

## <<多媒体课件设计与制作>>

### 图书基本信息

书名：<<多媒体课件设计与制作>>

13位ISBN编号：9787115105516

10位ISBN编号：7115105510

出版时间：2002-9-1

出版单位：人民邮电出版社

作者：吴疆

页数：387

字数：605

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>

## <<多媒体课件设计与制作>>

### 内容概要

本书将多种多媒体编辑与制作软件融为一体，集中讲解了多媒体的设计与制作技巧，开发与评估体系以及相关的知识。

书中还提供了丰富的范例，便于读者在较短的时间内掌握这些应用软件的基本使用方法和多媒体课件的制作技术。

本书可供从事多媒体课件设计与制作的教师、学生和工程技术人员学习使用，也可供作为大专院校相关专业的培训教材。

# <<多媒体课件设计与制作>>

## 书籍目录

第一章 多媒体技术基础	1
第一节 媒体的概念	1
一、基本概念	1
二、基本特征	2
第二节 多媒体的关键技术	2
一、数据压缩与编码技术	2
二、数字图像技术	3
三、数字音频技术	3
四、数字视频技术	4
五、多媒体网络技术	5
六、超媒体技术	5
第三节 多媒体技术在教育中的应用	5
一、多种媒体组合	5
二、多种媒体系统	5
三、程序教学	5
四、计算机辅助教育	6
五、计算机控制多媒体	6
六、多媒体计算机辅助教育	6
第四节 多媒体技术应用在教育中的方式	6
一、多媒体教学系统	7
二、虚拟现实及仿真教学系统	7
三、远程教育	7
四、校园网	8
第五节 学校的多媒体教学环境	9
第六节 多媒体计算机	10
第七节 多媒体网络的发展	11
第八节 互联网上的多媒体应用	12
第二章 多媒体计算机系统	14
第一节 多媒体计算机对处理功能的要求	14
一、文字处理	14
二、显示具有彩色照片效果的图像	14
三、视像处理	15
四、声音处理	15
第二节 多媒体计算机系统的配置	15
一、多媒体计算机系统的硬件配置	16
二、多媒体计算机系统的软件配置	25
第三节 多媒体制作基础	26
一、文本的制作	26
二、图像的制作	28
三、动画的生成	30
四、多媒体中的音频	32
五、多媒体中的视频	33
第三章 计算机网络基础	36
第一节 计算机网络概述	36
一、计算机网络的产生与发展	36

## <<多媒体课件设计与制作>>

二、计算机网络的基本组成和主要功能	40
三、计算机网络的类型	41
四、局域网和广域网的基本构成	46
第二节 网络体系结构及协议	53
一、OSI参考模型	54
二、TCP/IP参考模型	60
第四章 Internet应用	63
第一节 Internet简介	63
一、Internet的产生与发展	63
二、Internet在中国的发展	64
三、Internet地址	64
四、Internet的接入方式	68
第二节 WWW浏览	72
一、什么是WWW	72
二、启动Internet Explorer和打开网页	72
三、浏览网页的基本操作	75
四、保存网页	76
五、收藏夹的使用	77
六、控制访问Internet的内容	79
七、提高浏览速度的设置	82
八、更改主页	84
九、脱机浏览网页	85
十、查找和搜索信息	88
第三节 电子邮件	91
一、申请免费电子信箱	91
二、电子信箱的使用	93
第四节 FTP服务与文件下载	113
一、利用浏览器进行文件传输	114
二、使用FTP软件进行文件传输	116
第五节 BBS	118
一、基于远程登录的BBS	119
二、基于WWW的BBS	123
第六节 新闻组	125
一、设置新闻组帐号	126
二、在线阅读新闻	129
三、脱机阅读新闻	131
第五章 图像处理软件Photoshop 6.0	134
第一节 基本概念	134
一、位图图像	134
二、矢量图形	134
三、分辨率	134
四、色彩模式	135
五、文件格式	137
第二节 Photoshop 6.0的安装和启动	138
一、Photoshop 6.0的安装	138
二、Photoshop 6.0的启动	138
第三节 Photoshop 6.0的操作界面	139

