



高职高专工作过程·立体化创新规划教材

——计算机系列



多媒体课件制作实用教程 (基于Authorware平台)

吴 婷 任培花 罗建航 主 编
赵 军 刘锁兰 副主编

赠送
电子课件

- 以培养技能型创新人才为目标，设置丰富的板块合理安排全文，突出实用性和可操作性。
- 以工作过程为导向，全面展示案例实施的全过程，提炼技术要点，即学即用面向就业。
- 以强化实际操作技能为主线，答疑解惑，解决工作中的常见问题。

清华大学出版社



高职高专工作过程·立体化创新规划教材——计算机系列

多媒体课件制作实用教程 (基于 Authorware 平台)

吴 婷 任培花 罗建航 主 编
赵 军 刘锁兰 副主编

清华大学出版社
北 京

内 容 简 介

本书由浅入深、系统全面地介绍了多媒体课件制作软件——Authorware 7.02 的具体使用方法和操作技巧。全书共分 10 章, 内容包括多媒体课件入门, Authorware 课件基础, 在 Authorware 课件中应用文字、图形和图像, 等待和擦除图标在 Authorware 课件中的应用, 在 Authorware 课件中应用声音、视频和动画, 让课件动起来——移动图标的应用, Authorware 课件的交互控制, 增强 Authorware 课件的功能, Authorware 课件典型结构, 调试和发布课件等。

本书以工作场景导入→知识讲解→回到工作场景→工作实训营为主线组织编写, 每一章都精心设置了最具有代表性的实训题和工作中常见问题解析, 以便于读者掌握本章的重点及提高实际操作能力。本书结构清晰、易教易学、实例丰富、可操作性强、学以致用, 对易混淆和实用性强的内容进行了重点提示和讲解。

本书既可作为高职高专院校的教材, 也可作为各类培训班的培训教程。此外, 本书也非常适于从事计算机多媒体课件研究与应用人员以及自学人员参考阅读。

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。

版权所有, 侵权必究。侵权举报电话: 010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

多媒体课件制作实用教程(基于 Authorware 平台)/吴婷等主编. —北京: 清华大学出版社, 2013
高职高专工作过程·立体化创新规划教材——计算机系列
ISBN 978-7-302-31564-3

I. ①多… II. ①吴… III. ①多媒体课件—制作—高等职业教育—教材 IV. ①G434

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2013)第 030522 号

责任编辑: 章忆文 张丽娜

封面设计: 刘孝琼

版式设计: 北京东方人华科技有限公司

责任校对: 周剑云

责任印制: 王静怡

出版发行: 清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址: 北京清华大学学研大厦 A 座 邮 编: 100084

社 总 机: 010-62770175 邮 购: 010-62786544

投稿与读者服务: 010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈: 010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

课 件 下 载: <http://www.tup.com.cn>, 010-62791865

印 装 者: 北京鑫海金澳胶印有限公司

经 销: 全国新华书店

开 本: 185mm×260mm 印 张: 17.5

字 数: 425 千字

版 次: 2013 年 5 月第 1 版

印 次: 2013 年 5 月第 1 次印刷

印 数: 1~3000

定 价: 32.00 元

产品编号: 047040-01

丛 书 序

高等职业教育强调“以服务为宗旨，以就业为导向，走产学结合发展的道路”。服务社会、促进就业和提高社会对毕业生的满意度，是衡量高等职业教育是否成功的重要指标。

坚持“以服务为宗旨，以就业为导向，走产学结合发展的道路”体现了高等职业教育的本质，是适应社会发展的必然选择。

为了提高高职院校的教学质量，培养符合社会需求的高素质人才，我们计划打破传统的高职教材以学科体系为中心，讲述大量理论知识，再配以实例的编写模式，设计一套突出应用性、实践性的丛书。一方面，强调课程内容的应用性，以解决实际问题为中心，而不是以学科体系为中心，基础理论知识以应用为目的，以“必需、够用”为度；另一方面，强调课程的实践性，在教学过程中增加实践性环节的比重。

2009年5月，我们组织全国高等职业院校的专家、教授组成了“高职高专工作过程·立体化创新规划教材”编审委员会，全面研讨人才培养方案，并结合当前高职教育的实际情况，历时近两年精心打造了这套“高职高专工作过程·立体化创新规划教材”丛书。

