

上海市高等教育自学考试  
动画专业（独立本科段）（B080746）  
网页动画设计（4744）  
自学考试大纲

上海大学自学考试办公室编  
2008 年 2 月版

## I、课程性质及其设置的目的和要求

### 一、课程性质、特点及其设置的目的

本课程所采用的《网页与动画制作——Flash 实用教程》一书，将知识点与专业技能训练有机结合，从最有利于学生学习角度组织教材，充分体现了“以学生为主体”的主导思想。

课程内容以时尚的实例和项目为导向，由浅入深、由简到繁，尝试跳脱传统教材的写法，舍弃不必要的操作界面、菜单等介绍，摒弃知识驱动的教学手法，从务实和应用着手，探讨 Flash 在网页设计与制作方面的应用和技巧，通过项目驱动的教学方法，介绍 Flash MX 2004 的简单动画制作、Flash 与 Dreamweaver 及 Fireworks 的整合应用、声音与视频、2.0 的 Action Script 组件等等。让学生在学习过程中不时得到成就感。内容设计由浅入深、由点及面，以诙谐通俗的语言讲述心得与技巧，使学生在轻松愉快的学习气氛中掌握实际应用能力。

本课程为实践考核。

### 二、本课程的基本要求

本课程要求学生学习 Flash 在网页设计与制作方面的知识，掌握 Flash 的简单动画制作、Flash 与 Dreamweaver 及 Fireworks 的整合应用、声音与视频的相关知识、2.0 的 Action Script 脚本语言知识、Flash MX 2004 组件及其基本应用等等。力求学生能够达到独立创作网页动画的能力。

### 三、本课程与相关课程的关系

本课程是动画的制作实践应用课程，需结合计算机基础应用知识和动画理论的基础知识为前提与一体的综合应用课程。

## II、课程内容及考核目标

### 第一章 Flash 基础

#### 一、学习目的与要求

通过本章学习，要求学生了解 Flash 软件的基本动画制作方法。

#### 二、课程内容

- 第一节 制作我的第一个 Flash 动画——从零开始
- 第二节 玲珑剔透的水晶球
- 第三节 蝴蝶飞舞
- 第四节 神奇探照灯
- 第五节 无字天书
- 第六节 动画合成

#### 三、考核知识

- (一) Flash 的基本界面和工具
- (二) 利用 Flash 制作动画的基本原理
- (三) Flash 的几种动画类型

- (四) 新版本的组件
- (五) 利用绘图工具绘制图形
- (六) 与改变颜色、形状、对齐方式相关的面板
- (七) 形状渐变动画、动作渐变动画、遮罩动画、引导线动画
- (八) 基本三元件在动画中的应用

#### 四、考核要求

##### (一) 简单应用

- 1、利用绘图工具绘制图形
- 2、与改变颜色、形状、对齐方式相关的面板
- 3、形状渐变动画、动作渐变动画、遮罩动画、引导线动画
- 4、基本三元件在动画中的应用

## 第二章 Flash 的三元件

### 一、学习目的与要求

通过本章学习，要求学生了解 Flash 动画制作中，“影片剪辑”、“按钮”、“图形”三种元件在动画制作中的使用。

### 二、课程内容

#### 第一节 倒计时

#### 第二节 利用图形元件特征制作倒计时

#### 第三节 制作按钮

#### 第四节 整合动画

#### 第五节 元件与 Flash 库

### 三、考核知识

- (一) 元件的概念
- (二) Flash 可以制作哪些元件
- (三) 使用元件的好处
- (四) 制作图形基本三元件
- (五) 三元件在动画中的应用
- (六) 常用 Script

### 四、考核要求

#### (一) 简单应用

- 1、制作图形基本三元件
- 2、三元件在动画中的应用

## 第三章 常用 Action Script

### 一、学习目的与要求

通过本章学习，要求学生了解 Flash 中常用的脚本语言和用法。

## 二、课程内容

- 第一节 制作替换鼠标元件及跟随元件
- 第二节 用 ActionScript 控制跟随元件的透明度
- 第三节 用 ActionScript 复制跟随元件
- 第四节 用 ActionScript 隐藏并替换鼠标
- 第五节 知识点

