

<<多媒体课件制作技术>>

图书基本信息

书名：<<多媒体课件制作技术>>

13位ISBN编号：9787810826068

10位ISBN编号：7810826069

出版时间：2005-9

出版时间：清华大学出版社

作者：李志河 编

页数：284

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>

<<多媒体课件制作技术>>

内容概要

制作多媒体课件是现代教师必须掌握的一门技术，特别是国家基础教育新课程标准发布实施以后，广大教师对掌握这门技术有更迫切的需求，本书正是顺应了这一需求而编写的。

本书以当前流行的多媒体课件制作工具最新版本为平台，以学习者为中心，以学科教学为基础，以课件实例为主线，精心选取和制作了多个课件实例，配以图文并茂的讲解。

全书共分11章，分别讲解了多媒体课件制作基础知识、多媒体课件素材的获取与制作、利用Flash制作多媒体课件、利用Authorware制作多媒体课件、利用几何画板和超级画板制作课件、利用Microsoft Producer for Powerpoint 2003等一系列制作工具制作流媒体课件、利用HTML和Dreamweaver制作多媒体网络课件等多种课件制作技术所需的方法和制作思路。

通过本书的学习，可以使读者全面了解多媒体课件制作的流程和关键技术，经过实例讲解，可以轻松制作出实用、专业的多媒体课件。

本书的配套光盘中，提供了本书的所有课件实例源文件。

读者可以将这些课件直接应用到教学中，也可以将这些课件实例作为模板，制作出更多更实用的课件。

本书适合中小学各科教师、多媒体课件制作人员、师范院校各专业学生及多媒体制作爱好者使用。

<<多媒体课件制作技术>>

书籍目录

第1章 多媒体课件设计与制作基础	1.1 多媒体技术基础	1.1.1 多媒体技术的概念	1.1.2 多媒体技术的特点	1.1.3 超文本技术	1.1.4 多媒体课件	1.2 网络技术基础	1.2.1 网络技术的概念及网络类型	1.2.2 网络技术应用	1.2.3 网络课件	1.3 流媒体技术基础	1.3.1 流媒体技术的概念	1.3.2 流媒体技术的教育应用	1.3.3 流媒体文件的格式	1.3.4 流媒体系统的组成	1.3.5 流媒体课件	1.4 多媒体课件开发流程	1.4.1 多媒体课件的开发流程	1.4.2 分析用户角色	1.4.3 确定教学目标	1.4.4 分析学习内容	1.4.5 选择教学策略	1.4.6 编写课件脚本	1.4.7 制作课件	1.4.8 应用和评价	1.4.9 归类和整理	1.4.10 “声母j”课件示例分析	1.4.11 多媒体课件设计应注意的问题	思考与练习
第2章 多媒体课件素材的采集与制作技术	2.1 文本素材的采集与制作	2.1.1 文本素材的常用文件格式	2.1.2 文本素材的采集	2.1.3 文本素材的转换	2.1.4 利用PowerPoint处理艺术文字	2.1.5 利用Word处理艺术文字	2.2 图形素材的采集与制作技术	2.2.1 图形图像的要害、特点与常用文件格式	2.2.2 图形素材的采集	2.2.3 利用Photoshop 8.0制作图形、图像	2.2.4 利用Fireworks MX 2004制作图形、图像	2.3 声音素材的采集与制作技术	2.3.1 声音的分类、要素与常用文件格式	2.3.2 声音素材的采集	2.3.3 利用Cool Edit 2000制作与合成声音	2.3.4 利用Sound Forge制作与合成声音	2.3.5 常用声音文件格式的转换技术	2.4 动画素材的采集与制作技术	2.4.1 动画的基本原理、要素与常用文件格式	2.4.2 动画素材的采集与制作	2.4.3 利用3ds max制作三维动画	2.4.4 虚拟现实动画	2.4.5 常用动画文件格式的转换方法	2.5 视频素材的采集与制作技术	2.5.1 视频的基本原理、要素与常用文件格式	2.5.2 视频素材的采集	2.5.3 利用Premiere 7.0制作视频素材	思考与练习
第3章 利用Flash MX 2004制作课件	3.1 Flash MX 2004概述	3.1.1 Flash MX 2004的功能和特点	3.1.2 Flash MX 2004界面	3.1.3 基本动画制作	3.2 一些简单的演示课件的制作	3.2.1 设计思路	3.2.2 应用功能分析	3.2.3 实现步骤	扩展练习	3.3 日全食模拟演示课件的制作	3.3.1 设计思路	3.3.2 应用功能分析	3.3.3 实现步骤.....															
第4章 利用Authorware 7.02制作课件																												
第5章 利用几何画板与Z+Z超级画板制作课件																												
第6章 利用Microsoft Producer制作课件																												
第7章 利用Windows Media Encoder 9.0制作流媒体课件																												
第8章 利用Real Producer制作流媒体课件																												
第9章 利用流媒体工具制作课件																												
第10章 认识HTML																												
第11章 利用Dreamweaver MX 2004制作网络课件																												
附录A 本书涉及的所有软件下载地址																												

<<多媒体课件制作技术>>

章节摘录

第1章 多媒体课件设计与制作基础 多媒体课件是多媒体及网络技术与教育相结合的产物，它的诞生和发展改变了粉笔加黑板的传统信息传播方式，使学生的学习变得更加灵活自主。通过本章学习，可掌握多媒体课件设计与制作的基础知识，从而为后续章节的学习打下良好的基础。

学习目标 了解多媒体的含义及特点。

了解多媒体课件、网络课件的含义及特点。

了解网络技术的含义及特点。

了解流媒体系统的构成及其课件的特点。

了解课件开发的流程。

1.1 多媒体技术基础 1.1.1 多媒体技术的概念 1. 媒体 媒体是信息传播的工具，即信息存储、传播、表现的载体。

广义的媒体指大众信息传播工具，用来承载和传输信息。

传统的信息传播媒体有以传递视觉信息为主的印刷媒体，如书籍、报纸、杂志等；有以传递听觉信息为主的广播电子媒体，如收、录音机等；有以同时传递视觉和听觉信息为主的媒体，如电影、电视、录像等。

计算机技术中的媒体有两层含义：一层是指信息的物理载体，如磁盘、磁带、CD盘等存储器；另一层是指信息的表现形式（或称传播形式），如声音（Sound）、文字（Character）、图形（Graphic）、图像（Imagic）、动画（Animation）及活动影像等。

2. 多媒体技术 对于多媒体的理解，有广义和狭义两种：广义的理解是将两种或两种以上的媒体结合起来用于传递信息，在教学中传递教学信息的多种媒体称为多媒体组合，通常指多媒体教室或学习资源中心的各种设备及其软件的集合；狭义的理解专指计算机多媒体技术，即用计算机综合处理多种媒体信息（如声音、文字、图形和图像等），使多种信息建立逻辑链接，集成为一个系统并具有交互性。

因此，多媒体技术可以定义为：把声音、文字、图形、图像等信息表现形式和计算机集成在一起，并可进行人机交互的技术。

<<多媒体课件制作技术>>

编辑推荐

《多媒体课件制作技术（修订本）》适合中小学各科教师、多媒体课件制作人员、师范院校和职业技术学院各师范类专业学生使用；可以作为教材，也可以作为很好的学习和教学参考资料。

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>