我们希望通过对这一套全新的、突出职业素质需求的高质量教材的出版和使用，促进技能型人才培养的发展。

本套丛书以“工作过程为导向”，强调以培养学生的职业行为能力为宗旨，以现实的职业要求为主线，选择与职业相关的教学内容组织开展教学活动和过程，使学生在学习和实践中掌握职业技能、专业知识及工作方法，从而构建属于自己的经验和知识体系，以解决工作中的实际问题。

1. 首推书目

- 计算机应用基础
- 办公自动化技术应用教程
- 计算机组装与维修技术
- C++语言程序设计与应用教程
- C语言程序设计
- Java 2 程序设计与应用教程
- Visual Basic 程序设计与应用开发
- Visual C# 2008 程序设计与应用教程
- 网页设计与制作
- 计算机网络安全技术
- 计算机网络规划与设计
- 局域网组建、管理与维护实用教程
- 基于.NET 3.5 的网站项目开发实践
- Windows Server 2008 网络操作系统
- 基于项目教学的 ASP.NET(C#)程序开发设计

- SQL Server 2008 数据库技术实用教程
- 数据库应用技术实训指导教程(SQL Server 版)
- 数据库技术与应用教程(基于 Visual FoxPro 平台)
- 单片机原理及应用技术
- 基于 ARM 的嵌入式系统接口技术
- 数据结构实用教程
- AutoCAD 2010 实用教程
- C# Web 数据库编程

2. 丛书特点

(1) 以项目为依托,注重能力训练。以“工作场景导入”→“知识讲解”→“回到工作场景”→“工作实训营”为主线编写,体现了以能力为本位的教育模式。

(2) 内容具有较强的针对性和实用性。丛书以贴近职业岗位要求、注重职业素质培养为基础,以“解决工作场景”问题为中心展开内容,书中每一章节都涵盖了完成工作所需的知识和具体操作过程。基础理论知识以应用为目的,以“必需、够用”为度,因而具有很强的针对性与实用性,可提高学生的实际操作能力。

(3) 易于学习、提高能力。通过具体案例引出问题,在掌握知识后立刻回到工作场景解决实际问题,使学生很快上手,提高实际操作能力。每章末的“工作实训营”板块都安排了有代表意义的实训练习,针对问题给出明确的解决步骤,并给出解决问题的技术要点,且对工作实践中的常见问题进行分析,使学生进一步提高操作能力。

(4) 示例丰富、由浅入深。书中配备了大量经过精心挑选的例题,既能帮助读者理解知识,又具有启发性。针对较难理解的问题,例子都是从简单到复杂,内容逐步深入。

3. 读者定位

本系列教材主要面向高等职业技术学院和应用型本科院校,同时也非常适合计算机培训班和编程开发人员培训、自学使用。

4. 关于作者

丛书编委会特聘执教多年且有较高学术造诣和实践经验丰富的名师参与各册的编写。他们长期从事有关的教学和开发研究工作,积累了丰富的经验,对相应课程有较深的体会与独特的见解,本丛书凝聚了他们多年的教学经验和心血。

5. 互动交流

本丛书保持了清华大学出版社一贯严谨、科学的图书风格。但由于我国计算机应用技术教育正在蓬勃发展,要编写出满足新形势下教学需求的教材,还需要我们不断地努力和实践。因此,我们非常欢迎全国更多的高校老师积极加入到“高职高专工作过程·立体化创新规划教材——计算机系列”编审委员会中来,推荐并参与编写有特色、有创新的教材。同时,我们真诚希望使用本丛书的教师、学生和读者朋友提出宝贵的意见和建议,使之更臻成熟。联系信箱:Book21Press@126.com。

丛书编委会

前言

Authorware 是美国 Macromedia 公司开发的一种多媒体制作软件,在 Windows 环境下有专业版和学习版。Authorware 是一个图标导向式的多媒体制作工具,其强大的功能令人惊叹不已。它的出现使非专业人员快速开发多媒体软件成为现实。它无须传统的计算机语言编程,只通过对图标的调用来编辑一些控制程序走向的活动流程图,将文字、图形、声音、动画,视频等各种多媒体项目数据汇在一起,就可达到多媒体软件制作的目的。Authorware 这种通过图标的调用来编辑流程图用以替代传统的计算机语言编程的设计思想,是它的主要特点。

