

<<多媒体CAI课件制作教程>>

图书基本信息

书名：<<多媒体CAI课件制作教程>>

13位ISBN编号：9787115188236

10位ISBN编号：7115188238

出版时间：2008-10

出版单位：人民邮电出版社

作者：冯建平 等著

页数：256

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CAI课件制作教程>>

前言

目前,信息技术已广泛应用教育教学领域当中。

为了提高教学水平、教学质量和教学效率,培养学生综合素质,广大教师和学生迫切需要掌握多媒体课件制作技术。

本书围绕如何制作多媒体课件这一主题,深入浅出地介绍了制作多媒体课件的一些基本知识,介绍多媒体课件中的文本、图像、声音、动画和视频素材的制作,以及使用不同多媒体软件有针对性地制作和开发课件。

全书共9章。

第1章介绍多媒体课件设计基础知识,包括多媒体课件的特点、分类、基本要求、制作过程、环境要求、界面设计、交互方式设计和导航设计。

第2章介绍多媒体课件美学基础,包括美学基本概念、美学在课件中的作用和表现手段,平面构图、色彩构成等内容。

第3章介绍图像与文字素材的制作,重点是Photoshop CS图像处理软件的介绍,为图像、文字素材制作打下基础。

第4章介绍声音和视频素材的采集与处理,学会用声音编辑软件Windows录音机和Cool EditPro编辑声音。

第5章介绍PowerPoint 2003演示型课件,重点突出演示文稿的动画制作。

第6章介绍Flash 8动画型课件制作,包括图层、时间轴、帧、元件和实例等概念,重点突出4种基本动画形式的灵活运用。

第7章介绍Authorware 7.0交互型课件制作,通过大量实例重点突出9种交互控制的灵活运用。

第8章FrontPage 2003网页课件制作,介绍用FrontPage 2003创建网站与网页,突出使用FrontPage创建超链接和使用表格。

第9章几何画板课件制作,介绍几何画板的基本操作,几何图形构造关系建立、绘制、度量和计算等内容。

全书采用任务驱动的案例教学方式,将知识介绍与实例分析融为一体。

本书的所有实例都是作者根据教学需要精心准备的,操作性很强,读者只要认真阅读,按照书中所讲述的步骤操作,就可掌握讲授的内容。

<<多媒体CAI课件制作教程>>

内容概要

本书围绕如何开发与制作多媒体课件这一主题，从课件制作的基础理论和美学知识入手，讲解处理图像、动画、声音和视频的多媒体素材加工软件和多媒体课件制作软件的应用。

本书共分9章，包括多媒体课件设计基础、多媒体课件美学基础、图像与文字素材的制作、声音和视频素材的采集与处理、PowerPoint演示型课件制作、Flash动画型课件制作、Authorware交互型课件制作、FrontPage 网页课件制作和几何画板课件制作等内容。