## 三、考核知识

- (一) 了解 ActionScript 的编辑工具
- (二) ActionScript 的语法
- (三) ActionScript 术语
- (四) 使用 Flash 绘画简单图形
- (五) 影片剪辑的 starDrag 方法
- (六) 影片剪辑的 duplicateMovieclip 方法
- (七) 改变 Flash 的默认鼠标
- (八) 随机数 random

## 四、考核要求

- (一) 领会
- 1、了解 Flash 中常用的脚本语言和用法。

# 第四章 Flash MX 2004 的组件

## 一、学习目的与要求

通过本章学习，要求学生了解 Flash 的基本组件。

## 二、课程内容

- 第一节 三个常用的组件
- 第二节 ComboBox 组件
- 第三节 Loader 组件
- 第四节 ScrollPane 组件
- 第五节 其他新增组件
- 第六节 制作相册

## 三、考核知识

- (一) 什么是组件
- (二) 组件与影片的剪辑的差别
- (三) 组件面板
- (四) 组建属性检查器面板
- (五) 组建的属性和方法
- (六) 组件的基本应用

## 四、考核要求

- (一) 简单应用

- 1、组建的属性和方法
- 2、组件的基本应用

## 第五章 在 Flash 中使用外部文件

### 一、学习目的与要求

了解在如何在 Flash 中使用外部文件。

### 二、课程内容

- 第一节 声音
- 第二节 声音对象的 ActionScript
- 第三节 绘制播放器界面
- 第四节 使用声音
- 第五节 实现播放器的功能
- 第六节 音量控制
- 第七节 制作动态文本框
- 第八节 视频
- 第九节 使用 TXT 文件
- 第十节 使用 ASP 文件
- 第十一节 SWF 文件与 JPG 文件

### 三、考核知识

- (一) 在在 Flash 中使用外部文件格式
- (二) 调用 ASP 等动态服务器文件原理
- (三) 声音对象的方法和事件
- (四) 使用外部声音文件
- (五) 使用外部视频文件

