# flash实训工作总结(18篇)

来源：网络 作者：清香如梦 更新时间：2024-12-04

*flash实训工作总结1\_金工实训\_是一门实践性的学科基础课，也是我们工科学生必须进行的工程训练、培养工程意识、学习工艺知识、提高综合素质的重要必修课。但是我们作为工科的学生，在这之前一直没有受到严肃正式的工程训练。就我自身而言，很可能由于...*

**flash实训工作总结1**

\_金工实训\_是一门实践性的学科基础课，也是我们工科学生必须进行的工程训练、培养工程意识、学习工艺知识、提高综合素质的重要必修课。但是我们作为工科的学生，在这之前一直没有受到严肃正式的工程训练。就我自身而言，很可能由于长期的忽视，导致工程意识淡薄，没有对这种工科思维的精髓引起足够的重视。同时在实际操作中，也远达不到工作的要求。其实作为一名大一学生来说，如果在学习专业课之前直接就接触深奥的专业知识是不科学的，为此，学校带领我们进行了这次实训活动，让我们从实践中对机械专业获得一个感性认识，为今后专业课的学习打下坚实的基础。实践是大学生活非常重要的一部分，是知识常新和发展的源泉，是检验真理的试金石，也是大学生锻炼成长的有效途径，它的重要性甚至超过了课堂。一个人的知识和能力只有在实践中才能发挥作用，才能得到丰富、完善和发展。大学生成长，就要勤于实践，将所学的理论知识与实践相结合一起，在实践中继续学习，不断总结，逐步完善，有所创新，并在实践中提高自己由知识、能力、智慧等因素融合成的综合素质和能力，为自己事业的成功打下良好的基础。

\_痛并快乐着\_这句话用来形容短短三周的金工实训再恰当不过了。这次实训带给我们的不仅仅是经验，它还培养了我们吃苦耐劳的精神和严谨认真的作风。不能再觉着工件差个几毫米无所谓，每一点误差都可能带来巨大的损失。

\_纸上得来终觉浅，投身实践览真知。\_

短短的三周就这样过去了，累过了，苦过了，也想过了，作品也不那么另人满意，但意义十分重大。一分耕耘一分收获，我们得到的锻炼远远高于我们的付出的。

**flash实训工作总结2**

本人自钳工实训以来，发现了自己在钳工过程中的不足，认识到了在加工过程中的一些需要注意的地方，学到了课本上学不到的东西。作为一名钳工所必备的知识的同时还锻炼了自己的动手能力。而且也让我更深刻地体会到伟大的诗人—李白那一名言：只要功夫深，铁杵磨成针的真正内涵!

做为钳工通过几年的学习工作我感锻炼了我们感觉，提高了我的整体综合素质，使我们不但对钳工实习的重要意义有了深刻的认识，而且提高了我们的实践动手能力，使我们更好的将理论与实际相结合。

钳工，看似简单的工种，但是有着丰富的内涵，有着“车工是伟大的，钳工是万能”的说法。它不是简单的磨和锉，这只是基本功，它更可以锻炼我们的意志。任何一个小小的技术都是一门学问，都要经过不断的学习和细致的研究，看似简单的磨钻头，也是需要下苦功来研究的。要把钳工做好首先必须有足够的耐心，再有充足的体力，最后是要有灵活的头脑。因为钳工是以手工作为主要加工，劳动强度高，生产效率低，操作手艺要求较高的工种。他使用的工具简单，加工多样矫健，适应性强，能完成某些加工中不能或难以进行的工作，在当今加工业发达的时代，虽然落后也取代不了的工种。

钳工看似简单，但实训起来很枯燥，保持一个动作站就是一天，而且保持一个验动作，拉锯或推锉，这就要求像马一样的脚力，干一整天下来腰酸背痛，可能一件活都没干完，可能还会有报废的可能，要不想有报废的可能就要做得很细心，就得反复的测量，反复验证。做到心细还是远远不够的，还要胆大干活，就像做工件，如果下料锯时不尽量留小余量，推锉时就费上一倍或几倍的时间和精力才能把工件做好，所以作为一名合格的钳工必须具备“胆大心细”。

一提到钳工许多人都会认为，没有什么用，什么时代了谁还会学那东西，又脏又累，还不如学数控`加工中心等;我刚开始学得时候弯着腰躬着着背累得满头大汗，不时地手上还会出现一些红色的“图案”，想把料锯成一条 直线竟然崩断好几条锯片，并且歪歪得不成样，不受自己控制，怎么端都端不平锉刀，往往都是一边高一边低，把一边锉下去，另一边尺寸又小了;好不容易都把尺寸搞好，表面粗糙度又不行了;回头看看自己的劳动成果，则感觉与自己的付出不成正比，就感觉越来越烦躁。经过师傅的讲解，才知道自己的加工的姿势和部位均有错误之处。经过调整以后才算慢慢进入了状态。但还是漏洞百出，一会儿忘记尺寸公差的控制，一会儿又忘记了平面度、垂直度的协调。最后经过师傅不停的指导和分析和自己的练习琢磨，把一个符合图纸要求的工件做出来时，感觉付出的汗水是值得的。

在科学日益发展的今天，企业之间的竞争就是人才的竞争，只有不断地培养技术人才，提高员工队伍的技术水平，才能更加适应当前企业的发展需要!

**flash实训工作总结3**

初中学生一接触flash动画软件，学习了一些基本的动画技巧后，就不停的想着要做一些各种各样的动画效果，同学间也把制作动画效果最好、最多当作一种荣誉。为了吸引学生的注意力，我在教学过程中也主要是教学生们一些动画效果的制作。学生们在不断的反复练习效果制作时，时间就不知不觉过去了，等到学期结束时，学生们虽然都能拿出一些自己做的比较酷的动画效果来，但比来比去，总觉得不能与互联网上的动画相比。原来，由于大家的flash绘画技术都不太好，不能画出一些生动的图画来烘托整个动画，所以整个动画的效果总有一些让人遗憾和美中不足，就算有的学生上网下载了一些flash的矢量图，但毕竟不是自己的原创，不能充分体现自己的个性。

由于每周只有1节课，学生们不仅要学习flash软件的使用，还要学习绘画工具及其使用技巧，学生们的时间总是不够用，学习的效果也不是很好。学生经常在一节课堂上连一个人物的局部造型都未绘制完成，下课时间就到了，又要等到一周后才继续。我就用另一种方法来补救，要求每位同学要定制一个自己的原创卡通作品形象，并把它画在纸上，当正式上课时要求带上，到电脑室后再根据纸上的形象进行绘制，而且在没有完成一个作品前，不允许随意更换作品形象。

慢慢的，我发现学生的绘画技术有一定的进步。以前学生们在上课时经常不知道自己该画什么，常常一节课下来，涂涂改改什么也画不好。而有了定制的形象后，学生上课时就按照纸上定制的形象进行绘画，绘画的进度明显提高。而且由于学生平时在纸上做了卡通绘画练习，因此对图像的把握也准了很多，画画的技巧在不断的练习中逐步提高。

