

<<多媒体课件开发培训教程>>

图书基本信息

书名：<<多媒体课件开发培训教程>>

13位ISBN编号：9787504559555

10位ISBN编号：7504559555

出版时间：2007-7

出版时间：中国劳动

作者：顾兆旭

页数：378

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>

<<多媒体课件开发培训教程>>

前言

随着现代信息技术的飞速发展,多媒体技术在教学中的应用日益广泛,多媒体CAI已成为现代教学中必不可少的教学手段。

多媒体CAI可以看做是“多媒体技术+CAI”,即多媒体技术在CAI中的应用。

掌握一定的多媒体开发技术正在成为现代教育工作者的一种需要。

本书深入浅出地阐述了多媒体CAI的基本概念、理论和基础知识,介绍了多媒体课件各种媒体素材(包括文本、图形、图像、动画、声音、视频等)的获取方法和编辑技巧,并采用实例的形式详细地讲解了各种常见制作软件的使用方法、要领及开发过程。

全书共分五篇,各篇的具体内容如下: 第一篇课件基础篇——介绍了CAI的产生与发展,多媒体CAI的基本概念、课件类型及多媒体课件的信息表达元素、系统结构、设计原则和开发流程等基础知识。

第二篇平面设计篇——介绍了Photoshop CS图像编辑基础知识和处理技巧,包括图层、工具的使用,图像色彩、色调的调整及通道和蒙版的巧妙使用等。

第三篇动画制作篇——介绍了Flash 8中文版的基础知识和相关术语,利用Flash制作多媒体课件的基本方法,以及开发多媒体交互课件的具体步骤及其实例。

第四篇影音制作篇——介绍了音/视频的采集、编辑、添加特效及输出电影等基本知识和操作技巧,并通过实例详细地讲解了音频处理软件Cool Edit Pro和非线性编辑软件Adobe Premiere Pro的功能与用法。

第五篇课件制作篇——介绍了运用Authorware 7.0中文版开发综合型交互课件的具体方法和步骤,涵盖使用Authorware的基础知识、操作技巧、各种图标的使用、知识对象的调用、外部函数的装载引用方法以及如何将开发完成的课件进行打包和发布等相关知识。

本书内容全面、条理清晰、通俗易懂、实践性强。

所有提供的实例都是日常教学中最具代表性和实用性的例子,让读者学以致用、触类旁通,用最短的时间学会各种制作软件的操作方法和编辑技巧,从而开发出实用的多媒体教学课件。

另外,本书还配有所有实例的源文件(包含所使用的音频插件,需要安装在Cool Edit软件下)光盘,可作为读者练习时的素材,也可作为读者制作课件的参考。

本书既可作为职业院校学生相关专业的课程教材,也可作为教师和课件开发人员的自学参考书。

本书由顾兆旭主编。

其中第一篇由吕振凯编写,第二篇由李琴编写,第三篇由焦战编写,第四篇由顾兆旭编写,第五篇由王贯飞编写,最后由顾兆旭负责全书的修改和统稿。

在本书策划、编写中,大连轻工业学院职业技术学院的吕振凯老师参加了编写大纲的审定,并提出了许多宝贵的意见,谨此表示衷心的感谢。

由于经验和水平有限,特别是多媒体CAI技术发展日新月异,书中的不足之处在所难免,恳请专家及读者指正并不吝赐教。

编者 2007年6月

<<多媒体课件开发培训教程>>

内容概要

《多媒体课件开发培训教程》采用实例的形式详细介绍了利用目前最流行的多媒体制作软件开发多媒体教学课件的方法，在内容编排上本着循序渐进的原则，深入浅出地展开讲解，内容全面、条理清晰、通俗易懂、实践性强，全书共分五篇：本教材所提供的实例都是日常教学中最其代表性和实用性的例子，让渡者学以致用、触类旁通，用最短的时间学会各种制作软件的操作方法和编辑技巧，从而制作出实用的多媒体教学课件本书既可作为职业院校学生相关专业的课程教材，也可作为教师现代教育技术培训和取证的专用教材。

