

<<多媒体教学课件开发技术丛书.物理>>

图书基本信息

书名：<<多媒体教学课件开发技术丛书.物理（附CD-ROM光盘一张）>>

13位ISBN编号：9787790063835

10位ISBN编号：7790063839

出版时间：2003-2-1

出版时间：北京理工大学出版社

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

书籍目录

第1章 计算机辅助教学基础知识

- 1.1 计算机辅助教学概论
- 1.2 计算机在物理教学中的作用
- 1.3 计算机辅助物理教学的若干问题
- 1.4 CAI课件开发的基本步骤
- 1.5 素材
- 1.6 计算机辅助物理实验教学
- 1.7 常用课件制作平台
- 1.8 课件制作平台Authorware
- 1.9 抓图软件SnagIt32

第2章 绘制物理课件中的场景和部件

- 2.1 图形的绘制
- 2.2 使用多个显示图标
- 2.3 擦除图标
- 2.4 使用外部图片
- 2.5 图形的可移动性

第3章 物体的平动

- 3.1 匀速直线运动
- 3.2 变速直线运动
- 3.3 沿预定路径的匀速曲线运动
- 3.4 编程实现变速曲线运动
- 3.5 复合运动
- 3.6 动画与电影的运动

- 3.7 靠计算图标实现任意的运动
- 3.8 实例：改进斜上抛运动

第4章 物体的变形运动与转动

- 4.1 形成变形运动的几种方法
- 4.2 实例：等效电路的变换
- 4.3 实例：播放数字电影形成变形运动——动滑轮
- 4.4 实例：编程绘图图形成变形运动——定滑轮
- 4.5 数字电影播放的控制
- 4.6 实例：弹簧振子——非线性显示多幅图片
- 4.7 实例：播放Gif动画的方法

第5章 流动与拖动

- 5.1 流动效果
- 5.2 自由拖动
- 5.3 沿路径拖动类的课件
- 5.4 向目标区域的拖动

第6章 用程序绘图

- 6.1 与绘图有关的常用函数与变量
- 6.2 绘制函数曲线
- 6.3 绘图实例
- 6.4 实例：表针可以转动的电压表

第7章 课件制作中的文本操作

- 7.1 基本文字操作

7.2 文字的运动

7.3 书写物理公式

7.4 文本的输入与文本输入响应

7.5 改进文本输入的方法

7.6 编辑大段文本的方法

第8章 声音

8.1 播放声音的方法和形式

8.2 用声音图标播放声音

8.3 使用函数播放声音

8.4 实例：在课件中使用声音

第9章 调用外部程序

9.1 调用外部程序的有关函数和调用方法

9.2 实例：静电场的电场线和等势线

9.3 三角函数与单位圆

9.4 实例：行波

9.5 实例：驻波

9.6 实例：用下拉菜单组织课件——Authorware程序的组合

第10章 交互与程序控制

10.1 几种基本程序结构

10.2 交互方式

10.3 下拉菜单

10.4 弹出式菜单

10.5 实例：用程序改变图标属性

第11章 制作练习题类的课件

11.1 练习题的种类与评分方法

11.2 单选题的方法

11.3 多选题的作法

11.4 判断题的作法

11.5 实例：填空题的作法

第12章 课件的调试与后期加工

12.1 调试方法

12.2 课件的打包与发布

12.3 制作安装程序

附录

附录1 书中用到的系统变量索引

附录2 书中用到的系统函数索引

附录3 书中用到的UCD函数索引

附录4 书中用到的ActiveX控件索引

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>