虽然两节课学生们什么动画也没做，只是在设计自己的动画原创形象，但这种基础性练习是必须的，只有当学生们的鼠标绘画技术得到逐步提高后，学生以后要制作动画的时候，才会有事半功倍的效果。而且，目前学生们鼠绘技术虽然有一定的进步，但由于这是一个长期练习和积累的过程，其效果不会很快就出来。不过，我相信，学生们经过这种基础训练后，为以后进一步学习动画效果打下了良好的绘画基础。我也更坚定了要学好flash动画制作就要先打好鼠标绘画基础的重要性的教学方法。

**flash实训工作总结4**

AsBroadcaster看不到原文件，这个跟那个差不多，只有一点不同，可以研究一下广播是怎么实现的，

如果你看这帖子格式怪怪的，可以到这看，格式清晰一些。

以下内容为程序代码:

class  {

#include “”

//版本信息

private var \_listeners:Array;

//\_listeners列表

static function initialize (o:Object, dontCreateArray:Boolean) {

静态方法initialize，用来把参数o变成事件源

dontCreateArray这个参数如果设置为true则不给o创建\_listeners数组，偶不知道为什么有这个参数，

貌似不给o创建\_listeners数组，广播就没有用了。哪位高人知道为什么，希望给我解释解释。。

if ( != undefined) delete ;

//如果对象o已经存在broadcastMessage，则删除

 = ;

//使o对象具有addListener方法，见后边知识点1

 = ;

//使o对象具有removeListener方法，见后边知识点1

if (!dontCreateArray)  = new Array();

 (o, “addListener,removeListener,\_listeners”, 1);

//隐藏addListener,removeListener,\_listeners

function addListener (o:Object):Number {

//填加兼听者，送给监听者一个broadcastMessage方法，并把他填到广播器的订阅列表\_listensrs中

 (o);

if ( == undefined) {

 = ;

 (this, “broadcastMessage”, 1);

return (o);//这里返回数组长度

function removeListener (o:Object):Boolean {

//从广播器列表中删除一个

var a:Array = ;

var i:Number = ;

//这里用while没用for，就是遍利列表，从中删除o，如果列表空了，就把broadcastMessage也删了

while (i--) {

if (a[i] == o) {

 (i, 1);

if (!)  = undefined;

return true;

return false;

function broadcastMessage ():Void {

//发出广播函数

var e:String = String(());

//将传入的第一个参数转换成String类型，这个参数应该是个函数名，见后边知识点2

var a:Array = ();

//concat方法参数为空的时候返回数组的副本（见帮助）

var l:Number = ;

for (var i=0; i

//遍利列表执行函数，并把参数传过去，apply用法见知识点3

知识点：1.

as1中给自定义类填加方法有两种方法：

A:写在函数中

以下内容为程序代码:

function A(){

 = function(){trace(“”);}

以下内容为程序代码:

function B(){

 = function(){

trace(“”);

到了as2中：

以下内容为程序代码:

class a{

function haha(){

trace(“.......”)

知识点：2.

调用函数的时候，会在函数内部自动生成一个argments对象，这个对象是你传入函数的所有参数组成的数组，

()是数组的第一个元素。

知识点：3.

apply是Function类的方法，也就是说所有的function都有这个方法。这个方法使一个函数在另一个域中工作，不知道描述对不- -b看例子吧

以下内容为程序代码:

a = {};

 = function() {

return “我是a”;

function 函数() {

trace(this);

trace(arguments);

函数(1, 2, 3);

//输出：\_level0  1,2,3

函数.apply(\_root, [1, 2, 3]);

//输出：\_level0  1,2,3

函数.apply(a, [1, 2, 3]);

//输出：我是a  1,2,3

for (var i=0; i

看这个是类中最后遍历那段，遍历列表，a[i]为 列表中的每个元素，a[i][e]就是是每个对象的e方法，a[i][e].apply(a[i])，就是在a[i]域中执行a[i][e]方法,别忘了把参数传过去，就这样了。a[i][e].apply(a[i], arguments)。好了完了，上边有个问题谁给回答了~谢谢

睡觉了88

**flash实训工作总结5**

四周的实习结束了，至于总体的感觉只能用八个字来概括“虽然辛苦，但很充实”。在这三周里，我学到了很多有用的知识，我也深深地体会到工人们的辛苦和伟大，钳工实习是我们机电专业的必修课之一，也许我们以后不会真正的从事工业生产，但这三周给我留下的宝贵经验是永远难以忘怀的，并将作为我可以受用终生的财富。

刚开始的时候，感觉时间好漫长呢，三个周呀，我们什么时候才能熬过这实习的日子。可是，转眼间，最后一个周已经来到了，最后一天即将向我们招手，不知怎么的，原来一直盼望的最后一天，可是当这一天真的来临的时候，我们突然对实习产生一种强烈的难以割舍的情愫，真的不愿和你分开——钳工实习，你让我们在快乐中获取无尽的知识。

在实习期间我有很深的感触，很感谢学校能给我们提供这个实习的机会，让我们提前体验到学工科的不易，获得了课堂里边得不到也想不到的知识，也许将来不会走上这个岗位，但是现在所学的知识和感受却是终生难忘。虽然脏点累点，这些都无所谓，重要的是我们有了收获、也有了成果。

刚开始劳动的时候，弯着腰，躬着背累得满头大汗，不时地手上还会出现一些红色的“图案”。但回头看看自己的劳动成果，则感觉与自己的付出不成正比，就感觉越来越烦躁。被老师发现后，经过耐心的讲解，才知道自己的加工的姿势和部位均有错误之处。经过调整以后才算慢慢进入了状态。但还是漏洞百出，一会儿忘记尺寸公差的控制，一会儿又忘记了平面度、垂直度的协调。每出现错误的时候，老师总是悄悄地来到身边进行正确地指导。使这样的错误在心中留下一个深刻的印象，避免以后再出现类似的错误。就这样完成了第一个零件。当拿到老师那里检测时，好多错误的地方经老师分析后才恍然大悟。但每次的分析指导都给我留下深刻的印象。依次完成了第二件，第三件等等。每一次都有进步，但每一次都仍有错误，只不过错误越来越少而已。这则说明我的钳工正在一步步向更高层次的迈进，使我又多了一份自信。

四周看似漫长，其实也很短暂。其间有休息时师生共同的开怀大笑，也有工作时严肃的面孔。每天的五个小时很快的就过去了。直到下班时才感觉到累，但内心却充实了许多。虽然每天只有五个小时，但它让我感受到了工作的氛围，工作环境是以前从未有过的感受。

