

<<网络教学课件制作>>

图书基本信息

书名：<<网络教学课件制作>>

13位ISBN编号：9787115126764

10位ISBN编号：7115126763

出版时间：2004-10-1

出版单位：人民邮电出版社

作者：钟小平,李贝贝,杨彦明

页数：369

字数：579000

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>

<<网络教学课件制作>>

内容概要

本书针对学校教学和企业培训网络化对教学课件的需求，全面系统地介绍了目前主流的网络课件制作技术。

首先简介网络课件基本知识和网络课件素材准备，接着讲解教学型、测验型和模拟型网络课件制作，再重点介绍虚拟现实课件、流媒体(同步多媒体)课件和网络教学系统的开发，最后以Authorware为例讲解传统CAI课件的网络发布。

书中还涉及到网页型课件、Flash课件以及操作步骤演示课件的制作和发布。

本书以课件本身的制作为主，重点讲解各种网络课件类型的制作技术和方法。

书中精选了典型的、易学易用的可视化制作工具，使读者不必学习复杂的软件的使用，而是通过详细制作实例，引导课件制作人员专注于课件本身，提高制作效率。

本书便于自学，也可用作培训教材，主要面向大中小学教师、企业培训人员以及网络教学培训的技术支持人员，书中所涉及的网络媒体制作内容也适合其他行业的相关人员参考。

<<网络教学课件制作>>

书籍目录

- 第1章 网络课件基础 11.1 了解网络教学 11.1.1 CAI与网络教学 11.1.2 远程教学与网络教学
 21.1.3 网络教学的特性 21. 教学资源共享 22. 学习资源丰富多样 33. 丰富的表现形式 34. 不受时间和空间的限制 35. 多向互动和交互 36. 学习个性化 37. 支持自主学习 38. 创建平等的学习环境 49. 教学管理自动化 41.1.4 网络教学模式 41. 同步讲授模式 42. 异步讲授模式 43. 自主学习模式 54. 协作学习模式 51.1.5 网络教学平台 51. 网络教室 52. 网络教学软件平台 71.2 网络课件 81.2.1 网络课件概述 91. 网络课件的概念 92. 网络课件与单机课件 93. 网络课件与网络课程 101.2.2 网络课件类型 101. 按教学目的划分 102. 按制作技术划分 113. 其他划分方法 131.2.3 网络课件的教学应用 141. 课堂辅助教学 142. 组合教学 143. 同步网络教学 144. 异步网络教学 151.3 网络课件制作与发布 151.3.1 网络课件制作环境 151.3.2 网络课件制作工具 151. 传统的CAI课件制作工具 152. 网页设计软件 173. Flash 174. 动态网页制作工具 175. 专用的网络课件制作工具 171.3.3 网络课件制作步骤 181. 前期分析 182. 教学设计 193. 脚本编写 194. 素材准备与制作 195. 课件制作合成 196. 课件测试 207. 课件发布 20第2章 网络课件素材准备 212.1 文本和符号 212.1.1 输入文本 212.1.2 特殊符号的输入 221. 使用中文输入法 232. 在网页制作工具中插入特殊符号 232.1.3 文本格式及其转换 232.1.4 利用图形图像或动画来表现文本 241. 图像化文本概述 242. 用Xara3D制作三维文字 253. 用COOL 3D制作三维文字 252.2 公式和图表 262.2.1 制作公式 271. 数学物理公式 272. 化学公式 282.2.2 制作表格 282.2.3 利用Office制作常见的图表 291. 组织结构图 292. 统计图表 293. 图示 304. 流程图 302.2.4 利用Microsoft Visio制作各类图表 312.3 图形与图像 322.3.1 图形图像基础 321. 图形和图像 322. 图形图像格式 333. 图形图像格式转换 342.3.2 图形图像素材的获取 342.3.3 从屏幕捕获图像 351. 图像捕获工具 352. 使用SnagIt捕获图像 353. 从VCD和其他视频上捕获图像 362.3.4 图形图像素材的制作 371. 图形图像编辑 372. 图像的优化 383. 使用几何画板制作数学物理图形 382.4 音频 402.4.1 音频基础 411. 数字音频的参数和指标 412. 音频文件格式 413. 课件音频素材的获取途径 422.4.2 音频录制 422.4.3 音频编辑 432.4.4 MP3制作 442.5 视频 452.5.1 视频格式 452.5.2 视频素材的获取 461. 获取视频素材的方法 462. 截取视频片段 463. 捕获屏幕动态图像 472.5.3 视频素材编辑 482.6 动画 482.6.1 动画基础 482.6.2 GIF动画 492.6.3 Java动画 502.6.4 Flash动画 511. Flash动画概述 512. Flash动画类型 513. 获取Flash动画素材 524. 浏览和解析Flash动画 532.6.5 FLASH 3D动画素材 541. 3D Flash Animator 542. Swift 3D 573. 其他Flash 3D软件 602.7 操作步骤演示素材与课件制作 602.7.1 操作步骤演示类课件概述 601. 操作步骤演示类课件简介 602. 制作工具和方法 612.7.2 快速制作操作步骤演示类课件 611. 录制操作步骤素材 612. 帧的基本处理 633. 添加注释等对象 644. 配音 665. 改变鼠标 676. 设置电影参数 677. 预览和输出动画 68第3章 教学型网络课件制作 693.1 制作“幻灯式”网络课件 693.1.1 “幻灯式”网络课件概述 693.1.2 将PowerBuilder课件转换为“幻灯式”网络课件 703.1.3 利用Flash模板快速制作“幻灯式”网络课件 713.2 制作网页型教材 743.2.1 网页型教材概述 743.2.2 用FrontPage制作网页型教材 741. 创建框架网页 742. 制作标题网页 763. 制作课件目录 763.3 制作网页型教学课件 793.3.1 网页型教学课件概述 803.3.2 用Dreamweaver制作网页型教学课件 801. 素材准备 802. 创建站点 813. 页面制作 834. 首页制作 845. 导航结构设计 85第4章 练习与测验型网络课件制作 874.1 练习与测验型网络课件基础 874.1.1 练习与测验型网络课件的特性 874.1.2 练习与测验型网络课件的应用 884.1.3 练习与测验型网络课件制作的注意事项 894.1.4 练习与测验型网络课件的开发工具 894.2 快速制作Web练习和测验课件 904.2.1 了解Hot Potatoes软件 904.2.2 制作多种题型的小测验 911. 制作单选题 912. 制作多选题 953. 制作填空题(简答题) 954. 制作填空/选择混合题 965. 制作阅读理解练习题 976. 制作完形填空练习题 987. 制作其他题型的练习题 994.2.3 制作填空题 991. 制作短文填空题 992. 制作句子填空题 1004.2.4 制作匹配题 1014.2.5 制作句子重组题和排序题 1024.2.6 Hot Potatoes课件的发布和管理 1044.3 制作更为专业的Web练习与测验课件 1044.3.1 CourseBuilder软件实用基础 1041. 安装CourseBuilder扩展 1042. CourseBuilder交互 1054.3.2 制作多种题型的练习题 1061. 制作选择题 1062. 采用复制方法提高课件制作效率 1123.

