

图书基本信息

书名：<<Authorware多媒体课件设计与制作实用教程>>

13位ISBN编号：9787118068849

10位ISBN编号：7118068845

出版时间：2010-6

出版时间：国防工业出版社

作者：崔向平 编

页数：344

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

多媒体技术在教育教学领域的应用是教育改革实践中的一种新探索，也是实现教育手段现代化的必由之路。

教学媒体作为一种具有特殊功能的教学手段，越来越受到广大教师的重视。

多媒体课件辅助教学使课堂的直观性更加突出，更重要的是多媒体“活化”了教材，为学习者在学习内容、学习方式、先后次序、重现次数等方面提供了自由选择、自主控制的条件，调动了学生在整个教学过程中参与的积极性和主动性，实现了传统教学手段无法达到的教学效果，大大地提高了教与学的效率。

多媒体课件的设计涉及到教育学理论、心理学理论、学习理论、教学设计、美学等多方面的知识，并非一个简单的过程。

如何综合运用相关理论和工具设计并制作出实用性、适应性和艺术性强，交互方便的多媒体课件，是本书关注的焦点问题。

书中提供了大量丰富生动的脚本、实例及相关素材，由浅入深地介绍了课件脚本的设计方法和课件制作工具Authorware的使用技巧，方便读者学习和参考。

本书特色如下：（1）采用Authorware软件新版本对多媒体课件的制作重新进行了创作，注重新技术的应用。

（2）强调了多媒体课件的设计理论和多媒体素材的设计。

（3）每章都有明确的“学习目标”。

（4）增加了实训部分，每个实训项目都有具体的实训目的、要求和指导。

（5）本书的资源网站中，既有本书所有实例及其相关素材，还包括“课件集锦”内容。

本书共分3篇。

第1篇和第2篇介绍多媒体课件设计理论和制作工具Authorware，共12章；第3篇为多媒体课件设计与制作实训。

第1章的1.4和1.5节、第2章和第3篇（实训）由崔向平编写；第3、4、5、6、7、8章（应用实例除外）由杨琳编写；第9、10、11、12章（应用实例除外）由郭靖花编写；第1章的1.1、1.2和1.3节，第4、5、6、8、9、10、11章的应用实例由齐菊红编写。

由于编者水平有限，加之时间仓促，书中难免有疏漏与不妥之处，在此敬请广大读者和同仁批评指正。

。

内容概要

应用多媒体课件辅助教学是当代教师必须掌握的一门技术。

Authorware是非常成熟的多媒体制作工具。

《多媒体课件设计与制作实用教程》以多媒体课件设计理论、Authorware的应用技巧、实训为主线组织编写，内容包括：多媒体课件设计基本理论，多媒体课件素材的设计，Authorware基础知识，显示图标和等待图标的应用，擦除图标和群组图标的应用，移动图标的应用，计算图标的应用，声音图标和数字电影图标的应用，交互图标的应用，判断图标、框架图标和导航图标的应用，知识对象和ActiveX控件的应用，调试和发布课件，多媒体课件设计与制作实训。

