

<<现代多媒体课件制作技术>>

图书基本信息

书名：<<现代多媒体课件制作技术>>

13位ISBN编号：9787115310330

10位ISBN编号：7115310335

出版时间：2013-4

出版时间：冯建平、吴丽华 人民邮电出版社 (2013-04出版)

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>

<<现代多媒体课件制作技术>>

内容概要

《现代多媒体课件制作技术》全面介绍了多媒体CAI课件的基础知识，从用户的视觉感知和美学认知出发，研究分析了基于美学基础的课件设计方法与技巧。主要内容包括多媒体教学概论、多媒体课件设计方法、多媒体素材采集与制作，以及典型的课件制作软件 and 制作技术。

书籍目录

第1章 多媒体教学概论 1.1 概述 1.1.1 多媒体教学的内涵 1.1.2 多媒体教学的特点 1.1.3 多媒体教学的呈现方式 1.1.4 多媒体教学的应用环境 1.2 多媒体教学的理论基础 1.2.1 行为主义学习理论 1.2.2 认知主义学习理论 1.2.3 建构主义学习理论 1.2.4 人本主义学习理论 1.3 多媒体教学模式 1.3.1 信息技术与课程整合 1.3.2 多媒体教学的三种模式 1.4 多媒体教学的发展趋势 第2章 课件美学基础 2.1 美学概念 2.1.1 什么是美学 2.1.2 美学的艺术表现 2.1.3 美学认知特点 2.1.4 美学在课件中的美育作用 2.2 课件构图的美学设计 2.2.1 平面构成的基本要素 2.2.2 平面构成的形式美法则 2.2.3 课件构图的美学设计原则 2.3 课件色彩的艺术设计 2.3.1 色彩构成的基本要素 2.3.2 色彩的视觉心理与表现力 2.3.3 课件色彩设计的作用 第3章 多媒体课件设计方法 3.1 概述 3.1.1 多媒体课件及特征 3.1.2 多媒体课件的基本类型 3.1.3 现代多媒体课件制作发展趋势 3.2 多媒体课件的开发流程 3.2.1 课件选题 3.2.2 学习需求分析 3.2.3 教学设计 3.2.4 系统结构设计 3.2.5 原型开发 3.2.6 稿本编写 3.2.7 媒体素材制作 3.2.8 系统集成 3.2.9 评价和修改 3.2.10 发布和应用 3.3 多媒体课件系统结构设计 3.3.1 课件结构设计 3.3.2 封面导言设计 3.3.3 教学设计 3.3.4 界面整体设计 3.3.5 交互界面设计 3.3.6 导航策略设计 3.4 多媒体创作软件选择 3.5 多媒体课件运行环境 第4章 多媒体课件素材采集与制作 4.1 多媒体素材及类型 4.2 获取多媒体素材的方法 4.3 视频素材采集与制作 4.3.1 视频、视频文件 4.3.2 视频编辑软件介绍 4.3.3 Windows Movie Maker编辑视频 4.4 音频素材采集与制作 4.4.1 音频、音频文件 4.4.2 声音编辑软件介绍 4.4.3 Windows录音机 4.4.4 Adobe Audition声音编辑软件 第5章 PowerPoint演示型课件制作 5.1 PowerPoint基础知识 5.2 创建演示型课件文稿 5.3 幻灯片的版面设计 5.3.1 背景设置 5.3.2 应用设计模板 5.3.3 幻灯片配色方案 5.3.4 使用母版 5.3.5 设置页眉、页脚、编号和页码 5.3.6 插入多媒体对象 5.4 设置课件的动画效果 5.5 幻灯片的交互式技术 5.5.1 设置课件的超链接 5.5.2 设置课件的动作按钮 5.5.3 自定义放映方式 5.6 课件制作实例 第6章 Flash动画型课件制作 6.1 Flash基础知识 6.1.1 Flash工作界面 6.1.2 控制面板 6.1.3 图层与时间轴 6.1.4 绘图工具的使用 6.1.5 编辑文本 6.2 Flash基本操作（帧、元件与实例） 6.2.1 时间轴上的帧 6.2.2 帧的操作 6.2.3 元件与实例操作 6.3 Flash基本动画制作 6.3.1 编辑图层 6.3.2 运动补间动画 6.3.3 形状变形动画 6.3.4 遮罩层动画 6.3.5 逐帧动画 6.4 Flash交互课件的制作 6.5 课件播放和导出动画 第7章 Authorware交互型课件制作 7.1 Authorware基础知识 7.1.1 Authorware工作界面 7.1.2 设计图标工具栏 7.1.3 创建Authorware课件程序 7.1.4 课件素材的导入 7.1.5 文本对象的处理 7.1.6 图标的认识与使用 7.1.7 综合应用实例 7.2 移动图标与动画效果 7.2.1 指向固定点的运动 7.2.2 指向固定路径终点的运动 7.2.3 指向固定直线上某点的运动 7.2.4 指向固定路径上任意点的运动 7.2.5 指向固定区域内的运动 7.2.6 综合应用实例 7.3 交互图标与交互控制 7.3.1 按钮响应 7.3.2 热区域响应 7.3.3 热对象响应 7.3.4 目标区响应 7.3.5 下拉菜单响应 7.3.6 条件响应 7.3.7 文本输入响应 7.3.8 按键交互响应 7.3.9 时间限制响应 7.3.10 重试限制响应 7.4 课件的导航结构与分支结构 7.4.1 框架图标 7.4.2 导航图标 7.4.3 分支图标 7.4.4 综合应用实例 第8章 微软WFP课件制作 8.1 Expression Blend 4简介和安装 8.1.1 Expression Blend概述 8.1.2 Expression Blend 4的安装 8.2 Expression Blend 4设计界面 8.2.1 工作界面 8.2.2 “工具”面板 8.2.3 “控制”面板 8.2.4 “属性”面板 8.2.5 “对象和时间线”面板 8.2.6 “结果”面板 8.3 WPF对象操作与编辑 8.3.1 WPF对象操作 8.3.2 WPF对象编辑 8.4 WPF项目设计基础 8.4.1 创建WPF项目应用程序 8.4.2 画笔栏与绘制工具的使用 8.4.3 工具栏的使用 8.4.4 控件的使用 8.5 故事板动画的设计 8.5.1 故事板的创建 8.5.2 连续关键帧动画 8.5.3 路径动画 8.5.4 缓动曲线的动画 第9章 E—Learning课件与虚拟仿真课件开发 9.1 E—Learning网络课件 9.1.1 Internet网络型课件特点 9.1.2 Internet网页课件与传统课件比较 9.1.3 典型的E—Learning课件制作软件工具 9.2 虚拟仿真技术课件 9.2.1 虚拟仿真的概述 9.2.2 虚拟仿真技术的分类 9.2.3 虚拟仿真在教学中的应用 9.2.4 虚拟仿真课件的制作方法 9.2.5 专业模拟仿真软件部分介绍 附录A 全国多媒体课件大赛评分标准（网络版） 附录B 第十一届全国多媒体课件大赛评分标准（单机版） 参考文献

