

<<多媒体CAI课件制作基础教程>>

图书基本信息

书名：<<多媒体CAI课件制作基础教程>>

13位ISBN编号：9787302287490

10位ISBN编号：730228749X

出版时间：2012-7

出版时间：于冬梅 清华大学出版社 (2012-07出版)

作者：于冬梅

页数：34

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CAI课件制作基础教程>>

内容概要

随着计算机多媒体技术的发展，多媒体cai课件辅助教学已经成为教师必须掌握的一门技术。

《高等学校计算机应用规划教材：多媒体CAI课件制作基础教程（第4版）》共分7章，主要介绍了多媒体cai课件的基础知识，使用powerpoint 2010、flash cs5、dreamweaver cs5和几何画板制作多媒体cai课件的方法与技巧，最后一章通过一些综合应用实例来拓宽读者的设计思路。

提供了书中实例制作的全部素材、源文件和最终效果文件，以及书中部分实例操作的多媒体演示视频文件。

《高等学校计算机应用规划教材：多媒体CAI课件制作基础教程（第4版）》图文并茂，理论与实践相结合，既可以作为广大的中小学、大中专教师学习制作多媒体cai课件的自学教材，也可以作为多媒体cai课件制作培训班的教材，以及师范院校的教学参考书。

书籍目录

第1章多媒体CAI课件制作概论 1.1多媒体CAI课件基础知识 1.1.1多媒体的概念与特性 1.1.2多媒体CAI课件的概念 1.1.3多媒体CAI课件的特点 1.1.4多媒体CAI课件的类型 1.1.5多媒体CAI课件的信息表达元素 1.2多媒体CAI课件设计的原则 1.2.1科学性与教育性 1.2.2交互性与多样性 1.2.3结构性与整体性 1.2.4美观性与实用性 1.2.5稳定性与扩充性 1.2.6网络化与共享性 1.3多媒体CAI课件的设计流程 1.3.1需求分析 1.3.2教学设计 1.3.3设计制作脚本 1.3.4选取与加工素材 1.3.5设计与制作课件 1.3.6调试与发布课件 1.3.7维护与更新课件 1.4多媒体CAI课件设计的环境 1.4.1多媒体CAI的硬件环境 1.4.2多媒体CAI的软件环境 1.5多媒体CAI课件的应用环境 1.5.1多功能教室 1.5.2多媒体网络教室 1.6常用的CAI课件制作工具 1.6.1 PowerPoint演示文稿制作工具 1.6.2 Flash动画制作工具 1.6.3 Dreamweaver网页制作工具 1.6.4几何画板制作工具 第2章素材的获取与处理 2.1文字素材 2.1.1文字素材概述 2.1.2文字素材的获取 2.1.3使用Word处理文本文字 2.1.4使用Word处理图形文字 2.1.5使用Photoshop处理文字 2.2图像素材 2.2.1图像素材概述 2.2.2使用ACDSee查看图像 2.2.3使用HyperSnap截取图像 2.2.4使用Photoshop处理图像 2.3声音素材 2.3.1声音素材概述 2.3.2获取声音素材的方法 2.3.3认识Adobe Audition 3 2.3.4 Adobe Audition 3的基本操作 2.3.5录制音频 2.3.6音频的后期编辑处理 2.3.7声音的特殊效果 2.4视频素材 2.4.1视频素材概述 2.4.2视频处理中的常用术语 2.4.3 Adobe Premiere Pro简介 2.4.4为视频添加字幕 2.4.5视频图像的叠加 2.4.6导入并处理声音 2.4.7视频的裁剪 2.4.8视频的特殊效果 2.4.9视频的后期处理 2.4.10视频的导出 第3章演示型课件设计——PowerPoint 2010 3.1 PowerPoint 2010课件制作基础 3.1.1 PowerPoint 2010的工作界面 3.1.2 PowerPoint 2010的视图模式 3.1.3 PowerPoint课件的基本元素 3.2创建一个新课件 3.2.1创建空白演示文稿 3.2.2根据模板创建演示文稿 3.3管理课件中的幻灯片 3.3.1添加新的幻灯片 3.3.2选择幻灯片 3.3.3移动和复制幻灯片 3.3.4调整幻灯片顺序 3.3.5删除幻灯片 3.4在课件中添加媒体素材 3.4.1在课件中添加文字 3.4.2在课件中添加图片 3.4.3在课件中添加艺术字 3.4.4在课件中添加声音 和视频 3.5美化课件 3.5.1设置幻灯片母版 3.5.2设置页眉和页脚 3.5.3设置主题颜色和字体样式 3.5.4设置幻灯片背景 