

<<Flash CS3大创意>>

图书基本信息

书名：<<Flash CS3大创意>>

13位ISBN编号：9787508462530

10位ISBN编号：750846253X

出版时间：2009-3

出版时间：占正奎 中国水利水电出版社 (2009-03出版)

作者：占正奎

页数：275

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>

<<Flash CS3大创意>>

前言

十几年前我在乡镇中学从事初中物理教学和班主任工作，一个偶然的的机会，学校安排我在暑假期间参加了一个月的计算机培训，学习的内容是Authorware多媒体教学课件制作。

可以说，这次培训对我的教学生涯产生了“革命性”的作用。

尽管当时多媒体课件还没有大规模应用于教学，但我感觉到随着时代的发展，信息技术迟早会应用于实际教学，作为教师，一定要走在时代的前列，一定要学习信息技术知识。

于是，回校后我倾全家财力购置了多媒体电脑，并安装了网络，成为当时全市为数不多的网民之一。工作之余，我用Authorware为学校优秀青年教师制作了一些讲授优质课、示范课用的课件，课件的使用使课堂大放光彩。

这更增加了我自学课件制作的动力。

做的多了，我感觉Authorware的动画功能不是很强，当时3ds max很红火，于是我又自学了这个软件。

至今，我还清楚的记得，自己用3ds max制作的单摆、钢球撞弹簧的动画在展示给市里来的专家看时，逼真的实验受到了他们的一致称赞。

一方面为了展示自己的课件，另一方面为了与更多的多媒体课件制作爱好者交流，1999年我在互联网上开办了个人学科网站“物理教师”。

当时由于我做的课件文件大，不能在网页上直接显示，并且由于免费空间有限，只能压缩放在网上，下载后才能观看，有些内容不得不忍痛割爱。

那时Flash已经兴起，开始我还认为自己的3ds max学得不错，制作的三维动画效果好，所以对Flash不是很感兴趣。

但为了美化自己的网页，需要在上边放一些小动画，于是又不得不开始学习Flash 4，制作了几个小动画放在网页上感觉还不错。

在制作动画的过程中，不知不觉地，我发现学习Flash比3ds max简单得多，制作的二维动画效果也不比3dsmax差，并且还有交互设计功能，于是，我慢慢地走进了Flash的炫丽世界。

在学习Flash的过程中，我也遇到过许多困难。

市面上学习Flash的书虽然很多，但毕竟Flash不是为课件制作而开发出来的，所讲的内容大多是网页动画、游戏方面的基础知识，每本书都大同小异。

关于ActionScript（动作脚本），虽然有所提及，但讲的都是游戏的开发，真正讲教学课件制作的书少，讲课件实例的就更少了。

所以，在用Flash制作教学课件的过程中，有时为了一个小问题，我就要到书店、网上到处找相似内容，如果没有，那就只有自己琢磨了。

因为一点小问题，我常常要花很长时间才能解决（我相信做多媒体课件制作的发烧友一定与我有同样的经历）。

虽然苦，但作为课件开发者，每当解决了一个问题，看到自己的成果在教学中得到了应用，产生了良好的教学效果，我心中就会涌起一种自豪感，自己所经历的苦就忘到九霄云外了。

由于在Flash课件制作方面有了一定的成绩，2002年3月我被调入湖北省示范学校、省中小学五十强第四名——湖北省荆门市海慧中学，专门从事信息技术教学和多媒体制作工作。

到了这里，我真是如鱼得水，一流的信息化设备、高水平的教师群体为我的课件设计制作提供了优越的条件。

近年来，我用Flash开发制作了100多个各学科多媒体课件供教学使用，有些课件帮助我校教师在国家级、省级优质课大赛中争金夺银。

<<Flash CS3大创意>>

内容概要

本书针对中学物理新课标教材中的重点和难点内容，精心选择、设计了20多个仿真实验课件实例，分别详细讲解了使用Flash CS3创意设计、制作的过程。

书中对每个实例的讲解深入浅出、注释详尽，既讲设计思想，又讲技术细节；既能帮助广大读者快速掌握课件制作技术，又为读者提供了如何根据实际教学设计课件的思路。

本书选择Flash CS3为蓝本的制作方案，脚本语言采用ActionScript 2.0，一反Flash作为单纯工具的学习方式，从一个个课件的元件（素材）的制作开始去认识那些必须掌握的菜单、命令、动作和相应的制作技巧。

在引导读者学习的过程中，工具与课件共存，技巧与创意同在，使读者能从一个个仿真实验课件的制作起步，由浅入深、循序渐进地走进包括ActionScript在内的核心技术。

