

Flash cs6 项目驱动 “教学做” 案例教程

(第三版) 教材展示目录

一、 教材封页、版权页和内容简介	2
二、 教材内容页（选印）	10
三、 教材案例和创新训练作品（动画截图 选印）	17
四、 教材配套电子素材网页链接地址	34
五、 教材编写团队获奖和指导学生创新训练项目（选印）	35
六、 教材第二版入选“十二五”职业教育国家规划教材（发文）	40

一、教材封页、版权页和内容简介





“十二五”职业教育国家规划教材
经全国职业教育教材审定委员会审定

Flash CS6项目驱动 “教学做”案例教程 (第三版)

主 编 龚花兰
副主编 苏 文 于淑香 苏凯英
参 编 许玉枚 刘元海 王朝晖
程 雷 秦 伟



复旦大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

Flash CS6 项目驱动“教学做”案例教程/龚花兰主编. —3 版. —上海: 复旦大学出版社, 2019. 12

ISBN 978-7-309-14798-8

I. ①F… II. ①龚… III. ①动画制作软件-高等职业教育-教材 IV. ①TP391.414

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2019)第 288414 号

Flash CS6 项目驱动“教学做”案例教程

龚花兰 主编

责任编辑/张志军

复旦大学出版社有限公司出版发行

上海市国权路 579 号 邮编: 200433

网址: fupnet@fudanpress.com <http://www.fudanpress.com>

门市零售: 86-21-65642857 团体订购: 86-21-65118853

外埠邮购: 86-21-65109143

上海丽佳制版印刷有限公司

开本 787 × 1092 1/16 印张 19.25 字数 411 千

2019 年 12 月第 3 版第 1 次印刷

ISBN 978-7-309-14798-8/T · 662

定价: 46.00 元

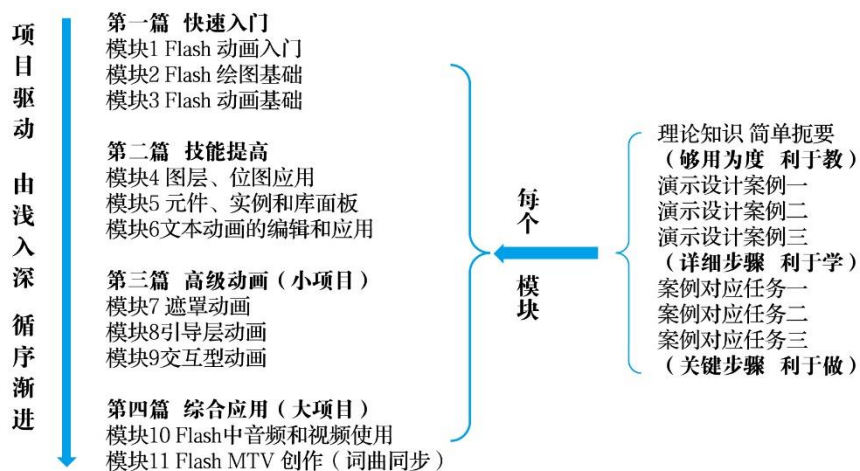
如有印装质量问题, 请向复旦大学出版社有限公司发行部调换。
版权所有 侵权必究

内 容 简 介

本教程以案例为主，采用“教学做”的形式编写，教程知识前后贯通。编排上以Flash动画制作为基础，使读者在掌握Flash动画制作技术的基础之上，循序渐进地学习Flash MTV创作技术。在Flash MTV创作部分介绍了最新的技术和方法，强调教材的先进性和时代感，并注重拓宽知识面，激发学习者的学习兴趣和创作意识。

本书是面向高职高专的基础性教材，可作为Flash学习者的自学参考书，以及Flash动画制作基础培训班的教材，也可作为广大Flash爱好者、学校教师、网页动画制作者、多媒体从业人员的参考书。

全书分4篇共11个模块，第一篇 快速入门；第二篇 技能提高；第三篇 高级动画；第四篇 Flash MTV创作。编者认真总结长期积累的课程教学经验，本着“精讲多练，突出技能训练，理论以够用为度”的原则，采用任务驱动的方式编排案例和任务。每个模块根据“知识要点+经典案例演示+上机实战任务”编写。高度概括的知识要点有利于“教”，每个典型案例详细的演示步骤有利于“学”，每个上机实战任务的步骤描述有利于督促读者“做”。读者在学中练，练中悟；学中用，用中学；学中闯，闯中创，突显了本教程“教学做”合一的特点。



本书配有丰富的电子素材，下载地址：<http://edu.fudanpress.com/kj/lg/flashcs6.rar>

目 录

第一篇 快速入门

模块 1	Flash 动画入门	3	模块 2	Flash CS6 绘图基础	23
1.1	动画基础知识	3	2.1	Flash CS6 工具箱	23
1.1.1	动画的产生	3	2.2	常用工具及矢量图形绘制 基础	24
1.1.2	帧动画和矢量动画	4	2.2.1	选择工具	24
1.1.3	Flash 动画的应用领域	4	2.2.2	部分选取工具	26
1.1.4	Flash 动画的特点	5	2.2.3	线条工具	27
1.2	初识 Flash	5	2.2.4	铅笔工具	29
1.2.1	Flash 版本历史	5	2.2.5	钢笔工具	29
1.2.2	认识 Flash CS6	6	2.2.6	椭圆工具	30
1.3	Flash CS6 操作主界面	7	2.2.7	刷子工具	31
1.3.1	工具箱	9	2.2.8	橡皮擦工具	32
1.3.2	时间轴面板	9	2.3	颜色工具及颜色管理	33
1.3.3	舞台、工作区、场景	10	2.3.1	颜色工具的使用	33
1.3.4	面板	10	2.3.2	任意变形工具	34
1.3.5	网格、标尺和辅助线	12	2.4	装饰工具的使用	34
1.4	Flash CS6 影片文档	13	2.4.1	Deco 工具	34
1.4.1	Flash CS6 影片制作的基本 流程	13	2.4.2	喷涂刷工具	36
1.4.2	Flash 影片文档类型	14	2.5	3D 旋转工具和骨骼工具 简介	36
演示案例 1	运动的小球	14	2.5.1	3D 旋转工具	36
演示案例 2	变色的小球	16	2.5.2	骨骼工具	37
演示案例 3	简单文本动画	18	演示案例 1	绘制绿叶	38
任务 1	跳动的小球	20	演示案例 2	绘制红心	40
任务 2	伸缩棒	21	演示案例 3	绘制“港城花园小区”	40
任务 3	图形分解	22			

