

<<Flash多媒体课件制作实用教程>>

图书基本信息

书名：<<Flash多媒体课件制作实用教程>>

13位ISBN编号：9787302254102

10位ISBN编号：7302254109

出版时间：2011-7

出版时间：清华大学

作者：缪亮 编

页数：394

字数：629000

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多媒体课件制作实用教程>>

内容概要

《flash多媒体课件制作实用教程(第二版)》是畅销教材《flash多媒体课件制作实用教程》的升级版。在保留原来图书优秀风格的基础上,总结了近几年本书在各级教学、培训中的使用经验,对部分课件范例进行了调整,更加注重flash课件制作技术的实用性。

《flash多媒体课件制作实用教程(第二版)》采用flash cs3简体中文版本,结合其他常用的多媒体制作软件,精心设计了大量的中小学课程中典型的flash课件范例,课件分类详尽、科学、实用。每一个章节都采用典型课件案例分析的讲解方式,将软件的使用方法和课件的制作思路、方法、技巧等紧密地结合起来。为了便于教学,每章都设计了“本章习题”和“上机练习”两个模块,这样可以使读者能及时检验学习成果以及举一反三地制作出更多精彩的课件范例。

为了让读者更轻松地掌握flash课件制作技术,作者制作了配套视频多媒体教学光盘。视频教程包括图书的全部内容,全程语音讲解,真实操作演示,让读者一学就会!

《flash多媒体课件制作实用教程(第二版)》的配套光盘中,提供了本教材用到的课件范例源文件及各种素材。所有课件范例的制作集专业性、艺术性、实用性于一身,非常适合中小学各科教师学习使用。可以将这些课件直接应用到教学中,或者以这些课件范例为模板,制作出更多更实用的课件。

《flash多媒体课件制作实用教程(第二版)》适合作为师范院校的多媒体课件制作教材、各级教师的培训教材,也适合中小学各科教师、多媒体课件制作人员及flash动画制作爱好者自学使用。

