

<<多媒体课件制作技术教程>>

图书基本信息

书名：<<多媒体课件制作技术教程>>

13位ISBN编号：9787811244120

10位ISBN编号：7811244128

出版时间：2008-8

出版单位：北京航空航天大学

作者：朱朝霞//蒋腾旭

页数：374

字数：614000

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>

## &lt;&lt;多媒体课件制作技术教程&gt;&gt;

## 前言

21世纪是一个信息时代，信息技术的飞速发展，不仅深刻地影响着人类的生活方式和工作方式，而且深刻地改变人类的教育方式、学习方式乃至思维方式。

对多媒体计算机具有的多种媒体信息进行集成性处理的技术能对语音、图像、视频、动画等进行数字化技术处理，从而使集成的多媒体信息在本质上具有多样性、集成性和交互性的特征，在表现形式上具有新颖性、艺术性、趣味性等特征，并能以一种全新的、图文并茂、声形辉映、生动逼真的形式再现。

充分发挥多媒体计算机的优势，能为学生的学习和发展提供丰富多彩的教育环境和有力的学习工具，有利于开阔学生的知识眼界，启迪学生的形象思维，增强学生的理解记忆，激发学生的学习热情及改善学生的认知方法，大大提高学习的效率。

因此，利用现代教育技术教学是中小学教师工作的重心，多媒体课件教学是现代教学中最常用的教学手段，多媒体课件制作是我们每一位中小学教师必须掌握的一项技术。

本书主要面向师范类学生和中小学教师编写，从基础入手，图文并茂，由浅入深，通过典型实例的学习与讲解，引导读者掌握各种软件中的制作技术，学会课件制作方法和技巧。

本书附有光盘，光盘含有书中各章节的实例、素材和课件制作的综合实例，可以直接在教学中使用。

本书着重介绍目前中小学课件制作最常用的软件：Flash MX、Authorware7.0和几何画板。

这3种软件具有不同的特点：Flash MX软件色彩丰富，制作的二维动画课件生动活泼，适合制作小学课件；Authorware7.0软件具有强大的交互功能，适合制作演示型、练习型和强化训练型课件；几何画板软件具有“在运动中保持给定的几何关系”，适合制作中小学数学、中学物理以及机电等课件，以进行创新和探索性教学。

在本书编写过程中，我们将每种软件所包含的知识点融合在教学实例的介绍过程中，读者在学习教学实例制作步骤后，将逐步掌握软件制作方法。

此外，因本书主要讲述与软件绘图有关的知识，故书中所有变量符号均采用正体书写。

本书由朱朝霞和蒋腾旭负责全书的策划、结构设计和全书统稿，朱朝霞编写第五、六篇，蒋腾旭编写第一篇，曹建华编写第二篇，李微编写第三篇，万权性和陈燕编写第四篇。

在编写过程中曾征求一些同行及学生的意见与建议，在此向为该书付出辛勤劳动的师生表示衷心的感谢！

另外，本书引用了一些同行编写的教材和文章（在参考文献中已注明），在此也向他们表示衷心的感谢！

限于编者水平，书中难免存在疏漏和不妥之处，恳请广大读者和专家批评指正。

## <<多媒体课件制作技术教程>>

### 内容概要

本书主要面向中小学教师以及师范类学生编写，从基础入手，图文并茂，由浅入深，通过典型实例的学习与讲解，引导读者掌握各种课件制作软件中的制作技术、方法和技巧。

本书共分六篇。

第一篇课件制作理论基础，主要讲解课件制作基本理论和方法，课件制作与应用的软件环境和硬件环境等；第二篇课件素材采集与编辑，主要讲解图像、声音和影视素材的采集与制作等；第三~五篇主要讲解Flash MX、Authorware7.0和几何画板软件制作技术；第六篇课件制作综合实例，主要讲解中小学典型课件案例。

