

<<多媒体课件设计与制作教程>>

图书基本信息

书名：<<多媒体课件设计与制作教程>>

13位ISBN编号：9787121077944

10位ISBN编号：7121077949

出版时间：2009-2

出版时间：电子工业出版社

作者：袁海东 等 著

页数：306

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>

<<多媒体课件设计与制作教程>>

前言

在教育改革大潮中，信息技术的迅速发展和广泛应用对教育与培训产生了革命性影响。我国教育部在《基础教育课程改革纲要（试行）》中提出：大力推进信息技术在教学过程中的普遍应用，促进信息技术与学科课程的整合，逐步实现教学内容的呈现方式、学生的学习方式、教师的教学方式和师生互动方式的变革，充分发挥信息技术的优势，为学生的学习和发展提供丰富多彩的教育环境和有力的学习工具。

教育部在《关于进一步深化本科教学改革全面提高教学质量的若干意见》中又提出：把信息技术作为提高教学质量的重要手段，高等学校要在教学活动中广泛采用信息技术，不断推进教学资源的共建共享，逐步实现教学及管理的网络化和数字化，要进一步培养和提高教师制作和使用多媒体课件、运用信息技术开展教学活动的的能力。

信息技术与学科课程的整合，意味着信息技术将作为主要的媒介和工具融入到教与学的各个环节，包括课程建设、教学准备、课堂教学过程和绩效评价，等等。

充分运用多媒体教学手段，改进教学方法，提高教学质量，促进学校教育教学，改变人才培养模式，已成为现代教育技术发展的必然趋势。

计算机辅助教学（Computer-assisted Instruction，CAI）和计算机辅助训练（Computer-based Training，CBT）是信息技术与学科课程整合的重要组成部分，而多媒体课件则是实现CAI和CBT的主要手段。

多媒体课件目前正在逐渐成为教师教学和学生学习的不可缺少的工具，像讲台、黑板一样已经成为院校教学的基础设施。

在当前网络化学习时代（E-learning），网络多媒体课件使得受教育者不必进入传统的课堂便能接受优质的培训，分享全世界范围内的优质教育资源。

推进素质教育的前提是提高教师素质。

在21世纪，对信息技术的驾驭能力已经成为衡量教师素质的重要尺度。

教育部在《2003-2007年教育振兴行动计划》中提出实施“教育信息化建设工程”，以加快教育信息化基础设施、教育信息资源建设和人才培养，全面提高现代信息技术在教育系统的应用水平，加强信息技术教育，普及信息技术在各级各类学校教学过程中的应用，为全面提高教学和科研水平提供技术支持。

目前我国教师队伍从总体上来看，信息技术的应用水平还有待提高，直接表现在往往需要委托专门的信息技术人员制作多媒体课件，这在一定程度上形成了课件与课程脱钩、为了“信息化”而制作课件的局面，使得课件成为课本的数字化复制品、信息技术变成了学科课程的装饰品，教师的个性、创造性和宝贵的教学经验无法在课件中得到充分体现。

长期以来，有不少人对多媒体课件的认识存在一种误区，认为多媒体课件就是幻灯片，开展计算机辅助教学就是用计算机播放幻灯片。

这种认识上的偏差仍然是由信息技术的低水平应用造成的。

<<多媒体课件设计与制作教程>>

内容概要

《多媒体课件设计与制作教程（第2版）》以最受教师欢迎的课件制作工具的最新版本Authorware 7，Flash CS3和PowerPoint 2007 为媒介，详细讲解多媒体课件的制作技术，内容全面具体，通俗易懂，可谓是一本学得快、用得巧的多媒体课件制作技术培训教程。