书籍目录

第1章 静态图形图像演示课件

1.1 flash课件制作流程——特效文字课件封面

1.1.1 flash cs3工作环境

1.1.2 新建flash文档和设置文档属性

1.1.3 创建文字

1.1.4 保存、测试和导出课件

1.1.5 打开文档和设置文字滤镜效果

1.2 绘图基础——凸透镜和凹透镜

1.2.1 认识“工具”面板

1.2.2 显示和设置网格

1.2.3 使用“线条工具”绘制凸透镜

1.2.4 使用“矩形工具”绘制凹透镜

1.2.5 使用颜料桶工具填充颜色

1.2.6 使用“文本工具”创建竖排的课件标题

1.3 绘图基础——石墨分子晶体结构俯视图

1.3.1 利用绘图辅助工具——辅助线和标尺绘图

1.3.2 使用“多角星形工具”绘制正六边形

1.3.3 使用“椭圆工具”绘制球体

1.3.4 使用“任意变形工具”改变球体大小

1.3.5 使用“填充变形工具”改变球体填充

1.3.6 创建立体投影效果的课件标题

1.4 绘图基础——几何形状

1.4.1 使用“基本矩形工具”绘制圆角矩形和十字花形

1.4.2 使用“基本椭圆工具”绘制圆环和扇形

1.4.3 运用合并绘制模式绘制不规则多边形

1.4.4 运用对象绘制模式绘制牵牛花形

1.4.5 绘制课件背景

1.4.6 使用“文本工具”创建连体字标题效果

1.4.7 使用对齐面板布局对象

1.5 图形元件和多图层绘图——草原散章

1.5.1 新建文档和创建“背景”图形元件

1.5.2 使用钢笔工具创建“白云”和“小草”图形元件

1.5.3 使用刷子工具创建“小河”图形元件

1.5.4 使用“铅笔工具”创建“飞鸟”图形元件

1.5.5 运用多图层技术布局场景

1.5.6 在主场景中编辑完善“小河”图形元件

1.5.7 使用“墨水瓶工具”创建填充字课件标题

1.6 位图处理技术应用——荷塘月色

1.6.1 新建文档和导入位图

1.6.2 创建“荷花1”和“荷花2”影片剪辑元件

1.6.3 使用套索工具清除位图的背景

1.6.4 综合运用各种绘图工具创建其他图形元件

1.6.5 布局场景

1.6.6 为影片剪辑元件添加滤镜效果

1.7 描图技术应用——英语口语型演示课件

<<Flash多媒体课件制作实用教程>>

- 1.7.1 新建文档并导入位图
- 1.7.2 使用“钢笔工具”描图
- 1.7.3 制作位图填充字课件标题
- 1.7.4 创建其他图形元件和布局场景
- 1.8 本章习题
- 1.9 上机练习
- 练习1 五线谱
- 练习2 立体几何图形
- 练习3 物理实物电路图
- 练习4 惊弓之鸟
- 第2章 利用动画技术制作动态演示课件
- 2.1 利用逐帧动画制作课件——蜡烛
- 2.1.1 创建“蜡烛杆”图形元件
- 2.1.2 创建“光晕”图形元件并柔化填充边缘
- 2.1.3 运用逐帧动画创建“火焰”影片剪辑元件
- 2.1.4 利用元件嵌套功能创建“蜡烛火焰”影片剪辑元件
- 2.1.5 布局主场景
- 2.2 利用动作补间动画制作课件——化合反应的微观现象
- 2.2.1 创建文档和课件所需元件
- 2.2.2 规划图层并布局课件背景和标题
- 2.2.3 创建化合反应动作补间动画
- 2.2.4 定义简单的帧动作
- 2.3 利用形状补间动画制作课件——内吞
- 2.3.1 创建“物质”图形元件
- 2.3.2 运用形状补间动画创建“图标”影片剪辑元件
- 2.3.3 布局背景和标题
- 2.3.4 创建内吞过程补间动画
- 2.4 利用路径动画制作课件——台风
- 2.4.1 创建课件界面
- 2.4.2 创建“台风”图形元件
- 2.4.3 创建台风沿路径移动的动画
- 2.4.4 将路径在动画中显示出来
- 2.4.5 增强动画效果
- 2.4.6 用“自定义缓入/缓出”调整台风的速度
- 2.5 利用遮罩动画制作课件——波的衍射
- 2.5.1 创建课件界面
- 2.5.2 运用形状补间动画创建“圆”影片剪辑元件
- 2.5.3 运用多图层创建“波”影片剪辑元件
- 2.5.4 运用遮罩动画实现衍射动画效果
- 2.5.5 定义动作实现简单交互
- 2.6 多层复杂演示课件——勾股定理
- 2.6.1 新建文档并创建课件界面
- 2.6.2 创建图形元件
- 2.6.3 利用动作补间动画创建三角形移动、旋转动画效果
- 2.6.4 利用动作补间动画创建正方形渐显动画效果
- 2.6.5 完善动画效果
- 2.6.6 创建课件的起始页面和控制课件播放

