

<<Flash课件制作技术精粹>>

图书基本信息

书名：<<Flash课件制作技术精粹>>

13位ISBN编号：9787121169519

10位ISBN编号：7121169517

出版时间：2012-6

出版时间：电子工业出版社

作者：孙方，苏仰娜，王慧 编著

页数：324

字数：383000

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>

<<Flash课件制作技术精粹>>

前言

序 多媒体课件是现行课件制作的发展方向，是信息化教学内容的重要载体和形式，使用多媒体课件教学既能丰富教学内容，又可以激发学生的学习兴趣，从而取得良好的课堂教学效果，在多媒体课件良好的交互性中进行个性化教学，因此，制作优良的多媒体课件成为教师教学、学生学习过程中一个主要的内容，也成为教师的基本技能之一。

但课件的制作工具、课件的设计方法以及课件的形式随着信息技术及教学理念的发展一直处于不断的变化过程中，这样也为学习课件制作带来了一定的困扰，有没有更好的课件制作学习方法呢？本书为这个问题做了很好的回答。

《Flash课件制作技术精粹》主要面向课件爱好者、中小学教师以及师范类学生，以FlashCS5及ActionScript3.

0语言为主要开发工具，从基础入手，由浅入深，通过典型实例的学习与讲解，引导读者掌握课件制作工具中的各种制作技术、方法和技巧，内容非常全面具体，并且能够密切配合软件工具的更新，详细介绍当前Flash软件最新版本的功能。

教材适用人群较广，既可作为高校相关专业的参考书，用于不同层次的多媒体课件制作培训班教材，也可作为广大中小学教师和有关人员制作互动多媒体课件的参考手册。

本书的另一个特点就是没有将课件设计和制作方法仅仅局限于具体的工具软件，其所介绍的课件设计和制作理念、知识加工、界面设计和交互实现技术具有一定的通用性，符合当前多媒体课件设计发展趋势。

本书的作者大多是从从事课件制作课程教学的高校优秀教师和学科教师，课件制作经验丰富，对Flash软件有深入的认识，有多个课件作品获得国家级及省级一等奖，指导的学生也有多人获奖。他们在课件制作的教授过程中有着自己的心得体会，能够结合教学实际，整理出一套现代教育教学中亟需的课件制作技巧。

难能可贵的是，该书作者不仅为读者选取了生动活泼、图文并茂的实例，并为读者提供了在线学习交流社区服务，在课件制作的理论指导下，突出实践能力的培养。

希望本书的出版能够满足国内对师范类本科生课件制作技能培训的教学要求，能够为学习Flash课件制作的朋友提供一些帮助。

<<Flash课件制作技术精粹>>

内容概要

课件制作的关键问题在于：界面、内容加工、交互和部署应用，《flash课件制作技术精粹》尝试从课件的角度解读flash，从课件的设计到素材以及内容的加工处理、从界面设计到交互实现……全面介绍了利用flash设计和实现课件的方法，本书内容贴近实践教学、案例丰富，并配有源文件和课件制作素材光盘，经过五年多的积累，形成了氛围良好的在线学习社区（www.etthink.com），为大家提供在线交流和反馈。

《flash课件制作技术精粹》共15章，主要包括flash软件的特点及对课件制作的支持、flash多媒体素材加工处理技术，flash课件功能模块实现、课件设计理论与方法，以及flash设计制作课件完整案例。本书适合课件爱好者阅读，师范院校师生也可将其作为教学课件、培训教材使用。

<<Flash课件制作技术精粹>>

作者简介

孙方，北京师范大学教育技术学专业研究生，现为安徽淮南师范学院教育技术学专业教师，长期从事多媒体课件制作等课程教学工作。

喜欢PPT，喜欢FLASH，对数字化学习资源设计与开发有浓厚兴趣，希望能够通过本书将自己在PowerPoint课件制作方面的经验分享出来，更希望能认识更多的有相同兴趣的朋友们。

<<Flash课件制作技术精粹>>

书籍目录

第1章 初识flash

- 1.1 flash与课件制作
- 1.2 flash中的几个概念和基本操作
- 1.3 flash课件的保存和发布

第2章 flash绘图技术

- 2.1 flash绘图特点与几个关键概念
- 2.2 案例：绘制月牙
- 2.3 案例：绘制箭头
- 2.4 案例：绘制平行四边形、旗帜、五星、圆环和空心字等
- 2.5 创意绘制：android机器人

第3章 flash中的动画技术

- 3.1 逐帧动画制作
- 3.2 变形动画制作-形状补间
- 3.3 变形动画制作-运动补间
- 3.4 引导线动画制作：蝴蝶翩翩
- 3.5 遮罩动画
- 3.6 综合实例：毛笔写字gif动画制作
- 3.7 flash cs5中新的动画制作方式

第4章 flash程序设计初步

- 4.1 动画的停止与播放
- 4.2 as3中的事件机制
- 4.3 include命令的使用
- 4.4 详解动作面板和代码片段面板的使用
- 4.5 flash中的按钮
- 4.6 案例：制作隐形按钮
- 4.7 其他时间轴控制命令：相册的制作

第5章 了解actionscript 3程序设计

- 5.1 案例：了解as3代码执行的顺序
- 5.2 了解as3代码基本规范
- 5.3 案例：了解变量和常量
- 5.4 运算符、表达式及运用
- 5.5 熟悉trace()函数的用法和as3代码调试方法
- 5.6 案例：打字练习（了解文本框工具的使用）
- 5.7 条件语句
- 5.8 循环语句
- 5.9 了解函数
- 5.10 详解flash中的舞台
- 5.11 详解flash中的时间轴和帧
- 5.12 详解flash中的影片剪辑

