

<<Flash应用与实践>>

图书基本信息

书名：<<Flash应用与实践>>

13位ISBN编号：9787508456874

10位ISBN编号：7508456874

出版时间：2008-7

出版时间：水利水电出版社

作者：李洛，付磊 编著

页数：154

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

近年来,我国高等职业教育蓬勃发展,为现代化建设培养了大量高素质技能型专门人才,对高等教育大众化作出了重要贡献,顺应了人民群众接受高等教育的强烈需求。

高等职业教育作为高等教育发展中的一个类型,肩负着培养面向生产、建设、服务和管理第一线需要的高技能人才的使命,在我国加快推进社会主义现代化建设进程中具有不可替代的作用。

随着我国走新型工业化道路、建设社会主义新农村和创新型国家对高技能人才要求的不断提高,高等职业教育既面临着极好的发展机遇,也面临着严峻的挑战。

教材建设是整个高职高专院校教育教学工作的重要组成部分,高质量的教材是培养高质量人才的基本保证,高职高专教材作为体现高职高专教育特色的知识载体和教学的基本工具,直接关系到高职高专教育能否为一线岗位培养符合要求的高技术性人才。

中国水利水电出版社本着为高校教育服务,为师生提供高品质教材的原则,按照教育部《关于全面提高高等职业教育教学质量的若干意见》的要求,在全国数百所高职高专院校中遴选了一批具有丰富的教学经验、较高的工程实践能力的学科带头人和骨干教师,成立了高职高专教材建设编委会。

编委会成员经过几个月的广泛调研,了解各高职院校教学改革和企业对人才需求的情况,探讨、研究课程体系建设和课程设置,达成共识,组织编写了本套“21世纪高职高专创新精品规划教材”。

本套教材的特点如下: 1. 面向高职高专教育,将专业培养目标分解落实于各门课程的技术应用能力要求,建立课程的技术、技能体系,将理论知识贯穿于其中,并融“教、学、做”为一体,强化学生的能力培养。

2. 理论知识的讲解以基础知识和基本理论“必需、够用”为原则,在保证达到高等教育水平的基础上,注重基本概念和基本方法讲解的科学性、准确性和正确性,把重点放在概念、方法和结论的阐释和实际应用上,推导过程力求简洁明了。

3. 在教材中按照技术、技能要求的难易和熟练程度,选择恰当的训练形式和内容,形成训练体系;确定实训项目,并将实训内容体现在教材中。

对于单独设置实训的课程,我们将实训分成基础实训和综合实训两个部分。

综合实训中重点体现了工学结合的原则,提高学生的社会实践能力。

4. 在编写方式上引入案例教学和启发式教学方法,采用以实际应用引出的问题为背景来设计和组织内容,增强了教材的可读性和可操作性,激发学生的学习兴趣,使知识点更容易理解掌握,从而使学生能够真正地掌握相关技术,为以后的就业打好基础。

5. 教材内容力求体现经济社会发展对应用技术的新要求和新趋势,将新兴的高新技术、复合技术等引进教材,并在教材中提出了一些引导技术发展的新问题,以期引起思考和讨论,有利于培养学生技术应用中的创新精神和能力。

6. 大部分教材都配有电子教案和相关教学资源,以使教材向多元化、多媒体化发展,满足广大教师教学工作的需要。

电子教案使用PowerPoint制作,教师可根据授课情况任意修改。

相关教案和资源可以从中国水利水电出版社网站下载。

<<Flash应用与实践>>

内容概要

本书根据教学大纲的要求和初学者的实际情况，以作者多年从事Flash动画制作与Flash程序开发的经验，从实用角度出发，以循序渐进的方式，由浅入深地介绍了Flash的由来、Flash中的重要概念、Flash的基本操作、交互式开发技术、组件基础和组件的高级应用，并在书的最后以综合应用的形式深化。

Flash技术是一个入门时很容易，但想做好却很难的技术。

本书主要是供没有接触过Flash技术的人员阅读，书中有两个中心思想：引导读者使用Flash工具向Flash动画制作方向发展；引导读者向Flash程序设计方向发展。

全书共7章，第1~3章主要讨论使用Flash技术如何做简单动画效果；第4~6章主要描述新的脚本编程语言（ActionScript 3.0）改进的地方与如何使用，并讨论在Flash技术中如何用组件实现界面设计；第7章是一个综合应用，主要是教读者怎样用简单的方法实现漂亮的效果。