3.5.5插入与编辑表格 3.5.6插入与编辑图表 3.6设置课件的动画效果 3.6.1设置自定义动画 3.6.2设置幻灯片切换 3.7设置课件的交互效果 3.7.1使用超链接 3.7.2使用动作按钮 3.8课件的放映 3.8.1设置放映方式 3.8.2开始放映幻灯片 3.8.3控制幻灯片的放映过程 3.9课件的打包和发布 3.9.1课件的打包 3.9.2课件的输出 3.10 PowerPoint综合实例应用 第4章动画型课件设计——Flash CS5 4.1认识Flash CS5 4.1.1 Flash CS5的开始界面 4.1.2 Flash CS5的工作界面 4.2文档的基本操作 4.2.1新建文档 4.2.2保存文档 4.2.3打开文档 4.3 Flash CS5图形绘制基础 4.3.1绘制简单图形 4.3.2绘制复杂图形 4.3.3图形变形 4.3.4 Deco装饰性绘画工具 4.4在Flash中编辑文本 4.4.1 TLF文本 4.4.2传统文本 4.4.3设置文本属性 4.4.4文本的分离与变形 4.5时间轴与帧的概念 4.5.1认识时间轴 4.5.2认识帧 4.5.3帧的基本操作 4.6课件的逐帧动画效果 4.6.1逐帧动画的原理 4.6.2逐帧动画——倒计时效果 4.7课件的动作补间动画效果 4.7.1动作补间动画——弹簧振子 4.7.2编辑动作补间动画 4.8课件的形状补间动画效果 4.8.1形状补间动画——几何切面 4.8.2编辑形状补间动画 4.9课件的高级动画制作 4.9.1遮罩层动画——地球自转 4.9.2引导层动画——地球公转 4.10 Flash中的声音和视频 4.10.1导入声音文件 4.10.2导入视频文件 4.11 Flash课件中的交互设计 4.11.1交互设计的基本知识 4.11.2创建个性化的按钮元件 4.11.3交互设计的实例 4.12几种常见的练习题制作 4.12.1制作单击式填空题 4.12.2制作输入式填空题 4.12.3制作单击式选择题 第5章网页型课件设计——Dreamweaver CS5 5.1网页型课件概述 5.2 Dreamweaver CS5的工作界面 5.2.1菜单栏 5.2.2“插入”面板 5.2.3“文档”工具栏 5.2.4“文档”窗口 5.2.5“属性”面板 5.2.6状态栏 5.2.7面板组 5.3创建站点 5.3.1使用向导创建本地站点 5.3.2使用高级模式创建本地站点 5.4管理站点 5.4.1打开站点 5.4.2“管理站点”对话框 5.4.3创建与管理站点文件 5.5文档的基本操作 5.5.1创建空白网页文档 5.5.2打开和保存文档 5.5.3设置文档属性 5.6规划网页型课件布局 5.6.1可视化助理 5.6.2使用表格 5.6.3使用框架 5.7在课件中插入媒体元素 5.7.1插入文本 5.7.2插入图像 5.7.3应用导航条 5.7.4插入Flash动画 5.7.5插入声音 5.8使用超链接 5.8.1超链接的分类 5.8.2绝对和相对路径 5.8.3创建超链接的方法 5.9网页型课件综合运用 第6章数学型课件设计 几何画板 6.1几何画板的工作界面 6.1.1标题栏 6.1.2菜单栏 6.1.3工具箱 6.1.4绘图区与状态栏 6.2几何画板的基本操作 6.2.1选择对象 6.2.2删除对象 6.2.3复制/粘贴对象 6.2.4移动对象 6.2.5更改对象形状 6.2.6旋转对象 6.2.7添加标签 6.3绘制基本几何图形 6.3.1绘制基本图形 6.3.2绘制平面几何图形 6.3.3绘制立体图形 6.4图形的度量 6.4.1度量长度

<<多媒体CAI课件制作基础教程>>

6.4.2圆及其他封闭图形的度量 6.4.3度量角度 6.5坐标和方程 6.5.1制作坐标系和直线方程 6.5.2制作函数图像 6.6制作动画效果 6.6.1制作移动动画 6.6.2制作轨迹动画 6.7使用自定义工具 6.8几何画板综合实例应用 6.8.1制作课件“弦切角” 6.8.2制作课件“三角函数 $f(x) = A\sin(x + \phi)$ 的图像” 6.8.3制作课件“定滑轮的工作过程” 6.8.4制作课件“闭合电路的R—I曲线” 6.8.5制作课件“视觉暂留” 第7章多媒体CAI综合应用实例 7.1爱莲说—PowerPoint 7.2用字母表示数——PowerPoint 7.3地理连线题——Flash 7.4化学填空题——Flash 7.5现代诗歌赏析——Dreamweaver 7.6异面直线的距离——几何画板 7.7日全食现象——几何画板