本书由浅入深、系统全面地介绍了最新版本的多媒体课件制作软件——Authorware 7.02 的具体使用方法和操作技巧。全书共分 10 章,每一章中通过导入工作场景引出问题,然后详细讲解用来解决问题的知识点,最后回到工作场景中解决问题,以此主线引导全文。本书主要内容如下:

第 1 章主要介绍多媒体课件制作的基础知识、课件脚本的编写和多媒体素材的获取与处理方法。

第 2 章主要介绍 Authorware 的工作环境、课件制作流程及变量和函数的概念。

第 3 章主要介绍 Authorware 课件中文字、图形和图像的使用及设置方法。

第 4 章主要介绍等待和擦除图标的使用及设置方法。

第 5 章主要介绍如何在 Authorware 中应用声音、视频和动画等多媒体素材。

第 6 章主要介绍了移动图标在 Authorware 中的应用。

第 7 章主要介绍了 Authorware 课件的交互控制的方法及如何制作带有交互功能的课件。

第 8 章主要介绍 Authorware 中一些增强功能,包括判断、框架图标的使用,变量和函数的使用及知识对象的用法等。

第 9 章主要介绍 Authorware 中几种常见的课件流程结构。

第 10 章主要介绍 Authorware 中调试和发布课件的方法。

本书具有以下特点:

(1) 结构清晰、模式合理。以“工作场景导入”→“知识讲解”→“回到工作场景”→“工作实训营”为主线编写,以这种新颖的模式合理安排全文。

(2) 示例丰富、实用性强。本书每一章在讲解绘图知识时都列举了大量的例子,并给出了具体的操作步骤,突出了很强的实用性与可操作性。

(3) 上手快、易教学。通过具体案例引出问题,在掌握知识后立刻回到工作场景解决问题,使学生很快上手;以教与学的实际需要取材谋篇,方便教师教学。

(4) 安排实训,提高能力。每一章都安排了“工作实训营”板块,针对问题给出明确的解决步骤,并对工作实践中的常见问题进行分析,使学生进一步提高应用能力。

本书既可作为高职高专院校部分专业的教材,也可作为各类培训班的培训教程。此外,本书也非常适于从事计算机多媒体技术研究与应用的人员以及自学人员参考阅读。

本书由吴婷任主编。在本书编写过程中,毛辉杰、何光明、范远宏、樊芳芳、丁善祥、周汉、张飞、张丽嫚、俞佳、殷勤、尹晓睿、印晓莉、于金彬、余红英等同志给予了很大的帮助。限于作者水平,书中难免存在不当之处,恳请广大读者批评指正。

编 者

目 录

第 1 章 多媒体课件入门.....1

- 1.1 课件基础.....2
 - 1.1.1 多媒体课件的概念.....2
 - 1.1.2 多媒体课件的种类.....2
 - 1.1.3 多媒体课件的作用.....4
- 1.2 课件脚本.....5
 - 1.2.1 什么是课件脚本.....5
 - 1.2.2 如何编写课件脚本.....5
- 1.3 多媒体课件素材的获取与处理.....8
 - 1.3.1 素材的基础知识.....8
 - 1.3.2 素材的获取.....11
 - 1.3.3 素材的处理.....13
- 1.4 习题.....14

第 2 章 Authorware 课件基础.....17

- 2.1 工作场景导入.....18
- 2.2 工作环境.....18
 - 2.2.1 标题栏.....18
 - 2.2.2 菜单栏.....20
 - 2.2.3 工具栏.....20
 - 2.2.4 图标栏.....22
 - 2.2.5 设计窗口.....23
 - 2.2.6 函数、变量、知识对象浮动面板.....24
- 2.3 Authorware 课件制作流程.....25
 - 2.3.1 新建和打开文件.....25
 - 2.3.2 设置文件属性.....26
 - 2.3.3 流程线操作.....28
 - 2.3.4 保存文件.....33
- 2.4 认识 Authorware 中的变量和函数.....33
 - 2.4.1 变量.....34
 - 2.4.2 函数.....36
- 2.5 回到工作场景.....39
- 2.6 工作实训营.....42

