

如何制作 Flash 课件

The background features a white background with several light purple circles of varying sizes. A thin purple rectangular border frames the central text. The text '如何制作 Flash 课件' is written in a bold, purple, sans-serif font with a slight 3D effect.



Flash 简介:

Flash 是美国 **Macromedia** 公司开发的一款功能强大的多媒体制作工具，她不仅具有丰富的绘图工具，可以绘制出各类课件所需要的图形，而且支持课件制作中常用的媒体文件格式，如图像、音频和视频文件等。

Flash 具有强大的动画制作和交互功能，非常适合教学演示动画、效果形象直观，容易激发学生的学习兴趣，获得良好的教学效果。



Flash 简介:

利用 **Flash** 制作的 **CAI** 课件界面美观、动静结合、声形并茂、交互方便。

Flash 课件体积小，适合在网上发布，方便学习交流，实现教学资源的共享。同时可以被 **Authorware**、**powerpoint** 等软件调用。

Flash 目前已发展到 **8.0** 。

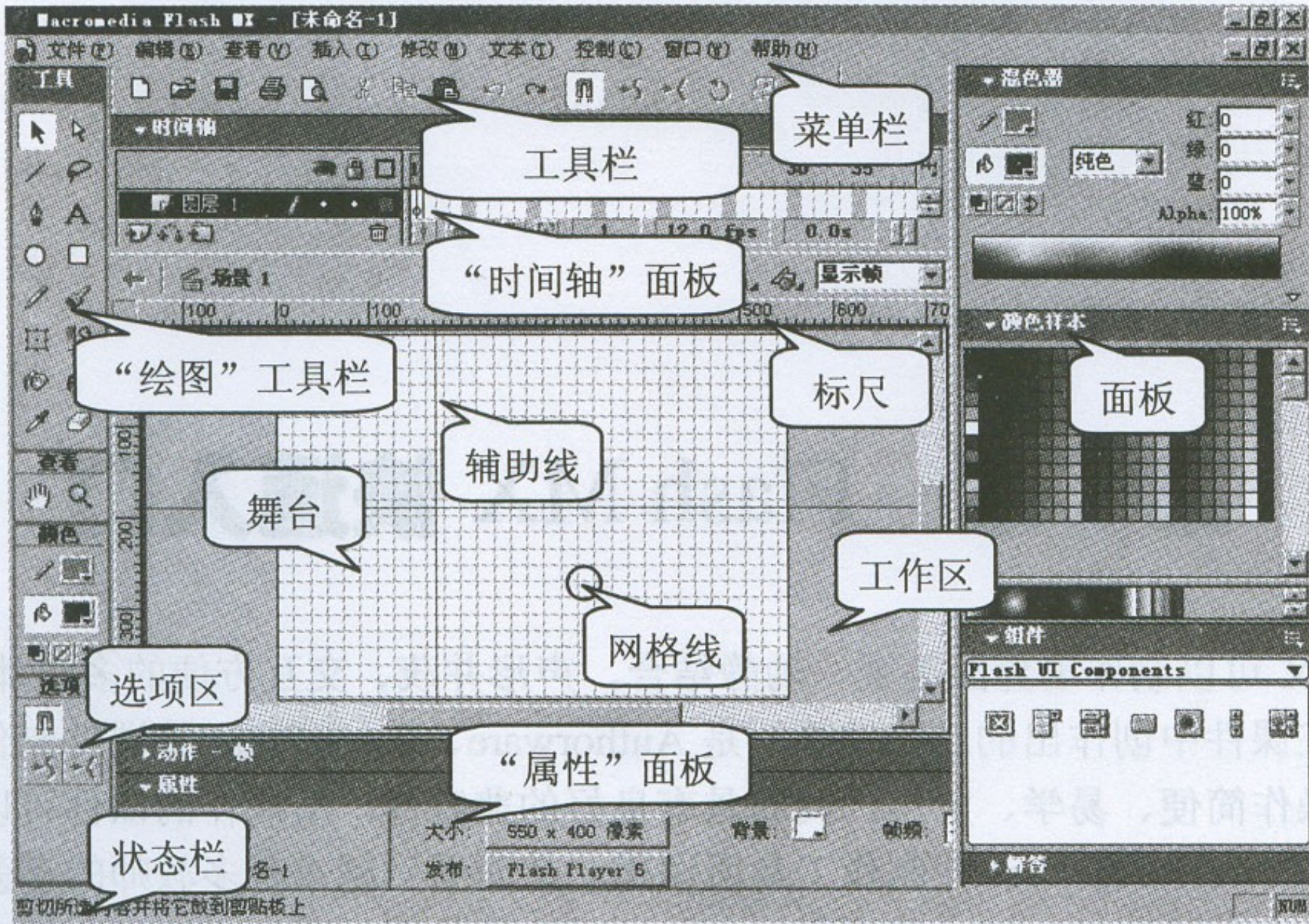


图1.1 Flash MX 中文版使用界面

主要工具栏：

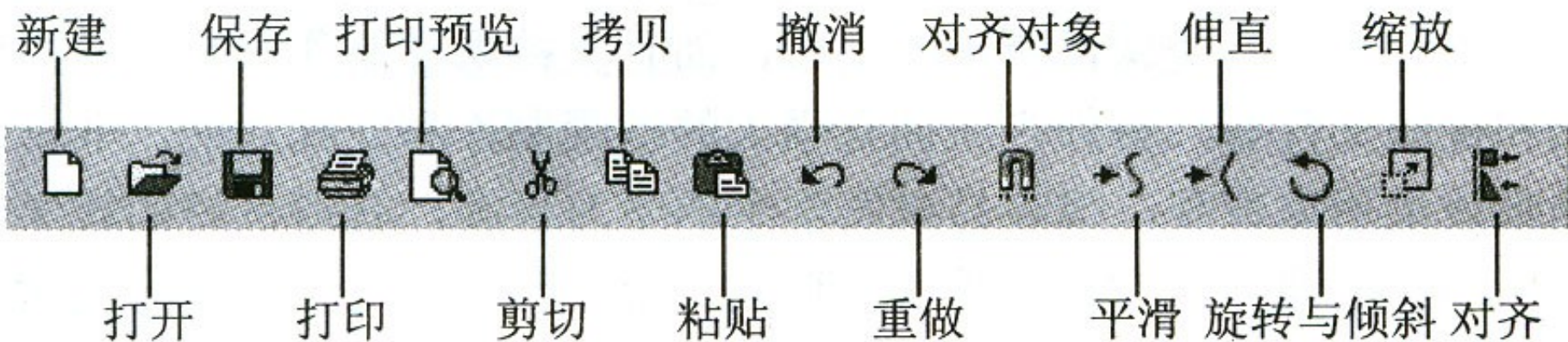
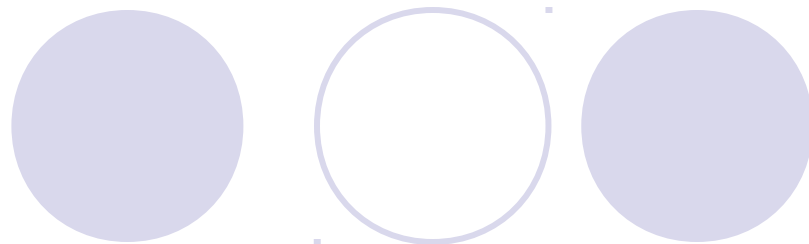











图1.2 “主要”工具栏

表 1.1

“主要”工具栏

图标	名称	作用
	新建	新建 Flash 文件
	打开	打开已经存在的 Flash 文件
	保存	保存正在编辑的文件
	打印	打印正在编辑的文件
	打印预览	预览文件打印效果
	剪切	将选中的内容移入剪贴板中
	拷贝	将选中的内容复制到剪贴板中
	粘贴	插入剪贴板中的内容
	撤消	取消上一次操作