## <<多媒体课件设计与制作>>

- 一、菜单栏 139
- 二、工具箱 140
- 三、图像窗口 143
- 四、状态栏 144
- 五、浮动窗口 144
- 第四节 实例练习 150
- 第六章 动画制作软件Flash 5.0 167
- 第一节 概述 167
- 一、动画产生原理 167
- 二、Flash的特点及用途 167
- 三、Flash动画的制作过程 167
- 第二节 Flash软件的界面及基本操作 167
- 一、Flash软件的界面 167
- 二、Flash软件的基本操作 169
- 第三节 图形的绘制 171
- 一、线条与填充色 171
- 二、曲线的调整 173
- 三、绘图练习 173
- 第四节 符号与库 175
- 一、符号与库的作用 175
- 二、符号的类型与区别 176
- 第五节 动画的实现 178
- 一、逐帧动画 178
- 二、移动动画 180
- 三、路径动画 182
- 四、形状动画 184
- 第六节 交互设计 187
- 一、按钮的制作 187
- 二、用按钮控制动画的播放 189
- 第七节 Flash动画发布 192
- 一、发布SWF动画文件 192
- 二、输出静止图像文件 193
- 三、输出视频文件和图像序列文件 194
- 附录：Flash 5.0的 Action 简表 194
- 第七章 Authorware 6.0 --领导交互式学习的多媒体最佳工具 205
- 第一节 Authorware 6.0简介 205
- 一、什么是Authorware 6.0 205
- 二、Authorware 6.0的新增功能 206
- 三、Authorware 6.0的学习资源 207
- 四、Authorware 6.0 的系统环境 207
- 五、用Authorware 6.0创作多媒体作品的过程 213
- 第二节 显示图标 215
- 一、引入外部图片 215
- 二、使用显示图标工具箱 216
- 三、输入文字 219
- 四、显示图标的属性 220
- 第三节 等待图标和擦除图标 224

## <<多媒体课件设计与制作>>

一、等待图标	224
二、擦除图标	225
第四节 移动图标	226
第五节 交互图标	230
一、按钮交互	230
二、目标区域交互	236
三、文本交互	238
四、条件交互	242
五、限时交互和限次交互	248
第六节 媒体引入	249
一、声音图标	249
二、数字化电影图标	257
第七节 框架图标、导航图标与判断图标	262
一、框架图标	262
二、导航图标	267
三、超文本设置	270
四、判断图标	271
第八节 变量与函数	274
一、变量	274
二、函数	277
三、运算符和表达式	278
第九节 知识对象	279
一、初识知识对象	279
二、Application知识对象的使用	280
三、Quiz知识对象的使用	281
四、其他知识对象	281
第十节 打包发布	281
一、打包前的准备工作	281
二、文件的组织形式	282
三、注意带上外部程序	282
四、版权解决方案	282
五、一键发布	282
六、一般课件打包方法	284
附录：文件打包后所需要的Xtra文件详解	286
第八章 网页设计的利器--Dreamweaver MX	288
第一节 Dreamweaver MX 概述	288
一、Dreamweaver MX 的主要特点	288
二、Dreamweaver MX 的工作界面	288
三、设置工作环境	293
四、使用帮助	294
第二节 建立与管理本地站点	294
一、建立本地站点	295
二、在站点中添加内容	297
三、管理本地站点	299
四、显示与隐藏站点地图	301
第三节 文档的基本操作	302
一、文档的建立与保存	302

## <<多媒体课件设计与制作>>

- 二、插入网页对象 304
- 三、设置页面属性 306
- 四、操作的撤消与恢复 307
- 五、HTML代码 310
- 第四节 网页中的文字与图像 311
  - 一、文本的编辑 311
  - 二、格式化文本 311
  - 三、HTML样式的使用 315
  - 四、CSS样式的使用 317
  - 五、使用图像 323
- 第五节 创建超链接 327
  - 一、超链接与文件地址 327
  - 二、创建超链接 328
- 第六节 网页排版与布局 335
  - 一、使用表格 335
  - 二、使用图层 340
  - 三、使用布局表格 345
- 第七节 框架的使用 351
  - 一、创建框架 351
  - 二、选择框架和框架集 354
  - 三、保存框架和框架集文件 356
  - 四、设置框架与框架集属性 356
  - 五、框架中的超链接 357
  - 六、浏览器不支持框架技术的问题 358
- 第八节 表单与行为 359
  - 一、HTML表单的创建 359
  - 二、行为的使用 361
- 第九节 测试与发布 364
  - 一、站点测试与发布的基本要求 364
  - 二、站点测试 365
  - 三、站点发布 367
- 第九章 多媒体课件的开发与评估 369
  - 第一节 多媒体课件的选择与编制原则 369
    - 一、教育性原则 369
    - 二、科学性原则 369
    - 三、集成性原则 370
    - 四、交互性原则 370
    - 五、实用性原则 370
    - 六、个别化原则 371
    - 七、经济性原则 371
  - 第二节 多媒体课件的制作过程 371
    - 一、多媒体课件的基本组成 371
    - 二、多媒体课件的设计与制作 372
  - 第三节 多媒体课件制作中出现的问题 374
  - 第四节 多媒体教学课件设计中的心理策略 375
    - 一、多媒体教学信息的组织与结构设计中的心理策略 375
    - 二、多媒体教学课件界面设计中的心理策略 377

## <<多媒体课件设计与制作>>

第五节 多媒体教学课件界面设计的基本原则	378
一、界面设计的基本原则	378
二、界面设计的构思	379
第六节 多媒体教学课件目录页设计的基本原则	381
第七节 多媒体教学课件字幕设计的基本原则	383
一、字幕设计的一般原则	383
二、字幕设计的基本要领	384
第八节 多媒体教学软件的评价	385
一、国外教学软件评价活动的现状	385
二、国外教学软件评价活动的趋势	385
三、我国多媒体教学软件评价中存在的问题	386
四、我国多媒体教学软件评价体系	386



## <<多媒体课件设计与制作>>

### 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>