- 2.6.1 训练实例 1.....42

- 2.6.2 训练实例 2.....43

- 2.7 拓展知识.....44

- 2.8 习题.....45

第 3 章 在 Authorware 课件中应用文字、图形和图像.....47

- 3.1 工作场景导入.....48
- 3.2 在 Authorware 课件中应用文字.....48
 - 3.2.1 利用 Authorware 的文字工具创建文本.....48
 - 3.2.2 引用外部文本.....49
 - 3.2.3 设置文字格式.....51
 - 3.2.4 特效文字.....52
- 3.3 在 Authorware 课件中应用图形和图像.....56
 - 3.3.1 创建图形.....56
 - 3.3.2 外部图像的导入.....58
 - 3.3.3 外部图像属性设置.....60
- 3.4 对象的编辑.....63
- 3.5 回到工作场景.....67
- 3.6 工作实训营.....69
 - 3.6.1 训练实例 1.....69
 - 3.6.2 训练实例 2.....72
- 3.7 习题.....75

第 4 章 等待和擦除图标在 Authorware 课件中的应用.....77

- 4.1 工作场景导入.....78
- 4.2 等待图标在 Authorware 课件中的应用.....78
 - 4.2.1 等待图标的属性.....79
 - 4.2.2 等待图标应用实例.....81
 - 4.2.3 更改“继续”按钮风格.....82

4.3 擦除图标在 Authorware 课件中的应用	83	6.2.1 Authorware 中的移动图标	122
4.3.1 擦除图标简介	83	6.2.2 移动图标属性设置	123
4.3.2 擦除图标的属性设置	83	6.3 “指向固定点”运动方式	124
4.3.3 使用过渡模式擦除对象	84	6.3.1 “指向固定点”运动方式的属性设置	124
4.4 演示型多媒体课件的制作实例	86	6.3.2 课件实例	125
4.5 回到工作场景	91	6.4 “指向固定直线上的某点”运动方式	127
4.6 工作实训营	94	6.4.1 “指向固定直线上的某点”运动方式的属性设置	127
4.6.1 训练实例 1	94	6.4.2 课件实例	128
4.6.2 训练实例 2	97	6.5 “指向固定区域内的某点”运动方式	131
4.7 拓展知识	98	6.5.1 “指向固定区域内的某点”运动方式的属性设置	131
4.8 习题	99	6.5.2 课件实例	131
第 5 章 在 Authorware 课件中应用声音、视频和动画	101	6.6 “指向固定路径的终点”运动方式	133
5.1 场景导入	102	6.6.1 “指向固定路径的终点”运动方式的属性设置	133
5.2 在 Authorware 课件中应用声音	102	6.6.2 课件实例	134
5.2.1 在课件中插入声音	102	6.7 “指向固定路径上的任意点”运动方式	135
5.2.2 压缩声音文件	103	6.7.1 “指向固定路径上的任意点”移动方式的属性设置	135
5.2.3 控制声音的播放	104	6.7.2 课件实例	136
5.2.4 声音媒体同步功能	105	6.8 回到工作场景	138
5.3 在 Authorware 课件中应用视频	106	6.9 工作实训营	140
5.3.1 数字电影文件的导入和属性设置	107	6.9.1 训练实例 1	140
5.3.2 Authorware 7.02 支持的数字电影格式	107	6.9.2 训练实例 2	142
5.4 在 Authorware 课件中应用 Flash 动画	109	6.9.3 训练实例 3	145
5.4.1 在课件中插入 Flash 动画	109	6.10 拓展知识	146
5.4.2 Flash 动画属性的设置	111	6.11 习题	147
5.5 回到工作场景	113	第 7 章 Authorware 课件的交互控制	149
5.6 工作实训营	115	7.1 场景导入	150
5.7 扩展知识	117	7.2 课件交互的制作	150
5.8 习题	119	7.2.1 交互的概念及其类型	150
第 6 章 让课件动起来——移动图标的应用	121	7.2.2 建立交互结构	151
6.1 场景导入	122		
6.2 移动图标基础	122		

