

<<多媒体课件设计理论与实践>>

图书基本信息

书名：<<多媒体课件设计理论与实践>>

13位ISBN编号：9787810825214

10位ISBN编号：7810825216

出版时间：2005-6

出版时间：北京交通大学出版社

作者：李振亭

页数：311

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>

<<多媒体课件设计理论与实践>>

内容概要

基于理论与实践相结合的宗旨，本书紧密结合信息技术应用和教育信息化的发展需要，介绍多媒体课件设计的基本原理及其技术和方法。

全书内容分为基础篇、开发篇和提高篇3大部分。

基础篇分4章，主要介绍多媒体计算机辅助教学的概念、多媒体课件设计依据的学习理论、多媒体课件系统开发的方法和步骤及多媒体信息素材采集和编辑的基本方法；开发篇分9章，主要以Authorware 7.0作为课件开发环境，介绍多媒体课件中常见的结构类型和基本教学模式对应各个教学单元、环节的开发制作的具体方法和技术；提高篇分两章，主要介绍系统变量、函数、高级编程和课件中高难度教学环节开发的技巧和方法。

每章章首有明确的教学目标，章末有紧密结合该章内容的“思考与练习”。

配书光盘包含全书所有示例源程序文件和所使用的多媒体素材。

本书可作为教育技术专业“多媒体课件设计”课程的教材、师范类各专业教学用书或参考书及中小学教师信息技术培训教程，也可作为广大教师、教育技术工作者的参考书。

<<多媒体课件设计理论与实践>>

书籍目录

基础篇	第1章 多媒体课件设计的基本概念	1.1 信息技术与教育信息化	1.1.1 信息时代的教育
	1.1.2 教育技术对教育改革的支持	1.1.3 现代教育技术对教学媒体与教学模式的建构	
	1.1.4 信息技术对教育模式的丰富	1.2 多媒体计算机辅助教学系统	1.2.1 多媒体的含义与多媒体计算机
	1.2.2 多媒体计算机辅助教学系统的构成	1.2.3 多媒体计算机辅助教学系统的工作原理和特点	
	1.3 计算机辅助教学的基本功能与作用	1.3.1 计算机辅助教学的概念	1.3.2 计算机辅助教学的基本作用
	1.4 计算机辅助教学的基本原理	1.5 计算机辅助教学的基本模式	
	1.6 多媒体课件的结构类型	1.6.1 CAI课件的概念与课件结构类型	1.6.2 多媒体CAI课件的结构
	思考与练习	第2章 多媒体CAI的理论基础	2.1 学习理论
	2.1.1 学习的概念	2.1.2 人类学习的特点	2.1.3 学习理论的概述
	2.2 行为主义学习理论与课件设计	2.2.1 行为主义的学习观	2.2.2 行为主义理论对CAI课件设计的影响
	2.2.3 行为学习理论为CAI提供的设计原则	2.3 认知学习理论与课件设计	2.3.1 认知理论的学习观
	2.3.2 认知学习理论对课件设计的启示	2.4 建构主义学习观与课件设计	2.4.1 建构主义学习观
	2.4.2 建构主义观点提供的课件设计原则和策略	2.5 课件设计的其他原则	2.5.1 人本主义原则
	2.5.2 学习软件的系统设计原则	2.5.3 屏幕界面的设计原则	思考与练习
	第3章 多媒体课件设计的技术基础	3.1 多媒体课件的开发步骤	3.2 多媒体课件的开发环境
	3.2.1 硬件环境	3.2.2 软件环境	3.3 多媒体课件的教学设计
	3.3.1 确定教学目标和教学内容	3.3.2 多媒体课件的教学策略	3.3.3 多媒体课件的结构设计
	3.3.4 交互方式的设计	3.4 多媒体课件脚本的编写	3.4.1 多媒体课件脚本概述
	3.4.2 脚本的格式类型	3.4.3 屏幕画面设计	3.4.4 表格式课件脚本编写示例
	3.5 使用说明书的撰写	3.5.1 使用说明书的主要内容	3.5.2 教学软件使用说明书示例
	3.6 CAI课件的评价	3.6.1 CAI课件评价的概念	3.6.2 CAI课件评价的标准
	思考与练习	第4章 多媒体素材的采集与编辑	4.1 文字和公式素材
	4.1.1 一般文本素材	4.1.2 艺术字的编辑处理	4.1.3 数学公式素材的编辑
	4.2 图形与图像素材	4.2.1 图形和图像的特点	4.2.2 图形和图像的来源
	4.2.3 “画图”软件的应用	4.3 动画素材	4.3.1 动画技术概述
	4.3.2 网页动画制作软件——Flash	4.3.3 其他动画制作软件	4.4 音频素材
	4.4.1 声音文件的格式及特点	4.4.2 数字音频的采集	4.4.3 Windows中的“录音机”
	4.5 数字视频素材	4.5.1 视频制作概述	4.5.2 数字视频文件的格式
	4.5.3 获得数字动态影像素材的方法	思考与练习	开发篇
	第5章 Authorware快速入门	第6章 顺序播放型课件的制作	第7章 音频、视频和动画素材的应用
	第8章 平面动画设计	第9章 交互式课件设计	第10章 应答与测试单元设计
	第11章 页式课件与导航设计	第12章 库和模块的应用	第13章 课件的打包和发布
	提高篇	第14章 变量、函数与算法	第15章 实验演示与环境模拟
	参考文献		

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>