<<Flash多媒体课件制作实用教程>>

2.7 动画技术综合应用——氧气的实验室制法

2.7.1 创建课件界面和图形元件

2.7.2 创建影片剪辑元件

2.7.3 布局场景中的静态实验仪器

2.7.4 创建主场景中的动画

2.7.5 运用遮罩动画添加文字滚动效果

2.8 本章习题

2.9 上机练习

练习1 认识生字

练习2 爬山虎的脚

练习3 太阳、地球和月亮

练习4 椭圆的画法

第3章 声音、视频在flash课件中的应用

3.1 古诗朗诵

3.1.1 在photoshop中编辑和创建图像素材

3.1.2 用goldwave裁剪和编辑背景音乐

3.1.3 导入素材并创建课件界面

3.1.4 创建元件

3.1.5 声音和动画同步播放的制作

3.1.6 制作其他动画

3.2 英语情景课文——letter to a friend

3.2.1 用goldwave录制声音

3.2.2 调整控制声音的音量

3.2.3 利用flash内置的功能压缩声音

3.2.4 卡通人物造型

3.2.5 创建卡通人物动画效果

3.2.6 布局场景并实现课件主动画

3.3 视频在flash课件中的应用——火山地理现象

3.3.1 flash支持的视频类型

3.3.2 将视频嵌入flash课件

3.3.3 渐进式下载播放外部视频

3.4 本章习题

3.5 上机练习

练习1 瑞雪

练习2 几何作图

练习3 构造地震的成因

第4章 单场景交互课件

4.1 简单交互课件

4.1.1 运用photoshop处理课件位图素材

4.1.2 运用photoshop制作课件特效字标题

4.1.3 导入素材和创建课件界面

4.1.4 制作按钮元件

4.1.5 布局图形和按钮元件

4.1.6 定义帧动作和按钮动作实现交互

4.2 分模块交互课件——正方体截面

4.2.1 利用swift 3d制作立体图形动画

4.2.2 创建课件界面和导入swift 3d文件

<<Flash多媒体课件制作实用教程>>

- 4.2.3 制作动态按钮
- 4.2.4 制作截面影片剪辑元件
- 4.2.5 布局场景和实现交互导航控制
- 4.3 翻书效果交互课件——英语看图对话
 - 4.3.1 创建翻书交互页面图形元件
 - 4.3.2 应用动作补间动画创建翻书效果
 - 4.3.3 翻书效果交互页面布局及实现交互控制
- 4.4 本章习题
- 4.5 上机练习
 - 练习1 祝福
 - 练习2 认识立体图形
 - 练习3 带电粒子在电场中的运动
- 第5章 多场景导航课件
 - 5.1 典型多场景导航课件——变阻器
 - 5.1.1 整体规划多场景课件的模块结构
 - 5.1.2 在photoshop中制作课件主控界面图像
 - 5.1.3 在flash中创建多场景文档
 - 5.1.4 制作分场景动画
 - 5.1.5 定义动作脚本实现多场景导航
 - 5.2 网络型多模块导航课件——金属的物理性质
 - 5.2.1 整体规划网络型导航课件的模块结构
 - 5.2.2 制作课件片头影片
 - 5.2.3 制作主控导航影片
 - 5.2.4 制作其他功能模块影片
 - 5.2.5 定义动作脚本以实现网络型课件的交互导航控制
 - 5.2.6 actionscript补习班——加载函数详解
 - 5.3 网络课件中的loading制作
 - 5.3.1 制作课件主场景动画
 - 5.3.2 制作简单loading
 - 5.3.3 制作精确loading
 - 5.4 本章习题
 - 5.5 上机练习
 - 练习1 电磁振荡
 - 练习2 白蝴蝶之恋
 - 练习3 课件loading
- 第6章 用actionscript制作复杂动画课件
 - 6.1 actionscript概述
 - 6.1.1 actionscript的首选参数设置
 - 6.1.2 动作面板
 - 6.1.3 脚本助手的应用
 - 6.2 弹簧振子
 - 6.2.1 制作元件和布局场景
 - 6.2.2 编程思路分析
 - 6.2.3 定义动作脚本
 - 6.2.4 actionscript补习班——math类和flash坐标系
 - 6.3 正弦曲线
 - 6.3.1 制作元件和布局场景

<<Flash多媒体课件制作实用教程>>

- 6.3.2 定义动作脚本
- 6.3.3 actionscript补习班——复制影片剪辑和设置影片剪辑属性
- 6.4 凹透镜成像原理
 - 6.4.1 创建课件界面和制作元件
 - 6.4.2 布局场景和创建动态文本
 - 6.4.3 定义动作脚本
 - 6.4.4 actionscript补习班——拖曳对象
- 6.5 基于actionscript 3.0的课件开发
 - 6.5.1 actionscript 3.0类的架构
 - 6.5.2 actionscript 3.0类的应用
 - 6.5.3 actionscript 3.0的事件处理模型
 - 6.5.4 actionscript 3.0事件模型应用范例
- 6.6 本章习题
- 6.7 上机练习
 - 练习1 圆和圆的位置关系
 - 练习2 纵波波形演示
 - 练习3 动态抛物线图像
- 第7章 利用模板制作课件
 - 7.1 演示文稿模板课件——显微镜原理
 - 7.1.1 从flash模板创建影片文档
 - 7.1.2 创建影片剪辑元件
 - 7.1.3 制作演示文稿课件
 - 7.2 专业幻灯片模板课件——认识计算机
 - 7.2.1 从flash模板创建影片文档
 - 7.2.2 创建幻灯片屏幕
 - 7.2.3 制作幻灯片
 - 7.2.4 利用“行为”面板添加按钮行为
 - 7.3 测验模板课件——中学物理在线测验
 - 7.3.1 从flash模板创建影片文档
 - 7.3.2 制作第1个题型——拖曳题
 - 7.3.3 制作第2个题型——填空题
 - 7.3.4 制作第3个题型——热对象题
 - 7.3.5 制作第4个题型——热区题
 - 7.3.6 制作第5个题型——多项选择题
 - 7.3.7 制作第6个题型——判断题
 - 7.3.8 制作单一类型的测验题课件
 - 7.3.9 定制测验题播放效果
 - 7.4 自制flashi课件模板
 - 7.4.1 制作连线题课件影片和创建模板说明
 - 7.4.2 自制课件文档为模板
 - 7.4.3 应用连线题模板
 - 7.5 本章习题
 - 7.6 上机练习
 - 练习1 照片幻灯片放映模板课件——桂林山水
 - 练习2 演示文稿模板课件——环境和环境问题
 - 练习3 测验模板课件——英语综合测试
- 第8章 用ui组件制作标准测验题课件