任务1 绘制红伞	42
任务2 绘制立体效果五角星	43
任务3 绘制齿轮	44

模块3 Flash 动画基础

3.1 帧	47
3.1.1 帧的基本概念	47
3.1.2 帧的基本操作	50
3.2 逐帧动画	52
3.2.1 逐帧动画制作原理	52
3.2.2 逐帧动画制作方法	53
3.3 补间动画	54
3.3.1 补间动画类型	54

3.3.2 创建补间动画	55
演示案例1 逐帧动画——烛光摇曳	59
演示案例2 传统补间动画——树叶随风飘落	61
演示案例3 补间形状动画——数字转换效果	61
任务1 逐帧动画——英文打字	62
任务2 传统补间动画——加速旋转齿轮效果	63
任务3 补间形状动画——自行车变飞机	64

第二篇 技能提高

模块4 图层、位图应用

4.1 图层	69
4.1.1 多图层设置	69
4.1.2 多图层分配功能	72
4.2 位图应用	74
4.2.1 位图与矢量图的概念	74
4.2.2 位图处理	75
演示案例1 多图层绘图——QQ企鹅	78
演示案例2 多图层应用——梅花朵朵	80
演示案例3 多图层动画——太阳冉冉升起	82
任务1 多图层绘图——卡通小熊头像	84
任务2 多图层动画——电子钟	85
任务3 多图层动画——丘比特爱心之箭	88

模块5 元件、实例和库面板

5.1 认识元件、实例和库	90
5.1.1 元件和库的关系	90
5.1.2 元件和实例的关系	91
5.1.3 元件的类型	92
5.1.4 创建元件	93
5.2 “库”面板	96
5.2.1 认识“库”面板	96
5.2.2 管理“库”元件	97
5.2.3 打开外部库	99
5.2.4 公用库	100
演示案例1 元件的制作和应用——星光灿烂	101
演示案例2 导入外部库元件制作——大鱼吃小鱼	104
演示案例3 导入素材制作——行驶的小车	107
任务1 灯光闪烁	109
任务2 荷塘月色	111

任务3 综合制作——湖光夜色 … 113	6.3.3 消除文本锯齿…………… 121
模块6 文本对象的编辑与应用 …… 115	6.3.4 文本滤镜…………… 122
6.1 文本对象…………… 115	演示案例1 特效文字制作 …… 124
6.1.1 使用文本工具…………… 115	演示案例2 文字动画——风吹效 果字 …… 125
6.1.2 文本的属性…………… 115	演示案例3 文字特效动画—— 贴春联 …… 127
6.2 创建文本对象…………… 116	任务1 文字动画设计—— 新春福到 …… 129
6.2.1 文本类型…………… 116	任务2 网页广告——庆祝改版 … 129
6.2.2 创建文本对象…………… 116	任务3 网站横幅——招生广告 … 132
6.3 文本对象的编辑…………… 120	
6.3.1 变形文本对象…………… 120	
6.3.2 分离文本对象…………… 120	

第三篇 高级动画

模块7 遮罩动画 …………… 141	模块8 引导层动画 …………… 162
7.1 遮罩动画基础…………… 141	8.1 引导层动画基础…………… 162
7.1.1 遮罩动画概念…………… 141	8.2 引导层动画应用技术…………… 162
7.1.2 遮罩动画原理…………… 141	8.2.1 创建引导层动画…………… 163
7.2 遮罩动画应用技术…………… 142	8.2.2 创建引导层动画技术 要点…………… 164
7.2.1 创建遮罩动画…………… 142	演示案例1 曲线轨迹动画——雪花 飘舞 …… 165
7.2.2 简单遮罩动画制作步骤 …………… 143	演示案例2 圆形轨迹动画——三球 相对运动 …… 167
演示案例1 双向遮罩应用——百叶窗 效果 …… 143	演示案例3 心形轨迹动画——爱心 活动 …… 170
演示案例2 圆形遮罩应用——地球 自转 …… 146	任务1 弧形轨迹动画——彩虹上的 舞鞋 …… 174
演示案例3 “线-线”遮罩应用—— 党徽熠熠 …… 152	任务2 文字轨迹动画—— “精彩人生”闪烁效果 …… 176
任务1 文字遮罩应用——变色字 …………… 155	任务3 不规则轨迹动画——蝴蝶飞舞 …………… 178
任务2 矩形遮罩应用——五星红旗 飘扬 …… 156	
任务3 遮罩综合应用——展开的 画轴 …… 158	

模块 9	交互型动画	181		
9.1	简单交互动画.....	181	9.2.2	动作脚本的条件判断 语句.....
9.1.1	为关键帧添加动作 脚本.....	182	9.2.3	动作脚本的循环语句.....
9.1.2	为按钮添加动作脚本.....	183	演示案例 1	简单相册效果
9.1.3	为影片剪辑添加动作脚本	186	演示案例 2	圣诞飘雪
9.2	复杂交互动画.....	191	演示案例 3	雪景
9.2.1	动作脚本基本语法.....	191	任务 1	动画播放控制
			任务 2	判断数是否被 5 整除
			任务 3	星星跟我走

第四篇 Flash MTV 制作

模块 10	Flash 中使用音频和视频 ...	217	11.1	Flash MTV	240
10.1	Flash CS6 中音频文件的 使用	217	11.2	Flash MTV 创作流程	240
10.2	Flash CS6 中视频文件的 使用	219	11.2.1	前期策划	240
10.2.1	Flash CS6 常用视频文件 格式	219	11.2.2	素材准备	241
10.2.2	Flash CS6 常用视频的 导入	219	11.2.3	作品制作	241
演示案例 1	升国旗	221	11.2.4	后期测试和发布作品 ...	241
演示案例 2	制作音频播放器	223	11.3	Flash MTV 中软件关联技术	242
演示案例 3	制作视频播放器	227	演示案例 1	Flash MTV——烛光里的 妈妈	246
任务 1	母亲节音乐贺卡	231	演示案例 2	Flash MTV——保护地球	260
任务 2	音乐片段——小鸟飞翔 ...	233	任务 1	Flash MTV——明天会更好	275
任务 3	多段音乐效果——生日贺卡	235	任务 2	Flash MTV——最浪漫的事	288
模块 11	Flash MTV 创作	240	附:Flash 软件常用快捷键	299