另外，本书配有所有实例的源文件光盘，既可作为读者练习时的素材，也可作为读者制作课件的参考。

。

书籍目录

第一篇 课件基础篇第一章 多媒体CAI概述1.1 多媒体与多媒体CAI1.1.1 媒体与多媒体1.1.2 多媒体CAI的概念及特点1.1.3 多媒体教学软件的类型1.1.4 多媒体CAI课件中的信息表达元素1.1.5 多媒体CAI系统构成1.2 多媒体CAI课件设计的理论基础1.2.1 学习理论基础1.2.2 教学设计理论1.3 多媒体CAI课件设计的原则第二章 多媒体CAI课件开发基础2.1 多媒体CAI课件的开发流程2.1.1 多媒体CAI课件开发的一般流程2.1.2 多媒体CAI开发工具2.1.3 多媒体CAI课件开发的人员组成2.2 多媒体CAI课件的系统结构设计2.2.1 封面设计2.2.2 屏幕界面设计2.2.3 交互界面设计2.2.4 导航设计2.2.5 课件内容结构设计2.3 多媒体CAI课件的脚本设计2.3.1 脚本的意义2.3.2 脚本的编写格式实例第二篇 平面设计篇第一章 初识Photoshop CS21.1 初识Photoshop CS2的工作环境1.2 图像处理基础1.2.1 位图与矢量图1.2.2 像素、分辨率和图像文件尺寸1.2.3 色彩模式1.2.4 Photoshop CS2常用文件格式1.2.5 打开与保存文件1.2.6 建立新文件1.2.7 更改文件大小1.2.8 图像显示大小的调整1.2.9 操作的撤消和重复(历史调板)1.3 图层的使用1.3.1 图层调板1.3.2 图层的创建与删除1.3.3 图层编辑1.3.4 图层的合并1.3.5 图层色彩混合模式1.3.6 初始蒙版图层1.3.7 创建显示或隐藏图层的图层蒙版1.3.8 编辑图层蒙版1.4 实例——昨天与今天第二章 工具的使用2.1 颜色设置2.1.1 前景色和背景色的设置2.1.2 使用拾色器对话框选取颜色2.1.3 使用颜色调板选取颜色2.1.4 使用吸管工具选取颜色2.2 创建选区2.2.1 使用选框工具2.2.2 使用套索工具2.2.3 使用魔术棒工具2.3 编辑选区2.3.1 移动、拷贝、隐藏选区或使选区反选2.3.2 变换选区2.3.3 选区的填充和描边2.4 绘图工具2.4.1 画笔调板2.4.2 画笔工具2.4.3 喷枪工具2.4.4 铅笔工具2.4.5 橡皮擦工具2.4.6 背景擦除工具2.4.7 魔术擦除工具2.5 图像修饰工具2.5.1 仿制图章工具2.5.2 图案图章工具2.5.3 修复画笔工具2.5.4 修补工具2.5.5 模糊工具 / 锐化工具 / 涂抹工具2.5.6 减淡工具 / 加深工具 / 海绵工具2.6 图像的变换2.6.1 变换命令2.6.2 自由变换命令2.7 基本文本概念2.7.1 创建文字2.7.2 文字编辑2.7.3 文字变形2.7.4 在路径上创建文字2.7.5 栅格化文字2.8 实例——水晶效果按钮制作第三章 图像色彩和色调调整3.1 图像调整概述3.2 图像色彩调整3.2.1 色彩平衡3.2.2 色相 / 饱和度3.2.3 替换颜色3.2.4 去色3.3 图像色调调整3.3.1 色阶3.3.2 图像色调调整——曲线3.3.3 亮度 / 对比度3.4 特殊色调控制3.4.1 反相3.4.2 特殊色调控制——阈值3.5 实例——美白牙齿第四章 通道4.1 通道的基本概念4.2 Alpha通道的使用4.2.1 Alpha通道的属性4.2.2 创建Alpha通道4.2.3 