每一天，大家都要学习新的技术，并在5小时的实习时间里，完成从对各项工种的一无所知到制作出一件成品的过程。在老师们耐心细致地讲授和在我们的积极的配合下，基本达到了预期的实习要求，圆满地完成了三周的实训。实训期间，通过学习钳工。我们做出了自己设计的工艺品。钳工是最费体力的，通过锉刀、钢锯等工具，手工将一个铁块磨成所要求的形状，再经过打孔、攻螺纹等步骤最终做成一个工件。一个下午下来虽然很多同学的手上都磨出了水泡，浑身酸痛，但是看到自己平生第一次在工厂中做出的成品，大家都喜不自禁，感到很有成就感。这次实训给我的体会是：第一，在了解、熟悉和掌握一定的工程基础知识和操作技能过程中，培养、提高和加强了我们的工程实践能力、创新意识和创新能力。 第二， 培养和锻炼了劳动观点、质量和经济观念，强化遵守劳动纪律、遵守安全技术规则和爱护国家财产的自觉性，提高了我们的整体综合素质。 第三，在整个实训过程中，老师对我们的纪律要求非常严格，同时加强对填写实习报告、清理工作台、遵守各工种的安全操作规程等要求，对学生的综合工程素质培养起到了较好的促进作用。 第四，实训老师将我们加工产品的打分标准公布给我们，使我们对自己的产品的得分有明确认识，对于提高我们的质量意识观念有一定作用。对我们的钳工实训成绩，实行逐个考察的办法，使我们能认真对待每个工种和每个实习环节。

我觉得每一次的实训对我自己来说非常有意义，非常实在。它们给我的大学生活添上了精彩的一笔。让我更贴近技术工人的生活，让我增长了更多的专业知识，让我认识到自己的长处与不足。 一年后我们就业的时候，就业单位不会像老师一样点点滴滴细致入微的把要做的工作告诉我们，更多的是需要我们自己去观察、学习。不具备这项能力就难以胜任未来的挑战。随着科学的迅猛发展，新技术的广泛应用，会有很多领域是我们未曾接触过的，只有敢于去尝试才能有所突破，有所创新。像钳工，它看似简单的锉和磨，都需要我们细心观察，反复实践，失败了就从头再来，培养了我们一种挫折感等等。三周的实训带给我们的，不全是我们所接触到的那些操作技能，也不仅仅是通过几项工种所要求我们锻炼的几种能力，更多的则需要我们每个人在实习结束后根据自己的情况去感悟，去反思，勤时自勉，有所收获，使这次实训达到了他的真正目的。

总而言之，虽然在十几天的实习中，我们所学到的对于技术人员而言，只是皮毛的皮毛，但是凡事都有一个过程。我们所学到的都是基本的基本，而技术人员也是从简单到复杂“进化”而来的。钳工实训心得体会很快实习结束拉，结束的时候大家内心是高兴的，因为大家学到了真正的东西，不管学的是不是很精，有没有真的全部掌握，至少让我们了解拉什么是工人做的事情，对以后也有帮助。

**flash实训工作总结6**

flash培训实训总结

十月十八到十一月十九号一个月的时间里我们进行了flash培训。

主要是为了掌握flash的基本应用，制作出动画。

Flash是美国的MACROMEDIA公司于6月推出的优秀网页动画设计软件，在中国经历了9年的发展时间。

曾经在中国风云一。

由于动漫也成为一种时尚的艺术，而且最直接简单的动画创作是就FLASH。

我认为它可以自成体系，有它自己独特的表现方法.手段和流通方式及“闪客”生活。

甚至我认为它是现代文明的一种符号，新新艺术创作方式，是一种流行于网络的网络文化。

电脑替代了传统的笔墨，移动的图象和声音同样表达了动画艺术家的情感，所以我把FLASH作为独立的动画来谈。

我这种论述不论对与错，但是他始终代表了我对FLASH认识的观点和理解。

通过介绍论证FLASH是具有广阔的天空，它是在不断的发展和成熟中，我认为FLASH真正的价值是其未来!它是一种新新事物，是一种新的艺术创作和文化。

1.对网站平面动画素材的认识

平面动画素材介绍

制作flash的素材，是多种是多样的，flash涉及到的领域:动画游戏制作，网络构件，学习课件，网站广告设计及全flash网站，工控界面等等。

主要特点是制作简单，通用性比较大，涉及的领域多，制作出的东西效果都可以做到非常精致。

缺点在于有些效果需要别的软件辅助制作等等，不是所有效果都能制作出来。

(比如3d效果，flash就很难制作，只能通过导入的方式或者针并针的方式)。

网站平面动画素材设计工具

现在的动画制作软件有很多，其中比较流行的有MacromediaFlash、AdobeImageready、AdobePremiere等平面动画软件。

AdobeImageready与Premiere基本相似，功能大同小异，是通过在不同的时间显示不同的图层来实现动画效果。

**flash实训工作总结7**

在通过接触和参加实际工作，充实和扩大自己的知识面，培养综合应用的能力，为以后走上工作岗位打下基础。

二、实训内容

以及参加测量工程、钢筋工程、模板工程、混凝土工程、砌筑工程施工全过程的操作实训，学习每个工种的施工技术和施工组织管理方法，学习和应用有关工程施工规范及质量检验评定标准，学习施工过程中对技术的处理方法。

三、实训概况

在单位实训期间遵守实训单位和学校的安全规章制度，出勤率高，积极向工人师傅请教善于发现问题，并运用所学的理论知识，在工地技术员的帮助下解决问题。对钢筋工程、模板工程、混凝土工程等有了很具体的了解，同时对部分工程进行实践操作。

1、钢筋工程钢筋使用必须坚持先检查后使用的原则；钢筋必须有出厂合格证和检验报告，按国家规范进行复检合格后方可用于工程中，钢筋在现场加工，制作加工工序为：钢筋机械安装→钢筋对焊→锥螺纹加工→弯曲成型→钢筋绑扎。

2、模板工程模板及其支架应根据工程结构形式、荷载大小、地基土类别、施工设备和材料供应等条件进行设计。模板及其支架应具有足够的承载能力、刚度和稳定性，能可靠地承受浇筑混凝土的重量、侧压力以及施工荷载。浇筑混凝土时模板及支架在混凝土重力、侧压力及施工荷载等作用下胀模（变形）、跑模（位移）甚至坍塌的情况时有发生。为避免事故，保证工程质量和施工安全，提出了对模板及其支架进行观察、维护和发生异常情况时进行处理的要求。

3、混凝土工程结构混凝土的强度等级必须符合设计要求。用于检查结构构件混凝土强度的试件，应在混凝土的浇筑地点随机抽取。

取样与试件留置应符合下列规定：

1、每拌制\_\_盘且不超过\_m3的同配合比的混凝土，取样不得少于一次；

2、每工作班拌制的同一配合比的混凝土不足\_\_盘时，取样不得少于一次；

3、当一次连续浇筑超过\_m3时，同一配合比的混凝土每\_m3取样不得少于一次；

4、每一楼层、同一配合比的混凝土，取样不得少于一次；

5、每次取样应至少留置一组标准养护试件，同条件养护试件的留置组数应根据实际需要确定。

四、实训主要工作任务

我们这次实训的主要任务就是看懂实训工地的建筑类型，了解工程的性质，规模，建筑结构特点与施工条件等内容，了解不同机械设备的操作范围和规程，多多请教了解看到的不知道的知识。尽量争取参与并了解工程开工前和施工中的各项准备工作，参与进入施工现场的材料，收集有关技术资料，整理施工实训日记，做好实训收尾工作。