二、教材内容页（选印）

任务 2 音乐片段——小鸟飞翔

制作步骤

1. 新建一个 Flash 影片文档,设置舞台尺寸为 500×400 像素、舞台背景为淡蓝色、帧频为 12,其他参数保持默认。

2. 命名该层为“音乐”,选择“文件”|“导入”|“导入到舞台”命令,导入本模块素材 10 中的“音乐片断”,打开属性面板设置如图 10-40 所示。该音乐片断为 29 s,播放完音乐片断所需的帧数约为 350 帧(12×29),将音乐层时间帧延长到第 350 帧。

3. 插入“背景”层,选择“文件”|“导入”|“导入到舞台”命令,导入本教程模块 10 素材中的背景图片。选定背景图片并打开属性面板,设置图片尺寸为 880×660 ,使背景图片与舞台完全吻合。

4. 在当前层的第 350 帧插入关键帧,右击该层创建传统补间动画。在第 70 帧处插入关键帧,将背景图向右下角移一点。同样,分别在第 140 帧、第 210 帧、第 280 帧和第 350 帧处做同第 70 帧相似的操作。

5. 创建“小鸟飞舞”的影片剪辑元件

(1) 按 [Ctrl]+[F8] 键,在弹出的“创建新元件”对话框中,元件名称设为“小鸟飞舞”,类型为“影片剪辑”。确定,进入“小鸟飞舞”的编辑状态。

(2) 在舞台中,绘制一只白色的小鸟,如图 10-41 所示。使用工具箱中的骨骼工具,为小鸟形状添加骨架。

(3) 选择工具箱中缩放工具,使舞台中的骨架图形变大显示。接着,在工具箱中选择绑定工具后,在图形上单击,使图形上出现控制点。依次选择小鸟身体和头部的控制点,向骨架关节处拖动鼠标,将这些控制点和骨骼绑定起来,如图 10-42 所示。

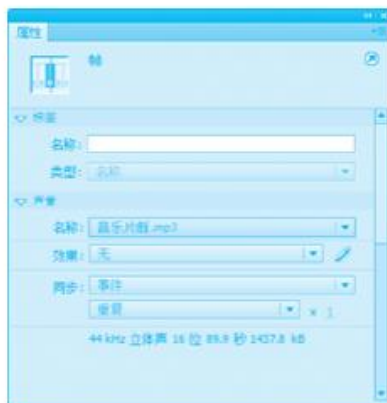


图 10-40 音乐层设置示意图



图 10-41 小鸟的形状



图 10-42 小鸟骨架绑定

知识点拨

骨骼绑定操作很重要,必须将小鸟身体上所有的控制点都与鸟身体上的关节绑好,否则在制作翅膀飞舞动画时会引起身体的变形。在绑定操作时,可以使用工具箱中选择工具移动翅膀,看看身体的哪些部位发生了变形,有利于更好地确定哪些控制点需要绑定。

(4) 将骨骼图层的时间帧延长到第 40 帧,在第 10 帧处拖动关节改变两翅膀的状态。用同样的方法,分别在第 20 帧处、第 30 帧处拖动关节改变两翅膀的状态,如图 10-43 所示。

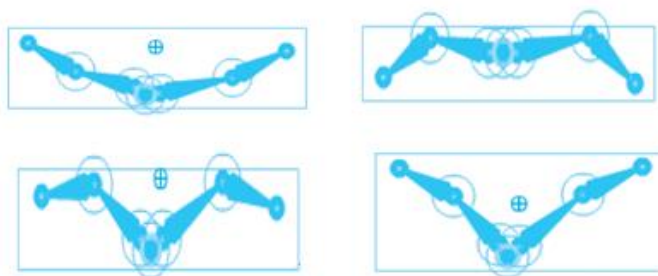


图 10-43 依次为第 10,20,30,40 帧处小鸟的翅膀形状

6. 回到场景,调整舞台中影片剪辑元件“小鸟飞舞”的位置。从库中再拖出一个影片剪辑元件“小鸟飞舞”,用任意变形工具将两影片剪辑元件调成一只略大、一只略小,效果如图 10-44 所示。延长“小鸟飞舞”层的时间到 350 帧。



图 10-44 小鸟飞翔效果示意图

11.3 Flash MTV 中软件关联技术

在具体创作 Flash MTV 时,常常碰到两大难题:

(1) MP3 音乐不能顺利导入 Flash 软件中。这往往会使得构思许久的一部好作品,因为音乐不能顺利导入而放弃。

(2) 仅凭 Flash 软件本身不能方便、快捷地达到词曲同步效果。

每个软件的功能都有局限性。Flash MTV 创作过程中,兼用其他软件,实现软件的关联,能弥补仅用 Flash 软件制作 MTV 时的不足。挖掘其他软件的一些功能,用于在 Flash MTV 制作中,实现 Flash 软件和其他软件的关联,可以达到事半功倍的效果。

1. 标准 MP3 格式音频

MP3 的全称是 Moving Picture Experts Group Audio Layer III,简单说,MP3 就是一种音频压缩技术。MP3 是利用 MPEG Audio Layer 3 的技术,将音乐以 1:10 甚至 1:12 的压缩率,压缩成容量较小的文件。即能够在音质丢失很小的情况下,把文件压缩到更小的程度,非常好地保持了原来的音质。MP3 格式音乐每分钟只有 1 MB 大小,这样每首歌的大小只有 3~4 MB。正是因为体积小、音质高的特点,MP3 格式几乎成为网上音乐的代名词。Flash MTV 创作者一般都会直接选用从网上下载的 MP3 格式音乐。

导入过程:新建一个音乐层,点击“文件”“导入”|“导入到库”命令,选择要导入的 MP3 音频文件,就可以完成音乐的正常导入,如图 11-1 所示。但是,也会出现 MP3 音乐不能正常导入的情况,如图 11-2 所示。这是因为有些 MP3 音频文件不是标准 MP3 格式音频,必须通过专门的 MP3 压缩软件处理,才能将非标准 MP3 格式音乐转换成标准 MP3 格式音乐。

