第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS3动画制作案例 >

图书基本信息

书名：<<Flash CS3动画制作案例教程>>

13位ISBN编号：9787111277972

10位ISBN编号：711127797X

出版时间：2009-9

出版时间：机械工业出版社

作者：顾艳林，张利桃　主编

页数：141

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：http://www.tushu007.com

前言

随着信息技术的发展，信息能力和传统的“读、写、算”能力一起正在成为现代社会中每一个人的基本生存能力。
作为高等学校的学生，不仅要具备一般的信息能力，更应该具备较高的信息素养。
因此，计算机类课程的改革一直是高等学校关注和研究的重点。
由包海山、陈梅策划并组织多所高等院校及高职高专院校编写的“高职高专计算机类课程改革规划教材”，是根据面向21世纪培养高技能人才的需求，结合高职高专学生的学习特点，依据职业教育培养目标的要求，严格按照教育部提出的高职高专教育“以应用为目的，以必需、够用为度”的原则而设计、开发的系列教材。
这套教材包括了信息技术公共基础课程、计算机专业基础课程和专业主干课程三部分内容，从高职高专的实际需求出发，重新整合了相关理论，突出了应用性和操作性，加强了对学生能力的培养。
教材采用的“模块化设计、任务驱动学习”编写方式，对高等学校教材是一种新的尝试。
实现任务驱动学习的关键是“任务”的设计，它必须是社会实际生产、生活中的一个真实问题，而不是为了验证理论而假设的虚拟事件。
为了解决这个真实的问题，需要把它分解成一系列的“子任务”；每一个子任务的解决过程就是一个模块的学习过程。
每个模块学习一组概念、锻炼一种技能；全部模块加起来，即完成一种知识的学习，形成一种相应的能力。
任务驱动学习有利于学生从整体意义上理解每一个工作任务，掌握相关的知识和技能，形成解决实际问题的能力，提高学生的学习兴趣，是信息技术类课程有效的教学方式。
教材中每个模块安排的导读和要点提示了要解决的问题，并用思维导图的形式给出了知识、技能和任务的分类和构成；知识导读部分体现了本模块需要学习的理论知识；子任务的划分安排了完成本模块总任务的各个步骤。
利用模块最后的学习小结，学生可以自我检测对“理论知识”和“实训任务”掌握的程度；拓展练习可以为学有余力的学生提供个性化发展的方向。
参加本系列教材编撰工作的人员都是长期从事高职高专计算机教育和教学研究的专家和骨干教师，对高职高专的培养目标、学生的学习特点、计算机类课程的教学规律有着深刻的了解。
我相信，本套教材的出版会对高职高专的计算机类课程的教学改革起到促进作用，对高职高专教学质量的提高将会产生显著的影响。

内容概要

本书内容紧扣国家对高职高专培养高级应用型、复合型人才的技能水平和知识结构的要求，采用“任务驱动”的编写方式，引入案例教学和启发式教学方法，便于激发学生学习兴趣。
书中围绕制作一个“音乐MTV”案例所需要的知识点，以知识导读、任务案例、信息卡、实训任务和拓展练习为线索，分别介绍Flash
CS3的基本操作及工作界面、使用绘图工具、编辑图形、创建和修改元件、制作简单动画、制作遮罩动画和引导层动画、创建按钮、使用音频等内容，使学生达到深入理解、熟练操作的目的。

本书是针对高职高专及中等职业学校学生编写的，思路新颖、图文并茂、结构清楚、实用性强，也适合动画设计人员、计算机爱好者和网页设计人员使用。

书籍目录

序
前言
教学导论
模块1　初识Flash
　任务1　掌握Flash CS3的基本操作
子任务1　启动与退出Flash CS3
子任务2　设置工作环境
　任务2　熟悉　Flash CS3的工作界面
子任务1　掌握“绘图”工具箱的使用
子任务2　了解时间轴
子任务3　了解常用面板
学材小结
理论知识
实训任务
拓展练习
模块2　使用绘图工具
任务　掌握绘图工具
子任务1　认识绘图工具
子任务2　使用文本工具
学材小结
理论知识
实训任务
拓展练习
模块3　编辑图形
　任务1　编辑对象
子任务1　选择、移动、复制和删除对象
子任务2　使用套索工具
任务2　编辑图形
子任务1　缩放、旋转、倾斜和翻转图形
子任务2　相减与叠加图形
　任务3　位图的导入
　学材小结
理论知识
实训任务
拓展练习
模块4　创建和修改元件
　任务1　使用元件
子任务　创建不同类型的元件
　任务2　使用实例
子任务　创建实例
学材小结
理论知识
实训任务
拓展练习
模块5　制作简单动画

任务1 制作逐帧动画
子任务1 制作打字机效果
子任务2 人行走
任务2 制作运动补间动画
子任务1 跳动的小球
子任务2 制作旋转文字
任务3 制作形状补间动画
子任务1 动物图像形状的改变
子任务2 用形状提示点控制形状改变
任务4 制作影片剪辑
子任务1 制作影片剪辑——影像文字
子任务2 制作场景动画
学材小结
理论知识
实训任务
拓展练习
模块6 制作遮罩动画和引导层动画
任务1 制作遮罩动画
子任务1 理解遮罩层的概念
子任务2 遮罩动画的制作
任务2 制作引导层动画
子任务1 理解引导层的概念
子任务2 引导层动画的制作
学材小结
理论知识
实训任务
拓展练习
模块7 创建按钮
模块8 使用音频
模块9 制作音乐MTV
参考文献

章节摘录

插图：模块1 初识Flash任务2 熟悉Flash CS3的工作界面子任务1 掌握“绘图”工具箱的使用知识导读：工具箱中包含Flash CS3常用的绘图工具，可以对组件与对象进行绘制和编辑操作。
工具箱里主要工具的功能如下：（1）选择工具可以方便地选择和移动图形的线条和色块。
（2）任意变形工具可以对图形进行拉伸、倾斜、扭曲、旋转等操作。
（3）钢笔工具用于绘制高精度的曲线，可以方便地控制线条上锚点的位置和数量。
（4）铅笔工具用于自由地绘制曲线。
（5）墨水瓶工具为绘制好的线条重新填充颜色。
（6）颜料桶工具可以在封闭的线条内部填充颜色。
（7）刷子工具可以像画笔一样绘制色块。
（8）部分选取工具可以选择线条的锚点，并调整锚点的位置和弯曲程度。
（9）填充变形工具可以将填充色进行拉伸、倾斜和旋转。
（10）套索工具在图形上可以选择线条的一部分或色块的某一区域。
（11）笔触颜色用于设置线条的颜色，此颜色可以设置透明度。
（12）填充颜色用于设置填充色，利用拾色器可以设置渐变色。
（13）橡皮擦工具用于清除绘制错误或者多余的线条和色块。
（14）文本工具用于输入文本内容。
（15）缩放工具用于放大或者缩小图形。
（16）手形工具用于移动图形。

编辑推荐

《Flash CS3动画制作案例教程》：高职高专计算机类课程改革规划教材.

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:http://www.tushu007.com