图标	名称	作用
	重做	重做上次被撤消的操作
	对齐对象	用于辅助绘制图形、调整对象到指定位置上、制作路径动画等
	平滑	使线条或图形边框线变得更加光滑, 该功能可连续使用
	伸直	使线条或图形边框线变得更加平直, 该功能可连续使用
	旋转与倾斜	对选中的内容进行旋转或倾斜操作
	缩放	缩小或放大所选中的内容
	对齐	对多个选中的对象进行对齐、分布、匹配和间隔等操作, 调整它们之间的相对位置及大小

绘图工具栏:

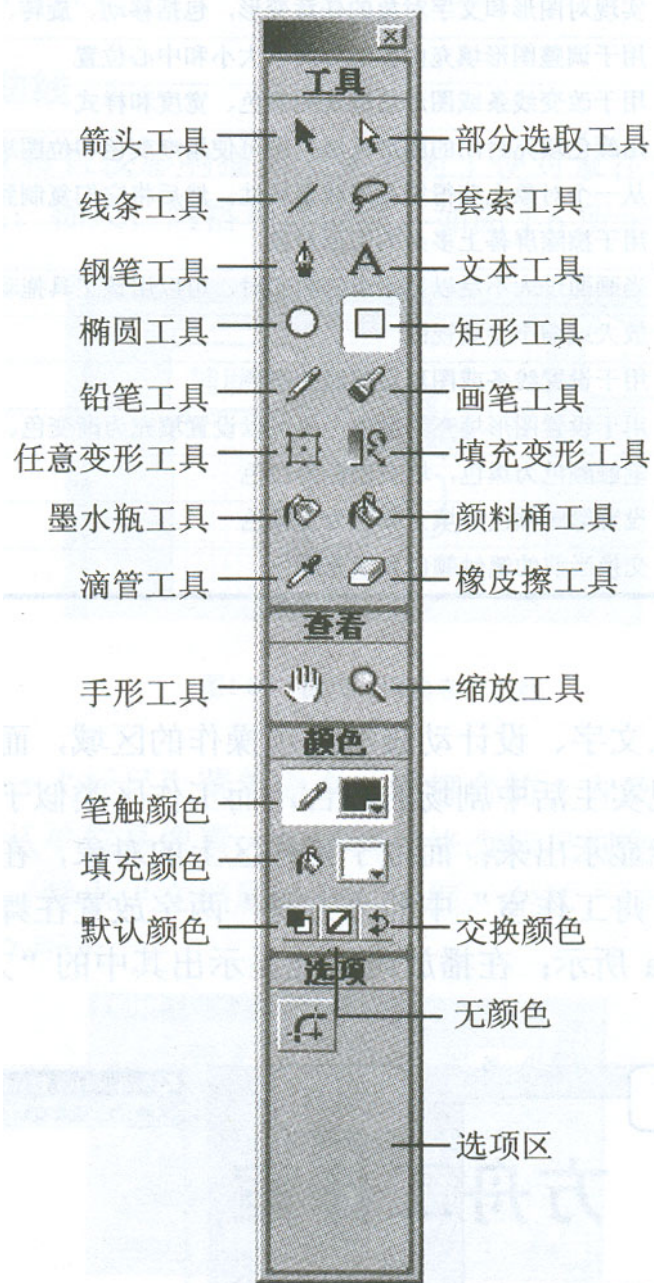


图1.3 “绘图”工具栏

课件制作流程



- 设计脚本
编写课件程序

收集素材



设计脚本

- 设计脚本是整个课件制作过程非常重要的部分，主要目的是将教学过程用计算机的形式表达出来。它包括教学设计、结构设计和版面设计。



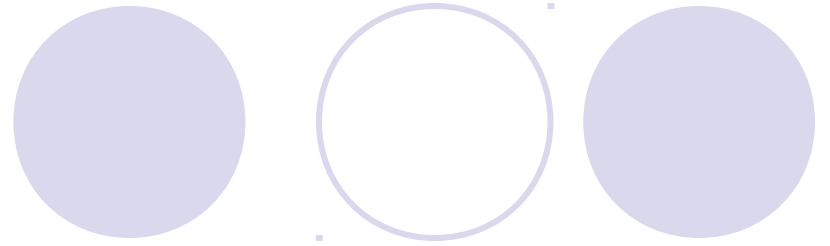
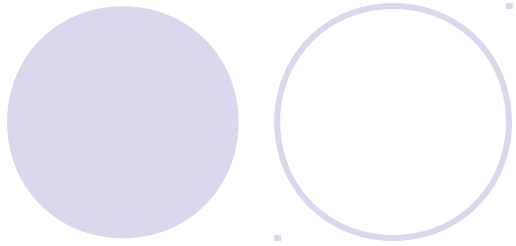
设计脚本

- 教学设计：根据教学目标，对教学内容、教学方法和教学过程等方面的具体安排，它是制作课件的基础。