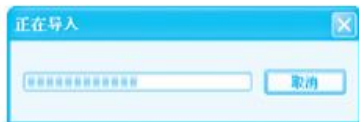


图 11-1 MP3 音乐正常导入



图 11-2 MP3 音乐不能正常导入的情况

2. Flash 与 Goldwave 软件关联

音频格式的转换是成功创作 Flash MTV 的前提。许多音频编辑软件都可以很方便地转换音频格式,这些音频编辑软件能将非标准的 MP3 格式音乐和其他格式音乐转换为标准的 MP3 格式音乐。推荐使用超级音频解霸和 Goldwave 软件。

Goldwave 软件功能强大,可以实现音频剪辑、音频转换、处理制作、编辑、播放和录制。Goldwave 可打开的音频文件相当多,包括 WAV、OGG、VOC、IFF、AIF、AFC、AU、SND、

MP3、MAT、DWD、SMP、VOX、SDS、AVI、MOV 等音频文件格式。而且,支持以动态压缩保存 MP3 文件。

(1) MP3 音频文件处理 Goldwave 软件处理 MP3 音频文件的具体步骤如下:

① 先解开模块 11 素材中的 HA_Goldwave 文件包,双击“Goldwave.exe”可以启动 Goldwave 软件,如图 11-3 所示。



图 11-3 Goldwave 软件窗口

② 在 Goldwave 软件窗口中,点击“文件”|“打开”命令,选择在网上下下载的非标准的 MP3 格式音乐“烛光里的妈妈.mp3”。Goldwave 软件工作界面发生了变化,显示的便是打开的音频,如图 11-4 所示。

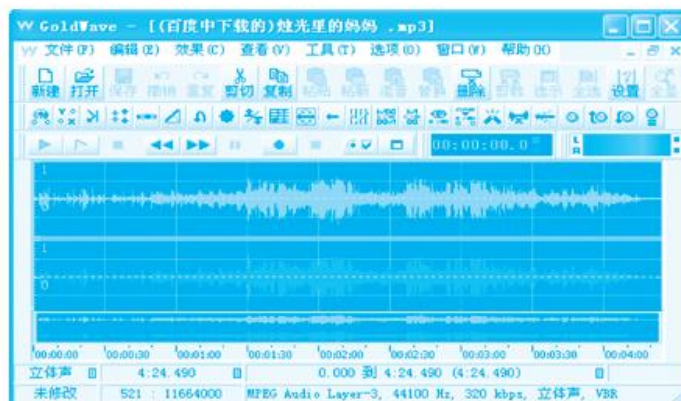


图 11-4 Goldwave 中打开状态的 mp3 格式音频

③ 点击“另存为”,文件名为“(标准 mp3 格式)烛光里的妈妈.mp3”,文件类型项选择“MPEG 音频*.mp3”,再在文件属性项选择频率、位率等。



图 11-5 处理并保存标准 MP3 格式

至此,通过 Goldwave 软件简单处理,就能快捷地将非标准的 MP3 格式音乐转换为标准的 MP3 格式音乐。启动,选择“文件”|“导入”|“导入到库”命令,“(标准 mp3 格式)烛光里的妈妈.mp3”,就能正常导入,如图 11-5 所示。

(2) MP3 音频文件剪裁 初学者往往需要音乐的一小段,而歌曲“烛光里的妈妈.mp3”整首歌曲播放时间比较长,为“4:24”即 4 分 24 秒,具体剪裁步骤如下:

① 启动 Goldwave 软件,点击“文件”|“打开”命令,选择“烛光里的妈妈.mp3”,音频文件打开后处于 Goldwave 软件编辑窗口。

② 截取需要的音频部分:

➢ 用鼠标单击“播放”按钮,试听听到所需要的音频起始位置,右击鼠标,选“设置起始标记”;继续试听,到所需的结束位置时,单击“暂停”按钮,右击鼠标,选“设置结束标记”。所选的音频段在编辑窗口中高亮显示,如图 11-6 所示。

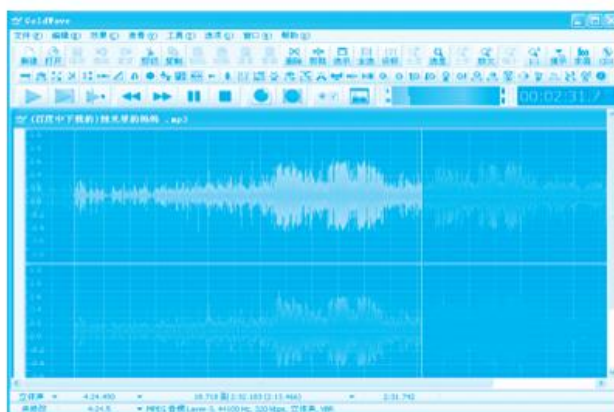


图 11-6 截取的部分音频高亮显示

➢ 同上步操作,再次单击“播放”按钮试听,再单击“暂停”按钮设置结束位置,反复试听听到所需要的音频文件满意为止。

➢ 针对高亮显示的音频文件,执行“编辑”|“复制”命令,再执行“编辑”|“粘贴为新文件”命令,这样就把截取的音频段复制到了一个新建的音频文档中。保存该新建的音频文档为“(前段)烛光里的妈妈.mp3”(在本模块的案例 1 中使用)。

3. 词曲同步

为实现词曲同步,许多创作者往往采用传统而较死板的办法:播放、校对、再播放、再校

对,在播放的时候,记下每句歌词开始或结束位置的时间帧。这样边听边校对的方法既耗费大量时间,又不是很准确。推荐一种简便又科学的方法:Flash 软件和歌词编辑软件(LyricsMate Lyrics Editor)、Winamp 软件相互关联,共同实现词曲同步。LyricsMate Lyrics Editor 和 Winamp 软件网上都可方便下载得到,现简述如下:

(1) Flash 与 Winamp 软件关联 用 Winamp 播放歌曲“烛光里的妈妈. mp3”, Winamp 窗口显示整首歌曲播放时间为“4:24”,即播放整首歌所需时间为 264 s,如图 11-7 所示。设置 Flash 软件每秒播放 12 帧,根据公式:帧数=12.0×秒数,得出整首歌的帧数为 $12.0 \times 264 = 3168$ 。