本书附光盘，光盘含有书中各章节的实例、素材和课件制作的综合实例。

## &lt;&lt;多媒体课件制作技术教程&gt;&gt;

## 书籍目录

第一篇 课件制作理论基础	第1章 课件制作基本理论和方法	1.1 课件基础知识	1.2 多媒体CAI课件教学理论基础
	1.3 多媒体课件制作方法	1.4 多媒体课件制作原则	思考与实践
第2章 课件的制作环境与设备	2.1 硬件环境	2.2 软件环境	思考与实践
第3章 课件的应用环境与设备	3.1 基本应用环境	3.2 投影仪	3.3 视频展示台
			思考与实践
第二篇 课件素材采集与编辑	第4章 声音素材采集与编辑	4.1 音频素材录制设备的基本知识及特点	4.2 声音素材采集
	4.3 声音素材编辑	第5章 图片素材采集与编辑	5.1 图片素材采集设备的基本知识及特点
	5.2 图片素材采集	5.3 图片素材编辑整理	第6章 视频素材采集与编辑
			6.1 视频素材采集设备的基本知识及特点
		6.2 视频素材采集	6.3 视频素材编辑
			思考与实践
第三篇 Flash软件制作技术	第7章 Flash MX基本操作	7.1 第一次接触Flash MX	7.2 图层的基本操作
	7.3 按钮元件的基本操作	7.4 图形元件的基本操作	7.5 影片剪辑元件的基本操作
			思考与实践
第8章 Flash MX的素材处理	8.1 绘制图形的基本操作	8.2 导入外部图形的基本操作	8.3 文本工具
	8.4 声音应用	8.5 视频剪辑	思考与实践
第9章 Flash MX动画制作	9.1 逐帧动画	9.2 平移动画	9.3 旋转动画
	9.4 形变动画	9.5 引导动画	9.6 遮蔽动画
			思考与实践
第10章 Flash MX交互和导航	10.1 按钮事件与动态按钮	10.2 典型单场景交互课件	10.3 多场景导航课件
			思考与实践
第11章 Flash MX课件发布	11.1 作品导出	11.2 作品发布	思考与实践
第四篇 Authorware7.0软件制作技术	第12章 Authorware7.0素材处理	12.1 创建第一个Authorware7.0文件	12.2 Authorware7.0中的文字
	12.3 Authorware7.0中的图形和图像	12.4 Authorware7.0中音频文件的使用	12.5 Authorware7.0中影片文件的使用
	12.6 Authorware7.0中Flash动画的使用	思考与实践	第13章 Authorware7.0中的动画设计
	13.1 指向固定点的动画	13.2 指向固定直线上的某点动画	13.3 指向固定区域内的某点动画
	13.4 指向固定路径的终点动画	13.5 指向固定路径的任意点动画	思考与实践
第14章 Authorware7.0交互控制	14.1 “交互”设计图标	14.2 按钮响应	14.3 热区域响应
	14.4 热对象响应	14.5 目标区域响应	14.6 文本输入响应
	14.7 按键响应	14.8 条件响应	14.9 下拉菜单响应
	14.10 时间限制和重试限制响应	思考与实践	第15章 Authorware课件中流程改变和知识对象
	15.1 课件中流程的改变	15.2 知识对象概述	15.3 程序的打包和发布
	15.4 本章综合实例	思考与实践	第五篇 几何画板软件制作技术
第16章 几何画板使用基础	16.1 几何画板的启动与绘图工具的介绍	16.2 几何画板的基本操作	思考与实践
第17章 使用几何画板绘制简单几何图形	17.1 基本图形绘制	17.2 平面几何图形绘制	17.3 立体图形绘制
			思考与实践
第18章 使用几何画板进行图形计算	18.1 计算平面图形的长度	18.2 计算平面图形的面积	18.3 计算角的度数
			思考与实践
第19章 直线方程和二次函数图像的制作	19.1 直线方程的制作	19.2 函数图像的制作	思考与实践
第20章 制作动画效果和自定义工具	20.1 制作动画效果	20.2 使用自定义工具	思考与实践
第21章 几何画板课件综合实例	21.1 二次函数图像的动态演示	21.2 矩形与圆柱	思考与实践
第六篇 课件制作综合实例	第22章 课件“黄山奇石”(Authorware7.0制作)	22.1 课件演示效果	22.2 课件制作思路
	22.3 课件素材准备	22.4 课件制作过程	第23章 课件“直线和圆的位置关系”(几何画板制作)
			23.1 课件演示效果
			23.2 课件制作思路
			23.3 课件制作过程
第24章 课件“面具制作”(Flash X制作)	24.1 课件演示实例	24.2 课件制作思路	24.3 课件素材准备
			24.4 课件制作过程
第25章 课件“电磁振荡原理”(Authorware7.0制作)	25.1 课件演示效果	25.2 课件制作思路	25.3 课件素材准备
			25.4 课件制作过程参考文献

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>