章节摘录

版权页：插图：2.2图像素材 图像是多媒体CAI课件制作中最常用的素材，也是人类获取信息的重要来源之一，它是一种直观的教学媒体。

添加到课件中的图像有多种不同的用途，有的图像可用来设置为课件的背景图片，如边框底纹图片等；有的可直接用于教学，如历史资料图片等；有的则用来点缀课件画面，如花草动物图案等。

2.2.1图像素材概述 图像是静态的视觉媒体，它能直接表现事物，并且获取、创作和处理都比动画和视频容易，因而在多媒体作品中是使用最多的媒体形式。

1.图像的类型 位图和矢量图可以用来描述并且记录数字图像。

· 位图：描述和记录图像时，将图像划分成许多栅格，每一个栅格内的图像称为一个像素，描述和记录每一个像素的大小、位置和颜色，就描述和记录了整幅图像。

位图的数据量较大，适于表现内容复杂的图像，尤其是现实中的事物。

例如，使用基于位图的软件（如Painter和Photoshop）创作的图像，通过扫描仪获取的图像等都是位图图像。

· 矢量图：描述和记录图像时，将图像要素抽象成几何性质的点、线、面、体，并用数字方法描述和记录它们的形状、大小、位置和颜色（包括颜色的过渡变化）。

矢量图适于抽象地或模拟地描绘事物，难以表达出逼真的程度。

矢量图是使用基于矢量图的软件（如FreeHand和CorelDRAW）创作出来的。

2.图像的格式 图像数据可以压缩，也可以不压缩。

如果压缩，还可以采用不同的压缩算法。

技术上的一些区别，形成了不同的图像文件格式。

· BMP格式：Windows通用的图像格式，无压缩，数据量较大。

· JPG格式：一种压缩格式，数据量小。

在图像软件中保存该格式的图像时，可以选择不同的压缩比。

质量等级高，压缩比小，图像损失小；质量等级低，压缩比大，图像损失大。

JPG格式不支持Alpha通道，采用该格式的图像，适于背景素材，不适于前景素材。

· TIF格式：也是一种压缩格式，但压缩比没有JPG格式大。

可以保存Alpha通道，适于作为前景素材。

· GIF格式：一种压缩的256色图像格式。

Animated GIF格式是由一系列GIF图像生成的动画格式。

GIF图像和GIF动画的特点是数据量小，适用于于网络传输。

在多媒体课件中，适当地加入GIF图像或GIF动画，可以增添生动活泼的效果。

· PSD格式：图像软件Photoshop的专用图像格式，文件容量很大。

可保存图像处理过程中的各种编辑信息，如图层、通道和路径等。

3.图像的参数 数字图像有分辨率、大小和颜色等3个基本参数，其各自的作用如下。

· 图像分辨率：图像沿宽度和高度方向单位长度内所包含的像素数（以“像素/英寸”或“像素/厘米”为单位）。

对于同一幅图像，分辨率越高，对图像的描述就越精细，需要的数据量就越大；分辨率越低，图像越粗糙，数据量越小。

多媒体图像的图像分辨率通常采用72ppi。

· 图像大小：整幅图像所包含的总像素数，用宽度方向像素数与高度方向像素数的乘积表示。

多媒体图像素材的大小，通常不超过作品演示窗口的大小。

多媒体作品演示窗口大小最常采用1024×768（标屏）或者1366×768（宽屏），如果追求视觉效果的作品，也可采用更高的分辨率。

<<多媒体CAI课件制作基础教程>>

编辑推荐

《高等学校计算机应用规划教材:多媒体CAI课件制作基础教程(第4版)》结合作者多年制作多媒体CAI课件的经验,采用由浅入深、循序渐进的讲述方法,向读者详细介绍了多媒体CAI课件制作的原理和方法。

书中引用了大量典型实例,它们具有很高的参考价值,教师对这些实例稍加修改就可以直接应用于教学中,方便、快速地制作出适合自己课堂使用的多媒体CAI课件。

随书提供配套光盘,光盘中包括书中全部实例的素材、源文件,以及部分实例操作的多媒体演示视频。做到书盘结合,互动教学,举一反三,真正达到无师自通的效果。

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>