

<<奥数起跑线阶梯奥数>>

图书基本信息

书名：<<奥数起跑线阶梯奥数>>

13位ISBN编号：9787305058288

10位ISBN编号：7305058289

出版时间：2009-5

出版时间：南京大学出版社

作者：潘小云

页数：143

字数：225000

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>

## <<奥数起跑线阶梯奥数>>

### 前言

奥林匹克数学独特的教育功能已被国内外许多实践所证明，它对那些学有兴趣的学生提供了一个提升自己能力、智力、学力的广宽平台，它使学生在奥林匹克数学学习中感到了乐趣，找到了自信，培养了素质。

为了配合小学奥林匹克数学活动的开展，对学生进行长期、系统的奥林匹克数学内容的训练，我们组织一批有丰富经验的骨干教师编写了这套丛书，通过独特的举一仿三拓五的形式，帮助学生系统地、有效地掌握奥林匹克数学的经典内容。

本丛书编写力求体现以下特点：内容全面，螺旋上升。

丛书按年级分解，每个年级设置60个专题。

60个专题基本概括了各年级奥林匹克数学的重要内容，并进行详细的归类。

同时，丛书不仅体现教材和奥数的结合，而且注意各个年级间的衔接，所选题目也具有一定的层次和梯度。

源于基础，着眼提高。

各年级紧扣大纲，贴近教材。

按照教学内容的编排顺序，从学生的知识结构和思维发展水平的实际出发设置专题，便于学生在掌握课本单元基础知识的前提下自学，进行拓展训练。

结构清晰，阶梯上升。

每个专题中“举一”从一道经典例题出发，点出本专题有关的知识、方法和技巧，找到思维的金钥匙。

“仿三”设置三道同类题，让学生领悟熟悉此专题的解题战术。

“拓五”进行深度拓展和延伸，全面系统地解决本专题奥数的方方面面。

从“举一”到“仿三”，再到“拓五”让同学们少走弯路，直达目的地。

与时俱进，紧跟时代。

全书编写体现了新课标精神，内容吸收了近几年来各地数学竞赛出现的典型题，反映出新课标精神，体现时代性、趣味性、开放性、探索性、实践性，并注意密切联系生活实际，引导学生在生活中学数学、用数学。

## <<奥数起跑线阶梯奥数>>

### 内容概要

本书以Flash CS3为平台，以项目教学为导向，通过不同的教学任务来讲解所需制作工具的功能及使用技巧。

精心设计的教学任务将读者需要掌握的所有知识点进行整合，使读者在完成任务的过程中不仅可以熟练掌握Flash的使用方法，而且更加明确了Flash动画制作原理及过程，从而能够举一反三，具备制作出具有原创性、崭新性的动画作品的的能力。

本书共8章，分别介绍了Flash绘图基础、Flash动画基础、遮罩动画、引导线动画、Flash的元件、Flash动画脚本基础、Flash中的音频和视频、Flash的组件和模板。

本书可作为高职高专院校计算机多媒体技术、图形图像制作等专业的相关课程教材或实训指导用书，也适合作为从事计算机多媒体制作的相关人员的参考用书。

为方便教学，本书配备了电子课件等教学资源。

凡选用本书作为教材的教师均可登录机械工业出版社教材服务网ww . cmpedu . tom免费下载。

如有问题请致信cmpgaozhi@sina . com或致电010-88379375联系营销人员。

<<奥数起跑线阶梯奥数>>

书籍目录

前言第1章 Flash绘图基础 1.1 认识Flash 1.1.1 Flash的特点 1.1.2 Flash的应用范围 1.2 任务1 把小花伞 1.2.1 制作引导 1.2.2 设计流程 1.2.3 步骤详解 1.3 任务2 扇子的制作 1.3.1 制作引导 1.3.2 设计流程 1.3.3 步骤详解 1.4 任务3 熟透的西瓜 1.4.1 制作引导 1.4.2 设计流程 1.4.3 步骤详解 本章小结 习题第2章 Flash动画基础 2.1 任务4 绽放的花瓣 2.1.1 逐帧动画的概念 2.1.2 制作引导 2.1.3 设计流程 2.1.4 步骤详解 2.2 任务5 形状变成文字 2.2.1 形状补间动画的概念 2.2.2 制作引导 2.2.3 设计流程 2.2.4 步骤详解 2.3 任务6 旋转的盒子 2.3.1 形状提示的概念 2.3.2 制作引导 2.3.3 设计流程 2.3.4 步骤详解 2.4 任务7 爱心飞扬 2.4.1 动画补间动画的概念 2.4.2 制作引导 2.4.3 设计流程 2.4.4 步骤详解 2.5 任务8 弹性小球 2.5.1 制作引导 2.5.2 设计流程 2.5.3 步骤详解 本章小结 习题第3章 遮罩动画 3.1 任务9 旋转地球 3.1.1 遮罩动画的概念 3.1.2 制作引导 3.1.3 设计流程 .....第4章 引导线动画第5章 Flash的元件第6章 Flash动画脚本基础第7章 Flash中的声音和视频第8章 Flash的组件和模板参考文献

章节摘录

第1章 Flash绘图基础 1.1 认识Flash Flash是美国Adobe公司推出的一系列优秀的网页动画设计软件。

它是一种交互式动画设计工具，可以将音乐、声效、动画以及富有新意的图形界面融合在一起，制作出高品质的网页动态效果。

Flash虽然不像计算机语言一样可以进行编程，但用其内置的语句并结合脚本语言Javascript，同样可作出互动性很强的主页。

总之，Flash已经慢慢成为网页动画制作的标准，成为一种新兴的技术发展方向。

1.1.1 Flash的特点 (1) 使用矢量图形计算机中显示的图形一般可以分为两大类：矢量图和位图。

矢量图与位图相比，最大的优点是不受分辨率的影响。

因此，矢量图可以任意放大或缩小而不会影响清晰度。

由于Flash动画采用的是矢量图像，因而无论用户使用多大的浏览器窗口，图像始终可以完全显示，且不会影响图像质量。

(2) 流式播放技术Adobe Flash Player播放器在下载Flash影片时采用流媒体方式，因此用户在观看时可以不必要等动画文件全部下载到本地计算机后才观看，可以边下载边观看，从而大大减少了等待的时间。

(3) 文件体积小通过使用关键帧和图符使得所生成的动画(.swf格式)文件非常小，几千字节的动画文件已经可以实现许多令人心动的动画效果。

因此，用在网页设计上不仅可以使界面更加生动，而且动画效果可以在打开网页后很短的时间里就得以播放。

<<奥数起跑线阶梯奥数>>

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>