我们应该去了解或者熟悉工地上常用的机械设备的性能。带着各种各样的疑问，我们一边参观一边询问着，尝试了解常用的机械设备。为了了解不同机械设备的操作范围和规程，针对在施工现场看到的“双锥反转出料搅拌机”，操作的师傅细心的告诉我们它是目前在建筑工程中应用较广的一种自落式搅拌机，主要按重力机理进行搅拌作业。观察我们可以看到搅拌筒内壁焊有弧形叶片，当搅拌筒绕水平轴旋转时，叶片不断将物料提升到一定高度，然后自由落下，互相掺合。主要用于一般骨料塑性混凝土的搅拌。为了进行有效的成本控制，工长告诉我们正确的放料顺序为：石子，水，砂。因为放料顺序不对会造成浪费。我们在现场看到有师傅在砌筑空心砖，据他介绍空心砖具有良好绝热性能，主要用于非承重墙或框架结构的填充墙等部位，比如阳台后砌墙。使用砌筑砂浆，孔对孔（空心砖）1/2处，孔向下（将少数分布筋埋入）交错搭接。若空心砖旁要开门窗洞，应将3块实心砖填入其中再施工。我们又询问了为了节约用水，可不可以使用生活用的污水来拌和混凝土。师傅笑了笑说，混凝土用水也需要干净的水，因为污水会影响混凝土的质量。不单是水，对砂、石的细度模数也有要求；对水泥标号也有要求。

五、实训中存在的问题

不实践很多问题都考虑不到，实践后才知道什么情况都可能遇到，这就要求我们必须有丰富的实践经验，像刚刚走出校门的实训生实践经验还很不丰富，但理论中的东西要是也什么都不会，那在实训过程中就吃不开了。到了施工现场经过一段时间的实训，才体会到并不是课本中学的东西用不上，而是要看你会不会用，懂不懂得变通和举一反三的道理。本次实训中比较严重的问题有以下几个：

问题一：对理论知识掌握不够扎实，例如：混凝土、砂浆试块的养护时间，做试块时应该振捣到什么程度，混凝土浇筑完毕后的养护温度、养护时间，另外对混凝土出现裂缝分析不出原因等等。

问题二：熟悉图纸的能力差，对平面的图形想象不出立体的样子。致使不能明确的判断出施工的对错。

问题三：对于最新的施工规范不知道，致使不能很快的判断出施工的对错。

问题四：对于一些施工顺序还不太明了，对每一个施工过程的操作不了解。

问题五：理论联系实际的能力差。对于建筑方面的一些出新了解太少。

**flash实训工作总结8**

Word软件学习总结

我们还学习了键盘的作用以及使用技巧，懂得了键盘的分区以及手指打字是如何摆放的，同时也明白了键盘各个按键的作用，学习键盘使用的时候，我们顺便还一起学习了如何录入Word文档里的文字，学习了输入法的切换和设置，也学习了五笔打字的基础，知道了五笔打字需要借助字根，同时也学习了现在比较流行的打字方法，智能拼音的录入文字技巧。

我们还学习了Word文档插入表格，表格的\'底纹设置，边框的设置等技巧，以及合并单元格，拆分单元格。除此之外，我们还学习了制作表、课程表，我们也学会了斜线表头的制作，以及表格插入图片不会变形等技巧。

通过Word软件的学习，我们还知道了如何设置页面背景，以及设置背景图片，还有就是页面边框的设置，打印Word文档的`小技巧。我们还学习了如何将小写金额转换成大写金额。

我们还学习了Word文档插入图表功能，制作一个销售数据柱形图，业绩折线图，我们也学习了如何制作一个条形码，制作一个二维码，当然，我们还学了如何制作组织结构图，还有就是利用Word文档插入功能，制作一面五星红旗，制作一份超市促销宣传图表，制作一份属于自己的印章。

我们还学习了Word文档水印的制作以及应用，我们也一起学了插入艺术字的操作步骤。我们还懂得了Word文档的批注的作用以及操作方法。同时我们还知道了文本框的使用技巧。还有就是有关Word文档页眉页脚的设置技巧，段落的分栏设置，Word文档格式刷这个小工具的使用方法，以及Word文档输出格式的设置，有关输出PDF格式的设置。

我们在20xx这一年里学习了太多有关Word软件使用小技巧，技能的学习都是熟能生巧的，在新的一年里，我们将继续坚持不懈的学习，为20xx年学习办公软件加油！

**flash实训工作总结9**

flash软件学习总结样本1

近几年来，flash动画发展迅速，flash对我来说并不陌生。因为在浏览大部分网站、网页的时候都能看到大大小小、各式各样的flash动画，还有flash制作的mtv、课件、小游戏之类更是无计其数，有的动态高级网站更是全部利用flash所制作，它以图、文、声一体的动态表现能力，极强的交互性，而深得人们喜爱。而我却赶不上时代潮流的发展，今天才在老师的指导之下迈出了这比较难迈的一步。

flash动画的一大特点是“交互性”强。在动画播放时，可以用鼠标或键盘对动画的播放进行控制。这些控制大多由按钮来完成，通过“按钮”这个作品，使我学会了按钮的帧结构、各种动态按钮的制作，同时学习一些简单的控制如播放、停止、返回、拖放等语句的输入和使用。图文并茂的作品才有更好的艺术效果。flash提供了很强的文字处理功能。通过制作“淡出淡入”、“简单mtv”等作品，我学会了文字的使用技巧。同时也明白了表达能力是无法完全用图形和声音代替的。歌曲、影片中加上文字台词，很受人们喜爱。明白了有时文字的重要性甚至大于画面和声音。通过制作“探照灯”、“水波效果”等作品，让我明白flash是以一种特殊的方式来处理被“遮”层中的内容的。我知道了动画中很多特殊效果都是用遮罩功能实现的吧。通过对flash的学习，我认为创意是制作flash最重要的一点。一件好的作品，最能打动人的是它的内在，它的创意。就算你画面再精美，内容的空洞还是会使观众觉得索然无味。我想之所以这么多的人热衷于flash创作，就是喜欢用它做出天马行空、不拘一格的动画作品。创意是设计的灵魂，我想也应该是动画的灵魂吧!因此学习时不要沦为工具的奴隶，而忽略了你聪明的大脑，而应该驾驭它，让它为你服务。除了创意之外，我认为构思也很重要，也就是在大脑中想象怎样组织画面，每个画面有些什么内容，这些画面又该如何衔接起来，形成一个整体。就如同写作文，拿到一个题目，应该先想好整个文章的概括，否则就不知到如何下手。