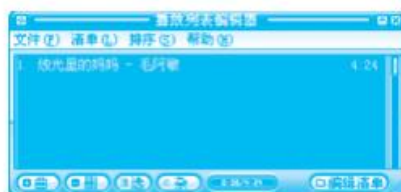


图 11-7 Winamp 显示整首歌曲播放时间

(2) LyricsMate Lyrics Editor 与 Winamp 软件关联 LyricsMate Lyrics Editor 是一款歌词编辑软件。打开 LyricsMate Lyrics Editor 界面后,把歌词输入窗口的显示区域。为了方便操作,每句显示一行歌词,如图 11-8 所示。



图 11-8 LyricsMate 歌词编辑器软件窗



图 11-9 显示每句起始的播放时间

具体操作时,LyricsMate Lyrics Editor 和 Winamp 两软件同时启动,把光标定位到歌词的句前(也可定位在句后),在每句歌词播放的时候,选择“标签”菜单下的“添加时间标签”命令(按窗口左上方的快捷按钮或快捷键[F5])。添一句后,光标自动调到下一行。这样,Winamp 每播放一句,LyricsMate Lyrics Editor 软件就会在每句歌词前添上该句的播出时间:[*:*: *],如图 11-9 所示。也可以定位在每句歌词后。

(3) 确定 Flash 中每句歌词的起始帧 确定了每句歌词的播放时间后,就很容易计算出 Flash 软件在时间轴上每句歌词对应的时间帧数。根据公式(帧数=帧频×秒数)可计算出:

- 第一句歌词“妈妈我想对您说”的起始帧为 $12.0 \times 33 = 3166$;
- 第二句歌词“话到嘴边又咽下”的起始帧为 $12.0 \times 41 = 4102$;
- 第三句歌词“妈妈我想对您笑”起始帧为 $12.0 \times 41 = 4102$;

依次类推,得出每句歌词的起始帧数,直到整首歌播放完为第 3168 帧。在 Flash MTV 播放时,第一句歌词在时间轴上具体显示的是 396,12.0 fps,32.9 s,如图 11-10 所示。



图 11-10 词曲同步时间帧的确定

图中的 32.9 s 与公式中的 33 秒只差 0.1 s,在欣赏 MTV 时完全不会受影响。

当然,Flash MTV 创作过程中还需与其他软件实现关联操作。软件关联及 MTV 制作步骤如图 11-11 所示。



图 11-11 Flash 软件与其他软件关联后 Flash MTV 制作流程图

三、教材案例和创新训练作品（动画截图 选印）





字形轨迹动画

精彩人生



地球自转动画

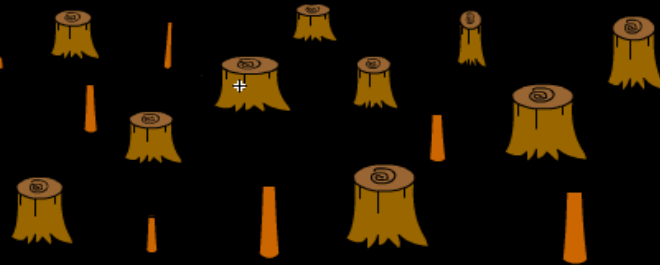


绿水青山就是金山银山



保护地球母亲

禁止乱砍滥伐.....



地球母亲,在茫茫的宇宙中,您就像那海洋里一叶舟,虽然小,但却非常伟大!



鱼儿畅游 鸟儿欢快.....



空气清新 鸟语花香.....



