
- (10)延长帧到20帧，让画好的完整蜻蜓多显示一会儿；
- , 11, 按Ctrl+Enter键测试效果，按Ctrl+S键保存文件。

详细操作步骤如教材第50至52页

2(逐帧动画

教师讲述 , 1, 帧的类型 学生观察并操

第 19 页 共 52 页

重庆大学出版社制作

Flash cs3 基础与实例教程

关键帧、空白关键帧、普通帧、渐变帧、动作帧。 作 课件, 2, 逐帧动画概念

展示 逐帧动画又称为关键帧动画，在时间轴帧上表现为连续的关键

帧，它需要一帧一帧的进行绘制，因此看上去灵活而逼真，当然

也需要更多的工作时间。 创建方法

， 导入的静态图片建立逐帧动画 教师讲述

， 绘制矢量逐帧动画 学生观察并操

作 ， 文字逐帧动画

， 指令逐帧动画

， 导入序列图像

, 3, 绘画纸的功能

“绘画纸”工具，也称为“洋葱皮”工具，是帮助定位和编辑动画的辅助工具。

作 业制作走路的小人

布 置

教

学

后

记

目 教 学 任 务 二 天 鹅 的 故 事 —— 形 状 补 间 动 画 录 课 题

班 级 执 教 时 间

学 课 学 习 水 平 目 堂 知 识 点 识 理 应 分 综 标 教 记 解 用 析 合

第 20 页 共 52 页

重 庆 大 学 出 版 社 制 作

Flash cs3 基 础 与 实 例 教 程

1(制 作 天 鹅 的 故 事 动 画 ? 2(形 状 补 间 动 画 ?

思 想 教 育 内 容 每 个 人 的 生 活 都 是 一 首 动 听 的 歌

制 作 天 鹅 的 故 事 动 画 教 学 重 点

形 状 补 间 动 画 教 学 难 点

课 型 实 作 课 时 安 排 2

教 学 内 容 与 教 学 过 程, 达 标 措 施、反 馈 矫 正)

Flash CS3动 画 可 以 分 为 两 类 ~ 一 类 是 形 状 补 间 动 画 ~ 针 对 矢 量 图 形, 另

一 类 是 动 作 补 间 动 画 ~ 针 对 元 件 实 例。本 任 务 通 过 “天 鹅 的 故 事” 实 例 讲 述 教

学

形 状 补 间 动 画 的 基 本 概 念 和 创 建 方 法 ~ 学 会 应 用 “形 状 提 示” 让 图 形 的 形 变 引

入

更 加 自 然 流 畅。

师 生 互 动 教 学 教 学 过 程 活 动 设 计 手 段

1(制 作 天 鹅 的 故 事 动 画

, 1, 新建Flash文件, 设置场景大小590*350, 背景为默认颜色;

教师先播放动课件

, 2, 导入素材图片“背景”到场景中; 画效果 展示

(3) 导入素材图片“天鹅”到库; 学生跟着书中 步骤制作

(4) Ctrl+B键打散天鹅图形;

教师辅导后再(5)制作“天鹅”至“天”的形状变化动画; 演示

(6) 同理制作好“天鹅”至“鹅、的、故、事”的形状渐变动画;

(7) 按Ctrl+Enter键测试效果后保存文件。

详细操作步骤如教材第55至57页

课件 2(形状补间动画 展示

(1) 形状补间动画的概念

“形状补间”动画, 就是从一种形状变化到另一种形状的过程。

(2) 形状补间动画在时间轴面板上的表现 教师讲述

不同的帧用不同的背景来表示不同的含义。形状补间动画的背景是淡绿色的, 并且在关键帧之间用箭头连接。 作

第 21 页 共 52 页

重庆大学出版社制作

Flash cs3 基础与实例教程

(3) 创建形状补间的方法

创建形状补间动画, 一般有3步:

?确定起始帧: 在时间轴面板上, 在动画开始播放的地方创建

一个关键帧, 在其中放置要变形的对象, 并设置它的起始状态。

?确定结束帧: 在时间轴面板上, 在动画结束播放的地方创建

一个关键帧, 在其中放置要变形的对象, 并设置它的结束状态。 教师讲述

?创建动画:单击开始帧,在“属性”面板上,单击“补间”学生观察并操
旁边的小三角,选择“形状”即可。作

,4,形状补间动画的属性面板

(5)使用形状提示

形状提示会标识起始形状和结束形状中的相对应的点。可从a
到z进行标识,最多可以使用26个形状提示。起始关键帧上的形状
提示是黄色的,结束关键帧的形状提示是绿色的,当不在一条曲
线上时为红色。

作 业教材第66页操作题第2题:彩云运动

布 置

教

学

后

记

目 教 学 任 务 三 中 秋 之 夜 —— 动 作 补 间 动 画 录 课 题

班 级 执 教 时 间

学 课 学 习 水 平 目 堂 知 识 点 识 理 应 分 综 标 教 记 解 用 析 合

第 22 页 共 52 页

重 庆 大 学 出 版 社 制 作

Flash cs3 基 础 与 实 例 教 程

1(制 作 中 秋 之 夜 动 画 ?

2(动 作 补 间 动 画 ?

思 想 教 育 内 容 回 家 是 最 好 的 礼 物

制 作 中 秋 之 夜 动 画 教 学 重 点

动作补间动画 教学难点

课 型 实作 课时安排 2

教学内容与教学过程, 达标措施、反馈矫正)

动作补间动画是Flash CS3创作动画的另一个非常重要的动画表现手段~教学它的操作对象必需是“元件”或“群组对象”。

引 入

师生互动 教学教学过程 活动设计 手 段

1(制作中秋之夜动画

教师先播放动课件, 1, 新建文件, 自定义背景色, 设置场景宽:800, 高:500;

画效果 展示 (2)导入背景图“嫦娥”到场景; 学生跟着书中

(3)新建一个名称为“星1”的图形元件; 步骤制作 (4)新建“闪星1”影片元件; 教师辅导后再

(5)新建“闪星2”影片元件元件; 演示

, 6, 新建“柳条”元件;

(7)新建“动柳条”影片元件;

(8)新建“文字”图层, 分别输入“但愿人长久”、“千里共婵娟”;

(9)按Ctrl+Enter键测试效果, 按Ctrl+S键保存文件。

详细操作步骤如教材第61至63页 2(动作补间动画

, 1, 动作补间动画的概念

动作补间动画, 就是在起始帧上放置一个元件实例, 然后在

教师讲述 结束帧中改变这个元件实例的属性, 再让Flash根据两者之间的差

学生观察并操课件值创建动画。 作 展示 , 2, 动作补间动画属性面板

在时间线“动作补间动画”的起始帧上单击, 帧属性面板就

会出现如教材所示。

第 23 页 共 52 页

重庆大学出版社制作

Flash cs3 基础与实例教程

, 3, 形状补间动画和动作补间动画的区别

形状补间动画和动作补间动画都属于补间动画。前后都各有

一个起始帧和结束帧，二者之间的区别如下表所示。 教师讲述 区别

动作补间动画 形状补间动画

学生观察并操在时间轴上淡紫色背景加淡绿色背景加长箭头 作 的表现 长箭头

影片剪辑、图形如使用图形元件、按钮、 组成元素

元件、按钮、文文字，则必先打散再变形。 字、位图等

实现一个元件 实现两个形状之间的变的大小、位置、 完成的作用

化，或一个形状的大小、位颜色、透明度等 置、颜色等的变化。 的变化。

作 业教材65页自我测试

布 置

教

学

后

记

目 教 学 任 务 一 老 鼠 画 汽 车 —— 引 导 层 动 画 录 课 题

班 级 执 教 时 间

学 课 学 习 水 平 目 堂 知 识 点 识 理 应 分 综 标 教 记 解 用 析 合

第 24 页 共 52 页

重庆大学出版社制作

Flash cs3 基础与实例教程

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/478124057066006057>