7.2.3 交互图标及其属性.....	152	7.12.2 时间限制交互属性.....	183
7.3 按钮交互响应.....	156	7.12.3 时间限制交互实例.....	184
7.3.1 创建一个按钮交互.....	156	7.13 事件交互响应.....	184
7.3.2 按钮交互属性.....	156	7.13.1 事件交互的创建.....	184
7.3.3 按钮交互实例.....	159	7.13.2 事件交互属性.....	184
7.4 热区域交互响应.....	162	7.13.3 事件交互实例.....	185
7.4.1 热区域交互的创建.....	162	7.14 回到工作场景.....	185
7.4.2 热区域交互属性.....	163	7.15 工作实训营.....	190
7.4.3 热区域交互实例.....	164	7.15.1 训练实例 1.....	190
7.5 热对象交互响应.....	167	7.15.2 训练实例 2.....	192
7.5.1 热对象交互的创建.....	167	7.16 拓展知识.....	194
7.5.2 热对象交互属性.....	167	7.17 习题.....	194
7.5.3 热对象交互实例.....	168		
7.6 目标区交互响应.....	170	第 8 章 增强 Authorware 课件的功能	197
7.6.1 目标区交互的创建.....	170	8.1 场景导入.....	198
7.6.2 目标区交互属性.....	170	8.2 Authorware 课件中流程的改变.....	198
7.6.3 目标区交互实例.....	171	8.2.1 判断图标的应用.....	198
7.7 下拉菜单交互响应.....	173	8.2.2 框架图标和导航图标的 应用.....	202
7.7.1 下拉菜单交互的创建.....	174	8.2.3 课件中的超文本.....	207
7.7.2 下拉菜单交互属性.....	174	8.3 变量和函数.....	208
7.7.3 下拉菜单交互实例.....	175	8.4 知识对象.....	208
7.8 条件交互响应.....	175	8.4.1 制作单项选择题.....	208
7.8.1 条件交互的创建.....	175	8.4.2 控制电影播放.....	215
7.8.2 条件交互属性.....	176	8.5 Xtras 扩展插件.....	217
7.8.3 条件交互实例.....	176	8.5.1 Xtras 的分类.....	217
7.9 文本输入交互响应.....	177	8.5.2 制作 Flash 播放器.....	218
7.9.1 文本输入交互的创建.....	177	8.6 回到工作场景.....	221
7.9.2 文本输入交互属性.....	177	8.7 工作实训营.....	225
7.9.3 文本输入交互实例.....	179	8.7.1 训练实例 1.....	225
7.10 按键交互响应.....	180	8.7.2 训练实例 2.....	228
7.10.1 按键交互的创建.....	180	8.8 拓展知识.....	231
7.10.2 按键交互属性.....	181	8.9 习题.....	232
7.10.3 按键交互实例.....	181		
7.11 重试限制交互响应.....	182	第 9 章 Authorware 课件典型结构	233
7.11.1 重试限制交互的创建.....	182	9.1 场景导入.....	234
7.11.2 重试限制交互属性.....	182	9.2 制作直线型课件.....	234
7.11.3 重试限制交互实例.....	182	9.2.1 设计直线型课件的流程.....	234
7.12 时间限制交互响应.....	182	9.2.2 和课件展示内容相关的 图标设置.....	235
7.12.1 时间限制交互的创建.....	182		

9.3 制作模块型课件.....	236
9.3.1 库的建立和使用.....	237
9.3.2 模块的建立和使用.....	238
9.3.3 制作模块型课件.....	239
9.4 回到工作场景.....	241
9.5 工作实训营.....	244
9.6 拓展知识.....	245
9.7 习题.....	246

第 10 章 调试和发布课件.....249

10.1 场景导入.....	250
10.2 调试课件.....	250
10.2.1 使用开始和结束标志.....	250
10.2.2 使用控制面板.....	251
10.3 打包与发布课件.....	252

10.3.1 程序文件的打包.....	252
10.3.2 一键发布.....	254
10.3.3 批量发布.....	258
10.3.4 网络发布.....	259
10.4 上机实验.....	260
10.4.1 实例制作——制作一条 抛物线.....	260
10.4.2 实例制作——环绕文字 特效制作.....	261
10.5 回到工作场景.....	264
10.6 工作实训营.....	266
10.7 拓展知识.....	268
10.8 习题.....	269

参考文献.....270

第 1 章

多媒体课件入门



本章要点

- 多媒体课件的相关知识
- 多媒体课件的制作流程



技能目标

- 了解多媒体课件制作的流程
- 掌握多媒体课件素材的获取和处理



1.1 课件基础

1.1.1 多媒体课件的概念

多媒体课件是一种为教学目标设计的、表现特定的教学内容、反映一定的教学策略的计算机教学软件程序。它可以用来存储、处理和传递信息,能让学生独立操作,并对学生的学习做出评价。

