

北京大学信息技术系列教材 蔡翠平 主编

BEIJINGDAXUEXINXIJIISHUXILIEJIAOCAI



本书附带光盘

多媒体课件制作技术

■ 主编 黄堂红

■ 编著 李志河



清华大学出版社

<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>



北京交通大学出版社

<http://press.bjtu.edu.cn>



北京大学信息技术系列教材 蔡翠平 主编

多媒体课件制作技术

主编 黄堂红

编著 李志河

清华大学出版社

北京交通大学出版社

· 北京 ·

内 容 简 介

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。

本书的配套光盘提供了本书所有的课件实例源文件。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。

版权所有,翻印必究。举报电话:010-62782989 13501256678 13801310933

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

本书防伪标签采用特殊防伪技术,用户可通过在图案表面涂抹清水,图案消失,水干后图案复现;或将表面膜揭下,放在白纸上用彩笔涂抹,图案在白纸上再现的方法识别真伪。

图书在版编目(CIP)数据

多媒体课件制作技术/黄堂红主编;李志河编著. —北京:清华大学出版社;北京交通大学出版社, 2005.9

(北京大学信息技术系列教材/蔡翠平主编)

ISBN 7-81082-606-9

I. 多… II. ①黄… ②李… III. 多媒体-计算机辅助教学-高等学校-教材 IV. G434

中国版本图书馆CIP数据核字(2005)第100854号

责任编辑:孙秀翠

出 版 者:清华大学出版社 邮编:100084 电话:010-62776969

北京交通大学出版社 邮编:100044 电话:010-51686414

印 刷 者:北京东光印刷厂

发 行 者:新华书店总店北京发行所

开 本:185×260 印张:24.75 字数:615千字 附光盘1张

版 次:2005年9月第1版 2005年9月第1次印刷

书 号:ISBN 7-81082-606-9/G·31

印 数:1~5 000册 定价:39.00元(配光盘)

本书如有质量问题,请向北京交通大学出版社质监组反映。对您的意见和批评,我们表示欢迎和感谢。

投诉电话:010-51686043,51686008;传真:010-62225406;E-mail:press@center.bjtu.edu.cn。

北京大学信息技术系列教材

编委会成员名单

主 任：蔡翠平

副主任：吕凤翥

委 员：（以姓氏笔画为序）

尹会滨	许 彦	吕凤翥	任吉治	李志河
张亦工	吴筱萌	尚俊杰	林洁梅	周宏滔
陈 虎	赵 文	赵丹群	徐尔贵	唐大仕
黄堂红	蔡翠平	缪 蓉	潘 曦	

北京大学信息技术系列教材

序 言

人类已进入 21 世纪,科学技术突飞猛进,知识经济初见端倪,特别是信息技术和网络技术的迅速发展和广泛应用,对社会的政治、经济、军事、科技和文化等领域产生越来越深刻的影响,也正在改变着人们的工作、生活、学习和交流方式。信息的获取、处理、交流和应用能力,已经成为人们最重要的能力之一。培养一大批掌握和应用现代信息技术和网络技术的人才,在全球信息化的发展中占据主动地位,不仅是经济和社会发展的需要,也是计算机和信息技术教育者的历史责任。

加入 WTO,意味着我国要在同一个网络平台上参与国际竞争,同世界接轨。这对我们既是一个机遇,也是一个挑战。为此我们必须加强全民的信息技术教育,以提高国民的整体素质,抓住国际大环境给我国经济腾飞带来的难得机遇,迎接挑战。

教育部提出,要在全国的中小学中逐步开设信息技术必修课,从小培养获取、分析、处理、发布和应用信息的能力和素养,在条件成熟时,考虑作为普通高校招生考试的科目。国家经贸委也提出,要像抓 3 年改革和脱困的两大目标那样,把企业管理信息化建设作为新世纪经贸工作的历史性任务抓紧、抓好,推进企业应用计算机管理软件和网络信息技术,用 3 年左右的时间,在国家重点企业中建立完善的企业管理信息系统。

为了适应这个大的形势,满足各大院校非计算机专业学生和社会各阶层从事信息技术和急需掌握信息技术人们的需要,我们组织编写了这套《北京大学信息技术系列教材》。目的是让更多的人以最快的速度掌握计算机信息技术,学会运用国际互联网络平台,不断提高自身素质和专业水平,在传统产业升级、实现跨越式发展中更好地展示自己的才能,为祖国的现代化建设服务。