第6章 利用类设计课件

- 6.1 什么是类：class
- 6.2 as3类的结构
- 6.3 创建一个类文件
- 6.4 利用类方法
- 6.5 利用类设计课件

<<Flash课件制作技术精粹>>

6.6 详解flash中的显示类 (displayobject) 及应用

第7章 flash课件中的多媒体素材处理技术

7.1 flash中的图像处理技术

7.2 flash中的声音处理技术

7.3 flash中的视频处理技术

7.4 文本信息和xml文件处理技术

第8章 flash课件制作中的物理与数学知识

8.1 实例：解一元二次方程

8.2 抽奖程序，生成随机数

8.3 正弦曲线

8.4 距离计算

8.5 角度计算

8.6 画三角形

8.7 平抛运动

8.8 弹性

8.9 碰撞

8.10 其他数学和物理知识

第9章 flash课件制作中的时间处理

9.1 电子时钟

9.2 限时回答问题

9.3 倒计时

9.4 计时提醒：演讲比赛计时器

第10章 flash课件制作中的组件技术

10.1 组件应用的一般过程

10.2 常用组件应用

第11章 flash课件界面设计

11.1 界面设计的几个基本原则

11.2 flash中的预加载

11.3 课件退出功能和界面实现

11.4 课件帮助功能和界面实现

11.5 导航设计

11.6 封面、主界面和内容界面设计

11.7 界面元素的修饰

11.8 基于主题的课件界面设计方法

第12章 flash课件交互设计

12.1 提供反馈信息

12.2 按钮交互

12.3 热区交互

12.4 菜单交互

12.5 键盘和文本输入交互

12.6 拖放交互

12.7 练习题设计

第13章 flash课件常用的功能模块

13.1 背景音乐

13.2 窗口控制

13.3 画板批注

13.4 计时程序

<<Flash课件制作技术精粹>>

13.5 存储课件进度和学习者基本信息

13.6 课堂事件记录

第14章 flash课件综合实例制作——《多媒体画面艺术基础》课件

14.1 课件制作需求分析

14.2 多媒体课件教学设计

14.3 编写课件制作脚本

14.4 课件素材准备

14.5 课件界面设计

14.6 课件的交互设计

14.7 课件功能实现

第15章 课件制作基础理论

附录 flash课件制作中常见的问题

章节摘录

版权页：插图： 课件界面设计不只是为了好看，界面对内容的有效性是一个决定性因素。界面决定了交互，界面决定了人如何使用信息及操纵信息。

课件的界面设计主要解决课件信息的页面布局和呈现，界面设计的核心是如何让用户快速有效地获取课件信息。

界面设计的几个基本原则 关于界面设计原则的叙述有很多，用户中心、简洁一致、操作简单易用等等，在此仅针对课件界面设计中存在的问题，总结几个规则。

1.简洁 课件界面以简洁为美，简洁是突出有效信息的最有效的方法，任何东西多了就容易乱。课件界面设计也是如此，不随意在舞台上添加与内容无关或容易引起学习者注意力分散的元素。

界面简洁有以下几点要求。

(1) 用尽可能少的颜色(色彩统一)、用尽可能少的字体(适度区分出标题、内容不同层级的内容即可)、用尽可能少的呈现方式(动画统一)。

(2) 精简内容：让课件内容结构有序。

(3) 布局统一，内容区呈现位置与方式统一，导航呈现方式和位置统一。

(4) 留有空白。

(5) 相关联的信息和内容在空间上要靠近。

(6) 注意对齐。

2.突出关键信息 观看界面的视觉过程是一种视觉的空间运动。

在这个过程中，应当让用户能够快速找到自己需要的信息，因此在课件界面设计过程中一定要考虑这个页面上信息的主次关系，将主要的信息呈现在用户容易获取的区域。

突出关键信息可以从以下几个方面进行设计。

(1) 关键性的信息在界面中占主要位置(足够大的面积范围)。

(2) 通过空间位置的主次关系来确保流程的合理性，使视觉区域的流动符合人的生理习惯。

(3) 一个界面应当有一个明确的视觉中心，视觉中心从位置上接近于三分法的位置。

也可以理解为：以强烈的形象或文字占据界面的某个部位，形成界面视觉焦点。

视线往往由视觉中心开始，沿着一定的方向运动。

设计者将最有视觉魅力、最为重要的元素放在界面某区域，人为地创造界面的视觉中心，以显示界面阅读的起点。

(4) 顺序标记和结构标记，靠明确的顺序标记，借助文字等有先后信息的符号引导流程，如1.2.3.4...A, B, C, D...等，强制读者按编排的意图观看，这是一种最简单而又最有效的方法。

(5) 利用框架或其他视觉引导元素。

3.主题相关 在很多课件中充斥太多的特效或修饰元素，对内容没有任何引导作用，只是为了追求动画效果或者色彩炫丽，这些元素的使用往往没有增强学习者的学习效果，相反，干扰了学习者注意力。

在课件中使用的任何元素都应当与内容主题相联系，包括色彩、图像、图标、声音等，如果你觉得一个元素与内容没有任何关系，不能对课件内容起到引导、强化的作用就删除它。

<<Flash课件制作技术精粹>>

编辑推荐

《Flash课件制作技术精粹》适合于课件爱好者阅读，或为教师或师范生作为课件教学、培训教材使用。

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>