多媒体课件主要有以下特点。

- 教学性:多媒体课件必须符合学科的教学规律,反映学科的教学过程和教学策略。
- 科学性:多媒体课件必须正确表达学科的知识。
- 独立性:多媒体课件必须具有友好的人-机交互界面,课件结构应该是灵活多变的超文本结构。
- 集成性:多媒体教学课件由文本、图像、动画、声音、视频等多种媒体信息集成在一起,经过加工和处理形成教学系统。

1.1.2 多媒体课件的种类

多媒体课件的类型有以下几种。

1. 课堂演示型

课堂演示型的多媒体课件一般是为解决某一学科的重点、难点而开发的。它注重对学生的启发和提示,反映问题解决的全过程,主要用于课堂演示教学。这种类型的教学课件要求画面直观,尺寸比例较大,能按教学思路逐步深入地呈现。如图 1-1 所示的课件就是一个课堂演示型多媒体教学课件。

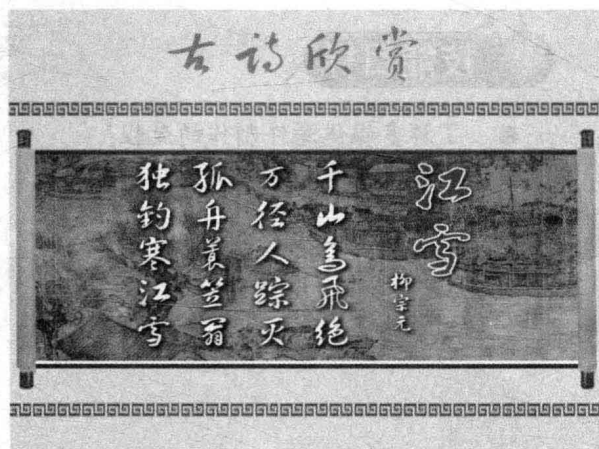


图 1-1 课堂演示型多媒体课件

2. 学生自主学习型

学生自主学习型的多媒体课件具备完整的知识结构,能反映一定的教学过程和教学策略,提供相应的练习供学生学习评价,并设计许多友好的界面,让学习者进行人-机交互。利用个别系统交互学习型多媒体教学课件,学生可以在个别化的教学环境下进行自主学习。

3. 模拟实验型

模拟实验型的多媒体教学课件借助计算机仿真技术,提供可更改参数的指标项,学生输入不同的参数时,能随时模拟对象的特征和状态,供学生模拟实验或探究发现使用。模拟实验型的多媒体课件如图 1-2 所示。

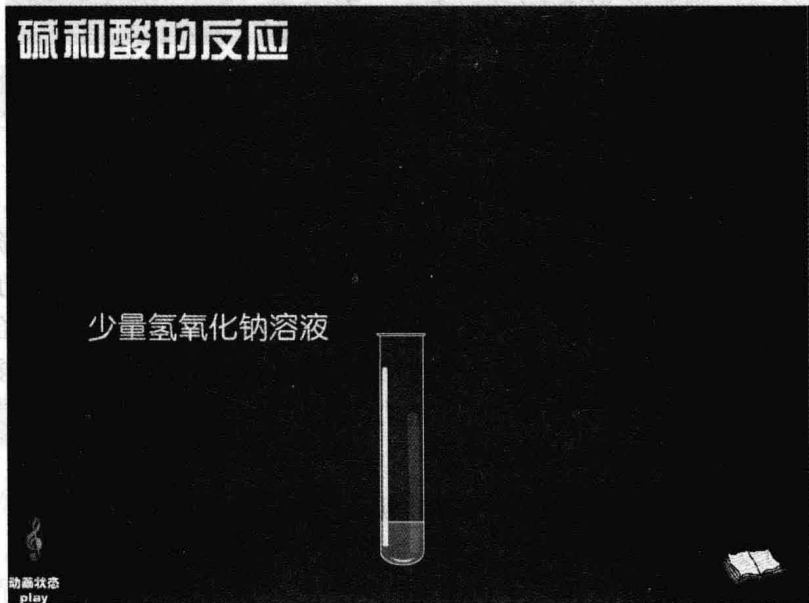


图 1-2 模拟实验型多媒体教学课件

在国外一些学校,学生在做物理、化学等实验之前,都要求学生在计算机中通过特定的 CAI 程序,事先设计好实验的步骤,并在计算机中模拟,通过后才能到实验室做实际的操作。这样既可以避免危险,又可以加深学生对实验的理解。