可知一生有你我都陪在你身边



雪花飘舞







彩虹上的舞鞋





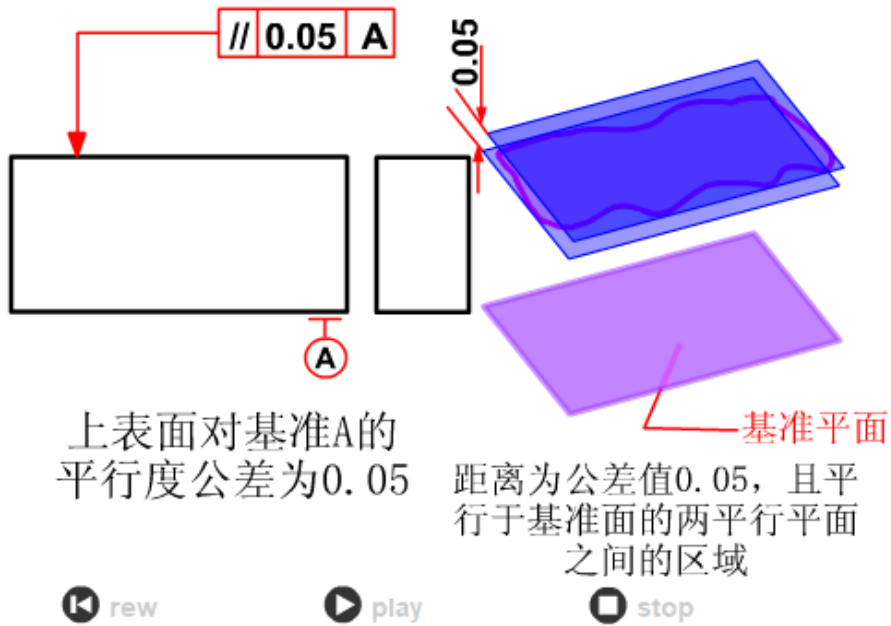




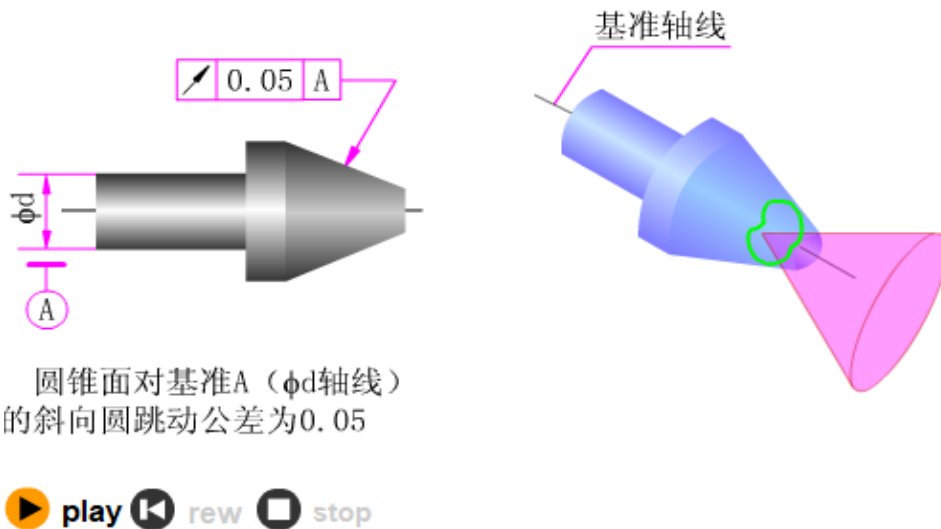
为明天献出虔诚的祈祷

平行度 : 1. 给定方向上

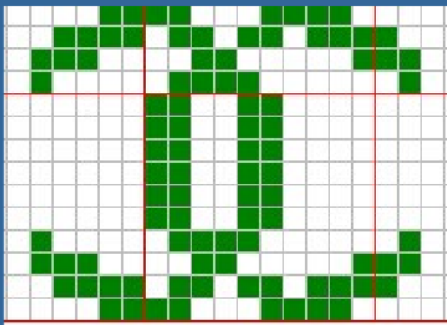
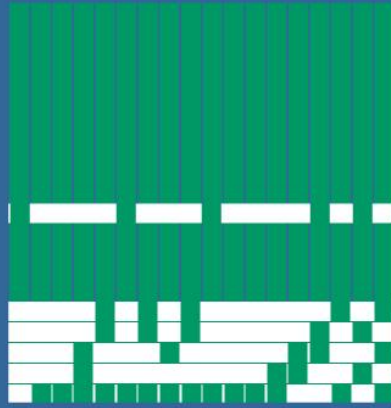
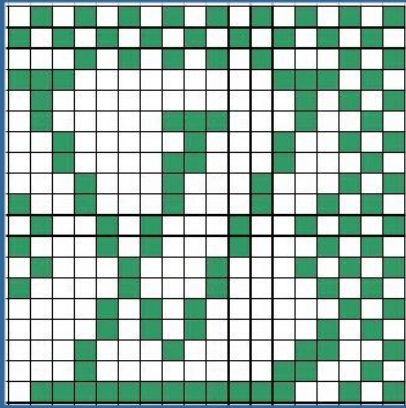
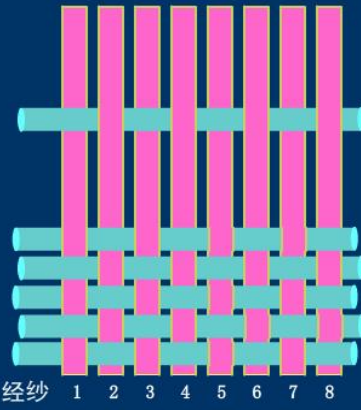
(1) 给定一个方向 a 面对面

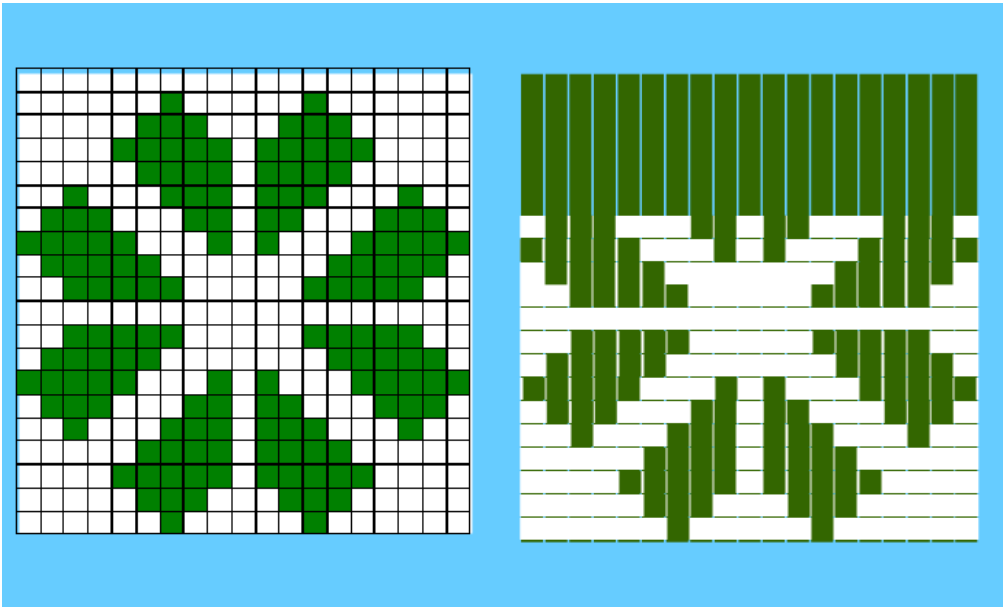
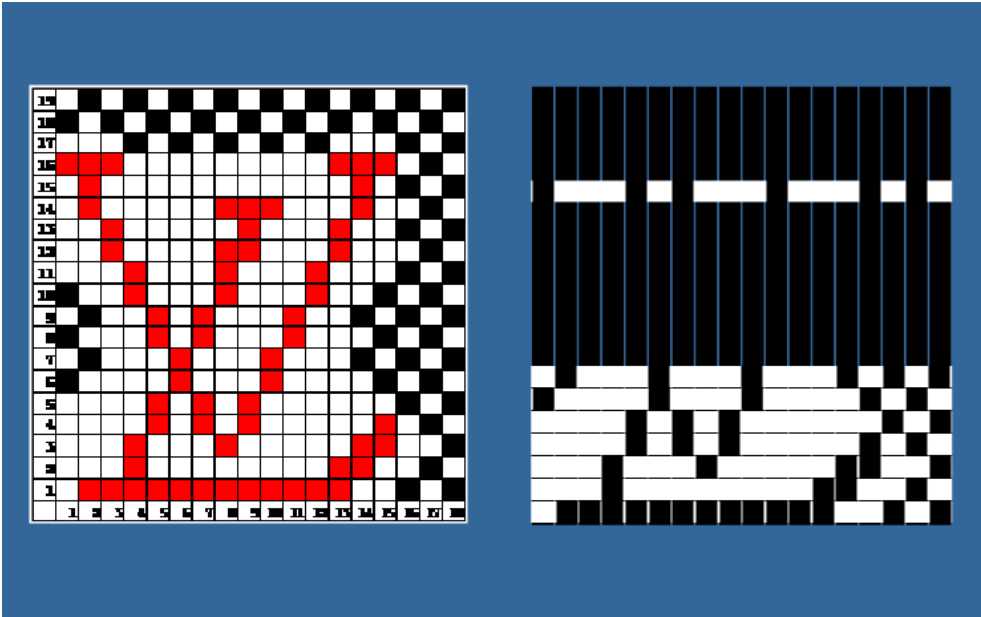