总之，通过这几天的学习，我的感受用语言是不能完全说清楚的，我要继续努力，才能学的更好!

flash软件学习总结样本2

近几年来，flash动画发展迅速。而我却赶不上时代潮流的发展，今天才在老师的指导之下迈出了这比较难迈的一步。

通过这几天来的学习，我了解动画原理，了解帧与层的概念。通过十个简单的动画制作实例，为我以后的学习打下基础。

首先从简单的小球运动学起，逐渐学习画蝴蝶等。让我在绘制过程中逐渐掌握电脑调色的基本原理。学会了制作的元件或导入的素材保存在元件库里，要让元件登台表演，还要从元件库导入到工作区(舞台)中。通过落雨、水波效果等实例，理解了元件小舞台动作与主场景中动作的关系。

我还发现flash动画的一大特点是“交互性”强。在动画播放时，可以用鼠标或键盘对动画的播放进行控制。这些控制大多由按钮来完成，通过“按钮”这个作品，使我学会了按钮的帧结构、各种动态按钮的制作，同时学习一些简单的控制如播放、停止、返回、拖放等语句的输入和使用。

图文并茂的作品才有更好的艺术效果。flash提供了很强的文字处理功能。通过制作“淡出淡入”、“简单mtv”等作品，我学会了文字的.使用技巧。同时也明白了表达能力是无法完全用图形和声音代替的。歌曲、影片中加上文字台词，很受人们喜爱。明白了有时文字的重要性甚至大于画面和声音。

通过制作“探照灯”、“水波效果”等作品，让我明白了flash的“遮

罩”并不是遮住罩住的意思，它是以一种特殊的方式来处理被“遮”层中的内容的。遮罩层覆盖在被“遮”层上，遮罩层的内容在播放时并不显示，而是在遮罩层中有图形或文字的地方显示被遮层的内容，被遮层中将成为全透明状态。这就是说，遮罩层只是作用于被遮层的。我知道了动画中很多特殊效果都是用遮罩功能实现的吧。在我刚看到这些作品的时候，我认为只有是高手才能做出来的东西，我这初学者是可望不可及的。

通过书写脚本语言，我觉得flash的语言(动作脚本)非常讲究，它不像我以前学的sql语言那么随意，还要区分大小写、空格、标点都要注意。我明白了很多程序都有自己的语言，需按照规定好的语句和格式书写，系统才能识别。

总之，通过这几天的学习，我的感受用语言是不能完全说清楚的，我要继续努力，才能学的更好!

flash软件学习总结样本3

通过这三周学习flash，使我对flash的动画制作有了比较全面的了解,了解动画原理，了解帧与层的概念，学习flash的心得体会。通过十个简单的动画制作实例，为我以后的学习打下基础。

**flash实训工作总结10**

为加强学生的实践动手能力，为贯彻落实教学计划的要求，培养学生的专业实践技能，计算机系05级计算机图形图像专业的学生于20xx年6月9日至6月15日在校实验实训中心进行了为期一周的项目实训。此次实习由计算机系\*\*，由许敏老师具体安排，介绍动画制作的基本原理和Flash的基本概念。培养学生利用Flash制作动画的方法和技巧。

通过此次实训，同学们对有一个基本的了解，并能较为熟练地掌握利用Flash制作动画的方法。

>一、充分准备，使学生明确实训的目的与要求

本次实训的要求是：学生按照实训要求根据教师提供的操作步骤，\*\*完成练习，并总结自己在操作过程中遇到的问题与解决方法，学会举一反三。教师应合理使用教学软件辅导教学，帮助学生解决操作中的问题，并注意适时引导学生，注重培养学生的学习主动性和创造性，及时总结共性问题帮助学生加深对知识的理解和掌握。

>二、精心\*\*，认真做好项目实训

对教师方面，本次实训要求教师每节实训课必须到场。教师必须清点学生到场情况并做好出勤记录，在有学生缺席的情况下调整好角色分配。同时要求教师必须把实训内容具体分配到课时，并提供相关内容供学生下载。教师通过登陆教师\*\*管理系统对学生的实训过程进行跟踪指导、审核管理、进行批改，并给出考核成绩；对学生方面，本次实训实训考评分合格与不合格两个档次。不合格的可要求重做，重做的次数不影响考评成绩。对复制的同学，一经发现，要求从头做起，由老师指定内容，完成相关的内容，否则为不合格。

>三、本次实训的效果与经验

通过此次实训，广大同学夯实了基础，锻炼了能力，综合素质得到较大提高。同时实训也为推动我系专业建设提供了丰富的经验。

1、本次实训促进了我系人才培养计划的完善和课程设置的调整。\*\*来，我系为适应学生的实践需要陆续增设与调整了一系列课程，深受到同学们的欢迎。

3、本次实训促进了学生自身的发展。实训项目使学生熟悉了，培养了他们的环境适应能力及发现问题、分析问题、解决问题的实际工作能力，为他们今后的发展打下了良好的基础。

>四、存在的问题

实训过程中发现存在下列问题：机房部分微机运行状态不太好，一些经常死机，一些同学辛辛苦苦做好的内容由于没有及时存盘，由于死机又得重新做，学生中有一些怨言，建议学校及时更换一些、淘汰一些过时的微机，加大对微机的维护。

总之，我系的专业实训经过几年的开展，积累了较丰富的经验，从系\*\*到任课教师对此都十分重视，实训\*\*工作周密细致，日常管理及时而有效，对存在问题能迅速解决。实践证明，专业实训适应高职学生的特点，符合高职教学规律与学生心理预期。专业实训作为计算机各专业教学体系的一个环节，无论对学生成才还是对教学开展，都有极大的促进作用。

**flash实训工作总结11**

实习的这段期间，我学到了很多的知识。比如说填制好凭证之后就进入记帐程序了。虽说记帐看上去有点像小学生都会做的事，可重复量如此大的工作如果没有一定的耐心和细心是很难胜任的。因为出错并不是随便用笔涂了或是用橡皮檫涂了就算了，不像在学校，错了还可以用刀片把它刮掉，在公司里，每一个步骤会计\*\*都是有严格的要求的。比如说：

1.写错数字就要用红笔划横线，再盖上责任人的章子，这样才能作废。而我们以前在学校模拟实习时，只要用红笔划掉，在写上“作废”两字就可以了。

2.写错摘要栏，则可以用蓝笔划横线并在旁边写上正确的摘要，\*常我们写字总觉得写正中点好看，可摘要却不行，一定要靠左写起不能空格，这样做是为了防止摘要栏被人任意篡改。在学校模拟实习时，对摘要栏很不看中，认为可写可不写，没想到这里还有名堂呢!真实不学不知道啊!