书中除附录1中提供8个典型的上机实验外，还提供了大量实例和练习题，并且每个实例均有详细的讲解。

本书图文并茂，由浅入深，融理论学习与实例操作于一体，可作为本科师范院校课件制作的教材，也可供广大教育工作者制作课件时学习参考。

<<多媒体CAI课件制作教程>>

书籍目录

第1章 多媒体课件设计基础 11.1 多媒体课件概述 11.1.1 多媒体课件定义 11.1.2 多媒体课件的特点 21.1.3 多媒体课件的分类 31.1.4 设计多媒体课件的基本要求 41.2 多媒体课件的制作过程 51.2.1 需求分析 51.2.2 教学系统设计 51.2.3 编写脚本 61.2.4 课件编制 61.2.5 调试与评价 71.3 多媒体课件的使用环境 71.3.1 硬件环境 81.3.2 软件环境 121.3.3 应用环境 141.4 课件界面的设计 151.4.1 界面设计的重要性 151.4.2 界面设计的原则 161.4.3 课件界面的整体设计 161.5 课件交互界面的设计 171.5.1 交互界面的概念 171.5.2 交互界面的设计原则 171.5.3 常见的交互界面设计 171.6 课件导航策略的设计 181.6.1 导航设计的概念 181.6.2 导航设计的原则 181.6.3 常用的导航方法 19习题1 19第2章 多媒体课件美学基础 202.1 美学基本概念 202.1.1 什么是美学 202.1.2 美学在课件中的作用 212.1.3 美学的表现手段 222.2 课件的平面构成 222.2.1 平面构成法则 222.2.2 平面构成在课件上的应用 252.3 课件的色彩构成 262.3.1 色彩构成概念 262.3.2 色彩三要素 272.3.3 色彩空间 282.3.4 色彩的视觉心理 292.3.5 色彩的对比与调和 312.3.6 色彩在多媒体课件中的作用 33习题2 34第3章 图像与文字素材的制作 353.1 Photoshop CS概述 353.1.1 几个专业术语 353.1.2 Photoshop CS界面 363.1.3 工具箱 363.1.4 控制面板 383.1.5 颜色的选择 383.1.6 标尺与参考线 393.2 选取工具的使用 393.2.1 选框工具 393.2.2 套索工具 413.2.3 魔棒工具 413.2.4 移动工具 423.2.5 裁切工具 423.2.6 切片工具 433.3 图层的应用 443.3.1 图层的类型 443.3.2 图层面板 453.3.3 图层的操作 453.3.4 图层样式的使用 463.3.5 图像的变换 473.4 绘画与编辑 483.4.1 画笔工具 483.4.2 历史记录画笔工具 493.4.3 橡皮工具 493.4.4 填充工具 503.5 图像修饰 513.5.1 图像的调整 513.5.2 图章工具 533.5.3 修复工具 533.5.4 涂抹工具 543.5.5 加深减淡工具 543.6 形状工具与路径 553.6.1 钢笔工具 553.6.2 路径面板 563.6.3 矩形工具 573.7 文字编辑 583.7.1 文字工具 583.7.2 在路径上创建文字 603.7.3 在形状内输入文字 603.8 滤镜应用 623.8.1 抽出 623.8.2 液化 633.8.3 滤镜库 64习题3 65第4章 声音与视频素材的采集与处理 684.1 音频文件概述 684.1.1 音频 684.1.2 音频文件格式 694.1.3 声音编辑软件介绍 704.2 Windows录音机的使用 714.2.1 声音的录制 714.2.2 声音的编辑 724.3 Cool Edit Pro声音编辑软件 764.3.1 Cool Edit Pro界面组成 764.3.2 录音前的准备与录音 794.3.3 Cool Edit Pro剪辑音频 814.3.4 Cool Edit Pro音频特效 834.3.5 动手实践 844.4 视频文件概述 864.4.1 视频 864.4.2 视频文件格式 874.4.3 视频影像的获取 874.4.4 视频编辑软件介绍 884.5 Windows Movie Maker的使用 884.5.1 Windows Movie Maker概述 884.5.2 Windows Movie Maker编辑视频 91习题4 93第5章 PowerPoint演示型课件制作 945.1 PowerPoint2003演示文稿 945.1.1 PowerPoint窗口界面 945.1.2 几个基本概念 955.1.3 幻灯片的视图 955.1.4 演示文稿的基本操作 975.1.5 演示文稿的编辑 985.2 PowerPoint幻灯片的版面设计 985.2.1 背景设置 985.2.2 应用设计模板 985.2.3 幻灯片配色方案 985.2.4 使用母版 995.2.5 设置页眉、页脚、编号和页码 1025.2.6 插入多媒体对象 1025.3 PowerPoint动画制作 1045.3.1 演示文稿的动画设置 1055.3.2 动手实践 1065.3.3 演示文稿的超链接 1085.4 演示文稿的放映与打印 1095.4.1 演示文稿的放映 1095.4.2 演示文稿的打印 110习题5 111第6章 Flash动画型课件制作 1126.1 Flash 8概述 1126.1.1 Flash 8的操作界面 1126.1.2 控制面板 1136.1.3 图层与时间轴 1156.2 绘图工具的使用 1166.2.1 绘制与编辑直线 1166.2.2 绘制与编辑图形 1186.2.3 绘制与编辑曲线 1216.2.4 编辑文本 1216.3 帧、元件与实例操作 1226.3.1 时间轴上的帧 1226.3.2 帧的操作 1236.3.3 元件与实例操作 1246.4 制作动画 1256.4.1 编辑图层 1256.4.2 运动补间动画 1266.4.3 形状变形动画 1286.4.4 遮罩层动画 1296.4.5 逐帧动画 1306.5 播放和导出动画 1306.5.1 播放与测试动画 1306.5.2 导出动画 130习题6 131第7章 Authorware交互型课件制作 1327.1 Authorware 7.0概述 1327.1.1 Authorware 7.0的操作界面 1327.1.2 设计图标工具栏 1337.1.3 设计窗口与演示窗口 1337.2 素材导入及其图标使用 1347.2.1 显示图标及其应用 1347.2.2 图形的绘制 1357.2.3 擦除图标与等待图标 1407.2.4 群组图标 1407.2.5 声音图标 1417.2.6 数字电影图标 1427.2.7 导入GIF动画 1437.2.8 导入Flash动画 1447.2.9 动手实践 1457.3 动画设计 1477.3.1 指向固定点的动画