圆跳动: 3. 斜向圆跳动

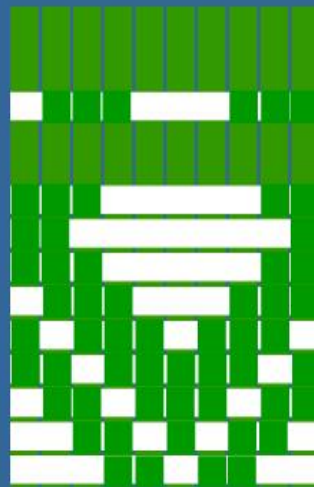
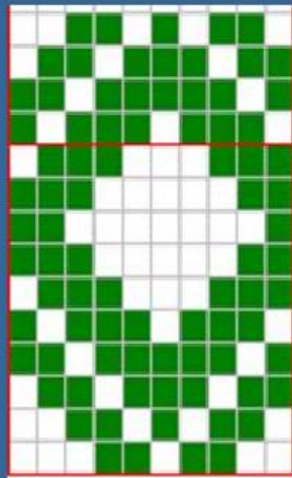
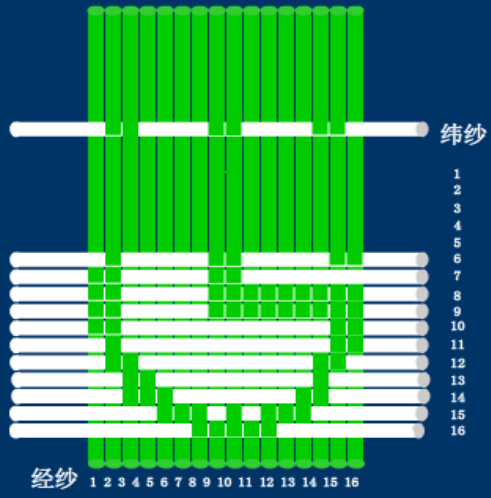
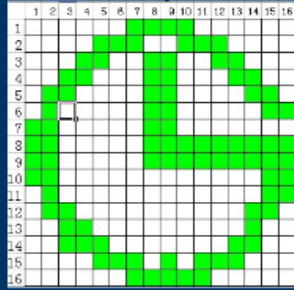


平纹布织图模拟

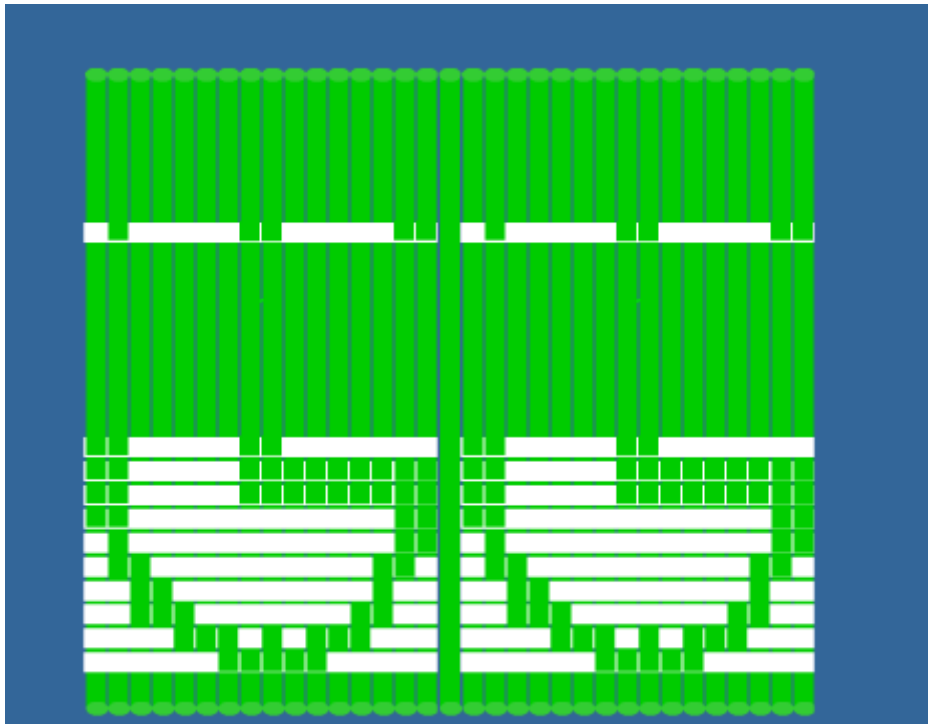
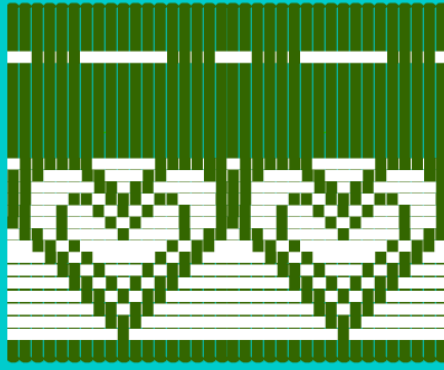
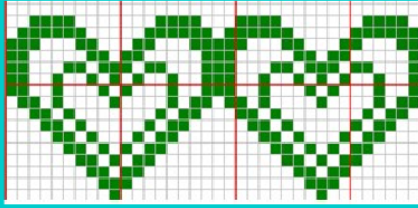




“金利来” 图标织图模拟



“双鸡心”图案织图模拟



四、教材配套电子素材网页链接地址

1、复旦大学出版社链接

<http://edu.fudanpress.com/kj/lq/flashcs6.rar>

2、智慧“职教云”

<https://zjy2.icve.com.cn/expertCenter/process/edit.html?courseOpenId=ipbeabapw5hantnmp8o wna&tokenId=3ynwaasu9rpi6ylei6sia>

