第一图书网, tushu007.com

<<多媒体教学课件开发技术丛书.数>>

图书基本信息

书名：<<多媒体教学课件开发技术丛书.数学分册>>

13位ISBN编号：9787900638496

10位ISBN编号：7900638490

出版时间：2003-7-1

出版时间：北京理工大

作者：王志军

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

本书是《多媒体教学课件开发技术丛书》的数学分册。
本书以Authorware6.0为主要工作平台，同时也适当配合其他软件来介绍课件的制作，内容涉及代数、平面几何、立体几何和三角函数等各个领域，对展示图景和文字、各种方式的平面运动、拖动对象、程序绘图、用户绘图、拖动绘图、动态演示、界面设计、电影播放的高级控制、Active X控件的使用、各种交互响应的应用、调用外部程序等等教学课件制作中的具体问题都给出了解决的方法和范例。
本书中的许多例子有的本身就是一个完整的课件，能直接运用到课堂上，有的则示范给出了解决一个问题的方法。
制作和研读这些实例必定能有很大的收获。
　特别值得介绍的是，对于困扰许多教师的动态拖动几何变形问题、在拖动的过程中实时给出运算结果的问题、电影播放的特殊高级控制等等，本书都给出了切实可行的解决方案。
此外，本书还就制作课件必须掌握的CAI基本理论、打包发行做了必要的介绍。
　本书有一个鲜明的特点，就是以数学教学内容为线索编写的，这有利于读者的使用和借鉴，但这种体系对于系统化介绍Authorware6.0的知识有一定限制。

书籍目录

第1章 多媒体教学课件制作概述 1.1 多媒体教学课件的基本特点 1.2 多媒体教学课件的基本类型 1.3 多媒体教学课件创作基本过程简介 1.4 多媒体教学课件创建工具第2章 基于Authorware的教学课件程序设计 2.1 基于Authorware的主要功能与特点 2.2 基于Authorware 6.0的运行环境 2.3 Authorware 6.0的集成开发环境 2.4 Authorware的数学多媒体教学应用程序的创建 2.5 Authorware 6.0教学应用程序的打包与发布第3章 数学总是中的文本操作与演示 3.1 显示图标简介 3.2 文本对象的处理 3.3 实例：数学文本内容的更换问题 3.4 实例：数学公式的编写问题 3.5 实例：变量与数学表达式值的显示问题 3.6 实例：数学文字题的逐字显示问题 3.7 实例：数学问题推导过程的显示问题 3.8 实例：数字式钟表的设计 3.9 实例：文本交互形式的求值方法（平均数） 3.10 实例：超文本形式的数学复习大纲第4章 平面几何作图题的编制与演示 4.1 利用绘图工具箱制作几何图形对象 4.2 利用函数和变量绘制几何图形 4.3 外部图片的使用 4.4 平面几何问题第5章 几何总是的动态证明与演示 5.1 动态证明与演示的作用 5.2 动态演示的设计思路与方法 5.3 实例：三角形内角和的动态证明 5.4 实例：椭圆定理的动态证明 5.5 实例：相似多边形的动态判定 5.6 实例：平面向量的基本定理 5.7 实例：用平面和何方法验证数学公式第6章 数学函数曲线问题 6.1 坐标系转换问题 6.2 绘制函数曲线 6.3 功能图像的绘制第7章 数学的求解问题 7.1 代数议程求解问题 7.2 其他求解问题第8章 直线与圆的设计问题 8.1 实例：各种标准形式直线方程的建立 8.2 实例：直线与圆的位置关系问题 8.3 实例：圆的参数方程问题 8.4 实例：圆与圆的位置关系问题第9章 立体几何问题 9.1 一般设计方法 9.2 立体几何中的曲线问题 9.3 立体几何中的量值关系问题 9.4 几何体的生成第10章 数学习题问题 10.1 选择题的设计 10.2 填空题的设计方法 10.3 数学测试与统计

第一图书网, tushu007.com
<<多媒体教学课件开发技术丛书.数>>

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