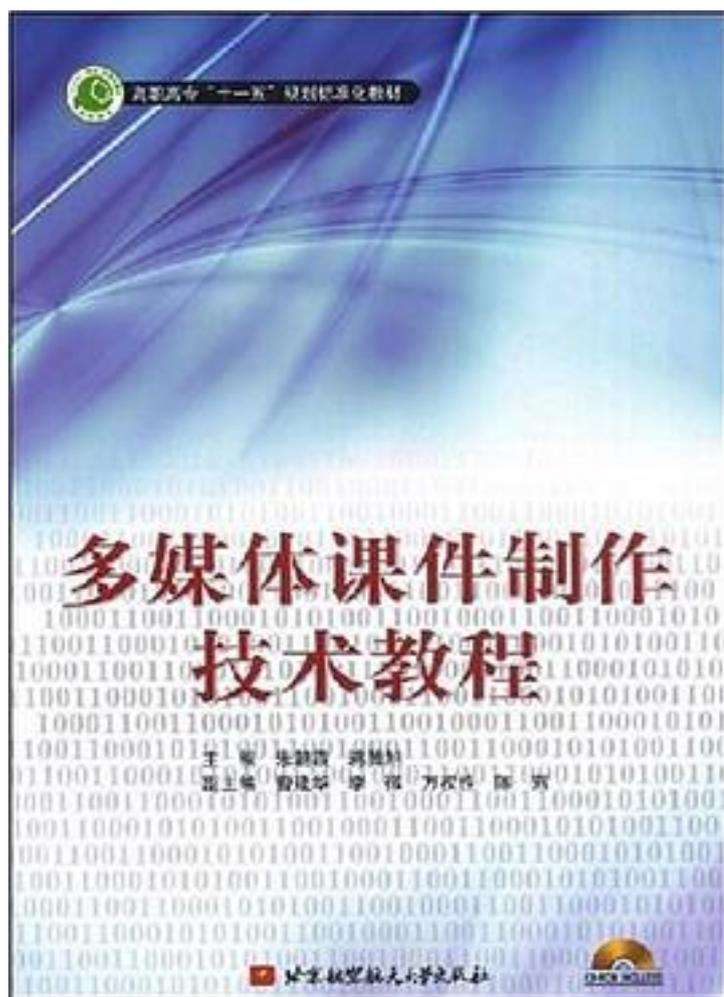


多媒体课件制作技术教程



[多媒体课件制作技术教程_下载链接1](#)

著者:朱朝霞//蒋腾旭

出版者:北京航空航天大学

出版时间:2008-8

装帧:

isbn:9787811244120

《高职高专“十一五”规划标准化教材·多媒体课件制作技术教程》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。

《高职高专“十一五”规划标准化教材·多媒体课件制作技术教程》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。《高职高专“十一五”规划标准化教材·多媒体课件制作技术教程》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。

作者简介:

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
• • • • • [\(收起\)](#)

[多媒体课件制作技术教程_下载链接1](#)

标签

评论

[多媒体课件制作技术教程_下载链接1](#)

书评

[多媒体课件制作技术教程_下载链接1](#)