<<网络教学课件制作>>

使用自定义模板提高课件制作效率 1124. 制作填空题 1145. 制作拖放题 1156. 制作探测题 1177. 在课件制作中使用CourseBuilder交互控件 1194.3.3 使用动作管理器增强课件的交互功能 1201. 进一步了解动作管理器 1202. 段的设置 1213. 条件的设置 1224. 动作的设置 1244.3.4 为网络课件增加计分功能 1261. 了解CourseBuider的计分和数据跟踪 1262. 在一个页面上实现自我测验 1293. 直接用动作管理器交互对象来跟踪数据 1314. 复杂的计分 1325. 利用一个页面制作完整的模拟试卷 1354.3.5 对多个页面的试题进行计分和跟踪 1354.3.6 在服务器端记录练习结果或答题成绩 1384.3.7 将含有CourseBuilder交互页面上载到服务器 1404.4 使用通用工具制作练习与测验型网络课件

1404.4.1 利用网页表单和脚本来制作练习与测验型课件 1404.4.2 利用Flash制作练习与测验型课件 1421. 制作练习与测验型课件的Flash技术 1422. 用Flash制作多选题 1434.4.3 利用Flash测验模板制作练习与测验型课件 1461. 了解Flash学习交互和测验模板 1462. 使用测验模板制作测验课件

