

<<Flash中学化学课件设计80例>>

图书基本信息

书名：<<Flash中学化学课件设计80例>>

13位ISBN编号：9787500656838

10位ISBN编号：7500656831

出版时间：2004-1

出版时间：中国青年

作者：蔡朝晖 编

页数：367

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>

<<Flash中学化学课件设计80例>>

内容概要

本书的内容组织和结构安排充分考虑了实战的重要性，并没有将Flash的基本操作和功能作为惟一重点，也没有将Flash的所有功能都面面俱到地进行讲解，而是以中学物理教学大纲的结构为依照，配合80个多媒体课件实例，以软件操作与中学物理教学知识相结合的形式逐步深入地教授Flash课件的制作方法和技巧。

为了让读者能够轻松地掌握知识难点，开拓视野和思路，作者才凭借多年的物理课件制作经验，将许多实用技巧事例到了Flash技术中。

书中内容非常贴近物理教师的实际授课工作，而且课件实例都是按照课堂教学的规范进行设计，因此只要稍加修改、完善，就可以直接运用到教学工作中。

读者只需要花很少的时间学习Flash软件的基本操作和功能，就可以快速运用这些操作和功能自行制作效果多样的物理课件。

<<Flash中学化学课件设计80例>>

书籍目录

第1章 多媒体与Flash概述 1.1 什么是多媒体 1.1.1 多媒体的定义 1.1.2 一般多媒体系统的组成 1.2 多媒体的要素 1.2.1 文字 1.2.2 图形和图像 1.2.3 声音 1.2.4 动画与视频 1.3 用Flash制作物理多媒体课件 1.3.1 Flash的各种优点 1.3.2 多媒体课件的特点 1.3.3 多媒体课件的制作流程 本章小结第2章 Flash MX 2004基本操作 2.1 Flash MX 2004的工作界面 2.1.1 运行Flash MX 2004 2.1.2 菜单栏 2.1.3 工作区 2.2 Flash基本美工操作 2.2.1 基本作图 2.2.2 基本编辑动作 2.2.3 在Flash中配置颜色 2.2.4 使用文本 2.3 使用Flash创建动画 2.3.1 时间轴 2.3.2 库与元件 2.3.3 使用时间轴特效 2.3.4 创建补间动画 2.3.5 使用遮罩 2.3.6 使用运动导线 2.3.7 在动画中应用声音 2.3.8 导出文件 2.4 使用Flash动作脚本 2.4.1 使用动作脚本面板 2.4.2 基本语句 2.4.3 扩展语句 2.4.4 运算符 2.4.5 内置对象类 2.4.6 程序结构 2.5 使用组件 本章小结第3章 测量与基本运动 3.1 正确使用刻度尺——课件的标准化 3.1.1 使用规范化的组件 3.1.2 制作其他部分 3.1.3 导出作品 3.2 运动的相对性——使用单选按钮 本章小结第4章 声现象 4.1 乐音的三要素——声音的绑定 4.2 真空中不能传声——设置声音特效 本章小结第5章 热现象 5.1 温度计的制作——设置斑马线 5.2 物态变化——使用组合框组件 5.3 水的物态变化——使用文本区组件 本章小结第6章 光的反射和折射 6.1 光的直线传播——制作多场景课件 6.2 光的反射——遮罩层运动效果 6.3 镜面反射和漫反射——复制元件 6.4 平面镜成像规律——导入矢量图 6.5 光的折射——使用半透明颜色 6.6 生活中光的折射——使用外部库 6.7 凸透镜成像规律——高级动作脚本 6.7.1 制作动画元素 6.7.2 添加动作脚本 本章小结第7章 质量、力和运动 7.1 测量液体的密度——绘制复杂仪器 7.2 力的测量——多部件物体 7.3 力的图示——设置重点文本 7.4 二力合成——改变角的顶点 7.5 牛顿第一定律——设置动画物体的加速度 7.6 二力平衡——简笔绘制实验物品 