3.对于数字的书写也有严格的要求，字迹一定要清晰清秀，按格填写，不能东倒西歪的。并且记帐时要清楚每一明细分录及总帐名称，而不能乱写，否则总帐的借贷双方就不能结\*了。

如此繁琐的程序让我不敢有一丁点儿马虎，这并不是做作业或考试时出错了就扣分而已，这是关乎一个企业的帐务，是一个企业以后制定发展计划的依据。

**flash实训工作总结12**

这次实训被分配到\_\_部门里面工作，在公司的安排和老师的指导下，我积极参与生产部门的相关工作，采用了做、看、问等方式，对该公司生产部门的样品组，裁床部，车缝部门，总检组，后整包装的运作进行分析，把书本上学到的服装生产管理理论知识对照实际工作，以理论知识加深对实际工作的认识，深切体会“纸上得来终觉浅，绝知此事须躬行”这句话。但遗憾的是实训时间短暂，又只在生产部门，没机会到外贸部，客服部还有技术部和研发部门等部门实训，很可惜只能听人讲，从文件上看这些部门如何运作，未能够亲身感受、具体处理一些工作，所以未能领会其精髓。因此我只能尽力从网上查资料，尽可能多看生产部门所拥有的文件，及多动手，从方方面面加深课本知识的运用和加强从事实际工作的能力。

通过这次实训，我深切体会到不管从事哪个行业都需要有扎实的专业基础，而且也认识到学得多还不如学得精。这是个知识化的社会，知识是必备的，否则只能靠出卖廉价的劳动力谋生，像那些车工，工作累工资低。也深切体会到无论是企业还是员工都面临着越来越强的竞争，群雄逐鹿，鹿死谁手?机会总是为有准备的人留着。这次实训让我对自己的能力有了更深的认识也让我明确以后应该努力的方向。

这次实训是一次理论与实践的一次尝试，在这个过程中，我获得了团队协作的锻炼，独立思考能力的提升，实践丰富理论的体验，同时也巩固了专业技能，积累了工作经验，为以后的工作打下坚实的基础。在这里面就意味着我们开始看了社会生活因为我们已经长大了要开始自己的生活了，我来到\_\_服饰公司给我的感觉就是在先进的设备和良好的环境下能够生产出品种繁多的男西服，变化快的生产节奏与生产工艺，使生产水平达到了国际先进水平。在工艺规范的等诸多的优势下非常适合我们大学生来学习和体会。这是我第一次与社会接轨，刚踏上工作岗位，开始与以往完全不一样，从学校到社会，环境的转变，身边的人完全变换了角色，老师变成老板，同学变成同事，相处的关系完全不同，一切都处在巨大的变化中。所以我们要学会适应环境不能让环境来适应我 。在这快一年的时间里让我感到了理论与实践的重要性，没有好的实践是学不到什么东西的。

所以我们一定要好好珍惜在这的实训时间多学一些男西服的操作工艺是我们发展的基础。做最好的自己最关键的是要确定目标，人应该把目标和要求定在自己的能力范围之内，懂得欣赏自己以取得的成就，凡是只追求更好，而不追求最好，这样我们的一切都是有发展的，成功的机遇会向我们招手，相信自己一定会成功的。 现在虽然自己已经比以前取得了一些小小的成绩但这还不算社么不能骄傲还要继续加油、继续努力勇往直前为了自己的目标和事业前进。

**flash实训工作总结13**

通过学习Flash动画教学基础，使我对Flash动画有一个新的认识Flash是一个常用的动画制作软件，利用它可以制作出教学所需的各种动画。 用Flash动画制作的课件能使学生不由自主地集中全部注意力，引起学生的浓厚兴趣，激发学生强烈的情感，从中获得直接、生动、形象的感性知识。还可以使学生的心理活动处于积极状态，能更好地把知识技能传授给学生，加快师生间的信息传递，优化教学过程，从而获得良好的教学效果。 通过这次学习，使我对Flash的动画制作有了比较全面的了解。用Flash制作的课件，给我们的教学提供了新的教学模式与方法，课件的形象具体、图文并茂、静动协调、声悦色靓，等等给学生接受新的知识增添了不少的趣味与新奇，从而激发了学生的求知欲，使学生对知识产生了浓厚的兴趣，这些是传统下的教学模式和方法无法相比的。所以，我认为：老师们要积极主动地自觉地学习现代信息技术，学会利用现代信息技术制作切实可行的课件辅助我们的教学，让学生的听觉、视觉耳目一新，奋飞自己想象的翅膀，我们的教学将出现更美丽的春天!

总之，我觉得用Flash动画制作的课件，能有效地保持学生的学习注意力，更能激发学生学习的兴趣，Flash动画制作的课件有利于培养学生的各种能力，同时老师通过课件的制作还能有利于教师业务水平的提高，对教学产生重大的影响，具有深远的意义!

**flash实训工作总结14**

这学期我所担任的教学课程是动画(FLASH)，从上一学期学生学习的情况来看，学生对于动画的制作方法都已了解和掌握，但在应用方面还有所欠缺。

有一位教育家说：“现在的学生差的不是做，而是一种创造;愁的不是想，而是一种悟性。

而我们也一再地强调“创新”，创新是一个民族的灵魂，是一个国家兴旺发达的不竭动力。

任何人都有创造的潜能，都具有发展创造力的可能性，但很多时候这种潜能往往被埋没，没有及时被发现。

特别是现在的青少年同学，他们好奇、幻想、兴趣广泛、求知欲强，但思维没有一个一定的定势，因此创造的火花容易闪现，也容易消失;容易被激励，也容易遭压制。

例如这学期Flash动画制作，动画的制作方法和一些动画操作实例在上个学期讲了很多，实例详细讲解不少于30个。

本学期动画涉及的较深些，讲到组件和脚本语言，由于学生没有接触过语言，这一块的学习就比较难，在课上我们只讲一些简单的代码，如鼠标单击对象时出现什么动作，我们相应地给鼠标元件添加什么代码，其它涉及函数之类的，我们不作要求。

学生在组件这一块掌握的较好，特别是月考时让大家做的个人简历，完成的效果非常好，到后面的鼠标应用欠缺一些。

我们老师不应要求学生千篇 一律，要激发学生创造思维，特别是空间想象思维，对于学生特别的构思，我们的老师要倍加爱护和赞同。

在学生做鼠标跟随实例中发现，学生模仿性太高，自己的思维太少，讲完一个实例，大家上机练习过也都会了，但到下次上机时就已忘记，这个中间他没有自己的消化过程。

因此下一次给出一个思路类似、做法一致的实例效果，大部分同学只是在坐以待毙，没有一点自己的想法，不能够利用前面所学的例子思路来举一反三，这也就是目前学生所欠缺的自我思维和创新。

为了让学生能够自我思考，有一个中间自我接收过程，在上机以前，我们先做动画的设计，给出题目，一节课的讲解，之后留给学生一节课时间，每人一张纸，上面写出你对这个动画的设计方案，也就是规划，要求越详细越好。