4. 训练复习型

训练复习型的多媒体教学课件主要是通过问题的形式进行训练,强化学生某一方面的知识和能力。这种类型的课件在设计时要保证具有一定比例的知识点覆盖率,以便全面地训练和考核学生的能力与水平。另外,考核目标要分不同的等级,逐级上升,根据每级目标,设计题目的难易程度。

5. 教学游戏型

教学游戏型的多媒体课件与一般的游戏软件不同,它基于学科知识内容、寓教于乐,通过游戏的形式,帮助学生掌握学科的知识,并引发学生对学习的兴趣。这种类型课件的设计,趣味性要强,游戏规则要简单。如图 1-3 所示的课件就是一个教学游戏型多媒体课件。



图 1-3 教学游戏型多媒体课件

6. 资料工具型

资料工具型多媒体课件包括各种电子工具书、电子词典以及各种图形库、动画库、声音库等,这种类型的教学课件,不反映具体的教学过程可供学生在课外进行资料查询时使用,也可以根据教学的需要事先选定有关的片段,配合教师在课堂上进行辅助教学。

上述分类只是大体的分类,其实大部分多媒体课件往往是几种类型的组合,其目的就是为了适应教学工作复杂的需要。例如,将训练型多媒体课件和资料工具型多媒体课件组合在一起,让学生在训练中培养查找资料的能力。

1.1.3 多媒体课件的作用

1. 增加课堂的信息量

在传统的教学模式下,教师大量板书,学生不停抄板书,课堂时间内的信息传递速度慢且容量小,浪费了原本可以进一步分析和展开知识点的时间。多媒体课件使课堂内容更加充实,把那些原本需要一字一句抄写的段落或需要展开悬挂的图片直观地传达给学生,改变了“满堂抄”的局面,大大增加了学生在有限时间内获取的信息量。把多媒体课件打印或复制给学生,也可以方便学生课后复习,弥补一些学生跟不上讲课进度的缺陷。

2. 实现教学资源的共享

一门课程的多媒体课件可以用最成熟的教案和讲稿为底本,由多位教师集思广益,在共同交流教学经验后完成;也可以直接吸取一些教师的经验,借鉴他们的成果。课件的共享,提高了课程的整体教学水平,避免了优秀教学资源的浪费。特别是对于高校的基础课程,可由课程组统一制作课件,既有利于统一教学基本要求、教学重点,又节约了人力。对于专业性强的素材,教师之间的资源共享也有助于课件水平的共同提高。

3. 加快教学内容的更新速度

由于图书出版本身的特点,教材内容与学科发展相比总有些滞后。因此在教学中,教师可将本学科领域最新的成果和进展及时补充进课件,传授给学生,使学生在第一时间触

摸到本学科发展的脉搏,为将来从事相关专业工作打下坚实基础。当授课内容发生变化或授课对象改变时,课件的内容也能很方便地随之更新。

4. 优化单一、枯燥的教学模式

传统的课堂教学模式一般采用手写、说明等方式,在一些较枯燥或抽象的环节,仅仅依靠“板书与老师口头描述”、“笔记与头脑想象”,结果往往是教师难以表达,学生难以理解,达不到理想的教学效果。多媒体课件可以根据教学内容、目的与要求,通过动画模拟、局部放大、过程演示等,从文字、图标、声音等多个角度加深学生对知识的思考与理解,创设声像同步的教学环境与生动有趣的教学气氛,以构建符合学生认知规律的复合型教学模式,优化教学过程。



1.2 课件脚本

目前课件已经广泛应用到我们的教学中,广大教师对课件并不陌生,但在课件制作过程中忽略了一个关键问题——脚本,脚本是制作课件的前提,就像一部影片需要有一个剧本一样,你想要制作课件,首先就要有脚本。通过编写脚本,我们对课件才能做到纵观全局,有的放矢,减少劳动。

1.2.1 什么是课件脚本

教师利用丰富的教学经验,运用教育学理论和恰当的教学方法,着手编写脚本。

脚本设计是制作课件的重要环节,需要对教学内容的选择、结构的布局、视听形象的表现、人-机界面的形式、解说词的撰写、音响和配乐的手段等进行周密的考虑和细致的安排。它的作用相当于影视剧本。