本系列教材包括《计算机信息技术基础》、《计算机网络应用技术》、《办公自动化软件》、《多媒体应用技术》(第 2 版)、《数据库技术——SQL》、《Visual Basic 程序设计》、《Visual FoxPro 程序设计》、《C++ 语言程序设计》、《网页制作技术》、《从 HTML 到 XML》、《计算机局域网实用技术》、《网络程序设计——ASP 案例教程》、《网络程序设计基础》、《Java 程序设计》、《Delphi 程序设计教程》、《Flash MX 网络编程案例教程》、《网络程序设计——ASP(第 2 版)》、《多媒体课件制作技术》等。随着信息技术的发展和读者的需要,我们还将不断对这一系列教材进行补充或增删,以期形成读者欢迎的动态系列教材。此系列教材可作为大专院校非计算机专业信息技术普及教材,也可供社会各种信息技术培训班选用。

本系列教材具有以下编写特点。

1. 适合不同层次的读者选用

此系列教材从内容上讲，跨度较大，从计算机基础知识一直到动态网站制作，这样可以满足不同领域和不同层次的读者需要，读者可以根据自己的水平像吃自助餐一样自主选用。

2. 选材超前，出版周期短

目前，计算机图书市场火爆，需求旺盛，但是，选一本合适的教材又非易事，其原因之一是读者急需使用的高版本软件对应的书上市甚少，造成这种现象的原因有三：一是信息技术发展速度太快；二是选材没有注意超前量；三是出版周期太长。鉴于以上原因，本系列教材在内容上尽量注意超前量，如每一个软件必须选择当前最高版本，例如：动态网站制作我们选择当前流行的 ASP 技术和 SQL 网上数据库及 VB 编程技术；在出版上尽量缩短出版周期，此系列教材从策划到出版在 8 个月内完成。其目的都是为了适应信息技术的飞速发展，满足读者的需要。

3. 实用性强

本系列教材的主要对象是非计算机专业人员，因此在内容上强调实用，尽量不涉及高深的与软件使用无关的理论问题。比如《多媒体应用技术》，作者着重阐述多媒体信息的获取、处理、传输、保存、制作等实用技术，不涉及多媒体的理论问题。又如《计算机局域网实用技术》，作者重点介绍局域网的构架、服务器的安装、各种网上信息服务的建立及网络安全管理方面的内容，读者可按照书中所讲的内容自己独立构建局域网。

4. 充分体现案例教学

在本系列丛书中读者会发现，凡是操作型软件都是以一个案例为主线进行阐述，这是本系列丛书作者多年来在教学第一线经验的总结。案例教学引人入胜，易理解，易掌握，能使读者举一反三，技术掌握扎实。

5. 写作风格通俗易懂

介绍每一个软件开门见山，语言简明扼要，重点突出，难点翔实编写，同一功能决不重复；并每章附有习题，有的例题配有光盘，适合自学。

参加本系列教材编写的作者都是在大学从事信息技术课一线教学的中、青年教师，他们都有极强的敬业精神，本系列教材凝聚了他们多年丰富的教学经验和心血。

本系列教材得到了北京大学教育学院教育技术系各位老师和北京大学信息管理系余锦凤教授的支持和帮助，在此表示诚挚的感谢。

由于本系列教材从策划到出版用了比较短的时间，编写者又都担负着繁重的教学任务，在时间紧、任务重的情况下，肯定有不少不尽人意之处，诚挚接受广大读者的批评、指正。

蔡翠平

2005 年 9 月于北京大学

前 言

当前,计算机技术已经逐步渗入到我们日常的课堂教学之中。在当今的学校教学中,越来越多的教师开始使用计算机作为课堂教学的辅助手段。计算机多媒体教学不仅可以提高学生的兴趣,而且其形象、直观的教学方式也极大地拓宽了学生接受信息的渠道,从而提高了学习效率。多媒体的介入使教师获得了某种程度的自由,他们再也不必拘泥于传统的讲课方式,通过多媒体教学,任何想要讲解的内容都可以灵活地再现于学生面前。基于以上现状,我们编写了《多媒体课件制作技术》一书,以帮助广大教师更好地将计算机多媒体技术应用到自己的课堂教学中,从而提高课堂教学效率。