### 四、考核要求

#### (一) 领会

- 1、在 Flash 中使用外部文件

## 第六章 Flash 与 Fireworks 无间配合

### 一、学习目的与要求

通过本章学习，要求学生了解在 Flash 中如何与 Fireworks 无间配合制作网络动画。

### 二、课程内容

- 第一节 在 FierWorks 中制作电视机
- 第二节 “打开”电视机

### 三、考核知识

- (一) 如何在 Flash 中引用 Fireworks 图形图像
- (二) Fireworks 对象在 Flash 库中如何保存

(三) Fireworks 的基本功能

(四) 视频压缩原理

(五) Fireworks 的特效

(六) 在 Flash 中导入 Fireworks 对象

四、考核要求

(一) 领会

1、在 Flash 中如何与 Fireworks 无间配合制作网络动画

## 第七章 综合实例

一、学习目的与要求

通过本章学习，要求学生全面综合的应用前边学习过的所有知识点，达到灵活运用。

二、课程内容

第一节 制作 Loading

第二节 制作雪花

第三节 雪花飘飘

第四节 音乐飘飘

第五节 鼠标右键菜单

第六节 动画素材的准备

第七节 Banner 的制作

三、考核知识

(一) 理解 Flash 的右菜单

(二) Loading 动画的原理

(三) 影片剪辑的常用属性

(四) 制作雪花的技巧

(五) 随机数的妙用

(六) 影片剪辑的 X、Y 坐标

(七) 影片剪辑的缩放

(八) Progress Bar 组件

四、考核要求

一、领会

1、Flash 的右菜单、Loading 动画的原理、影片剪辑的常用属性

二、综和应用

1、用前面学习过的所有知识点，达到灵活运用。

---

### III 有关说明及要求

#### 一、关于考核目标的说明

为使考核内容具体化和考核要求标准化,本大纲在列出课程内容的基础上,对各章规定了考核目标,包括考核知识和考核要求。明确考核目标,能够使自学考应考者进一步明确考核内容和要求,更有目的地系统学习教材;使社会助学者能够更全面、更有针对性地进行辅导;使考试命题能够更加明确命题范围,更加准确地安排试题和知识能力层次和难易度,在大纲的“考核要求”中,提出了“领会”、“简单应用”和“综合应用”三个能力层次的要求,它们的含义是:

- 1、领会: 对需要了解的小节进行阅读和整体理论含义的知晓和大致了解,不作为考核内容。
- 2、简单应用: 对需要进行简单应用的小节进行仔细阅读、模仿练习,能够正确地制作出规定的简单效果。
- 3、综合应用: 对需要综合应用的小节,进行深入阅读体会,进行较为大量的针对性练习。以便能真正消化其中的内涵、熟悉技术规律,可以熟练且独立创作规定技术难度内的效果。

#### 二、关于自学教材

教材:《网页与动画制作——Flash 实用教程》,杨戈 主编,机械工业出版社 2005 年 7 月第一版

#### 三、自学时间分配建议

本课程是一本专业必修课,共 4 分。自学时间(包括阅读教材、做作业)共需 200 小时,建议安排如下:

章次	课 程 内 容	自学时间(小时)
1	第一章 Flash 基础	20
2	第二章 Flash 的三元件	20
3	第三章 常用 ActionScript	30
4	第四章 Flash MX 2004 的组件	30
5	第五章 在 Flash 中使用外部文件	30
6	第六章 Flash 与 Fireworks 无间配合	30
7	第七章 综合实例子	40

#### 四、对社会助学者的要求

- 1、社会助学者应明确本课程的性质与设置要求,根据本大纲规定的课程内容和考核目标,把握教材的基本内容,对自学考者进行切实有效的辅导,引导他们掌握正确的学习方法,防止自学中的各种偏向,体现社会助学的正确导向。
- 2、要正确处理基本原理,基本概念和基本知识同应用能力的关系,努力引导自学应考者将基础理论知识转化为认识,分析和解决问题的能力。
- 3、要正确处理重点和一般的关系。本课程注重理论联系实际,试题题型及覆盖面广。社会助学者应根据课程及考试命题的特点,指导自学应考者全面系统地学习教材,掌握全部课程内容和考核目标。在全面辅导的基础上,突出重点章节和重点问题,把重点辅导和兼顾一般有机结合起来。

#### 五、关于命题和考试的说明

- 1、从本大纲所列的考核知识点中命题,试题覆盖到章,适当突出重点章节,加大重点章节的覆盖密度。

- 2、在试卷中对不同能力层次要求的分数比例大致为：简单应用 80%，综合应用 20%。
- 3、试题难易程度分为：易、较易、较难、难，这四档在每份试卷中所占比例依次约为 2:3:3:2。试题的难易度与能力层次不同，在各个能力层次中，都有难易不同的试题。
- 4、命题的主要方式为：书面试卷提示，上机操作题目。考试方法为闭卷、上机操作，考试时间为 120 分钟，评分采用百分制，60 分为及格。

#### 附：试题举例

本课程为实践考核，共三道实践题。实践题根据考纲中标注为简单应用和综合应用的知识点范围进行出题考核，要求考生根据题目要求制作。其中简单应用题一道，综合应用题两道。

##### 第一题 简单应用题：

按照提供的素材，制作按钮效果（提示：鼠标经过和按下即可）

##### 第二题 综合应用题 1：

根据给出的角色文件，制作出急匆匆走路的循环动画。

##### 第三题 综合应用题 2：

按照给出的效果制作与之相同的动画效果。