从多媒体课件的开发制作看,脚本的创作通常分为两步进行。

第一步是文字脚本的创作,文字脚本是由教师自行编写而成的。编写文字脚本时,应根据主题的需要,按照教学内容的联系和教育对象的学习规律,对有关画面和声音材料分出轻重主次,合理地进行安排和组织,以完善教学内容。

第二步是编辑脚本的编写,编辑脚本是在文字脚本的基础上创作的,它不是直接地、简单地将文字脚本形象化,而是在吃透了文字脚本的基础上,进一步的引申和发展,根据多媒体表现语言的特点反复构思。

1.2.2 如何编写课件脚本

设计课件脚本是一个连续的工作,在整个过程中,主要要完成以下几个步骤。

1. 明确教学目的,分析教学内容,进行合理选题

众所周知,制作一个课件需要花费大量的人力和时间,如果制作的课件不符合实际教

学要求, 计算机辅助教学也就失去了意义, 所以课件作为教育教学的一种辅助工具, 它的设计思想一定要与教学目的要求一致, 与教学的整体设计一致, 为整体教学服务, 这样才能达到辅助的效果。这就要求我们在设计课件脚本之前应深入理解教学大纲的教学要求, 合理选题。

选题是指选内容, 也就是说, 你的这节课, 你选择哪些方面或哪些要点用课件来表达。课件从内容上分一般可分为两种, 一种是贯穿整个教学过程的, 它是线型的; 另一种主要表达教师选定的几点内容, 是点型的。不管是哪种类型, 我们都应注意, 并不是所有的教学内容, 都非用计算机不可, 教学过程中出现的有一些问题在黑板上解决更妥当, 用计算机模拟现实是不得已而为之, 如果某一问题用实物演示效果好, 我们就不必在课件中去表达。在脚本的设计中, 很多教师很容易把课件设计成教材的翻版, 即把课本上的例题、练习、概念等全都搬到计算机屏幕上, 用计算机屏幕代替黑板, 这实际上是一种新的满堂灌式教学。

一般说来, 我们应该尽可能地将那些既能够充分发挥计算机功能又能有效完成教学要求、提高学生学习能力重点、难点作为课件的选题。

2. 结合教学内容, 选择课件形式

课件形式是指课件对教学内容的呈现方式, 或者说是课件的主要侧重点, 随着多媒体教学在教育教学方面的深入开展, 以及一些教育工作者的探索和制作, 目前, 存在的多媒体课件的主要形式有: ①动画模拟型; ②图形变化型; ③实时控制型; ④应用题库型; ⑤智能专家型; ⑥网上教学型。

各种课件形式都有各自的特点和优势, 也有各自的缺点和不足, 选择哪种课件形式, 就要看本节课的具体需要。当然, 真正一节优秀的课件课, 并不只是运用上述某一种形式, 而是实现多种形式与传统教学的组合, 共同完成教学任务。在课件运用中, 有些教师就因为过多地使用计算机来代替传统的教学模式, 而忽略了直观的教具、实验的动手操作和其他电教媒体的使用, 所以达不到预期的教学效果。例如, 课件呈现资料时应讲究画面简洁大方, 要给屏幕留出适当的空白, 使学生获得视觉的美感, 切忌一次性呈现太多资料, 而使画面过于拥挤; 课件中滥用音乐, 也会分散学生的注意力。一节好课, 一定是或者恰当地使用几种媒体合理组合的一节课, 所以在课件的组织形式上, 就应利用各媒体的特有优势服务教学, 为学生提供多样的外部刺激, 激发学生的学习兴趣, 最大限度地提高学习效率。所以在设计脚本的过程中应充分考虑课件形式的合理运用。

3. 设计课件内容和操作过程

课件的流程设计是整个脚本设计过程中的主要环节也是最重要的环节。在这个过程中, 我们要在前两个环节的基础上, 对课件的具体内容和操作进行研究。包括界面的元素与布局、页面的时间长度及切换方式、人-机交互方式、色彩的配置、文字信息的呈现、音响效果和解说词的合成、动画和视频的要求以及各个知识节点之间的链接关系等。

其主要内容包括以下两个方面。

1) 课件呈现的内容

(1) 具体内容。

课件呈现的内容实际上也是我们课堂中要用的东西, 主要有文字信息, 包括标题、文