1477.3.2 指向固定路径的终点动画 1487.3.3 指向固定直线上的某点动画 1507.3.4 指向固定路径上的任意点动画 1517.3.5 指向固定区域内的动画 1517.3.6 动手实践 1527.4 交互控制
1567.4.1 按钮响应 1567.4.2 热区域响应 1577.4.3 热对象响应 1597.4.4 目标区响应 1597.4.5 下拉菜单响应 1627.4.6 条件响应 1637.4.7 文本输入响应 1657.4.8 按键交互响应 1667.4.9 时间限制响应 1677.4.10 重试限制响应 1687.5 决策与判断分支 1697.5.1 决策判断分支结构 1697.5.2 决策判断图标的属性设置 1697.5.3 分支的属性设置 1707.5.4 动手实践 1717.6 框架与导航 1737.6.1 框架图标 1737.6.2 导航图标 1747.6.3 动手实践 174习题7 176第8章
FrontPage网页课件制作 1778.1 FrontPage 2003概述 1778.1.1 FrontPage 2003界面 1778.1.2 创建站点与网页 1808.1.3 打开站点与网页 1828.2 编辑网页 1828.2.1 文本编辑 1828.2.2 设置文字格式 1848.2.3 设置段落格式 1858.2.4 网页属性 1868.2.5 网页的背景 1868.3 加入图像 1878.3.1 插入图像 1878.3.2 编辑图像 1878.3.3 设置图像属性 1878.4 创建超链接 1888.4.1 创建超链接 1888.4.2 设置超链接的状态颜色 1898.4.3 图像映射 1908.5 网页布局 1918.5.1 创建表格 1918.5.2 使用表格布局页面 1928.5.3 使用布局表格和单元格 1928.5.4 创建框架 1938.5.5 调整框架 1968.5.6 设置目标框架 1978.6 表单的使用 1978.6.1 创建表单 1978.6.2 保存表单 2008.7 网站的发布 2018.7.1 站点发布条件 2018.7.2 网站发布 201习题8 202第9章 几何画板课件制作 2039.1 几何画板概述 2039.1.1 几何画板界面 2039.1.2 菜单栏 2049.1.3 画板工具与使用 2049.2 构造几何图形关系 2069.2.1 点和线的基本操作 2069.2.2 绘制平行线、垂线和角平分线 2079.2.3 圆与弧的绘制 2099.3 度量与计算 2129.3.1 度量 2129.3.2 计算 2139.4 变换与迭代 2149.4.1 变换 2149.4.2 迭代 2169.5 移动与动画 2189.5.1 移动 2189.5.2 动画 2189.6 坐标与函数 2209.6.1 简单函数 2209.6.2 有动态参数的函数 221习题9 222附录1 上机实验 224附录2 多媒体课件脚本实例 250参考文献 256

章节摘录

第1章 多媒体课件设计基础 1.1 多媒体课件概述 1.1.2 多媒体课件的特点 多媒体课件在教学活动中是一个很好的辅助工具，它可以帮助师生解决一些用传统教学手段难以表述或表现的知识点。

计算机多媒体技术具有集成性、交互性、控制性等特点，由于多媒体课件是基于多媒体技术的，从而使多媒体课件呈现出以下几个特点。

1. 教学信息显示形象直观 教学信息显示方式包括文字、图形、图像、声音、视频、动画等多种形态。

它给学生提供的外部刺激由原来单一的视觉或听觉刺激，变为多种感官的综合刺激，这种刺激更能引起学生的学习兴趣和提高学生的学习积极性。

利用这种优势，向学生传授知识，比传统教学的教师在黑板上书写更直观、形象，更具有吸引力，可以为学习者创设多样化的情境，使学生获得生动形象的感性素材。

2. 教学过程的交互环境 在多媒体课件中，计算机可以利用人机交互的手段和快速的计算处理能力，根据现实情况模拟各种现象与场景，扮演与学生友好合作、平等竞争的环境。

它提供图文并茂、丰富多彩的人机交互式学习环境，使学生能够按自己的知识基础和习惯爱好选择学习内容，而不是由教师事先安排好，学生只能被动服从，这样，将充分发挥学生的主动性，真正体现学生的认知主体的作用。

3. 教学资源的大容量 多媒体课件提供大量的多媒体信息和资料，创设了丰富有效的教学情境，学生可以通过这种丰富的学习资源，学会如何获取信息、探究信息，建构自己的知识结构，培养学生的学习能力。

这是其他的教学资源，如投影片、幻灯片难以做到的。

4. 教学信息的超文本组织 超文本是按照人的联想思维方式非线性地组织管理信息的一种先进的技术。

由于超文本结构信息组织的联想式和非线性，符合人类的认知规律，所以便于学生进行联想思维。

另外，由于超文本信息结构的动态性，学生可以按照自己的学习目的和认知特点重新组织信息，按照不同的学习路径进行学习。

超文本已经不仅仅是一种技术问题，还是一种思维方式，它为学习者提供了多种适合不同学习对象的教学方案和学习路径。

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>