1474.5 建立学习站点跟踪、评估练习和测验情况 1514.5.1 了解Macromedia的Learning Site扩展 1524.5.2 定义学习站点 1524.5.3 组织和编排学习内容 1531. 了解跟踪和计分页面 1542. 为数据跟踪准备页面 1543. 将页面添加到学习站点 1554. 管理学习站点中的页面 1564.5.4 设置学习站点外观 1564.5.5 控制学习站点的导航 1574.5.6 设置学习活动跟踪 1574.5.7 设置学生登录和结果页面 1594.5.8 测试和发布学习站点 1594.5.9 发布和管理学习站点 1604.5.10 多项学习活动的管理 1604.5.11 跟踪和分析结果 1601. 跟踪学生信息 1612. 跟踪学习活动(课程)情况 1613. 学生和活动信息查询 1624.5.12 将学习站点的使用界面中文化 162第5章 模拟型网络课件制作 1635.1 模拟型网络课件基础 1635.1.1 模拟型课件的特性 1635.1.2 模拟型网络课件的类型 1641. 演示模拟 1642. 实验模拟 1643. 训练模拟 1644. 其他模拟 1645.1.3 模拟型网络课件的制作方法和工具 1655.1.4 模拟型网络课件制作注意事项 1655.2 制作演示模拟网络课件 1665.2.1 制作简单的演示模拟网络课件 1661. 准备工作 1662. 制作第1个演示实验 1663. 制作第2个演示实验 1714. 制作第3个演示实验 1735. 将3个演示实验合成 1745.2.2 复杂的演示模拟课件制作 1741. 制作准备 1742. 制作步骤 1753. 另一种复制剪辑的方法——使用“attachMovie”语句 1795.3 制作实验模拟课件 1805.3.1 课件制作准备 1805.3.2 课件制作步骤 1811. 准备和安装酒精灯、铁架台 1812. 装制剂、连接导管与试管 1833. 准备水槽和集气瓶 1854. 点火给试管加热 1865. 收集氧气 1876. 添加控制按钮和说明文字 189第6章 虚拟现实网络课件制作 1916.1 虚拟现实技术基础 1916.1.1 什么是虚拟现实 1916.1.2 虚拟现实类型 1926.1.3 基于网络的虚拟现实技术 1926.2 VRML课件制作 1936.2.1 VRML与网络教学 1931. VRML概念 1932. VRML特性 1943. VRML在网络教学中的应用 1956.2.2 VRML语法基础 1951. VRML语言基本概念 1962. 基本造型 1973. 组节点 1984. 造型变换 1985. 光照 1996. 多媒体 1997. 动画 1998. VRML检测器与事件驱动 2019. 脚本 20210. 系统环境 20211. 将VRML文件集成到网页 2036.2.3 VRML浏览器 2031. Microsoft VRML 2.0 Viewer 2032. Cosmo Player 2053. 其他VRML浏览器 2066.2.4 VRML制作工具 2061. VRML代码编辑软件 2062. 可视化VRML制作工具 2076.2.5 使用Cosmo World制作VRML作品 2081. 熟悉Cosmo World界面 2082. Cosmo World的基本操作 2093. 创建简单的几何形体 2154. 创建复杂的模型 2165. 创建动画 2246. 创建空间结构 2266.2.6 使用VrmlPad编辑VRML 2281. 认识VrmlPad 2282. 用VrmlPad下载VRML文件 2293. 用VrmlPad压缩优化VRML文件 2306.3 Web3D与课件制作 2316.3.1 Web3D概述 2311. Web3D的发展 2312. Web3D在网络教学中的应用 2316.3.2 Web3D技术解决方案 2321. X3D 2322. Viewpoint 2323. Cult3D 2334. Pulse3D 2335. Adobe Atmosphere 2336. Java 3D 2347. 其他Web3D技术 2346.3.3 Web3D制作的基本流程 2346.3.4 使用Cult3D制作Web3D课件 2351. Cult3D制作过程 2352. 使用Cult3D Exporter插件输出Cult3D Designer文件 2363. 了解Cult3D Designer操作界面 2374. 发布Cult3D作品 2415. 用Cult3D Designer设计简单的三维交互作品 2436. 使用向导快速实现对象的三维立体展示 2477. 定制三维立体展示作品 2498. 制作三维行走场景 2526.4 用全景技术制作网络课件 2546.4.1 全景技术与网络教学 2541. 全景的3种类型 2542. 全景技术的优势 2553. 全景技术在网络教学的应用 2556.4.2 全景VRML课件制作工具 2551. 专门的全景制作工具 2552. 使用VRML或Web3D制作工具 2563. Apple QuickTime VR Authoring Studio 2574. 基于Java技术的全景制作工具 2576.4.3 全景课件制作实例 2581. 全景制作的基本步骤 2582. 使用HotMedia制作虚拟实景 2583. 使用Ulead COOL 360制作全景虚拟实景 2624. 使用杰图造型师制作虚拟仪器 264第7章 流

