

<<多媒体课件制作教程>>

图书基本信息

书名：<<多媒体课件制作教程>>

13位ISBN编号：9787302245872

10位ISBN编号：7302245878

出版时间：2011-9

出版时间：清华大学出版社

作者：肖威

页数：272

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>

## <<多媒体课件制作教程>>

### 内容概要

《多媒体课件制作教程（运动类）》采用图文结合的方式完整地记录了powerpoint 2003和flashcs3软件在运动类课件制作中的大部分功能和使用技巧。通过实例详细介绍了运动类课件制作中素材的采集和编辑，使用powerpoint 2003软件进行幻灯片动画制作、文字编辑、图形绘制、声像、视频片段剪辑和flashcs3软件在制作运动类课件中的基础知识，包括逐帧动画、补间动画、运动动画、旋转动画、引导动画、遮罩动画等制作原理和方法。书中还对与运动类课件制作密切相关的cool 3d、ulead gif animator、pivot stick figure animator软件做了详尽阐述。

《多媒体课件制作教程（运动类）》结构清晰、实例丰富，可作为高等学校师范类专业课件制作课程的教材，也可供学习课件制作的初、中级读者(尤其是教师)参考，或作为各类培训班的授课教材。

## <<多媒体课件制作教程>>

### 书籍目录

#### 第1章 多媒体课件制作基础

- 1.1多媒体
- 1.2多媒体课件
- 1.3多媒体课件的特征
- 1.4多媒体课件的教学特点
- 1.5多媒体课件在教学中的应用
- 1.6多媒体课件的设计原则
- 1.7制作多媒体课件的一般流程
- 1.8powerpoint课件的界面设计要求
- 1.9多媒体课件评价

习题

思考题

#### 第2章 多媒体课件素材的采集与编辑

- 2.1文字素材的采集与编辑
- 2.2图像素材的采集与编辑
- 2.3声音素材的采集与编辑
- 2.4视频素材的采集与编辑
- 2.5动画素材的格式与获取

习题

上机练习

#### 第3章 用cool 3d打造课件片头

- 3.1软件简介
- 3.2实例1：简单的文字动画
- 3.3实例2：利用样式库创建文字动画
- 3.4实例3：制作运动项目宣传动画片头

习题

上机练习

#### 第4章 用uleadgifanimator软件制作课件动画

- 4.1认识uleadgifanimator软件
- 4.2动画上手
- 4.3制作闪光字
- 4.4制作透明背景动画
- 4.5逐字显示动画
- 4.6霓虹文字
- 4.7运动动作动画
- 4.8用一个视频的局部来制作gif动画
- 4.9使用uleadgif软件制作飘落的文字
- 4.10使用uleadgif软件制作下落文字