目录

> 一 模块一 Flash动画入门

> 二 模块二 Flash绘图基础

> 三 模块三 Flash动画基础

> 四 模块四 图层、位图应用

> 五 模块五 元件、实例和库面板

> 六 模块六 文本对象的编辑与应用

> 七 模块七 遮罩动画

> 八 模块八 引导层动画

> 九 模块九 交互动画

> 十 模块十 Flash中使用音频和视频

> 十一 模块十一 Flash MTV创作

> 十二 软件配置

五、教材编写团队获奖和指导学生创新训练项目（选印）

2016 年指导学生参加江苏省大学生计算机设计大赛一等奖



2013 年张家港市“行行出状元”第一届职业技能竞赛“优秀指导教师”奖



2018年江苏省高等职业院校技能大赛三等奖



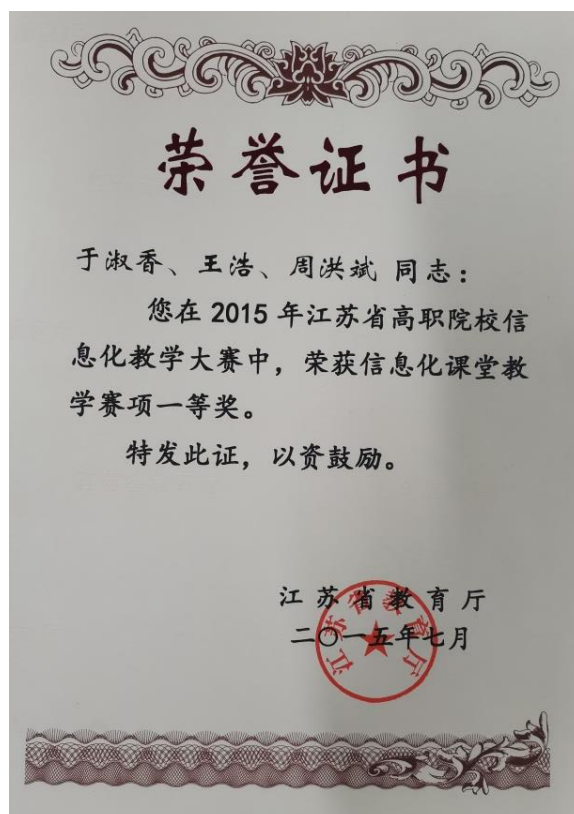
2018年“蓝桥杯”全国软件大赛江苏赛区三等奖



2019年江苏省职业教育优秀教科研成果评选一等奖



2015年江苏省信息化课堂教学一等奖



2016 年江苏省大学生创新创业创新项目



2017 年江苏省大学生创新创业创新项目



2019 年江苏省大学生创新创业创新项目



2021 年江苏省大学生创新创业创新项目



六、教材第二版入选“十二五”职业教育国家规划教材（发文）

第二批“十二五”职业教育国家规划教材书目

二、高职部分

序号	书名	第一主编	第一主编单位	申报单位
400	FlashCS6项目驱动“教学做”案例教程（第二版）	龚花兰	沙洲职业工学院	复旦大学出版社
401	综合医学基础（第二版）	吴国忠	上海医药高等专科学校	复旦大学出版社
402	3ds Max 2013动画设计教程	任志宏	西安欧亚学院	高等教育出版社
403	3ds Max 三维动画（第3版）	黄心渊	中国传媒大学	高等教育出版社
404	3D网络游戏原型开发教程（第2版）	徐守祥	深圳信息职业技术学院	高等教育出版社
405	Access 2010数据库基础与应用（第2版）	魏绍谦	北京联合大学	高等教育出版社
406	After Effects影视动画特效教程	杨琴	深圳信息职业技术学院	高等教育出版社
407	C语言程序设计（第4版）	廖雷	南京工程学院	高等教育出版社
	C语言程序设计习题解答与上机指导（第4版）	廖雷	南京工程学院	高等教育出版社
408	Flash CS6动画制作案例教程	谭宁	淄博职业学院	高等教育出版社
409	Flash动画实战教程（第2版）	张莉	南京工业职业技术学院	高等教育出版社
410	Internet应用技术与HTML	姜波	河北工业职业技术学院	高等教育出版社
411	Java程序设计项目教程	睦碧霞	常州信息职业技术学院	高等教育出版社
412	JSP程序设计	陈哲	商丘职业技术学院	高等教育出版社
413	Oracle数据库系统管理实例教程（第2版）	沈翠新	深圳职业技术学院	高等教育出版社
414	S7-200PLC及在数控机床中的应用	吕俊	浙江机电职业技术学院	高等教育出版社
415	SQL Server 2008数据库技术及应用项目教程（第2版）	庞英智	吉林省经济管理干部学院	高等教育出版社
416	TCP/IP协议分析与应用	楼桦	常州信息职业技术学院	高等教育出版社

中华人民共和国教育部

教职成函〔2015〕11号

教育部关于公布第二批“十二五”职业教育 国家规划教材书目的通知

各省、自治区、直辖市教育厅(教委),计划单列市教育局,新疆生产建设兵团教育局,有关出版单位:

根据《教育部关于“十二五”职业教育教材建设的若干意见》(教职成〔2012〕9号),经组织出版单位申报、专家评审立项、出版单位编写(修订)和全国职业教育教材审定委员会审定等过程,共80家出版单位的2611种教材入选第二批“十二五”职业教育国家规划教材(以下简称“十二五”规划教材)。现将此批教材书目予以公布,并就有关事项通知如下:

1.各省级教育行政部门要加强对教材选用工作的领导和管理,职业院校参照两批“十二五”规划教材书目,做好教材选用工作,确保优质教材进课堂。

2.有关出版单位可从职业教育教学教材网(www.cvetm.com)下载“十二五”规划教材专用标识,印刷在“十二五”规划教材相关

版面。

3.入选的“十二五”规划教材应对接职业标准和岗位要求,注重吸收行业发展的新知识、新技术、新工艺、新方法,并及时修订。修订后的教材可沿用“十二五”规划教材标识。

4.各省级教育行政部门、职业院校和出版单位,要不断创新职业教育教材建设机制,加强政策支持和经费保障,鼓励一线教师参加教材建设及相关资源开发,努力提高技术技能人才培养质量。

附件:第二批“十二五”职业教育国家规划教材书目