<<Flash多媒体课件制作实用教程>>

8.1 判断题课件

8.1.1 制作答题反馈信息影片剪辑元件

8.1.2 制作单选按钮选项

8.1.3 定义动作脚本判断答案对错

8.2 单选题课件

8.2.1 制作单选题题目

8.2.2 创建单选按钮

8.2.3 创建用来显示反馈信息的动态文本

8.2.4 用按钮实现翻页导航控制

8.2.5 利用侦听器对象编程实现答题信息反馈

8.3 多项选择题课件

8.3.1 创建测验题目和复选框

8.3.2 创建“查看结果”按钮和动态文本

8.3.3 定义“查看结果”按钮的动作脚本

8.4 填空题课件

8.4.1 创建课件界面和元件

8.4.2 创建动态文本和输入文本

8.4.3 定义动作脚本

8.5 用actionsript 3.0组件开发测验题课件

8.5.1 用actionsript 3.0组件开发判断题课件

8.5.2 用actionsript 3.0组件开发其他测验题课件

8.6 本章习题

8.7 上机练习

练习1 限时单选题——语文综合测试

练习2 多项选择题课件——历史测试题

练习3 统计成绩的整数加减测验

第9章 智力游戏课件

9.1 拖曳题课件——组装化学实验装置

9.1.1 创建课件界面和实验仪器

9.1.2 创建待安装的仪器元件和碰撞检测元件

9.1.3 用动作脚本实现仪器拖曳和组装

9.1.4 实现答案查询功能

9.2 连线题课件

9.2.1 创建连线题题目和连线按钮

9.2.2 定义动作脚本实现连线功能

9.2.3 实现声音反馈功能

9.3 智能题库课件

9.3.1 课件制作思路 and 创建外部文本文件

9.3.2 创建显示测验题目的动态文本

9.3.3 用loadvariablesnum()函数加载外部文本文件

9.3.4 实现单选题的测验功能

9.3.5 实现统计成绩功能

9.3.6 制作完美版测验题库课件

9.4 本章习题

9.5 上机练习

练习1 拖曳游戏课件——七巧板

练习2 智力移火柴

<<Flash多媒体课件制作实用教程>>

练习3 英语单词记忆课件——打气球

第10章 flash课件制作技巧

10.1 fscommand()函数控制flash课件的播放

10.1.1 fscommand()函数详解

10.1.2 用fscommand()函数控制课件的播放

10.2 flash课件的编译、保护和输出

10.2.1 将课件创建成exe文件

10.2.2 保护课件作品

10.2.3 将课件发布到网页

10.2.4 在vcd上播放flash课件

10.3 建构flash积件库

10.3.1 用闪客精灵解析元件

10.3.2 管理“库”面板

10.3.3 公用库

10.4 将flash课件插入到authorware中

10.4.1 在authorware程序中直接插入flash动画

10.4.2 利用控件插入flash动画

10.4.3 关于程序打包时xtras(插件)的问题

10.5 将flash课件插入到powerpoint中

10.5.1 通过控件管理器插入flash动画

10.5.2 通过插入对象的方法插入flash动画

10.6 本章习题

10.7 上机练习

练习1 用闪客精灵解析swf影片

练习2 建构化学仪器、物理电器、数学工具等积件库

练习3 flash和authorware整合课件——信息技术课件

练习4 flash和powerpoint整合课件——角的画法

附录 参考答案

章节摘录

版权页：插图：

<<Flash多媒体课件制作实用教程>>

编辑推荐

《Flash多媒体课件制作实用教程(第2版)》：提供多媒体教学光盘提供免费的电子教案提供配套的实验教材课件类型一网打尽，剖析过程详细生动，以课件实例为主要内容，注重课件综合制作能力的训练，整合多种辅助软件，全面展示Flash课件制作技术内幕，互动式学习，提供配套的视频多媒体教学光盘。

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>