

<<Flash多媒体课件制作经典教程 模块模板精讲>>

图书基本信息

书名：<<Flash多媒体课件制作经典教程 模块模板精讲>>

13位ISBN编号：9787302210832

10位ISBN编号：7302210837

出版时间：2009-10

出版时间：清华大学出版社

作者：李永

页数：384

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>

## 前言

伴随着计算机的迅速普及、网络“触角”的迅速延伸，信息时代到来了！

信息时代给我们带来了海量的信息，信息时代给我们带来了全新的沟通交流的渠道，信息时代帮助我们跨越了时空的限制，信息时代将会越来越深刻地改变我们的生活方式！

信息时代的到来也给各行各业提供了巨大的发展机会，教育行业也迎来了前所未有的发展机遇。教育部在关于推进教师教育信息化建设的意见中明确指出：“信息化是当今世界发展的潮流，是社会发展的趋势，信息化水平已成为衡量一个国家现代化水平和综合国力的重要指标。

积极推进国家信息化是我国国民经济和社会发展的重大战略举措。

提高国民的信息素养，培养信息化人才是国家信息化建设的根本，教育信息化是国家信息化建设的重要基础。

教师教育信息化既是教育信息化的重要组成部分，又是推动教育信息化建设的重要力量。

国家对教育信息化的重视还体现在资金的投入上，近年来，国家投入巨资，通过实施“校校通工程”和“农村中小学现代远程教育工程”，使广大中小学信息化基础条件显著改善。

国家的投入最简单、最直接的是硬件的投入，很多县市一级的中学校园网、多媒体教室、教师备课室等加起来投入几百万元的随处可见。

几百万元花了，设备配备好了，但是谁能让这些“死”的设备“活”起来？

看过很多国内公司做的多媒体教学软件，画面非常漂亮但却很不实用，为什么？

因为制作这些课件的美工和程序员不懂教学，只有懂教学的人做的课件才是最适合教学需求的。

将不懂教学的课件制作人员培养成懂教学的人很难，因为教学需要时间、经验的积淀，而让优秀的教师了解课件制作就要相对简单得多。

## <<Flash多媒体课件制作经典教程 模>>

### 内容概要

教育信息化的迅速发展急需越来越多的课件制作人才，急需越来越多、越来越好的网络课件资源。

Flash是一个功能强大的多媒体网络课件开发工具，本书由浅入深、由易到难，详细介绍了Flash在课件开发方面的技术和方法，书中范例的讲解深入、生动、细致，详尽的讲解和图示不仅能让读者较快地掌握Flash课件制作，并为读者的开发设计提供了难得的借鉴参考。