本书适用对象是中学物理教师、高职高专和师范院校理科专业的学生、学校信息技术教师、多媒体课件制作开发人员，也可作为教师提高教学课件制作技能的培训教材。

书籍目录

前言第1章 初识FlashS31.1 熟悉FlashS3工作环境1.2 菜单栏1.3 工具面板1.4 场景和舞台1.5 时间轴面板1.6 浮动面板1.7 动作面板1.8 小结第2章 制作动画2.1 逐帧动画——燃烧的蜡烛2.2 形变动画——方变圆2.3 移动动画——弹跳的小球2.4 旋转动画——单摆2.5 遮罩动画——流动的光线2.6 引导动画——雄鸡进笼2.7 小结第3章 交互设计3.1 按钮控制设计——控制雄鸡进笼3.1.1 设计思路3.1.2 制作步骤3.2 按钮交互式课件设计——电磁继电器3.2.1 设计思路3.2.2 制作步骤3.3 拖动物体设计——仿真刻度尺3.3.1 设计思路3.3.2 制作步骤3.4 拖动交互设计——弹簧测力计(1)3.4.1 设计思路3.4.2 制作步骤3.5 智能反应交互设计——弹簧测力计(2)3.5.1 设计思路3.5.2 制作步骤3.6 小结第4章 仿真实验课件实例设计4.1 潜水艇4.1.1 设计思路4.1.2 制作步骤4.2 压强计4.2.1 设计思路4.2.2 制作步骤4.3 凸透镜成像规律4.3.1 设计思路4.3.2 制作步骤4.4 探究凸透镜成像规律4.4.1 设计思路4.4.2 制作步骤4.5 平面镜成像特点4.5.1 设计思路4.5.2 制作步骤4.6 探究平面镜成像的特点4.6.1 设计思路4.6.2 制作步骤4.7 磁生电4.7.1 设计思路4.7.2 制作步骤4.8 托里拆利实验4.8.1 设计思路4.8.2 制作步骤4.9 微波通信4.9.1 设计思路4.9.2 制作步骤4.10 水位自动报警器4.10.1 设计思路4.10.2 制作步骤4.11 显微镜4.11.1 设计思路4.11.2 制作步骤4.12 观察温度计4.12.1 设计思路4.12.2 制作步骤4.13 用温度计测液体的温度4.13.1 设计思路4.13.2 制作步骤4.14 变阻器4.14.1 设计思路4.14.2 制作步骤4.15 探究液体压强的特点4.15.1 设计思路4.15.2 制作步骤4.16 探究光反射时的规律4.16.1 设计思路4.16.2 制作步骤4.17 探究光折射时的规律4.17.1 设计思路4.17.2 制作步骤4.18 近视的形成及补救4.18.1 设计思路4.18.2 制作步骤4.19 眼球与照相机结构、成像原理比较4.19.1 设计思路4.19.2 制作步骤4.20 光的反射定律4.20.1 设计思路4.20.2 制作步骤4.21 光的折射规律4.21.1 设计思路4.21.2 制作步骤4.22 卫星通信4.22.1 设计思路4.22.2 制作步骤4.23 近视眼虚拟配镜室4.23.1 设计思路4.23.2 制作步骤4.24 小结

<<Flash CS3大创意>>

章节摘录

插图：1.3 工具面板工具面板包含工具、查看、颜色和选项4个部分，主要用来绘制与编辑图形，用本工具绘制的图形为矢量图。

Flash CS3提供了一个丰富的图形绘制环境，应用自然的画笔工具和基于贝赛尔曲线的技术工具，可以绘制出比较复杂的图形。

每一绘图工具都有一个对应的属性式附件面板，大大提高了鼠标制作矢量图的操作性和综合生成能力。

单击工具栏上方的双箭头可以把工具展开成两列，如图1-3所示。

下面简要介绍工具栏中的常用与重要工具：

- 选择工具：一般有指定、全选、移动、修改四项功能。

- 任意变形工具：图形的旋转与倾斜、缩放、扭曲、填充颜色的变形。

- 钢笔工具：增加或删除编辑点，与选择工具配合使用可方便地修改图形。

- 文本工具：创建文本或文本域，配合使用窗口下方的属性面板可以设置文字的字体、字号、色彩、类型等属性。

- 直线工具：绘线功能。

- 矩形或椭圆工具：绘制矩形或单击切换后绘制椭圆，按住Shift键时可以绘制正方形或圆。

<<Flash CS3大创意>>

编辑推荐

《Flash CS3大创意:物理仿真实验课件制作》精选26个课件实例，动态交互活跃课堂；创新课件设计理念，以学生自主探究为宗旨；详解课件制作过程，从零起步学习制作方法；简化ActionScript语句，由浅入深走进核心技术。

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>