本书采用“案例教学”的思想,以实用课件的制作过程为学习重点,通过实例的具体讲解,让读者掌握不同软件的使用方法及课件制作的关键技术。全书共分11章,第1章主要介绍了多媒体课件制作的基础知识,包括基本概念和制作流程等内容;第2章介绍了多媒体课件素材的获取和制作技术;第3、4、5、10、11章分别详细介绍了5种流行的课件制作技术最新版本制作多媒体课件的方法和技巧,它们分别是Flash MX 2004、Authorware 7.02、几何画板和Z+Z超级画板、Dreamweaver MX 2004;第6、7、8、9章分别介绍了Microsoft Producer for PowerPoint 2003、Windows Media Encoder 9.0、Real Producer、课件快手2003、MCG3.0等流媒体课件制作工具的使用方法和课件制作技巧。

与其他同类书相比,本书的最大特点是不仅较为全面、系统地讲述了目前常用的多媒体制作工具的特点和课件制作技巧,而且详细地讲解了流媒体工具的用法及课件制作技巧。本书图文并茂,十分注重以学习者为中心,命令术语采用了中英文对照的方式,易学易用,非常适合初学者和具有一定基础的读者学习提高。书中的实例和教学内容密切相关,因此实例实用性较强。为了方便读者的学习,本书在实例讲解前分别将该实例效果、设计思路和主要应用功能依次罗列出来,使读者在开始学习实例前能大体了解要学习的内容,再按照本书介绍的步骤制作好课件后,也就掌握了这些软件的使用方法。因此,广大教师可以用最短的时间掌握最实用的课件制作技术,快速制作出适合自己课堂使用的多媒体课件。

本书也是全国教育科学十五规划重点课题《教育信息化理论与实践模式》的两项子课题《智能化学习工具支持中学数学课程培养学生创新思维能力的实践研究》、《利用英特尔@未来教育提高教师信息化教育能力的实践研究》的研究成果之一。

另外,参与本书前期编写工作的人员还有李琼、赵唱、阳红梅、万宁、唐前军、王学优等。

感谢本丛书主编北京大学蔡翠平教授,她冒着六月酷暑为我们审稿、定稿,在此也非常感谢北京交通大学出版社的责任编辑孙秀翠和清华大学出版社的沈波、李苹等人。

有关本书的一切问题、意见或建议请发送E-mail: lzhh1974@163.com,谢谢!

由于作者水平有限,加之创作时间仓促,本书不足之处在所难免,欢迎广大读者批评指正。

编 者
2005年9月

目 录

第 1 章 多媒体课件设计与制作基础	(1)
1.1 多媒体技术基础	(1)
1.1.1 多媒体技术的概念	(1)
1.1.2 多媒体技术的特点	(2)
1.1.3 超文本技术	(2)
1.1.4 多媒体课件	(4)
1.2 网络技术基础	(8)
1.2.1 网络技术的概念及网络类型	(8)
1.2.2 网络技术应用	(9)
1.2.3 网络课件.....	(12)
1.3 流媒体技术基础.....	(13)
1.3.1 流媒体技术的概念.....	(13)
1.3.2 流媒体技术的教育应用.....	(13)
1.3.3 流媒体文件的格式.....	(14)
1.3.4 流媒体系统的组成.....	(15)
1.3.5 流媒体课件.....	(15)
1.4 多媒体课件开发流程.....	(16)
1.4.1 多媒体课件的开发流程.....	(16)
1.4.2 分析用户角色.....	(16)
1.4.3 确定教学目标.....	(17)
1.4.4 分析学习内容.....	(17)
1.4.5 选择教学策略.....	(18)
1.4.6 编写课件脚本.....	(18)
1.4.7 制作课件.....	(19)
1.4.8 应用和评价.....	(20)
1.4.9 归类和整理.....	(20)
1.4.10 “声母-j” 课件示例分析	(21)
1.4.11 多媒体课件设计应注意的问题	(23)
思考与练习	(24)
第 2 章 多媒体课件素材的采集与制作技术	(25)
2.1 文本素材的采集与制作.....	(25)
2.1.1 文本素材的常用文件格式.....	(25)
2.1.2 文本素材的采集.....	(25)

