

<<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

出版时间：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>