7.7 摩擦力的产生——制作放大镜特效 7.7.1 绘制动画元素 7.7.2 编程与测试 7.8 影响摩擦的因素——使用变形面板 7.9 气垫船——柔化边缘填充 本章小结第8章 压强和浮力 8.1 影响压强的因素——形状补间动画 8.2 液体压强的计算——对象对齐功能 8.3 连通器——处理视频 8.4 大气的压强——使用点描线条 8.5 金属盒气压计——截取和倾斜对象 8.6 活塞式抽水机——动态演示过程 8.7 气体压强和体积——描图技巧 8.7.1 描图 8.7.2 创建形状补间动画 8.8 阿基米德原理——多部件对象的运动 8.9 浮力的利用——复选框和定时函数 8.9.1 使用复选框 8.9.2 编程与测试 本章小结第9章 简单机械 9.1 杠杆的平衡条件——动作脚本复制影片剪辑 9.2 三种杠杆的实例——使用学习交互公用库 9.3 力臂的概念——制作步进式动画 9.4 滑轮的本质——多层步进式动画 9.5 功的概念——判断题的制作 9.6 滑轮组机械效率——填空题制作 本章小结第10章 能量 10.1 动能——制作振荡动画 10.2 弹性势能——力度的模拟 10.3 机械能守恒——帧循环和数学函数 10.4 水能和风能——为影片剪辑添加视频 10.5 分子的运动——用影片剪辑加载SWF文件 10.6 微观分子运动——通过实例复制元件 10.7 内能——链接访问网页 10.8 改变内能的方法——制作倾斜动画 10.9 比热容——使用数据网格组件 10.10 能量守恒定律——使用单选答题卡 10.11 热传递的方式——制作动画按钮 10.12 做功改变内能——检测对象冲突 本章小结第11章 基本电路 11.1 原子的结构——运动导线动画的缩放 11.2 摩擦起电——设置隐形冲突区域 11.3 电流的形成——使用影片剪辑绘图 11.4 连接简单的电路——组合命令 11.5 电流与水流——被遮罩层的运动 11.6 电流表的连接——逐点遮罩技术 11.7 电流表实验——找出错误的地方 11.8 常见的电压值——使用列表框组件 11.9 电压表的连接——编辑已有的源文件 11.10 二极管——模拟开关的制作 本章小结第12章 电阻与电能 12.1 决定电阻的因素——制作自己的片头 12.2 滑动变阻器——制作多分支导航片头 12.3 欧姆定律——自定义控制组件 12.4 测电阻实验——定义组件参数 12.5 串联电阻的阻值——添加背景图案 12.6 电能的使用——制作动画标题 12.7 测定灯泡的功率——制作线框标题 12.8 家庭电路——制作书写式文本标题 12.9 安全用电——光影变幻标题 本章小结第13章 电和磁 13.1 简单的磁现象——发布网页 13.2 磁场和磁感线——设置课件的网络访问 13.3 电磁的应用——导入已有的SWF文件 13.4 地球的磁场——使用3D立体字 13.5 发电机——导入带边框的图像 13.6 磁场对电流的作用——导入立体图像 13.7 直流电动机——通过网页显示课件信息 13.8 电能的输送与应用——记录课件访问次数 13.9 电磁继电器——创建Flash播放器 13.10 电流周围的磁场——课件嵌入网页实例一 13.11 研究电磁铁——课件嵌入网页实例二 本章小结

<<Flash中学化学课件设计80例>>

媒体关注与评论

·本书由重点中学教师精心编著，作者具有多年课件教学与制作经验 ·全书包含11大类别80个经典中学物理课件范例，可直接应用于教学 ·内容完全符合课堂实际需求，所有范例均源于第一线的教学经验 ·以软件操作与物理教学相结合的形式讲授Flash课件的制作方法和技巧 ·本书适合Flash课件设计的初、中级读者和广大中学物理老师学习使用

<<Flash中学化学课件设计80例>>

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>