书籍目录

第1篇 多媒体课件设计理论第1章 多媒体课件设计基本理论1.1 多媒体课件概述1.1.1 多媒体课件的概念1.1.2 多媒体课件的结构1.1.3 多媒体课件的类型1.2 多媒体课件设计的理论基础1.2.1 现代教育思想及其指导意义1.2.2 学习理论及其指导意义1.2.3 美学理论及其指导意义1.3 多媒体课件设计的原则1.4 多媒体课件的开发步骤1.4.1 环境分析1.4.2 教学设计1.4.3 脚本设计1.4.4 软件编写1.4.5 评价与修改1.5 多媒体课件的发展趋势本章习题第2章 多媒体课件素材的设计2.1 文本素材的设计2.1.1 文本素材2.1.2 文本素材的设计要求2.2 图像(图形)素材的设计2.2.1 图像(图形)素材2.2.2 图像的获取与编辑2.2.3 图像素材的设计要求2.3 声音素材的设计2.3.1 声音素材2.3.2 声音的录制与编辑2.3.3 声音素材的设计要求2.4 动画素材的设计2.4.1 动画素材2.4.2 动画素材的设计要求2.5 视频素材的设计2.5.1 视频素材2.5.2 视频信息的采集与编辑2.5.3 视频素材的设计要求本章习题第2篇 多媒体课件制作工具Authorware的应用第3章 Authorware基础知识3.1 Authorware的工作环境3.1.1 Authorware的启动和退出3.1.2 Authorware的工作界面3.2 Authorware的特点3.3 文件基本操作3.3.1 新建项目文件3.3.2 打开和保存文件3.4 Authorware的帮助功能3.4.1 使用帮助功能3.4.2 特定查找的方法本章习题第4章 显示图标和等待图标的应用4.1 显示图标概述4.1.1 绘图工具箱4.1.2 文本对象的创建和编辑4.1.3 图形对象的创建和编辑4.2 显示图标的属性设置4.2.1 基本属性的设置4.2.2 显示过渡效果的设置4.3 等待图标概述4.3.1 等待图标的作用4.3.2 等待图标的使用4.4 等待图标的属性设置4.4.1 等待图标的属性设置4.4.2 等待按钮的修改4.5 应用实例：认识几何图形本章习题第5章 擦除图标和群组图标的应用5.1 擦除图标概述5.2 擦除图标的属性设置5.2.1 基本属性设置5.2.2 过渡模式的设置5.3 群组图标概述5.4 群组图标的属性设置5.4.1 基本属性的设置5.4.2 群组图标的使用5.5 应用实例：模特风采本章习题第6章 移动图标的应用6.1 移动图标概述6.2 指向固定点的移动6.2.1 “指向固定点”移动方式的属性设置6.2.2 制作滚动字幕动画效果6.3 指向固定直线上的某点的移动6.3.1 “指向固定直线上的某点”移动方式的属性设置6.3.2 利用数值控制终点位置6.4 指向固定区域内的某点的移动6.4.1 “指向固定区域内的某点”移动方式的属性设置6.4.2 实现对象跟随鼠标指针移动6.5 指向固定路径的终点的移动6.5.1 “指向固定路径的终点”移动方式的属性设置6.5.2 制作多种特殊路径6.6 指向固定路径上的任意点的移动6.6.1 “指向固定路径上的任意点移动方式的属性设置6.6.2 使用变量控制对象移动的终点6.7 应用实例6.7.1 圆与圆的关系6.7.2 奥运五环本章习题第7章 声音图标、数字电影图标和其他外部媒体的应用7.1 声音图标概述7.2 声音图标的属性设置7.2.1 预览窗口7.2.2 【播放和停止】预览控制面板7.2.3 【导入】按钮7.2.4 【声音】选项卡的设置7.3 数字电影图标概述7.4 数字电影图标的属性设置7.4.1 【导入】按钮的使用7.4.2 【电影】选项卡的设置7.4.3 【计时】选项卡的设置7.4.4 【版面布局】选项卡的设置7.5 在课件中加入其他媒体7.5.1 加入GIF动画7.5.2 加入Flash动画7.5.3 加入PowerPoint演示文稿本章习题第8章 变量、函数和计算图标的应用8.1 变量8.1.1 变量的种类8.1.2 系统变量与自定义变量8.2 函数8.2.1 系统函数8.2.2 自定义函数8.3 计算图标概述8.3.1 工具栏8.3.2 状态栏8.3.3 提示窗口8.4 计算图标的属性设置8.4.1 General选项卡8.4.2 Authorware选项卡8.4.3 Javascript选项卡8.5 计算图标的使用8.6 应用实例：小学生交通安全常识本章习题第9章 交互图标的应用9.1 交互图标概述9.1.1 创建交互结构9.1.2 【交互】图标及其属性9.2 按钮交互响应9.2.1 创建一个按钮交互9.2.2 按钮交互属性9.2.3 按钮交互的使用9.3 热区交互响应9.3.1 创建一个热区交互9.3.2 热区交互属性9.3.3 热区交互的使用9.4 热对象交互响应9.4.1 创建一个热对象交互9.4.2 热对象交互属性9.4.3 热对象交互的使用9.5 目标区交互响应9.5.1 创建一个目标区交互9.5.2 目标区交互属性9.5.3 目标区交互的使用9.6 下拉菜单交互响应9.6.1 创建一个下拉菜单交互9.6.2 下拉菜单交互属性9.6.3 下拉菜单交互的使用9.7 条件交互响应9.7.1 创建一个条件交互9.7.2 条件交互属性9.7.3 条件交互的使用9.8 文本输入交互响应9.8.1 创建一个文本输入交互9.8.2 文本输入交互属性9.8.3 文本输入交互的使用9.9 重试限制交互响应9.9.1 创建一个重试限制交互9.9.2 重试限制交互属性9.9.3 重试限制交互的使用9.10 时间限制交互响应9.10.1 创建一个时间限制交互9.10.2 时间限制交互属性9.10.3 时间限制交互的使用9.11 按键交互响应9.11.1 创建一个按键交互9.11.2 按键交互属性9.11.3 按键交互的使用9.12 事件交互响应9.12.1 创建一个事件交互9.12.2 事件交互属性9.13 应用实例9.13.1 按钮交互实例：中国古代四大美女9.13.2 热区交互实例：看图识字9.13.3 热对象交互实例：九大行星9.13.4 目标区交互实例：计算机工作原理9.13.5 下拉菜单交互实例：唐诗宋词欣赏9.13.6 条件交互实例：圣诞快乐9.13.7 文本输入交互实例：学英语单词9.13.8 时间限制交互实例：