<<网络教学课件制作>>

媒体课件的制作和发布 2677.1 流媒体课件基础 2677.1.1 流媒体技术简介 2671. 流媒体概念
 2672. 流媒体播放方式 2683. 流媒体系统 2694. 流媒体解决方案 2695. 流媒体文件格式 2706. 流
 媒体传输协议 2707. 流媒体与Web集成 2707.1.2 流媒体技术在网络教学中的应用 2711. 实时同步
 式讲授 2712. 非实时异步式讲授 2717.1.3 流媒体课件的类型 2721. 简单的流媒体点播课件 2722.
 基于流技术的同步多媒体课件 2737.2 流媒体点播课件的制作与发布 2747.2.1 流媒体课件素材制
 作 2741. 视频和音频素材的数字化处理 2742. 使用编码器进行流媒体格式转换 2743. 直接录制流媒
 体 2767.2.2 编辑流媒体文件 2761. Windows Media文件编辑器 2762. 专业编辑工具Asf Tools 2773.
 RealMedia文件编辑工具RealMedia Editor 2777.2.3 在网页中整合流媒体文件 2787.2.4 发布流媒体
 课件 2791. 安装Windows Media服务器 2792. 创建和管理点播发布点 2793. 课件内容发布 2824. 测
 试 2837.3 进一步了解同步多媒体课件 2837.3.1 同步多媒体课件的概念 2831. 同步多媒体课件的
 定义 2832. 同步多媒体课件的特点 2843. 同步多媒体课件的结构 2847.3.2 同步多媒体课件应用系
 统 2841. 系统基本组成 2842. 同步多媒体课件的制作与发布基本步骤 2857.3.3 同步多媒体课件制
 作工具 2851. 专门制作工具软件简介 2852. SMIL简介 2867.4 使用Microsoft Producer制作同步多媒
 体课件 2877.4.1 了解Microsoft Producer 2871. 主要功能 2872. 支持的文件类型 2883. 操作界面
 2884. 用Producer制作和发布课件的基本流程 2907.4.2 Producer的同步多媒体课件制作实例 2911.
 同步多媒体课件制作 2912. 同步多媒体课件发布 2943. 为同步多媒体课件添加特殊效果 2977.4.3
 为同步多媒体课件增加在线交互功能 2987.5 使用串流大师快速制作同步多媒体课件 3007.5.1 串
 流大师简介 3001. 系统要求 3002. 支持的文件格式 3003. 支持的项目类型 3004. 制作和发布流程
 3017.5.2 串流大师制作和发布实例 3011. 建立项目文件 3012. 导入媒体 3033. 同步媒体 3034.
 制作演示文稿 3045. 发布演示文稿 3067.5.3 为同步多媒体课件增加在线交互功能 3097.5.4 录制
 幻灯片上的绘图笔和鼠标光标 3091. 录制光标的移动轨迹 3102. 录制绘图标记 310第8章 动态网
 络教学系统的开发 3118.1 动态Web教学系统简介 3118.1.1 动态Web课件与静态Web课件
 3118.1.2 动态Web教学系统的特点 3121. 资源的共享性 3122. 信息的实效性 3123. 访问的便捷性
 3124. 媒体的多样性 3135. 课堂的虚拟性 3136. 使用的交互性 3137. 学习者的个别性 3138. 教学
 管理的可操作性 3138.1.3 动态Web教学系统的应用 3138.2 动态Web教学系统开发工具 3148.2.1
 动态Web教学系统的开发流程 3148.2.2 动态Web教学系统开发技术 3141. CGI技术 3142. ASP技
 术 3153. PHP技术 3154. JSP技术 3155. ASP.NET 3158.2.3 ASP.NET技术的优势 3158.2.4 编程
 语言——C# 3178.3 开发环境的配置 3178.3.1 安装 Microsoft Visual Studio.NET 3178.3.2 安
 装SQL Server 2000 3198.4 动态Web教学系统的设计 3218.4.1 动态Web教学系统的总体结构设计
 3218.4.2 动态Web教学课件的内容设计 3228.4.3 后台数据库设计 3251. 管理用户信息 3252. 管
 理题库 3258.5 动态Web教学系统的具体实现 3268.5.1 制作在线课程讲义 3278.5.2 制作在线演
 示系统 3291. 页面的布局——DemoBTreeSearch.aspx文件 3312. 逻辑功能的实现—
 —DemoBTreeSearch.aspx.cs文件 3328.5.3 制作在线测试系统 3381. Question01.aspx文件 3392.
 Question01.aspx.cs文件 340第9章 Authorware课件的网络发布 3479.1 Authorware的网络应用技术
 3479.2 网络发布的步骤及方法 3489.2.1 源程序打包 3499.2.2 网络打包 3499.2.3 编辑映像文
 件 3519.2.4 设计嵌入.aam文件的网页文件 3529.2.5 上传文件 3539.2.6 配置服务器 3539.2.7
 在服务器上安装Authorware Advanced Streamer 3559.2.8 在客户端安装网络播放插件Authorware Web
 Player 3559.3 快速网络发布方法——“一键发布” 3569.4 网络发布需要注意的问题及解决方法
 3609.4.1 网络发布时应当遵循的基本原则 3609.4.2 多媒体素材的处理 3601. 图像文件的处理技
 巧 3612. 声音文件的处理技巧 3613. 视频文件的处理技巧 3639.4.3 如何与网络进行交互 3639.4.4
 需注意的其他问题及对策 3631. 外部媒体文件的调用 3632. 特效及外部动画的驱动 3643. 外部函
 数文件和动态链接库问题 3644. 程序所需插件的查找 3655. 外部媒体的查找 3659.5 Authorware课
 件发布实例 366

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>