《多媒体课件设计与制作教程（第2版）》实例丰富，图文并茂，注重概念联系实践。可帮助广大一线教师轻松自如地学会制作适合各种课堂的多媒体课件，改善教学效果。

《多媒体课件设计与制作教程（第2版）》可供从事多媒体制作及相关工作的人员学习参考，尤其适合作为本科与高职教材使用，也便于读者自主学习。

<<多媒体课件设计与制作教程>>

书籍目录

第一部分 多媒体课件基础第1章 多媒体课件制作基础1.1 多媒体课件基础知识1.1.1 计算机多媒体技术1.1.2 课件1.1.3 术语与规范1.2 多媒体课件的分类1.3 制作多媒体课件的步骤1.4 课件制作工具的选择1.4.1 Flash的特点1.4.2 Authorware的特点1.4.3 PowerPoint的特点1.5 思考题第2章 媒体素材的准备与加工2.1 文本素材2.1.1 文本素材的来源2.1.2 文本素材的应用2.2 图形、图像素材2.2.1 图形与图像2.2.2 分辨率与颜色2.2.3 图像压缩与文件格式2.2.4 制作艺术字2.2.5 制作公式2.2.6 制作图示与图表2.2.7 常用图像处理操作2.3 音频素材2.3.1 数字录音2.3.2 音频编辑2.3.3 声音文件格式2.4 视频与动画素材2.4.1 视频编辑2.4.2 视频文件格式2.5 思考题第二部分 使用FLASH制作课件第3章 Flash简介3.1 主要特点3.2 工作区3.2.1 菜单栏与主工具栏3.2.2 文档窗口3.2.3 工具面板3.2.4 属性检查器3.2.5 使用和管理面板3.3 思考题第4章 绘制矢量图形与文本4.1 绘制形状4.1.1 绘制线条4.1.2 绘制矩形4.1.3 绘制椭圆4.1.4 绘制基本矩形和基本椭圆4.1.5 绘制多边形和星形4.2 编辑图形4.2.1 绘制模型4.2.2 调整线条与填充4.2.3 定制渐变填充4.2.4 关于填充的技巧4.2.5 裁剪与组合图形4.2.6 旋转、缩放与变形4.2.7 贴紧与对齐4.3 使用【铅笔】工具4.4 使用【刷子】工具4.5 使用【橡皮擦】工具4.6 使用【钢笔】工具4.7 使用【套索】工具4.8 使用【滴管】工具4.9 使用【文本】工具4.9.1 文本的基本属性4.9.2 创建静态文本4.9.3 创建输入文本和动态文本4.10 思考题第5章 元件、实例和库5.1 图形元件5.2 影片剪辑元件5.3 按钮元件5.4 使用库管理元件5.5 思考题第6章 创建时间轴动画6.1 逐帧动画6.2 绘图纸外观命令6.3 补间动画6.3.1 形状补间动画6.3.2 动画补间动画6.4 使用时间轴特效6.5 应用图层6.5.1 分层动画6.5.2 引导层6.5.3 运动引导层6.5.4 遮罩层6.6 混合模式6.7 思考题第7章 使用图形图像7.1 导入外部图形、图像文件7.2 使用图形、图像7.3 创建照片放映幻灯片7.4 思考题第8章 使用声音和视频8.1 导入声音和视频文件8.2 控制声音播放8.2.1 播放音乐8.2.2 添加按钮音效8.2.3 控制声音的播放与停止8.3 控制视频播放8.4 思考题第9章 通过Flash创建演示型课件9.1 基于屏幕的创作环境9.2 制作幻灯片演示文稿9.3 思考题第10章 通过Flash创建交互型课件10.1 处理事件10.1.1 鼠标事件与按钮10.1.2 鼠标事件与影片剪辑10.1.3 键盘按键事件10.2 利用组件创建交互10.3 创建交互型课件（透镜成像原理）10.4 思考题第11章 通过Flash创建测验型课件11.1 通过测验模板创建综合题型测验课件11.2 通过交互式学习组件创建测验课件11.2.1 制作多选题和单选题测验11.2.2 制作判断题测验11.2.3 制作填空题测验11.3 思考题第12章 发布Flash影片12.1 发布设置12.1.1 发布格式设置12.1.2 SWF文件发布设置12.1.3 HTML文件发布设置12.2 预览和发布12.3 思考题第三部分 使用Authorware制作课件第13章 Authorware简介13.1 主要特点13.2 主界面13.2.1 工具栏13.2.2 图标选择板13.2.3 设计窗口13.2.4 使用与管理面板13.2.5 【演示】窗口13.3 思考题第14章 使用各种媒体素材14.1 创建图形和文本14.1.1 浮动工具板14.1.2 绘制图形14.1.3 创建文本14.1.4 常用对象编辑操作14.2 使用图像14.3 覆盖模式14.4 调整设计图标的显示效果14.5 使用声音14.6 使用视频14.7 媒体同步14.8 播放DVD视频14.9 播放GIF动画14.10 播放Flash动画14.10.1 使用FlashXtra播放Flash动画14.10.2 使用Flash播放器控件播放Flash动画14.11 播放QuickTime数字化电影14.12 播放PowerPoint演示文稿14.13 思考题第15章 制作动画15.1 由直接移动方式制作动画15.1.1 DirectTo:Point15.1.2 DirectToLine15.1.3 DirectToGrid15.2 由沿路径移动方式制作动画15.2.1 PathToEnd15.2.2 PathToPoint15.3 制作分层动画15.4 制作加速运动15.5 思考题第16章 为流程添加交互能力16.1 交互作用分支结构16.2 制作测验型课件16.2.1 制作填空题测验16.2.2 制作选择题测验16.2.3 制作拖放题测验16.3 思考题第17章 通过Authorware创建演示型课件17.1 快速建立演示文稿17.2 利用关键词导航17.3 利用超文本导航17.4 向演示文稿加入交互性内容17.5 思考题第18章 使用知识对象创建测验型课件18.1 知识对象简介18.2 利用知识对象创建测验课件18.2.1 创建单选题测验18.2.2 创建多选题测验18.2.3 创建热对象测验18.3 思考题第19章 发布Authorware课件19.1 本地发布19.2 网络发布19.3 思考题第四部分 使用PowerPoint制作课件第20章 PowerPoint简介20.1 主要特征20.2 主界面20.3 视图20.4 思考题第21章 制作演示文稿21.1 创建演示文稿21.1.1 使用模板21.1.2 编辑大纲21.2 编辑幻灯片21.2.1 设计幻灯片母版21.2.2 应用幻灯片版式21.2.3 编辑占位符21.2.4 绘制图形21.2.5 使用插图21.3 思考题第22章 设计幻灯片放映方式22.1 自定义放映22.2 创建交互式放映22.2.1 使用超链接22.2.2 添加动作按钮22.3 幻灯片动画22.4 幻灯片切换22.5 思考题第23章 使用外部素材23.1 播放声音23.2 播放影片23.3 播放Flash影片23.4 思考题第24章 发布演示文稿24.1 发布到CD数据包24.2 发布为网页24.3 思考题附录A 多媒体课件评价标准