2.1.3	文本素材的转换	(28)
2.1.4	利用 PowerPoint 处理艺术文字	(29)
2.1.5	利用 Word 处理艺术文字	(32)
2.2	图形素材的采集与制作技术	(34)
2.2.1	图形图像的要素、特点与常用文件格式	(34)
2.2.2	图形素材的采集	(35)
2.2.3	利用 Photoshop 8.0 制作图形、图像	(39)
2.2.4	利用 Fireworks MX 2004 制作图形、图像	(54)
2.3	声音素材的采集与制作技术	(57)
2.3.1	声音的分类、要素与常用文件格式	(57)
2.3.2	声音素材的采集	(57)
2.3.3	利用 Cool Edit 2000 制作与合成声音	(59)
2.3.4	利用 Sound Forge 制作与合成声音	(62)
2.3.5	常用声音文件格式的转换技术	(65)
2.4	动画素材的采集与制作技术	(66)
2.4.1	动画的基本原理、要素与常用文件格式	(66)
2.4.2	动画素材的采集与制作	(67)
2.4.3	利用 3ds max 制作三维动画	(68)
2.4.4	虚拟现实动画	(72)
2.4.5	常用动画文件格式的转换方法	(73)
2.5	视频素材的采集与制作技术	(74)
2.5.1	视频的基本原理、要素与常用文件格式	(74)
2.5.2	视频素材的采集	(74)
2.5.3	利用 Premiere 7.0 制作视频素材	(75)
	思考与练习	(81)

第3章	利用 Flash MX 2004 制作课件	(82)
3.1	Flash MX 2004 概述	(82)
3.1.1	Flash MX 2004 的功能和特点	(82)
3.1.2	Flash MX 2004 界面	(83)
3.1.3	基本动画制作	(85)
3.2	一些简单的演示课件的制作	(91)
3.2.1	设计思路	(91)
3.2.2	应用功能分析	(91)
3.2.3	实现步骤	(92)
	扩展练习	(103)
3.3	日全食模拟演示课件的制作	(103)
3.3.1	设计思路	(103)
3.3.2	应用功能分析	(104)
3.3.3	实现步骤	(104)

扩展练习.....	(108)
3.4 纵波波形演示课件的制作	(108)
3.4.1 设计思路	(108)
3.4.2 应用功能分析	(108)
3.4.3 实现步骤	(111)
扩展练习.....	(117)
3.5 单选题课件的制作	(117)
3.5.1 设计思路	(117)
3.5.2 应用功能分析	(118)
3.5.3 实现步骤	(119)
扩展练习.....	(124)
3.6 与 PowerPoint 2003 结合制作课件	(124)
3.6.1 设计思路	(124)
3.6.2 应用功能分析	(125)
3.6.3 实现步骤	(127)
扩展练习.....	(131)
思考与练习.....	(131)
第4章 利用 Authorware 7.02 制作课件	(132)
4.1 Authorware 7.02 概述	(132)
4.1.1 Authorware 7.02 的功能和特点	(132)
4.1.2 Authorware 7.02 界面	(133)
4.2 电子相册的制作	(134)
4.2.1 设计思路	(134)
4.2.2 应用功能分析	(135)
4.2.3 实现步骤	(137)
扩展练习.....	(139)
4.3 一面冉冉升起的红旗的制作	(140)
4.3.1 设计思路	(140)
4.3.2 应用功能分析	(140)
4.3.3 实现步骤	(142)
扩展练习.....	(143)
4.4 人机交互功能界面的制作	(144)
4.4.1 设计思路	(144)
4.4.2 应用功能分析	(144)
4.4.3 实现步骤	(146)
扩展练习.....	(148)
4.5 下拉菜单的制作	(148)
4.5.1 设计思路	(148)
4.5.2 应用功能分析	(149)

4.5.3 实现步骤	(150)
扩展练习.....	(155)
4.6 用户登录界面的制作	(155)
4.6.1 设计思路	(155)
4.6.2 应用功能分析	(155)
4.6.3 实现步骤	(156)
扩展练习.....	(159)
4.7 一个简单的页面管理系统的制作	(159)
4.7.1 设计思路	(159)
4.7.2 应用功能分析	(160)
4.7.3 实现步骤	(161)
扩展练习.....	(162)
4.8 一个媒体播放控制器的制作	(162)
4.8.1 设计思路	(162)
4.8.2 应用功能分析	(163)
4.8.3 实现步骤	(163)
扩展练习.....	(166)
4.9 综合实例	(166)
4.9.1 设计思路	(166)
4.9.2 应用功能分析	(167)
4.9.3 实现步骤	(167)
扩展练习.....	(170)
4.10 Authorware 7.02 课件的发布	(170)
4.10.1 单机课件打包和发布.....	(170)
4.10.2 网络课件发布的步骤及方法.....	(171)
4.10.3 网络发布课件需要注意的问题及解决方法.....	(173)
思考与练习.....	(173)

