第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS3中文版动画制作>>

图书基本信息

书名：<<Flash CS3中文版动画制作>>

13位ISBN编号：9787115227515

10位ISBN编号：7115227519

出版时间：2010-6

出版时间：人民邮电出版社

作者：龙天才 编

页数：225

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

第一图书网, tushu007.com

前言

为了适应经济建设和社会发展的需要，职业院校应坚持“以服务为宗旨，以就业为导向”的职业教育办学方针，在该方针的指引下，各地中等职业学校大力推行工学结合、校企合作、顶岗实习等灵活多样的技能型人才培养模式，以及加强实践教学，建立教学过程与生产过程紧密衔接的教学模式，所以对课程的设置和教材建设也不断提出了新的要求。

为了适应社会对职业人才的需求，以及满足中等职业教育课程改革与教学的需要，我们先后与全国各地的计算机专业教研中心组、信息技术学科教学指导委员会、中等职业学校和用人单位进行了广泛沟通和交流，在深入学校和企业调研的基础上，根据教育部职业教育与成人教育司制订的《中等职业学校计算机及应用专业教学指导方案》与国家职业技能鉴定中心制订的《全国计算机信息高新技术考试技能培训和鉴定标准》，精心策划和组织编写了本书。

本书在编写上充分体现了“以学生为中心，以能力为主导，以就业为导向”的宗旨，结合企业的实际需求，精心挑选了实际工作中常见的案例，以此提高学生的就业能力。

本书在内容安排上，主要具备如下特点。

·模块化编排更有利于学生学习，课堂讲解部分通过一个个具体的“任务”使学生掌握相关知识点，“实训”部分通过具体操作巩固学生所学内容，并加强了学生的实际动手能力。

·注重实训教学，按照企业实际的工作过程和工作条件组织教学内容，形成围绕工作需求的新型教学与训练模式，使学生能较快地适应企业工作环境。

·教学内容由浅入深，对操作步骤的叙述简明易懂；注重理论知识与案例制作相结合，教学内容实用性与案例操作技巧性相结合。

·与现有的一些“案例”教程不同的是，模块化编排更有利于老师教学和学生学习，案例设计均来自实际工作中，学生更能适应企业的需求。

·充分把握基础理论知识“必须”和“够用”这两个“度”，既便于教师实行案例教学和分层次教学，同时也便于学生自学。

全书共10个模块，涵盖了中等职业学校学生学习：Flash动画设计与制作应掌握的基本知识和基本技能。

模块一进入：Flash动画世界：通过5个动画的欣赏，让学生对Flash动画有个初步的认识和了解，并介绍了Flash的启动、退出，Flash文档的新建、保存、打开和关闭，动画环境的设置等知识。

第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS3中文版动画制作>>

内容概要

本书以模块方式编写，通过不同的任务介绍Flash CS3的基础知识和基本操作，包括Flash的文档操作，动画制作和环境设置，图形的绘制与编辑，图形和文本的编辑，素材和元件的应用，简单动画制作，高级动画制作，动画编程，动画测试与发布等内容。
本书完全按照“任务驱动”和“项目教学法”的设计思想组织教材内容，从案例入手，按照从感性认识上升到理性认识的过程介绍知识及技能，使用通俗易懂的语言，由浅入深、由易到难地组织教学内容。

本书适合作为中等职业学校动画制作课程的教材，也可作为各类计算机培训教学用书，还可作为初学者的自学参考书。

第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS3中文版动画制作>>

书籍目录

模块一　进入Flash动画世界 任务一　欣赏动画片　任务二　初识Flash CS3　任务三　熟悉Flash文档操作　任务四　设置动画制作环境　实训一　创建“我爱Flash动画”文档　实训二　查看“我爱Flash动画”文档　拓展练习　模块二　绘制与编辑图形 任务一　绘制图形　任务二　填充图形　实训一　绘制风景画　实训二　绘制“红心”图形　拓展练习　模块三　编辑图形和文本 任务一　熟悉图形的高级编辑　任务二　编辑文本　实训一　绘制西瓜　实训二　绘制钟表　实训三　绘制标志文字　拓展练习　模块四　素材和元件的应用 任务一　导入素材　任务二　认识元件　任务三　制作图形元件　任务四　制作影片剪辑元件　任务五　制作按钮元件　实训一　导入AI图像　实训二　制作“弹跳的小球”　拓展练习　模块五　制作简单动画 任务一　熟悉动画制作基础　任务二　制作逐帧动画　任务三　制作补间形状动画　任务四　制作补间动画　实训一　制作“打字”动画　实训二　制作“太阳光”　实训三　制作“无敌风火轮”　拓展练习　模块六　制作高级动画 任务一　认识图层和场景　任务二　制作遮罩动画　任务三　制作引导动画　实训一　制作“风火轮”动画　实训二　制作“飘落的树叶”　实训三　制作“画轴展开”　拓展练习　模块七　制作有声动画模块八　动画编程模块九　测试与发布动画模块十　综合实例

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

通过前面的学习，我们已经掌握了Flash动画制作的方法，接下来学习如何将制作的动画发布出来了。
在发布前应对Flash动画进行测试及优化，如测试动画效果是否满意，是否有错等，特别是有ActionScript脚本的Flash动画，必须测试脚本是否有错，是否达到了预想的目的。
同时，为了达到最佳的播放效果，以及考虑到网络传播速度的影响，需要对Flash进行优化，让其能使用较少的时间下载完成，且播放效果能非常流畅。
另外，由于一些特殊需要，有时要将Flash导出为图片，或者导出为gif动画等。
本模块就来学习这些知识。
……

第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS3中文版动画制作>>

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