从Alpha通道中载入存储的选区4.2.4 删除Alpha通道第三篇 动画制作篇第一章 Flash 8快速入门1.1 Flash 8功能概述1.1.1 Flash 8的简介1.1.2 Flash 8的特点1.1.3 Flash 8的适用范围1.1.4 Flash 8可以制作的课件类型1.2 操作界面1.2.1 基本界面1.2.2 菜单栏1.2.3 工具栏1.2.4 时间轴面板1.2.5 其他活动面板1.3 基本概念1.3.1 舞台1.3.2 场景1.3.3 图层1.3.4 帧1.3.5 元件1.4 实例——制作按钮动画第二章 准备Flash 8动画素材2.1 文字功能2.1.1 化学公式2.1.2 数学公式2.1.3 荧光文字2.1.4 阴影文字2.2 绘制图形2.2.1 绘图工具2.2.2 化学器皿2.2.3 心形图案2.3 添加声音2.3.1 导入声音2.3.2 声音同步类型2.3.3 为按钮添加声音2.4 添加视频2.5 实例——机械部件第三章 制作简单动画3.1 逐帧动画3.2 补间动画3.2.1 运动补间动画3.2.2 形状补间动画3.2.3 引导线动画3.3 遮罩动画3.4 实例演练第四章 Flash 8中的交互控制4.1 基本ActionScript语言4.1.1 ActionScript的基本概念4.1.2 动作面板的认识4.1.3 基本ActionScript语句4.2 时间轴的控制与网络动作4.2.1 时间轴的控制4.2.2 浏览器与网络的动作4.3 影片剪辑的控制4.4 实例演练第五章 综合实例制作5.1 制冷系统流程图5.2 蜡烛成像实验5.3 填空练习题5.4 选择练习题5.5 连线练习题第四篇 影音制作篇第一章 数字音频处理1.1 多媒体中的音频处理技术1.2 Cool Edit Pro基础1.3 声音的录制1.4 声音的处理1.5 实例——制作自己的音乐专辑第二章 数字视频编辑2.1 视频基础知识2.2 视频格式转换2.3 数字视频的播放2.4 Adobe Premiere Pro数字视频编辑2.4.1 Adobe Premiere Pro的新特性2.4.2 Adobe Premiere Pro窗口介绍2.4.3 为剪辑添加效果2.4.4 运动设置2.4.5 创建字幕2.4.6 输出影片2.4.7 影视后期制作过程2.5 实例——校园风光第五篇 课件制作篇第一章 Authorware 7.0概述1.1 Authorware 7.0简介1.1.1 Authorware 7.0的主要特点1.1.2 Authorware 7.0的运行环境1.2 Authorware 7.0的工作界面1.2.1 Authorware 7.0的启动1.2.2 Authorware 7.0的界面1.2.3 Authorware 7.0的退出1.3 多媒体作品的创建过程1.3.1 Authorware 7.0的创作规律1.3.2 程序文件的基本操作1.4 打包与发行1.5 实例——制作汽车飞机展示课件第二章 基本图标的使用2.1 实例——制作阴影效果2.1.1 实例效果2.1.2 实例分析2.1.3 实例制作2.2 实例——制作图案文字效果2.2.1 实例效果2.2.2 实例分析2.2.3 实例制作2.3 实例——利用Word制作艺术字2.3.1 实例效果2.3.2 实例分析2.3.3 实例制作2.4 实例——利用Alpha通道制作显示特效2.4.1 实例效果2.4.2 实例分析2.4.3 实例制