章节摘录

版权页：插图：（5）一定的程序设计功能。

提供了VBA功能（包含VB编辑器VBE），可以融合VB进行开发。

但是，PowerPoint软化交互功能较缺乏。

现在的Office XP包含的虽然已经改变了很多，但用起来也非常有限，只能做一些简单的按钮、区域交互。

另外，打包以后的文件对里面的资料一般不加压缩，所以如果资料大，文件就大；引用外部文件比较有限，并缺乏控制。

2.Authorware Authorware是Macromedia公司推出的目前国际流行的一种多媒体开发工具，具有强大的创作能力、简便的用户界面及良好的可扩展性。

现在的版本已经发展到7.0，广泛用于多媒体光盘制作等领域。

该软件的主要特点是：基于图标（Icon）和流线（Line）的多媒体创作工具，具有丰富的交互方式及大量的系统变量的函数、跨平台的体系结构、高效的多媒体集成环境、标准的应用程序接口等，可用于制作网页和在线学习应用软件。

如果变量函数用得好的话，可以用来开发一些小的应用软件。

多媒体课件的开发均可在该软件的可视化平台上进行，开发时程序模块结构清晰、简捷，采用鼠标拖曳就可以轻松地组织和管理各模块，并对模块之间的调用关系和逻辑结构进行设计。

Authorware开发工具的不足之处在于动画制作比较困难。

如果不借助其他的软件，制作一些好的动画是根本不可能的。

另外，打包后的文件比较大，不便于传播。

3.Flash Flash是Macromedia公司出品的用在互联网上动态的、可互动的矢量动画制作软件。

它的制作观念与Director很相似，也是以时间轴为基准的编辑工具。

Flash能够在低文件数据率下实现高质量的动画效果。

因此，它在网络中得到了广泛的使用，Flash Player也成为应用最广泛的主流播放器。

Flash适合制作动画型课件，该软件的主要特点如下。

<<现代多媒体课件制作技术>>

编辑推荐

《现代多媒体课件制作技术》详细地介绍了多媒体课件中使用的文字、图形、图像和动态音频、视频等素材的采集与制作方法，深入研究了现代最新的多媒体课件制作软件和制作技术，重点介绍了PowerPoint、Flash、Authorware、WFP这4种课件制作软件，以及使用这些软件制作课件的技术应用方法、设计技巧和集成打包课件的方法。

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>