为了提高读者的学习效果和实际操作质量，本书配备了一张教学光盘，其中提供了书中全部范例的源文件和相关素材。

<<Flash应用与实践>>

书籍目录

序 前言第1章 认识Flash 1.1 什么是Flash 1.1.1 Flash动画与传统动画 1.1.2 网络中的Flash 1.1.3 Flash互动 1.2 Flash能做什么 1.2.1 互联网的应用 1.2.2 单机的应用 1.2.3 无线应用 1.3 怎样做Flash 1.3.1 Flash家族 1.3.2 Flash界面简介 本章小结第2章 重要概念 2.1 帧 2.1.1 什么是帧 2.1.2 帧的应用 2.1.3 帧的实例 2.1.4 小结与思考 2.2 元件 2.2.1 什么是元件 2.2.2 元件的意义及应用 2.2.3 元件实例 2.2.4 小结与思考 2.3 动作 2.3.1 什么是动作 2.3.2 动作的分类及应用 2.3.3 动作实例 2.3.4 小结与思考 2.4 层 2.4.1 什么是层 2.4.2 层的操作 2.4.3 层实例 2.4.4 小结与思考 本章小结第3章 工具 3.1 位图与矢量图 3.1.1 位图图像 3.1.2 矢量图形 3.2 选择工具 3.2.1 用法 3.2.2 实例 3.3 部分选取工具 3.3.1 用法 3.3.2 实例 3.4 任意变形工具 3.4.1 用法 3.4.2 实例 3.5 填充变形工具 3.5.1 用法 3.5.2 实例 3.6 套索工具 3.6.1 用法 3.6.2 实例 3.7 钢笔工具 3.7.1 用法 3.7.2 实例 3.8 线条工具 3.8.1 用法 3.8.2 实例 3.9 形状绘图工具 3.10 铅笔工具 3.10.1 用法 3.10.2 实例 3.11 刷子工具 3.11.1 用法 3.11.2 实例 3.12 滴管工具和墨水瓶工具 3.12.1 用法 3.12.2 实例 本章小结第4章 面向对象程序设计第5章 组件使用基础第6章 自定义组件第7章 综合实训

章节摘录

第1章 认识Flash 重点与难点 · Flash的由来以及一种阶梯式的发展过程 · Flash的未来发展趋势 · Flash CS3 Professional的界面与新功能 1.1 什么是Flash 经常上网的人一定会发现近年来网上发生的变化不少, 网页中的内容不但在动, 而且声色俱全, 还可以交换控制, 这一般就是Flash动画。

Flash的前身是FutureSplash, 是早期网上流行的矢量动画插件。

后来Macromedia公司收购了FutureSplash, 改名为Flash1。

2006年Macromedia公司被Adobe公司并购, 一年之后推出Flash CS3。

由于Flash制作的作品动感强烈、表现力强且可以互动, 无论是做网页还是做动画都受到制作人员的喜爱。

1.1.1 Flash动画与传统动画 Flash技术和动画结合, 可以融多媒体和互动两个特性, 它一改将平面漫画照搬到网络上仍然是静态页面的展现形态, 而实现了动态页面, 生成了一种新的表现形态——Flash互动漫画(Flash动画)。

<<Flash应用与实践>>

编辑推荐

本书根据教学大纲的要求和初学者的实际情况，从实用角度出发，以循序渐进的方式由浅入深地介绍了Flash的由来、Flash中的重要概念、Flash的基本操作、交互式开发技术、组件基础和组件的高级应用，并在书的最后以综合应用的形式深化。

各章的具体内容如下：第1章主要介绍了Flash的由来和最新应用前景，激发读者兴趣；第2章讲述Flash中的重要概念，让读者逐步认识Flash开发环境；第3章结合实例详细讲解了Flash基本绘制工具的使用方法；第4章主要讲解了Flash脚本语言ActionScript的重要概念、语法规则和编写思想；第5章介绍了Flash中的组件应用基础知识；第6章介绍了如何在Flash中自定义组件和组件的高级应用；第7章以“Flash QQ登录界面”的制作为例，综合讲解了Flash组件开发的流程、技巧和测试。同时笔者在每一章的后面又精心设计了相应的思考题和上机实践题，使读者能及时地巩固和应用所学的知识。

<<Flash应用与实践>>

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>