- 结构设计：是把教学设计写成计算机的流程图的形式，以便为后面的编写 **CAI** 课件程序作准备，主要目的是通过 **CAI** 课件的方式将教学内容表现出来，实现教学目的、完成教学任务。
- 版面设计：以图形的形式表现出课件的流程。



收集素材

- (1) 直接获取 下载 扫描 等
- (2) 采集 电视 收音机 VCD 录
音 / 像带
- (3) 动手制作 绘制图形 编辑声音
制作动画



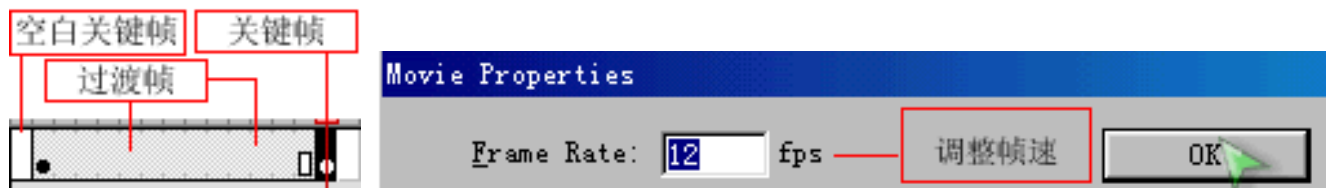
- 编写课件程序（包括调试发布）

FLASH 课件制作相关术语

- 前言：我们将在 Flash 中创建的各种线条、图案、声音对象统称为“元素”。

FLASH 课件制作相关术语

- 帧（Frame）和帧速
- 一段动画（电影）是由一幅幅的静态的连续的图片所组成的，每一幅的静态图片为“帧”。一个个连续的“帧”快速的切换就形成了一段动画。把单位时间内播放帧的多少称为“帧速”，在Flash中“帧”一般分为三种：关键帧、空白关键帧和过渡帧，这三种类型在时间线上有明确的表示；另外，我们可以通过 **Modify>Movie** 来修改所创建的动画的帧速。



FLASH 课件制作相关术语

● 层 (Layer)

