

<<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：9787512405165

10位ISBN编号：7512405162

出版时间：2011-8

出版单位：北京航空航天大学

作者：朱朝霞//蒋腾旭

页数：448

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>

<<多媒体课件制作技术教程>>

内容概要

朱朝霞、蒋腾旭主编的《多媒体课件制作技术教程（第2版）》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。

《多媒体课件制作技术教程（第2版）》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

8.O、Authorware

7.O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。

本书中各章节的实例、素材和课件制作的综合实例可在出版社网站的“下载中心”下载。

<<多媒体课件制作技术教程>>

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 声音素材的采集

4.3 声音素材的编辑

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 视频素材的编辑

第三篇 Flash软件制作技术

第7章 Flash 8基本操作

7.1 【实例1】课件封面的制作

7.2 【实例2】绘制公共汽车

7.3 【实例3】苹果树

7.4 【实例4】苹果动态按钮

7.5 【实例5】枫叶飘落

思考与实践

第8章 Flash 8素材处理

8.1 【实例1】相框

8.2 【实例2】描边文字

8.3 【实例3】按钮添加声音

8.4 【实例4】冰山视频

思考与实践

第9章 Flash 8动画制作

9.1 【实例1】写毛笔字

<<多媒体课件制作技术教程>>

9.2 【实例2】花朵盛开

9.3 【实例3】匀速直线运动

9.4 【实例4】行星运动

9.5 【实例5】遮罩图画

思考与实践

第10章 课件的交互和导航

10.1 【实例1】碰撞的小球

10.2 【实例2】三角形内角和

10.3 【实例3】龟兔赛跑

10.4 【实例4】网络课件Loading的制作

思考与实践

第11章 制作练习与测试型课件

11.1 【实例1】制作填空题课件

11.2 【实例2】单项选择题课件

11.3 【实例3】拖曳题课件

思考与实践

第四篇 Authorware 7.0软件制作技术

第12章 Authorware 7.0素材处理

12.1 【实例1】课件片头制作

12.2 【实例2】讲故事

12.3 【实例3】我的家

12.4 【实例4】Authorware 7.0中音频文件的使用

12.5 【实例5】播放电影

12.6 【实例6】闪光文字动画

思考与实践

第13章 Authorware 7.0中的动画设计

13.1 【实例1】指向固定点动画——模拟打桌球

13.2 【实例2】指向固定直线上的某点动画——小球入箱

13.3 【实例3】指向固定区域内的某点动画——随机选择交通工具

13.4 【实例4】指向固定路径的终点动画——卫星探月

13.5 【实例5】指向固定路径的任意点动画——小球运动

思考与实践

第14章 Authorware 7.0交互控制

14.1 【实例】按钮响应

14.2 【实例2】条件响应——计算圆的面积

14.3 【实例3】热区域响应——看图识字

14.4 【实例4】热对象响应

14.5 【实例5】目标区域响应——认识工具

14.6 【实例6】文本输入响应——单项选择题

14.7 【实例7】按键响应——歌曲点播

14.8 【实例8】下拉菜单响应

14.9 【实例9】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 【实例1】课件的制作

15.2 【实例2】显示光驱盘符

15.3 【实例3】程序的打包和发布

<<多媒体课件制作技术教程>>

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”(Authorware 7.0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 8.0制作)

24.1 课件演示实例

24.2 制作思路

24.3 素材准备

24.4 课件制作过程

第25章 课件“电磁振荡原理”(Authorware 7.0制作)

25.1 课件演示效果

25.2 课件制作思路

<<多媒体课件制作技术教程>>

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>