第一图书网, tushu007.com

<<多媒体课件制作教程>>

图书基本信息

书名：<<多媒体课件制作教程>>

13位ISBN编号：9787302245872

10位ISBN编号：7302245878

出版时间：2011-9

出版时间：清华大学出版社

作者：肖威

页数：272

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

《多媒体课件制作教程（运动类）》采用图文结合的方式完整地记录了powerpoint 2003和flashcs3软件在运动类课件制作中的大部分功能和使用技巧。
通过实例详细介绍了运动类课件制作中素材的采集和编辑，使用powerpoint 2003软件进行幻灯片动画制作、文字编辑、图形绘制、声像、视频片段剪辑和flashcs3软件在制作运动类课件中的基础知识，包括逐帧动画、补间动画、运动动画、旋转动画、引导动画、遮罩动画等制作原理和方法。
书中还对与运动类课件制作密切相关的cool 3d、ulead gif animator、pivot stick figure animator软件做了详尽阐述。

《多媒体课件制作教程（运动类）》结构清晰、实例丰富，可作为高等学校师范类专业课件制作课程的教材，也可供学习课件制作的初、中级读者(尤其是教师)参考，或作为各类培训班的授课教材。

<<多媒体课件制作教程>>

书籍目录

第1章　多媒体课件制作基础
1.1多媒体
1.2多媒体课件
1.3多媒体课件的特征
1.4多媒体课件的教学特点
1.5多媒体课件在教学中的应用
1.6多媒体课件的设计原则
1.7制作多媒体课件的一般流程
1.8powerpoint课件的界面设计要求
1.9多媒体课件评价
习题
思考题
第2章　多媒体课件素材的采集与编辑
2.1文字素材的采集与编辑
2.2图像素材的采集与编辑
2.3声音素材的采集与编辑
2.4视频素材的采集与编辑
2.5动画素材的格式与获取
习题
上机练习
第3章　用cool 3d打造课件片头
3.1软件简介
3.2实例1：简单的文字动画
3.3实例2：利用样式库创建文字动画
3.4实例3：制作运动项目宣传动画片头
习题
上机练习
第4章　用uleadgifanimator软件制作课件动画
4.1认识uleadgifanimator软件
4.2动画上手
4.3制作闪光字
4.4制作透明背景动画
4.5逐字显示动画
4.6霓虹文字
4.7运动动作动画
4.日用一个视频的局部来制作gif动画
4.9使用uleadgif软件制作飘落的文字
4.10使用uleadgif软件制作下落文字
上机练习
第5章　用pivot制作人物动画
5.1软件简介
5.2人物创建
5.3实例1：连续动画制作方法
5.4实例2：完整动作实例
上机练习

第6章　走进powerpoint 2003
6.1powerpoint 2003基础
6.2powerpoint 2003制作多媒体课件的优势
6.3用powerpoint 2003创建课件的方法
上机练习
第7章　幻灯片制作与编辑课件
7.1文本的编辑与处理
7.2添加图形
7.3插入背景音乐
7.4录制声音
7.5插入视频
上机练习
第8章　幻灯片的风格及管理
8.1使用幻灯片母版
8.2使用幻灯片模板
8.3合理运用配色方案
8.4设置背景
8.5幻灯片的插入、删除、复制和移动
8.6实现课件交互导航功能
上机练习
第9章　控件的应用及课件保存
9.1插入滚动文本框
9.2在powerpoint课件中插入flash动画的方法
9.3使用windowsmediaplayer控件法插入视频
9.4保存课件
9.5课件打包
上机练习
第10章　动画制作及实例
10.1为幻灯片添加切换效果
10.2为幻灯片中的对象添加动画效果
10.3实例
上机练习
第11章　flashcs3课件基础
11.1flashcs3作界面
11.2常用面板
11.3使用网格和标尺
11.4图像文件的导人与编辑
11.5[时间轴]面板的操作
11.6图层
11.7测试和保存动画文档
11.8元件、符号库和实例
上机练习
第12章　flash绘图技巧
12.1篮球的画法
12.2足球的画法
12.3高尔夫球的画法
12.4台球的画法

12.5绘制奥运五环
12.6人体动作画法
上机练习
第13章　flash声音和视频处理
13.1声音的导人与控制
13.2引用声音
13.3编辑声音
13.4视频的导人与控制
13.5控制视频播放
上机练习
第14章　flash创建动画与实例
14.1逐帧动画
14.2动作补间动画
14.3形状补间动画
14.4旋转动画
14.5引导路径动画
14.6遮罩动画
14.7flash动画实例
上机练习
第15章　flash作品导出与发布
15.1导出动画作品
15.2发布作品
15.3flash导出与发布的区别
15.4在flash中导出gif动画后不加上白色背景的方法
上机练习

章节摘录

版权页：插图：1.5 多媒体课件在教学中的应用随着多媒体技术在教育领域的不断发展，多媒体课件在教学中的应用日益广泛，主要表现在课堂教学、模拟教学、个别化交互学习和远程教育等几个方面。
1.5.1 课堂教学教师在课堂教学中应用多媒体课件将教学内容、材料、数据、示例等呈现在大屏幕上以辅助教学讲解。
运用这种方法可以给学生多感官刺激，提高学生的学习兴趣，增强学生观察问题、理解问题和分析问题的能力。
同时因为计算机多媒体技术具有交互性，可进行非线性的调用，从而达到课堂教学多样化的效果。
随着“ 校校通 ”工程的实施，很多学校建立了校园教学网络系统，因此通过网络进行计算机多媒体辅助教学非常方便。
1.5.2 模拟教学随着计算机多媒体技术的发展，虚拟现实技术逐渐应用于教学中，它是通过计算机产生的一种仿真环境，在这个环境中，学生可以作为一个实际操作者进行各种学习和操作，计算机依据其操作可做出反应和判断。
例如，由计算机控制的模拟器能够产生逼真的训练、操作环境，学生在这个模拟系统中学习驾驶汽车、飞机等交通工具，有一种身临其境的感觉。
利用虚拟现实技术培训各种特殊的专业人员，既方便又经济。
多媒体课件可以把视频、音频和动画等信息结合起来，模拟逼真的现场环境以及微观或宏观世界的事物，以便代替、补充或加强传统的实验手段，来帮助学生学习和理解一些抽象的原理。
1.5.3 个别化交互学习所谓个别化交互学习，是指利用多媒体计算机网络技术，将多媒体课件的教学内容变为网上资源，由学生自主进行选择和学习。
个别化交互学习，可做到因材施教，学生根据自己已有的知识选择学习内容，并且可以进行双向交流学习。
目前不少院校建立了计算机实验室，向学生开放，供学生进行个别化交互学习。
1.5.4 远程教育远程教育是近年来兴起的一种基于计算机网络的教学系统，它是开放的、远程的、自主的教学方法。
远程教育中的课堂是对外开放的，学生可以通过网络进行合作和写作学习，教师可以通过网络和其他教师进行讨论。
同时，通过网络师生们可以共享更多的教学资源；通过远程教育，教师可以在全球范围内指导学生学习，而学生则可以得到更多的教师指导。
随着计算机网络技术的发展，远程教育的规模正在不断地扩大，充分显示了其优越性。
有专家预言，由于远程教育的发展，有可能导致一场教育革命。

编辑推荐

《多媒体课件制作教程(运动类)》：采用PowerPoint 2003和Flash CS3编写，整合多种辅助软件，全面展示课件制作技术内幕，提供免费电子教案。

第一图书网, tushu007.com

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