● 在 Flash 中，

另一种是“动画”，顾名思义“动画”的，这种层中 Flash 中动画层被引导层这五换），其中遮出现的。对层藏、锁定 / 开

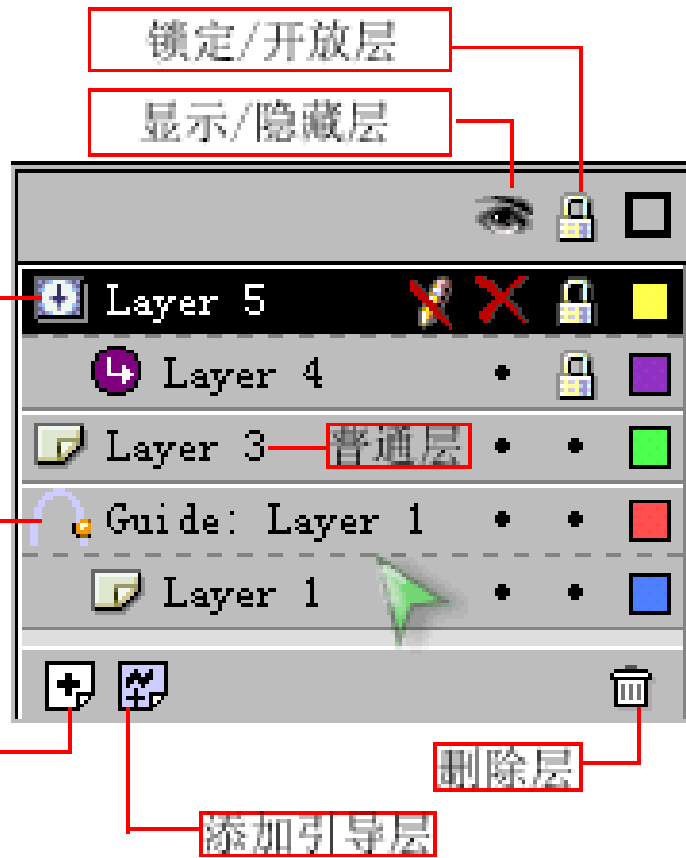
遮罩/被遮罩层

引导/被引导层

添加层

锁定/开放层

显示/隐藏层



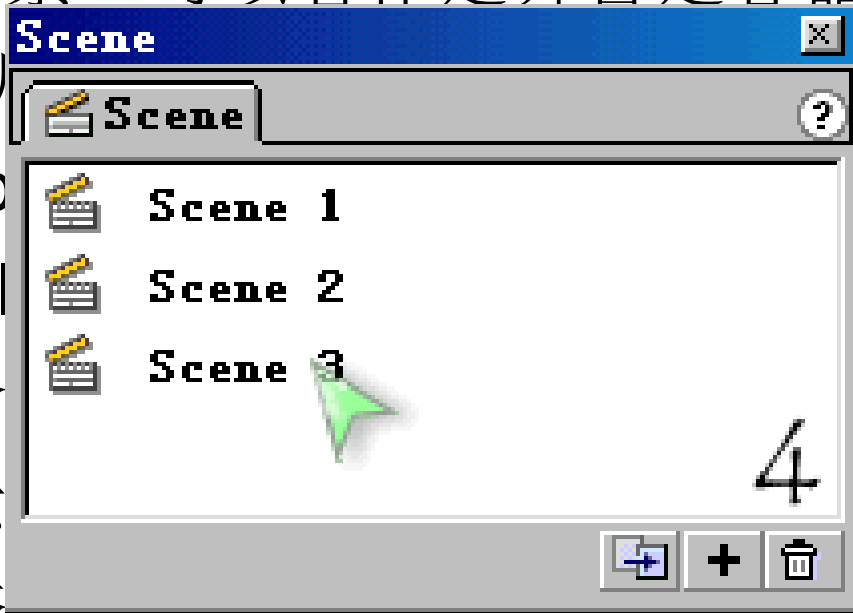
”；
，顾
存在
主
引导 /
转
是成对
示 / 隐
加了

“层文件夹”这个功能来方便的对层进行操作。

FLASH 课件制作相关术语

- 场景（Scene）

- 在 Flash 中“场景”可以看作是舞台是容器。构成 FlashMovie 的所有内容都包含在场景中。所以场景要有一个场景（Scene）的播放头。当一段 FlashMovie 在播放完第一个场景至最后一个场景完成对场景的添加、删除操作，并可以把我其中各场景的排列顺序来改变播放的先后次序。