因为在你的思考过程中，大脑有了一个接收过程，这样当我们下次操作时，你对这个动画的制作过程有了一定的认识，便于我们进行操作。

不管是文化课还是专业课，我们的老师应让每一位同学都树立起追求创新和以创新为荣的意识、积极进取，在学习中善于发现问题并提出问题，不要千篇 一律，十个人是一个想法，一百个人还是一个想法，要敢于拓新、敢于联想、寻求变异。

让我们托起一片蓝天，给学生营造一个创造的空间, 让我们的学生能够展开想象的翅膀，在创造的空间里自由飞翔。

我从9月到现在，转眼间已经在职校待了一个学期了。

回首这一个学期的学习工作，我不禁思绪万千、感慨不已。

这学期我担任Flash这门课程的教学工作。

在学校各位领导和许多老师对我工作的关心和帮助下，本学期我的各项工作学习都有条不紊的完成了。

经过这一学期的工作学习，我获取了很多宝贵的经验。

以下是我在本学期的工作情况总结：

1、认真备课对教学工作的重要性。

教学中，备课是一个必不可少，十分重要的环节。

备课充分，能调动学生的积极性，上课效果就好。

一开始备一篇新课时，我最苦恼的就是如何寻找备课的思路。

备好认真钻研教材和教法，对照案例学习要求，找出重点、难点，并把各个知识点列出来按重要程度排列，进而组织安排上课的思路。

同时，我还经常请教有经验的教师，经他们点拨，我茅塞顿开。

此外，在备课的过程中，我除了准备课本上的知识外，还尽量多收集一些有趣的课外知识作为补充，提高学生的学习的兴趣。

2、重视课堂的教学实践。

辛苦的备课归根到底还是为上课作准备的。

计算机教学关键在实践，在教学的过程中我尽量做到内容丰富充实，教态自然大方，语言生动活泼，并且每天都以愉悦、饱满的精神面貌面对学生，让学生感受到一种亲切舒适的教学氛围。