书中的范例有的是通用性很强的基础课件，有的是可以在其他课件中直接移植使用的通用模板，有的是与学科紧密结合的实际应用。

书中每个经典范例中都包含了非常好的设计思想，范例的界面美观、交互性强。

读者通过学习本书，能够在短时间内迅速获得制作Flash课件的能力。

本书内容丰富，图文并茂，结构清晰，具有系统、全面和实用的特点。

本书不仅可以作为在职教师学习课件制作的自学用书，同时也可以作为教师继续教育的培训用书和师范类大专院校及相关领域培训班学生的教材。

## 作者简介

李永，副教授，北京四中网校教学部说任、网校总编。

主持的多媒体开发的科研课题曾获省级教学成果奖，主持开发的十几个教学软件获全国一、二、三等奖，作为主编出版了几十本教学辅导用书和信息技术教材。

带领北京四中网校的课件制作团队开发出了大量多媒体教学软件，涉及小学

书籍目录

第1章 Flash基础知识 1.1 Flash简介 1.2 Flash工作界面介绍 1.2.1 菜单栏 1.2.2 主工具栏 1.2.3 工具箱 1.2.4 时间轴 1.2.5 工作区 1.2.6 功能面板 1.2.7 个性化工作界面 1.3 Flash文档基础操作 1.3.1 打开已有文档 1.3.2 设置文档属性 1.3.3 保存Flash文档第2章 Flash课件制作基础操作 2.1 使用文本 2.1.1 文本工具的使用方法 2.1.2 课件实战——我爱中国 2.1.3 技巧与提高 2.2 绘制立方体 2.2.1 选择工具的使用方法 2.2.2 线条工具的使用方法 2.2.3 矩形工具的使用方法 2.2.4 课件实战——立方体 2.2.5 技巧与提高 2.3 多图层绘图 2.3.1 图层详解 2.3.2 铅笔工具的使用方法 2.3.3 刷子工具的使用方法 2.3.4 颜料桶工具的使用方法 2.3.5 笔触颜色和填充颜色的设置方法 2.3.6 任意变形工具和渐变变形工具的使用方法 2.3.7 手形工具和缩放工具的使用方法 2.3.8 课件实战——咏鹅 2.3.9 技巧与提高 2.4 位图的应用 2.4.1 导入位图的方法 2.4.2 用套索工具编辑位图 2.4.3 用橡皮擦工具编辑位图 2.4.4 课件实战——荷塘月色 2.4.5 技巧与提高第3章 制作简单动态演示课件 3.1 利用逐帧动画制作课件 3.1.1 时间轴 3.1.2 帧 3.1.3 课件实战——我爱北京天安门 3.1.4 技巧与提高 3.2 利用补间形状制作课件 3.2.1 补间形状的原理 3.2.2 课件实战——汉字演变 3.3 利用动作补间动画制作课件 3.3.1 元件 3.3.2 动作补间动画的制作方法 3.3.3 课件实战——运动与静止的相对性 3.3.4 技巧与提高第4章 制作复杂动态演示课件 4.1 利用引导线动画制作课件 4.1.1 认识引导线动画 .....第5章 制作幻灯片演示文稿类课件第6章 制作判断题型课件第7章 制作拖曳题型课件第8章 制作填空题型课件第9章 制作选择题型课件第10章 制作连线题型课件第11章 制作语文课件第12章 制作数学课件第13章 制作物理课件

## 章节摘录

第1章 Flash基础知识 1.1 Flash简介 Flash是目前比较优秀的网络动画编辑软件之一，用于编辑矢量图形和制作动画，用Flash制作的动画文件更适用于网络传输，因为Flash文件在线播放运用了流技术，即当文件下载到一定程度就开始播放，剩下的部分在播放的同时进行下载。学习Flash和学习其他软件一样，都要从最基本的功能开始学习。

随着网络时代的到来和Flash功能的不断完善，Flash在网络中的应用越来越广泛，在网络动画领域几乎形成了一统天下的局面；而在远程教育方面，Flash的优势在网络教学方面也得以更好的体现，学习Flash已经成为走进网络时代的捷径和必然，也成为网络教学很好的辅助工具。

Flash是以流媒体播放技术和矢量图形技术等为代表的一种创作工具，能够将矢量图、位图、音频、动画和深一层交互动作有机地、灵活地结合在一起，从而制作出美观、新奇、交互性更强的动画效果。

设计人员和开发人员可以用它来创建演示文稿、应用程序和其他允许用户交互的内容。

Flash可以包含简单的动画、视频内容、复杂演示文稿和应用程序以及介于它们之间的任何内容。

用Flash制作的动画具有短小精悍的特点，所以Flash受到了广大网页设计者的青睐，被广泛用于网页动画的设计和课件的制作，成为当今最流行的网页设计软件之一。

## <<Flash多媒体课件制作经典教程 模>>

### 编辑推荐

深入调查教学实际情况，打造最适合教师使用的课件制作教程。

知识点融入实例中，做到实例为引导，知识点为线索的科学自学方式。

经典实例配备视频讲解，多角度引领读者学习，覆盖所有学习死角。

通用的模块化实例设计，可移植的多种题型模板，稍作修改即可打造成自己教学需要的课件。

由拥有多年开发经验的北京四中网校的课件开发团队，精心打造，绝无凡品。

30多个课件源文件、动画效果和素材 多媒体视频教学演示讲解 附赠15个获奖课件作品展

示 《Flash多媒体课件制作经典教程 模块模板精讲》要点：  
制作简单动态演示课件 制作复杂动态演示课件 制作幻灯片演示文稿类课件 制作判断题型课件 制作拖曳题型课件 制作填空题型课件 制作选择题型课件 制作连线题型课件 制作语文课件 制作数学课件 制作物理课件

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>