上机练习

#### 第5章 用pivot制作人物动画

- 5.1软件简介
- 5.2人物创建
- 5.3实例1：连续动画制作方法
- 5.4实例2：完整动作实例

上机练习

## <<多媒体课件制作教程>>

### 第6章 走进powerpoint 2003

#### 6.1 powerpoint 2003基础

#### 6.2 powerpoint 2003制作多媒体课件的优势

#### 6.3用powerpoint 2003创建课件的方法

#### 上机练习

### 第7章 幻灯片制作与编辑课件

#### 7.1文本的编辑与处理

#### 7.2添加图形

#### 7.3插入背景音乐

#### 7.4录制声音

#### 7.5插入视频

#### 上机练习

### 第8章 幻灯片的风格及管理

#### 8.1使用幻灯片母版

#### 8.2使用幻灯片模板

#### 8.3合理运用配色方案

#### 8.4设置背景

#### 8.5幻灯片的插入、删除、复制和移动

#### 8.6实现课件交互导航功能

#### 上机练习

### 第9章 控件的应用及课件保存

#### 9.1插入滚动文本框

#### 9.2在powerpoint课件中插入flash动画的方法

#### 9.3使用windowsmediaplayer控件法插入视频

#### 9.4保存课件

#### 9.5课件打包

#### 上机练习

### 第10章 动画制作及实例

#### 10.1为幻灯片添加切换效果

#### 10.2为幻灯片中的对象添加动画效果

#### 10.3实例

#### 上机练习

### 第11章 flashcs3课件基础

#### 11.1flashcs3作界面

#### 11.2常用面板

#### 11.3使用网格和标尺

#### 11.4图像文件的导入与编辑

#### 11.5[时间轴]面板的操作

#### 11.6图层

#### 11.7测试和保存动画文档

#### 11.8元件、符号库和实例

#### 上机练习

### 第12章 flash绘图技巧

#### 12.1篮球的画法

#### 12.2足球的画法

#### 12.3高尔夫球的画法

#### 12.4台球的画法

## <<多媒体课件制作教程>>

12.5绘制奥运五环

12.6人体动作画法

上机练习

第13章 flash声音和视频处理

13.1声音的导入与控制

13.2引用声音

13.3编辑声音

13.4视频的导入与控制

13.5控制视频播放

上机练习

第14章 flash创建动画与实例

14.1逐帧动画

14.2动作补间动画

14.3形状补间动画

14.4旋转动画

14.5引导路径动画

14.6遮罩动画

14.7flash动画实例

上机练习

第15章 flash作品导出与发布

15.1导出动画作品

15.2发布作品

15.3flash导出与发布的区别

15.4在flash中导出gif动画后不加上白色背景的方法

上机练习

## &lt;&lt;多媒体课件制作教程&gt;&gt;

## 章节摘录

版权页：插图：1.5 多媒体课件在教学中的应用随着多媒体技术在教育领域的不断发展，多媒体课件在教学中的应用日益广泛，主要表现在课堂教学、模拟教学、个别化交互学习和远程教育等几个方面。

1.5.1 课堂教学教师在课堂教学中应用多媒体课件将教学内容、材料、数据、示例等呈现在大屏幕上以辅助教学讲解。

运用这种方法可以给学生多感官刺激，提高学生的学习兴趣，增强学生观察问题、理解问题和分析问题的能力。

同时因为计算机多媒体技术具有交互性，可进行非线性的调用，从而达到课堂教学多样化的效果。

随着“校校通”工程的实施，很多学校建立了校园教学网络系统，因此通过网络进行计算机多媒体辅助教学非常方便。

1.5.2 模拟教学随着计算机多媒体技术的发展，虚拟现实技术逐渐应用于教学中，它是通过计算机产生的一种仿真环境，在这个环境中，学生可以作为一个实际操作者进行各种学习和操作，计算机依据其操作可做出反应和判断。

例如，由计算机控制的模拟器能够产生逼真的训练、操作环境，学生在这个模拟系统中学习驾驶汽车、飞机等交通工具，有一种身临其境的感觉。

利用虚拟现实技术培训各种特殊的专业人员，既方便又经济。

多媒体课件可以把视频、音频和动画等信息结合起来，模拟逼真的现场环境以及微观或宏观世界的事物，以便代替、补充或加强传统的实验手段，来帮助学生学习和理解一些抽象的原理。

1.5.3 个别化交互学习所谓个别化交互学习，是指利用多媒体计算机网络技术，将多媒体课件的教学内容变为网上资源，由学生自主进行选择和学习。

个别化交互学习，可做到因材施教，学生根据自己已有的知识选择学习内容，并且可以进行双向交流学习。

目前不少院校建立了计算机实验室，向学生开放，供学生进行个别化交互学习。

1.5.4 远程教育远程教育是近年来兴起的一种基于计算机网络的教學系统，它是开放的、远程的、自主的教学方法。

远程教育中的课堂是对外开放的，学生可以通过网络进行合作和写作学习，教师可以通过网络和其他教师进行讨论。

同时，通过网络师生们可以共享更多的教学资源；通过远程教育，教师可以在全球范围内指导学生学习，而学生则可以得到更多的教师指导。

随着计算机网络技术的发展，远程教育的规模正在不断地扩大，充分显示了其优越性。

有专家预言，由于远程教育的发展，有可能导致一场教育革命。

## <<多媒体课件制作教程>>

### 编辑推荐

《多媒体课件制作教程(运动类)》：采用PowerPoint 2003和Flash CS3编写，整合多种辅助软件，全面展示课件制作技术内幕，提供免费电子教案。

<<多媒体课件制作教程>>

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>