FLASH 课件制作相关术语

- 符号 (Symbol)
- 符号是 Flash 中 FlashMovie 的时间影片的大小，也使用。在 Flash 中 (影片夹)，我们可以通过 Insert (插入) 将所选中的 (库) 面板我们需要使用符号时至需要的位置即随之而改变。



播放按钮

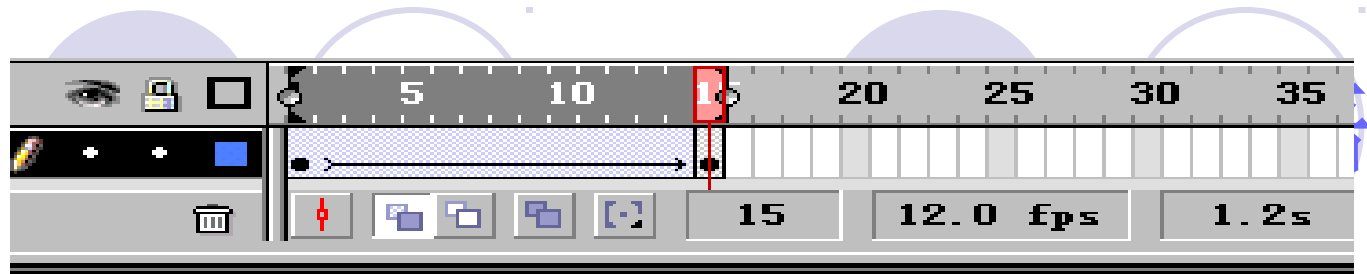
预览窗口

在开发少所生成更的交换使用 MovieClip 形)。我快捷键 F 操作。当板中拖拽符号都将

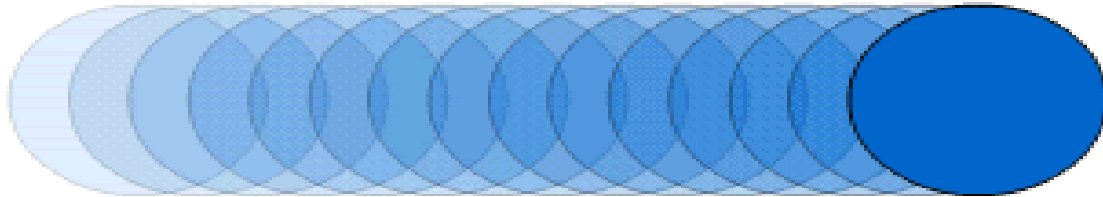
FLASH 课件制作相关术语

● MC 和 Graphic

“什么是 MC？”这是新手最常问到的问题，其实 MC 就是 MovieClip（电影夹子）的缩写，它是 Flash 中最常使用的符号形式。我们可以看到 MC 的编辑界面与场景的编辑界面是基本一样的。其实我们可以将 MC 看作是包含在场景中的“小场景”，它与场景的关系是场景包含 MC，MC 在场景之中；一个场景可以包含 n 个 MC。但我们也要注意它们之间的区别：除了相互关系之外它们的坐标轴也不一样（场景的坐标轴原点在左上角，而 MC 的原点在工作区的中心点），还有各 MC 的播放顺序是按照在场景时间轴上的先后顺序决定的。另外，MC 之间是可以互相嵌套的（也就是说一个 MC 里可以包含另外的 MC）这一点很重要哦。