一组选择题本章习题第10章 判断图标、框架图标和导航图标的应用10.1 判断图标概述10.2 判断图标的属性设置10.2.1 判断图标属性设置10.2.2 分支结构属性设置10.3 框架图标概述10.3.1 建立框架结构10.3.2 框架结构的嵌套10.4 框架图标的属性设置10.5 导航图标概述10.6 导航图标属性设置10.7 应用实例：十二生肖图本章习题第11章 知识对象和ActiveX控件的应用11.1 知识对象概述11.2 知识对象的使用11.3 ActiveX控件的导入和设置11.3.1 Activex控件的导入11.3.2 ActiveX控件的设置11.4 ActiveX控件的注册和安装11.5 应用实例：动物保护知识本章习题第12章 调试和发布课件12.1 调试课件12.1.1 使用开始和结束标志12.1.2 使用控制面板12.2 打包与发布课件12.2.1 文件的发行准备12.2.2 一键发布12.2.3 网络发布本章习题第3篇 多媒体课件设计与制作实训实训一 多媒体课件脚本设计实训实训二 多媒体课件素材设计实训实训三 Authorware基础知识、显示图标和等待图标实训实训四 擦除图标和群组图标实训实训五 移动图标实训实训六 声音图标、数字电影图标和插入其他外部媒体实训实训七 计算图标实训实训八 交互图标实训实训九 判断图标、框架图标和导航图标实训实训十 知识对象实训实训十一 多媒体课件综合开发实训参考文献

章节摘录

2.练习测试型 (Drill Test) 练习测试型课件是以复习巩固为目的的, 通常也把它称之为题库式。

它是选择题 (单项或多项)、填空题、是非题为主, 采用提问式、应答式或者反馈式等形式, 先由计算机提出问题, 学生自主回答, 然后计算机加以判断, 并及时反馈结果。

这种模式主要考虑的是操练题目的设计编排、学生应答信息的输入、计算机如何判断以及结果如何处理、操练成绩如何反馈等问题。

其具体要求是要有比较完善的操作系统、题库的容量要基本涵盖课程内容、系统能够自动出题、自动阅卷等。

其基本策略是: 拥有大量的问题 (如试题)、提出问题 (呈现试题)、学习者解答试题核对判断、进行下一步的学习。

练习测试型课件是针对某个知识点提供反复练习的机会, 或者在教学活动进行到下一个阶段后用于评价学生的学习成果, 以决定下一阶段的学习进程, 这种课件通常用于教师指定家庭作业或者进行教学评价。

练习测试型课件往往用于复习规律性的知识, 在学生需要补充练习而教师又不可能个别辅导时, 练习测试辅助教学就显得特别重要。

练习测试型课件也可以渗透到其他类型的课件中去, 用来巩固新授知识或检测学生的学习情况, 调节学习的进度和内容。

该类型的课件可以马上判断学生的回答正确与否, 这是一般的教科书或课外参考书、测验卷不可能做到的。

课件中实施的测验基本上采用传统教育中所使用的选择、填空等题型来测试学习者对某一问题的了解程度, 并记录对错题数、分数等。

它的优点是题量不受限制、阅读迅速准确、成绩易于统计, 容易随机出题、客观性强。

3.模拟型 (Simulation Demonstration) 模拟型课件是通过计算机软件、硬件以及相应的外部设备, 把那些在一般条件下不易实现的实验操作、技能训练等内容进行模拟、仿真, 以期达到学习目的的基本方式。

这种方式有情境学习 (Situated learning) 和虚拟现实 (Virtual Reality) 两种主要类型。

常见的有医学手术模拟、物理实验模拟、化学实验模拟、自然现象模拟等。

也可以把它划分为三种形式, 即 操作的模拟: 通过模拟样本化的操作练习, 使学生掌握一定的技能。

例如训练汽车驾驶员时, 可以模拟出交通事故时驾驶员的应急操作。

状况的模拟: 根据需要以各种方式模拟某些现象的变化步骤。

例如核反应过程的“慢镜头”, 解剖图的动态变化等。

信息的模拟: 即形象地表现某些现象或系统的原理或规则。

例如生态系统的演变、经济发展分析、不同情景中人们的行为或态度等等。

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>