<<多媒体课件开发培训教程>>

作2.5 实例——声音与过渡效果同步2.5.1 实例效果2.5.2 实例分析2.5.3 实例制作2.6 实例——制作鼠标跟随动画2.6.1 实例效果2.6.2 实例分析2.6.3 实例制作2.7 实例——数字电影播放控制2.7.1 实例效果2.7.2 实例分析2.7.3 实例制作2.8 实例——Flash动画播放控制2.8.1 实例效果2.8.2 实例分析2.8.3 实例制作第三章 交互控制的实现3.1 实例——唐诗欣赏3.1.1 实例效果3.1.2 实例分析3.1.3 实例制作3.2 实例——水果展示3.2.1 实例效果3.2.2 实例分析3.2.3 实例制作3.3 实例——海洋生物欣赏3.3.1 实例效果3.3.2 实例分析3.3.3 实例制作3.4 实例——选择题练习3.4.1 实例效果3.4.2 实例分析3.4.3 实例制作3.5 实例——动物风景欣赏3.5.1 实例效果3.5.2 实例分析3.5.3 实例制作3.6 实例——叶子聊天室3.6.1 实例效果3.6.2 实例分析3.6.3 实例制作3.7 实例——显示所按的键3.7.1 实例效果3.7.2 实例分析3.7.3 实例制作第四章 分支结构与导航控制的实现4.1 实例——屏幕保护4.1.1 实例效果4.1.2 实例分析4.1.3 实例制作4.2 实例——汽车欣赏4.2.1 实例效果4.2.2 实例分析4.2.3 实例制作4.3 实例——超文本链接4.3.1 实例效果4.3.2 实例分析4.3.3 实例制作第五章 高级应用5.1 实例——消息框5.1.1 实例效果5.1.2 实例分析5.1.3 实例制作5.2 实例——播放演示文稿5.2.1 实例效果5.2.2 实例分析5.2.3 实例制作5.3 实例——播放MPEG文件5.3.1 实例效果5.3.2 实例分析5.3.3 实例制作5.4 实例——媒体播放器5.4.1 实例效果5.4.2 实例分析5.4.3 实例制作第六章 综合实例——Flash MX多媒体教学课件6.1 实例效果6.2 实例分析6.3 实例制作参考书目

章节摘录

第四章 Flash8中的交互控制 本章重点： · Flash8按钮交互设计 · Flash8时间轴控制理论 · Flash8影片剪辑控制理论 · Flash8逻辑判断实现理论 随着Flash8的发布，Flash8不仅成为创建交互和出色动画网站的工具，而且成为高端Web应用的利器。

究其缘由还得归功于Flash8的内置脚本语言ActionScript。

ActionScript是一种类似于计算机语言（如C语言、VisualBasic等）的工具。

利用ActionScript可以控制。

Flash动画播放、响应用户事件，以及同Web服务器之间交换数据，甚至是你能想到的一切。

ActionScript是一种功能全面的“面向对象编程（OOP）”语言，这里不打算详解OOP。

此外，即使尚未全面了解ActionScript语言，也可以利用它做很多事情。

本章内容主要分为三个部分，第一部分介绍ActionScript基础；第二部分介绍时间轴控制和网络动作；第三部分介绍按钮事件以及影片剪辑事件。

4.1 基本ActionScript语言 4.1.1 ActionScript的基本概念 在Flash8中，如果要进行动作脚本设置，可以直接打开【动作】面板，在ActionScript编辑器中，可以为帧、按钮、影片剪辑添加脚本程序。

在学习编写ActionScript之前，先来了解以下几个常用概念。

1.动作 动作是指Flash动画播放时执行的某些操作语句。

例如，startDrag（“arrow”，true）；startDrag动作可以完成对象“arrow”的跟随鼠标。

2.关键字 关键字是具有特殊意义的保留字。

例如，typeofActionScript在语言中保留了若干关键字，用户不能使用关键字作为变量名、函数名或标签名。

默认的关键字在【动作】面板中是深蓝色，且区分大小写。

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>