Motion渐变

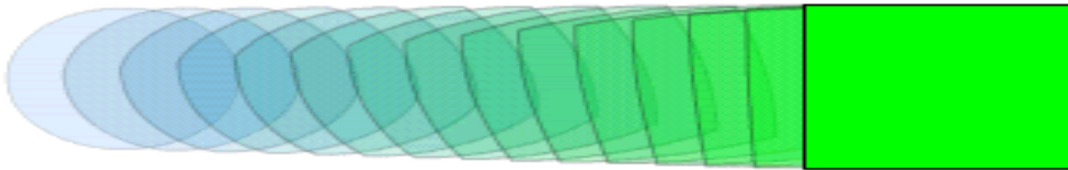


6 中变形
话不假

因为Flash的一切非元件内容都是建立在这两

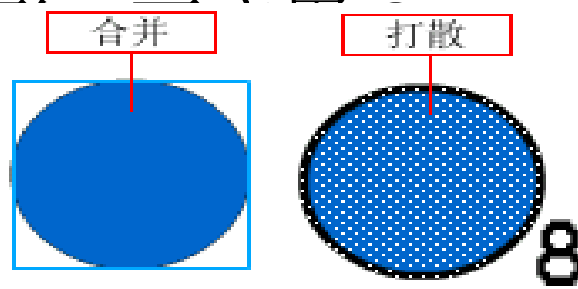


Shape变形



的位置发生
的形状发生
时间轴的背
面板中应用
的是：元素
才能正确的

应用 Motion 变
要“打散” ((

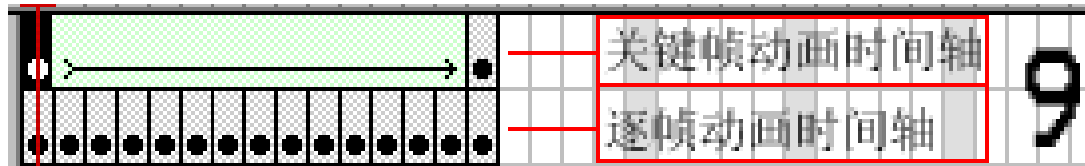


7 的才能正确的
变形的元素则

FLASH 课件制作相关术语

● 逐帧动画和关键帧动画

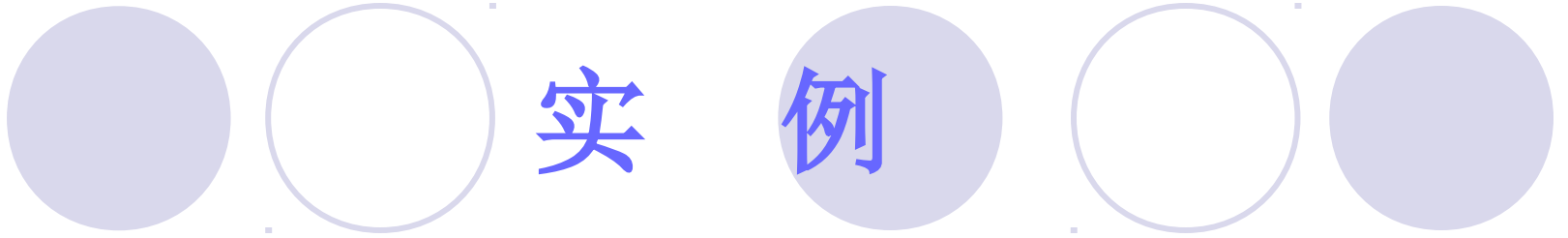
- 这是在 Flash 中生成动画的两种方式。先看看逐帧动画，它要求制作者在影片的每一帧中逐帧绘制动作连续的图像以形成动画，我们所看到的动画片大都是以这种形式制作的。制作这种动画的工作量非常大但能够表达出复杂的动作变形；而关键帧动画则是 Flash 的重头戏，比如说我们制作一个有正方形渐变成圆形的动画，只需会这两个图形（分别是起始状态和最终状态）分插入到两个帧中（两帧不相连）设定 Shape 变形即可，中间的变形部分就有 Flash 来完成了，很方便吧？不过它不适合表现较复杂的变形（比如走路）。



FLASH 课件制作相关术语

- AS ActionScript （动作脚本）

这是 **Flash** 中内嵌的一种用以开发交互式界面、动画的脚本语言，使用 **AS** 可以方便快捷的开发出各种炫目的动画效果和精彩的互动游戏。特别是自 **Flash5 . 0** 以来 **AS** 已经越发的完善，构成了 **Flash** 不可或缺的一部分



???.swf