在教授过程中，我留心注意学生的学习接受能力，及时解决学生提出的问题，注意加强和学生的交流，以提高学生学习的积极性。

3、针对程度较差的学生进行生生互动。

针对不同的差生的具体情况，我制定了相应的计划，利用学的`好的学生带动学的差的学生，对这部分同学有计划地进行带动。

我经常鼓励他们，消除他们的自卑心理;有时在课堂上提问他们一些容易回答的问题，增强他们的自信心，提高他们的学习兴趣。

4、多听不同老师的课，多向有经验的教师请教。

身教胜于言教，教师们从实践中总结出来的教学方法和技巧，值得我认真用心学习和领会。

听有经验的教师的课，我次次都有不同的领悟，都能收获到很多东西，经常有“听君一节课，胜思一整天”之感。

5、身为教师，必须以身作则，成为学生的表率。

既要严格要求，又要无限热爱学生。

“严”就是要求学生严格执行学校的各项规章制度，“爱”就是要热爱学生，多关心学生，帮助学生解决一些实际问题。

尊重学生，做学生的良师益友。

高一学生情感丰富，但较脆弱，渴望得到成年人的尊重，对老师有着亦师亦友的希冀。

我在平常的言行举止中时常流露出对学生的尊重、理解，通过真挚的爱去感染、引导学生，从而使学生在情感的驱动下更有效地接受教育。

6、注重与学生的交流，充当学生倾诉的对象，从学生的角度去理解他们，帮助他们分析、解决问题，成为学生信任、愿意交心的朋友。

我经常与学生进行面对面的谈心，拉近师生的距离，让我成为学生愿意交心的朋友。

以上内容是我这段时间以来在教学工作中的一些心得体会。

在我的工作过程中还存在一些不足。

在今后的工作中，我将更加严格要求自己，认真学习、体会和总结各位优秀教师好的教学方法和经验，刻苦钻研，不断提高自己的教学水平，在教学实践中逐步来完善自己。

本学期我担任学校FLASH的兴趣班的教学工作。

在工作中勤勤恳恳，认真备课，细心辅导，取得了一定的成绩。

下面对这一学期的教学工作进行总结：

一、期初制定计划及落实情况

在学期初，按照FLASH兴趣班教学安排,制定周密详细的教学计划和教学进度表。

在教学过程中，自始至终能按照计划进行教学，兴趣班有一定的成果展示，并在学校网站上创建了兴趣班自己的板块，充分展示学生的作品，极大的提高了学生的计算机操作能力。

在学校的教育教学中产生的良好的影响。

二、课前准备工作

1、认真钻研教材，结合新课标理念，以学生为主体，精心设计好教案，想好教法。

2、了解学生原有的知识技能的质量，他们的兴趣、需要、方法、习惯，学习新知识可能会有哪些困难，采取相应的预防措施。

因材施教，使学生能真正的学到知识。

3、考虑教法，综合运用任务驱动法，边讲边练法和学生自主探究法等教学方法，使学生能在课堂上理解每节课的内容和不断的提高学生的信息素养。

三、在教学中取得的一些体会

兴趣班的教学中，采用边教学、边思考的方法。

在教学中不断反思，灵感出现时，及时记在教学日记中，经常翻看教学日记，不断提高课堂教学质量。

一学期下来，积累了不少的经验，为研究打下了基础。

发现了问题就及时解决，对自己和对学生都是一个不断提高的过程。

兴趣班的教学以操作课为主，老师主要讲解操作过程和工具的功能，之后学生在操作的过程中掌握各种工具的使用，最终达到教学效果。

并且要求学生能够良好的运用所学知识，来制作相关作品。

在作品的制作过程中，我也进行了相关的指导，使他们能够在已学知识上有所拓展及提高。

在教学中也不断的进行知识的深入及对学生所感兴趣知识的讲解，使其始终能保持足够的兴趣，这样的学习才是轻松的学习。

四、对以后教学的打算

在今后的信息技术兴趣班课程上，我会继续珍惜时间，善于思考，大胆实践。

努力提高学生的学习效率，同时加强先进教育教学理念和学科专业知识的学习，提高自身素质，做一名优秀的学科教师。

对待学生方面：多与学生交流，倾听他们的心声，关注他们的需要，激发他们的学习兴趣，努力提高他们的学习能力和信息素养。

本学期我担任学校FLASH的兴趣班的教学工作。

在工作中勤勤恳恳，认真备课，细心辅导，取得了一定的成绩。

下面对这一学期的教学工作进行总结：

一、期初制定计划及落实情况

在学期初，按照FLASH兴趣班教学安排,制定周密详细的教学计划和教学进度表。

在教学过程中，自始至终能按照计划进行教学，兴趣班有一定的成果展示，并在学校网站上创建了兴趣班自己的板块，充分展示学生的作品，极大的提高了学生的计算机操作能力。

在学校的教育教学中产生的良好的影响。

二、课前准备工作

1、认真钻研教材，结合新课标理念，以学生为主体，精心设计好教案，想好教法。

2、了解学生原有的知识技能的质量，他们的兴趣、需要、方法、习惯，学习新知识可能会有哪些困难，采取相应的预防措施。

因材施教，使学生能真正的学到知识。

3、考虑教法，综合运用任务驱动法，边讲边练法和学生自主探究法等教学方法，使学生能在课堂上理解每节课的内容和不断的提高学生的信息素养。

三、在教学中取得的一些体会

兴趣班的教学中，采用边教学、边思考的方法。

在教学中不断反思，灵感出现时，及时记在教学日记中，经常翻看教学日记，不断提高课堂教学质量。

一学期下来，积累了不少的经验，为研究打下了基础。

发现了问题就及时解决，对自己和对学生都是一个不断提高的过程。

兴趣班的教学以操作课为主，老师主要讲解操作过程和工具的功能，之后学生在操作的过程中掌握各种工具的使用，最终达到教学效果。

并且要求学生能够良好的运用所学知识，来制作相关作品。

在作品的制作过程中，我也进行了相关的指导，使他们能够在已学知识上有所拓展及提高。

在教学中也不断的进行知识的深入及对学生所感兴趣知识的讲解，使其始终能保持足够的兴趣，这样的学习才是轻松的学习。

四、对以后教学的打算

在今后的信息技术兴趣班课程上，我会继续珍惜时间，善于思考，大胆实践。

努力提高学生的学习效率，同时加强先进教育教学理念和学科专业知识的学习，提高自身素质，做一名优秀的学科教师。

对待学生方面：多与学生交流，倾听他们的心声，关注他们的需要，激发他们的学习兴趣，努力提高他们的学习能力和信息素养。

**flash实训工作总结15**

在实训中，我们认识了很多电动设备，了解了它们的性能，使用方法及作用。它们为我们的生活带来了很多的便捷。通过实训，同学们的友谊也增进了不少，很多不太会做的实验在同学们的帮助下完成了。我们通过相互学习，相互沟通，一起研究，让很多的实验都做得相当的成功，心中的成就感与自豪感油然而生。班级的那种团结氛围填满了整个实训间。

我们兢兢业业的老师，他们也顶着酷热和我们一起忙活，看着围在他身边的那一圈圈的人，他也总会耐心的为我们讲解，直到我们听懂为止。

最后我希望我们班能在以后的生活、学习中表现得更出色，更团结。老师们能够笑脸常开，万事如意!

**flash实训工作总结16**

一个星期的实训使我们对FLASH的学习有了更深入的了解，这次没有进行分组，所以难度加大了。经过几天的思考确定了自己要做的东西是什么，难度的加大对自己也是个锻炼的机会，自己要去发现问题，解决问题，这也是一个学习的过程。

首先我认为老师与同学真正融合在一起，同学们不懂就问，老师也耐心讲解。大家都表现得很积极，不怕课程难，相互帮助一起分析。很多同学甚至吃了饭就一头扎在实训中。吴老师也非常认真负责，耐心讲解，细心指导，一点一点解答同学们的疑惑，直到同学们理解了为止。在实训中，分析、讨论，机房里充满了浓浓的学习气氛。最后，通过本次实训，我使自己许多不足之处得到了弥补，真正收获到了自己想要学习的东西。也让我知道在Flash中我学的仅仅是些皮毛，要真的像做好一个动画，很难，可能是因为前面基础没打得好，所以当我做的时候感觉很费力，不停的`在纠结该怎么做，完全忘记了很多东西我们之前都学过了的，问老师都感觉不好意思。

最后的实训，收获真的不少，虽然很累，但很充实，也很快乐！

FLASH的实训总结3篇（扩展2）

——flash实训心得体会3篇

**flash实训工作总结17**

本课教学为flash的第三课，是用flash画一朵鲜艳美丽的花。首先让学生欣赏flash的作品，欣赏完了flash作品，再学习flash时，学生们学的很认真，为了提高学生的学习兴趣，工具箱的学习从椭圆工具开始介绍，首先演示给学生看，首先介绍椭圆工具，单纯的颜色改变、形状改变已经让同学们兴趣大增，他们已经有跃跃欲试的冲动了，然后我让学生充分发挥自己的想像力，利用椭圆工具画出不同形状、不同颜色的图形来。为了让学生有更大的兴趣，我教给学生画一朵花，利用“变形”里的“旋转”和“复制并应用”，结果我还没有演示完学生们就鼓起掌来，真正让我感觉到学生们的兴致高涨，学习积极性大增，通过适当引导，对个别没有掌握的学生加以辅导，这时有谁还会对玩游戏有兴趣呢？

但是在flash的学习过程中，美术的基础也很关键，有些同学美术方面基础很差，这在教学过程中是一个难点，解决的方法就是要让学生多画，也要注意课堂上的引导，从最简单的入手，否则很难让学生的兴趣保持下去。

例如在教授Flash动画制作时，老师不应要求学生千篇1律，要激发学生创造思维，特别是空间想象思维，对于学生特别的构思，我们的老师要倍加爱护。

我们的老师应让每一位同学都树立追求创新和以创新为荣的意识，积极进取，奋发向上，坚定自信，勇于开拓，在学习中善于发现问题并提出问题，自觉、主动和积极地参与创造性活动，敢于联想、怀疑和批判，寻求变异，从某些事实中寻求新的关系、找出新的答案。让我们托起一片蓝天，给学生营造一个创造的空间,让我们的学生展开想象的翅膀，在创造的空间里自由飞翔。

**flash实训工作总结18**

一、自身条件

不论你是为了网页或教学课件、还是为了给朋友制作贺卡或MTV，总之现在你有了一种表达的冲动，借助这股力量你可以轻松入门，如果没有兴趣而单单是为了赶时髦的话，学起来可就枯燥了。

二、外在条件

FLASH是一款由MACROMEDIA公司出品动画制作软件，请确认你的计算机上已经安装了FLASH的某一个版本(如FLASH MX或)，另外你还需要一本FLASH基础教材(书店里除了高考相关书籍，相信FLASH的教科书也算是最多的了，从中选择一本讲解方式适合你的就可以了)。

三、自学方法

相信大多数人都会选择自学的方式来进入FLASH领域，本人认为绝对没有必要花钱去接受什么培训(but用钱来买一本教材还是有必要的)。

[1]大量欣赏FLASH动画

[2]熟悉FLASH软件的操作界面

相信学习过word、powerpoint等基础软件的朋友应该清楚：学会对某种软件的操作无外乎去熟悉它的操作界面，请按照自己手中的教程来完成这一环节，多仿效书中的简单实例，做一些最基本的动画，比如：一个方块由左到右的运动。逐渐地你就理解FLASH中贞和时间线等一些重要概念了。在此期间，你制作出每一个简单的效果都是自己的一次胜利。

[3]ACTION借用

借用?没搞错吧!对，新手不需要专门的去研究什么“ACTION大全”需要用到什么小代码，你就学一下，比如必要的有“loading代码”“play按钮代码”“replay按钮代码”“邮件或网址链接代码”。

本DOCX文档由 www.zciku.com/中词库网 生成，海量范文文档任你选，，为你的工作锦上添花,祝你一臂之力！