第5章 利用几何画板与 Z+Z 超级画板制作课件	(175)
5.1 几何画板概述	(175)
5.1.1 几何画板的功能和特点	(175)
5.1.2 几何画板界面	(176)
5.2 利用几何画板绘制基本几何图形	(177)
5.2.1 设计思路	(177)
5.2.2 应用功能分析	(177)
5.2.3 实现步骤	(180)
扩展练习.....	(180)
5.3 利用几何画板绘制椭圆形	(180)
5.3.1 设计思路	(180)
5.3.2 应用功能分析	(181)

5.3.3 绘制椭圆的实现步骤	(181)
扩展练习.....	(182)
5.4 绘制三角形的中线和角平分线	(182)
5.4.1 设计思路	(182)
5.4.2 应用功能分析	(183)
5.4.3 应用实例实现步骤	(183)
扩展练习.....	(184)
5.5 度量三角形的内角度数并制作平移动画	(184)
5.5.1 设计思路	(184)
5.5.2 应用功能分析	(184)
5.5.3 实现步骤	(186)
扩展练习.....	(188)
5.6 利用几何画板证明帕斯卡定理	(189)
5.6.1 设计思路	(189)
5.6.2 应用功能分析	(189)
5.6.3 实现步骤	(191)
扩展练习.....	(193)
5.7 Z+Z 超级画板概述.....	(193)
5.7.1 Z+Z 超级画板的功能和特点	(193)
5.7.2 超级画板界面	(195)
5.8 利用 Z+Z 超级画板绘制基本图形	(195)
5.8.1 设计思路	(195)
5.8.2 应用功能分析	(196)
5.8.3 实现步骤	(198)
扩展练习.....	(199)
5.9 利用超级画板制作七巧板	(199)
5.9.1 设计思路	(199)
5.9.2 应用功能分析	(200)
5.9.3 实现步骤	(201)
扩展练习.....	(202)
思考与练习.....	(202)

第 6 章 利用 Microsoft Producer 制作课件	(203)
6.1 Microsoft Producer 概述	(203)
6.1.1 Microsoft Producer 的功能和特点	(203)
6.1.2 Microsoft Producer 界面	(203)
6.2 基本操作	(206)
6.2.1 创建新项目	(206)
6.2.2 导入现有数字媒体文件	(207)
6.2.3 向时间线添加文件	(209)

6.2.4	创建剪辑	(209)
6.2.5	裁剪文件	(210)
6.2.6	清除时间线	(210)
6.2.7	使用“打包向导”	(211)
6.2.8	使用“发布向导”	(213)
6.3	使用新建演示文稿向导制作课件	(217)
6.4	使用“捕获向导”制作课件	(223)
6.4.1	使用音频添加演示文稿的旁白	(223)
6.4.2	带有音频的视频	(226)
6.5	同步流媒体课件的制作	(229)
6.5.1	设计思路	(229)
6.5.2	应用功能	(229)
6.5.3	实现步骤	(229)
	思考与练习	(238)

第7章 利用 Windows Media Encoder 9.0 制作流媒体课件 (239)

7.1	Windows Media Encoder 9.0 概述	(239)
7.1.1	Windows Media Encoder 9.0 的功能和特点	(239)
7.1.2	安装 Windows Media Encoder 9.0	(240)
7.1.3	Windows Media Encoder 9.0 界面	(243)
7.2	转换成流媒体文件	(246)
7.3	捕获音视频流媒体信息	(249)
7.3.1	捕获音频流媒体信息	(249)
7.3.2	捕获视频流媒体信息	(254)
7.3.3	制作一个授课的片段课件	(256)
7.4	屏幕捕获会话制作流媒体课件	(256)
7.4.1	特定窗口捕获视频信息	(257)
7.4.2	屏幕区域捕获视频信息	(262)
7.4.3	整个屏幕捕获视频信息	(264)
7.5	Windows Media 流媒体文件的发布	(265)
7.5.1	安装 Windows Media Services	(265)
7.5.2	配置 Media Services 服务器	(267)
7.5.3	点播	(270)
7.5.4	直播	(273)
7.5.5	建立广播发布点	(281)
7.6	Windows Media Player 的播放方式	(285)
7.6.1	播放本地计算机上的流媒体文件	(285)
7.6.2	播放 Web 服务器上的流媒体文件	(285)
7.6.3	播放 Media 服务器上的流媒体文件	(287)
7.6.4	通过 ASX 文件连接流媒体文件	(287)

