第一图书网, tushu007.com

<<多媒体课件设计与开发>>

图书基本信息

书名：<<多媒体课件设计与开发>>

13位ISBN编号：9787302245889

10位ISBN编号：7302245886

出版时间：2011-4

出版时间：清华大学出版社

作者：吴有林 等 著

页数：274

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

内容概要

《多媒体课件设计与开发》(作者吴有林、安玉、任燕)是一本为各级教师准备的有关多媒体课件设计与开发制作的通用教材或工具书，是一本课件制作的宝典。
全书共10章，第1章介绍了课件设计开发所需的基本知识及常用软件的优缺点，第2章选择以Flash软件为开发工具，介绍该软件的基本功能及常用课件图形的绘制技术。
从第3章开始逐步以各学科中要讲授或剖析的重点和难点为例，由浅入深地介绍课件设计开发制作的方法和制作思路以及软件学习中的知识重点。
《多媒体课件设计与开发》立足于广大教师，特别是中小学教师和师范类在校大学生，同时在技术内容上兼顾较高水平的读者，以满足工科院校学生开发商业广告或网页制作的需求，所以本书适合于不同层次的教师和在校大学生作为信息技术与学科知识整合的研究与提高的通用教材或参考用书。

书籍目录

第1章 多媒体课件设计开发基础1.1 计算机多媒体课件设计开发的基本要求1.1.1 计算机多媒体课件的目标与定位1.1.2 课件设计开发人员是编剧和导演1.1.3 课件的选题1.1.4 编写课件所需脚本1.2 开发工具软件的选取1.2.1 演示文稿软件PowerPoint1.2.2 网页制作软件Flash1.2.3 多媒体编著软件Authorware1.2.4 几何画板1.3 课件设计开发的总体结构、布局、制作步骤1.3.1 学科教材分析1.3.2 课件的总体布局1.3.3 课件的制作步骤要领1.4 课件开发的简单语句基础1.4.1 命令与事件的基本概念1.4.2 常用简单语句第2章 课件开发工具软件Flash2.1 Flash 的工作界面2.1.1 菜单栏2.1.2 主工具栏2.1.3 绘图工具栏2.1.4 状态栏2.1.5 调色控制面板(混色器)2.1.6 “时间轴”面板2.1.7 编辑工作区界面2.1.8 图层面板2.1.9 场景2.1.10 动作语句工具2.1.11 属性面板2.2 Flash 课件的文件输出格式2.2.1 建立新的文档文件2.2.2 设置文件属性2.2.3 课件文件的输出格式第3章 课件中的基本绘图与元件3.1 绘制圆柱体及曲线3.1.1 绘制圆柱体3.1.2 绘制抛物线3.1.3 绘制数学立体几何图形3.1.4 绘制正弦波形3.2 绘制电子元件符号3.2.1 电容符号的绘制3.2.2 绘制电阻、可变电阻、电位器符号3.2.3 电感符号的绘制3.2.4 互感线圈及变压器符号的绘制3.2.5 绘制二极管、三极管符号3.3 绘制物质元素结构模型3.3.1 绘制石墨分子模拟图3.3.2 绘制盐(NACL)分子晶体结构图形3.4 图形与元件的关系3.4.1 “图形”元件3.4.2 “影片剪辑”元件3.4.3 “按钮”元件第4章 课件中的简单动画与课件输出4.1 简单动画4.1.1 简单的文字动画4.1.2 形状变化动画14.1.3 形状变化动画24.2 完全平方公式的化简课件4.2.1 课件动画的制作4.2.2 控制按钮的制作4.2.3 添加控制按钮4.2.4 为按钮添加控制命令4.2.5 课件的输出格式4.3 实验室乙烯制取实验课件4.3.1 绘制图形4.3.2 组装课件4.3.3 控制按钮的制作4.3.4 添加控制按钮及命令4.3.5 输出课件第5章 课件中的场景、影片剪辑和空白关键帧5.1 课件中场景与影片剪辑的应用5.1.1 课件封面素材5.1.2 课件封面的形式5.1.3 《完全平方公式化简》课件封面素材的制作5.2 课件中“空白关键帧”的应用5.2.1 素材分析与制作5.2.2 课件主要工作界面的制作思路5.2.3 课件“封面”制作过程5.3 综合应用(电路与电流)5.3.1 课件的总体构思5.3.2 课件的制作过程第6章 引导层、遮罩层、声音的引入6.1 引导层的基本应用原理6.1.1 简单的圆周运动制作6.1.2 衰减振荡6.2 物理课件——平抛运动6.2.1 封面制作6.2.2 课件主场景的制作6.2.3 思考题场景的制作6.2.4 各按钮控制语句及功能6.3 遮罩技术在课件中的应用6.3.1 图片遮罩原理6.3.2 七彩文字制作6.3.3 生物课件——门静脉及其属支6.4 课件的配音6.4.1 配乐古诗课件——春夜喜雨6.4.2 配乐英语听力课件6.5 课件中声音的效果与处理6.5.1 声音文件的播放效果与停止6.5.2 事故演练分析课件制作与声音处理第7章 计算与虚拟实验课件的开发7.1 课件中计算的实现7.1.1 课件中常用的运算关系(符)7.1.2 课件中使用函数(function)7.2 数学课件——梯形面积的计算7.2.1 教材分析与课件的总体构思7.2.2 制作步骤7.3 虚拟实验课件——欧姆定律7.3.1 教材分析与课件的总体构思7.3.2 课件的素材需求与制作7.3.3 封面场景的制作7.3.4 《欧姆定律》工作场景的制作7.3.5 《欧姆定律》(虚拟)实验场景的制作第8章 理科精选课件开发实例8.1 物理课件1——滑动摩擦的研究8.1.1 课件的教学目的与总体构思8.1.2 素材需求分析及元件制作8.1.3 课件的组装与制作8.2 物理课件2——力的平衡与失衡8.2.1 课件要达到的教学目标与总体构思8.2.2 课件所需素材分析与制作8.2.3 课件的组装制作步骤8.2.4 各“场景”控制按钮命令语句的书写与功能8.3 化学课件——电解原理8.3.1 课件的教学目标及总体结构8.3.2 所需素材分析与制作8.3.3 课件的组装8.3.4 各按钮的语句命令书写及功能说明8.4 数学课件——三角形内角和定理8.4.1 课件要达到的教学目标及总体构思8.4.2 课件的制作步骤第9章 文科课件开发实例9.1 中学生必读古词——赤壁杯古9.1.1 课件所需素材与总体结构9.1.2 课件的制作步骤9.1.3 生成课件影片9.2 儿童古诗——夏日绝句9.2.1 课件所需素材与总体结构9.2.2 课件素材的绘制与制作9.2.3 课件的制作与组装9.3 历史课件——辛亥革命与“中华民国”成立9.3.1 课件要达到的教学目标及总体结构9.3.2 课件所需素材与制作9.3.3 课件的组装与制作第10章 课件的视频引用与软件嵌套10.1 课件要求与导入知识10.1.1 课件对视频的要求10.1.2 视频文件的引用10.2 《野生动物介绍》课件的开发10.2.1 课件的总体结构10.2.2 课件素材的导入与元件的制作步骤10.2.2 课件的制作步骤10.3 在Poweroint中播放Flash影片参考文献

第一图书网, tushu007.com

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