<<多媒体课件设计与制作教程>>

章节摘录

第1章 多媒体课件制作基础 计算机辅助教学（Computer-assisted Instruction，CAI）和计算机辅助训练（Computer-based Training，CBT）是信息技术与学科课程整合的重要组成部分，而多媒体课件则是实现CAI和CBT的主要手段。

广泛应用多媒体课件，大力开展多媒体教学，改进教学方法，提高教学质量，已成为现代教育技术发展的必然趋势。

1.1 多媒体课件基础知识 随着信息技术在教育领域的普及和应用，大量基于Web、局域网和CD-ROM的多媒体课件纷纷涌现，它们打破了传统教学方法对时间、地域和空间的限制，正在改变着传统的教育模式和教学、训练方式。

1.1.1 计算机多媒体技术 媒体（Media）是指信息表示和传播的载体，多媒体（Multimedia）是指以多种方式表示和传播信息。

计算机多媒体技术是指利用现代计算机的高速运算能力和海量存储能力，对文本、图形、图像、音频、动画和视频等媒体进行综合处理，采用图形界面、语音识别和触摸屏等先进的交互方式，使人类与计算机之间能够以人类习惯的方式（看、听、说、触摸等）传达信息。

计算机多媒体技术具有以下三个关键特性。

1. 信息载体的多样性 早期的计算机处理的信息主要是文本，信息载体单一。多媒体技术使计算机能够处理的信息呈现出多样化，不仅有文本，而且还有图形、图像、声音、动画、视频等主要的信息载体。

2. 多种信息的综合和集成处理 将不同载体中的信息以数字化方式进行处理，同时将多种外部视听设备及丰富的计算机软、硬件资源有机结合在一起。

3. 交互性 交互性是指为人们提供多种交互控制能力，在人机之间提供双向沟通能力。电影虽然也集成了图、文、声、像多种媒体，但人们的观赏过程只能是被动的。

<<多媒体课件设计与制作教程>>

编辑推荐

《多媒体课件设计与制作教程（第2版）》为一线教师提供了一本学得快、用得巧的多媒体课件制作技术培训教程。

长期以来，有不少人对多媒体课件的认识存在一种误区，认为多媒体课件就是幻灯片，开展计算机辅助教学就是用计算机播放幻灯片。

教师在制作课件时倾向于使用幻灯片这种简单易行的课件形式，造成重演示、轻交互的普遍现象，结果无论实践性极强的课程还是理论性突出的课程，都千篇一律地做成了幻灯片。

《多媒体课件设计与制作教程（第2版）》以Flash CS3，Authorware7和Power Point2007为媒介，详细讲解多媒体课件的制作技术。

全书主要分为四个部分。

第一部分介绍多媒体课件的基础知识、制作步骤、常用工具，以及如何对常用的多媒体素材进行加工处理。

第二部分介绍如何使用Flash CS3制作课件。

第三部分介绍如何使用Authorware7制作课件。

第四部分介绍如何使用Power Point2007制作课件

<<多媒体课件设计与制作教程>>

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>