7.7 Web 网页嵌入 Windows Media Player	(287)
7.7.1 将 Windows Media Player 嵌入网页	(287)
7.7.2 播放 Media 服务器上的流媒体文件	(288)
7.7.3 播放 Web 服务器上的流媒体文件	(288)
7.7.4 设置播放控制功能	(289)
思考与练习	(292)
第 8 章 利用 Real Producer 制作流媒体课件	(293)
8.1 Real Producer 概述	(293)
8.1.1 Real Producer 的功能和特点	(293)
8.1.2 Real Producer 界面	(293)
8.2 利用 Real Producer 制作 RM 文件	(294)
8.3 利用 Real Producer 转换流媒体文件格式	(296)
8.4 用 Real Producer 制作流媒体网络课件	(301)
思考与练习	(304)
第 9 章 利用流媒体工具制作课件	(305)
9.1 课件快手 2003 制作流媒体课件	(305)
9.1.1 课件快手 2003 的功能和特点	(305)
9.1.2 课件快手 2003 界面	(306)
9.1.3 制作步骤	(306)
9.2 利用 MCG 3.0 制作流媒体课件	(311)
9.2.1 MCG 3.0 的功能和特点	(311)
9.2.2 MCG 3.0 界面	(311)
9.2.3 制作步骤	(312)
9.3 其他的流媒体课件制作软件简介	(318)
9.3.1 PowerCreator 软件	(318)
9.3.2 网梯课件制作系统	(319)
思考与练习	(321)
第 10 章 认识 HTML	(322)
10.1 HTML 概述	(322)
10.2 HTML 的基本结构	(322)
10.2.1 HTML 文档结构	(322)
10.2.2 超文本中的标记	(323)
10.2.3 标题	(324)
10.2.4 换行	(324)
10.2.5 段落标记	(324)
10.3 文字设置	(325)
10.3.1 文字大小	(325)

10.3.2	文字的字体与样式	(325)
10.3.3	文字的颜色	(325)
10.3.4	位置控制	(325)
10.4	表格	(326)
10.4.1	表格的基本结构	(326)
10.4.2	表格的标题	(326)
10.4.3	表格尺寸设置	(327)
10.5	文件之间的链接	(328)
10.5.1	本地链接	(328)
10.5.2	URL 链接	(329)
10.5.3	目录链接	(329)
10.6	多媒体处理	(330)
10.6.1	插入图像	(330)
10.6.2	播放处理	(330)
10.6.3	播放视频	(332)
10.7	多窗口页面	(332)
10.7.1	frames 结构的基本格式	(333)
10.7.2	各窗口间相互操作	(333)
10.8	表单	(334)
10.8.1	表单的组成	(334)
10.8.2	文本框	(335)
10.8.3	复选框	(335)
10.8.4	单选框	(336)
10.8.5	下拉选择框	(336)
10.8.6	表单的提交	(337)
	思考与练习	(339)

第 11 章	利用 Dreamweaver MX 2004 制作网络课件	(340)
11.1	Dreamweaver MX 2004 概述	(340)
11.1.1	Dreamweaver MX 2004 的功能和特点	(340)
11.1.2	Dreamweaver MX 2004 界面	(341)
11.1.3	工作区布局	(342)
11.2	设置站点	(344)
11.3	页面编辑	(347)
11.3.1	创建网页	(347)
11.3.2	制作实例	(348)
11.4	超级链接	(351)
11.4.1	页面之间的超级链接	(351)
11.4.2	邮件地址的超级链接	(352)
11.4.3	制作图片上的超级链接	(352)

11.5	表格设计.....	(354)
11.6	样式表 CSS 的应用	(357)
11.6.1	自定义样式.....	(357)
11.6.2	重定义 HTML 标签	(360)
11.6.3	使用 CSS 选择器	(362)
11.6.4	CSS 的高级设置	(363)
11.6.5	样式的删除和编辑.....	(364)
11.7	行为事件.....	(364)
11.8	发布站点.....	(368)
11.8.1	检查和整理网站.....	(368)
11.8.2	发布站点操作.....	(369)
11.8.3	上传文件.....	(372)
	思考与练习.....	(373)
附录 A	本书涉及的所有软件下载地址.....	(374)

第1章 多媒体课件设计与制作基础

随着科技的发展和社会的进步，当前以多媒体及网络技术为代表的计算机信息技术已经广泛应用于军事、科技、商业、政治等领域中，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、报刊、杂志等；有以传递听觉信息为主的广播电子媒体，如收、录音等；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种含义：一种是指信息的物理载体，如磁盘、磁带、CD 盘等存储器；另一种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，可分为广义和狭义两种：广义的理解是指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，目前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，即指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