

领航——校园信息化丛书

中小学多媒体课件创作案例精讲

(语文、英语、地理)

主 编：彭文胜

编 写：钱劲松 杨 艺 陆菲莉 彭 钰
姚志平 顾 伟 龙 群

复旦大学出版社

目 录

第一章 知识准备	1
1.1 多媒体及多媒体课件	2
1.1.1 多媒体课件	2
1.1.2 多媒体课件制作流程	3
1.1.3 简单实例分析	5
1.1.4 制作脚本的规范化	8
1.1.5 课件制作者应具备的基本技能	11
1.2 流行制作工具的介绍	11
1.2.1 流行制作平台的介绍	11
1.2.2 常用工具介绍	14
1.3 多媒体课件的功能及开发的注意事项	19
1.3.1 多媒体课件的功能	19
1.3.2 多媒体课件开发的注意事项	20
1.4 快速学会素材收集和处理	21
1.4.1 图、文、声、像的常用文件格式	21
1.4.2 文字素材的收集和处理	25
1.4.3 声音素材的收集和处理	26
1.4.4 图形素材的收集和处理	29
1.4.5 视频和动画素材的收集和处理	30
1.5 文科多媒体课件的特点	33
1.5.1 文科多媒体课件概述	34
1.5.2 文科多媒体课件的特点及其分类	34
第二章 入门级——用 PowerPoint 制作简单演示课件	37
2.1 教案改写	38
2.2 实例	42
2.2.1 标题·初步认识 PowerPoint	42
2.2.2 桂林山水图片·动画效果的实现	45
2.2.3 桂林山水预览·幻灯片之间的切换	51
2.2.4 象鼻山图片·艺术字	52
2.2.5 生字词学习·表格和拼音的制作	56

2.2.6	段落大意·选择底层对象	61
2.2.7	句子(一)·文本格式和音效的制作	63
2.2.8	句子(二)·文本的“拼接”	65
2.2.9	句子(三)·幻灯片的复制	67
2.2.10	对比的写作方法·绘制自选图形	67
2.2.11	段落结构图·插入组织结构图	68
2.2.12	最后的调整工作	71
第三章	提高级——用 PowerPoint 制作交互式课件	75
3.1	教案改写	76
3.1.1	教案的再分析	76
3.1.2	教案的再分析	77
3.2	实例	78
3.2.1	按钮的创建	78
3.2.2	自定义动画	88
3.2.3	声音的处理	89
3.2.4	导入动画	94
3.2.5	完成本例	96
3.3	课件的使用	98
3.3.1	控制课件播放时间	100
3.3.2	控制放映方式	100
3.3.3	在自己计算机上使用课件	101
3.3.4	在别的计算机上使用课件	103
第四章	专业级——制作产品化课件	107
4.1	教案分析改写	108
4.2	课件制作前期准备	110
4.2.1	素材准备	110
4.2.2	Authorware 多媒体开发平台	111
4.3	建立主界面	115
4.3.1	使用 Fireworks 处理图形	115
4.3.2	建立主框架及“背景显示”模块	120
4.3.3	交互菜单的制作	125
4.4	制作“课前欣赏”模块	128
4.4.1	使用框架图标建立页结构	128
4.4.2	加入鼠标跟踪提示	131

4.5	制作“生字新词”模块	135
4.5.1	切换式标签按钮的制作	135
4.5.2	“拼音”模块设计	139
4.5.3	“新词”模块设计	141
4.6	制作“课文讲解”模块	142
4.6.1	下拉式菜单的制作	142
4.6.2	制作子模块	147
4.7	制作“课后练习”模块	151
4.7.1	课后练习题的制作	151
4.7.2	知识对象 Quiz ——交互式测验题的制作	153
4.8	制作桂林风景模块	158
4.9	打包封装	159
4.9.1	文件打包	159
4.9.2	制作安装程序	165
4.10	Authorware 多媒体课件开发技巧	172
4.10.1	决策和框架的选择	172
4.10.2	素材与程序相分离	172
4.10.3	使用库文件	172
4.10.4	素材链接方式	174
4.10.5	媒体素材的处理	174
4.10.6	注意运用函数和插件	175
第五章	多媒体课件的网络化	177
5.1	多媒体课件的发展趋势	178
5.2	多媒体课件网络化	178
5.2.1	通过网络获取多媒体课件资源	178
5.2.2	多媒体课件的网络应用	179
5.3	课件网络化的方法	179
5.3.1	PowerPoint 课件网络化的方法	180
5.3.2	Authorware 课件网络化的方法	182
5.3.3	Flash制作的网络课件	185
5.4	实例讲解	200
5.4.1	分析制作平台,了解教案,确定制作风格	201
5.4.2	详细分析教案,脚本改写	201
5.4.3	课件素材的准备	206

5.4.4	制作注意事项	206
5.4.5	实例制作	207
第六章	综合实例精讲	225
6.1	实例(一) 用PowerPoint制作地理课件——《西藏的民俗风情》	226
6.1.1	教案分析	226
6.1.2	制作精讲	229
6.2	实例(二) 用Authorware制作语文课件——《狐狸和乌鸦》	244
6.2.1	剧本编写	244
6.2.2	制作精讲	246
6.3	实例(三) 用Flash制作英语课件——《白雪公主》	268
6.3.1	教案分析	268
6.3.2	制作精讲	272
附录	相关实用教育资源网站网址	290

第一章 知识准备

【学习内容】



了解多媒体课件的基本概念



知道多媒体课件的制作流程



了解常用的制作平台和常用工具



掌握常用的素材文件格式和收集方法

第1章

【学习成果】

通过本章的学习，对多媒体课件的概念有一定的了解，知道课件的制作流程和一些常用的课件制作软件，能区分图、文、声、像等文件格式，并掌握一些常用的素材收集方法。

1.1 多媒体及多媒体课件

多媒体课件

1. 什么是多媒体

多媒体是由“多”(Multiple)和“媒体”(Media)组成的合成词,“多”的概念我们很容易理解。“媒体”是信息的一种形式,如报纸是一种媒体,电视也是一种媒体。从看报纸和电视的过程中你不难发现,媒体实质上由图、文、声、像等元素组成。显而易见,仅从字面上理解,多媒体就是把图、文、声、像聚合在一起并形成合适的组合,从这个意义上说,我们平常看的电视也是一种多媒体,但仅仅由此理解多媒体就显得狭隘了些。

我们不妨比较一下看电视和看VCD的区别。如果看电视时有一个镜头你没有看清楚,那你就可能要电视机返回重放一遍了(除非电视台自己再重播一次);如果是VCD,情况就不同了,你可以任意命令快进、快退、重播等等一系列操作,看不清楚就再看一遍,我们把你命令VCD和VCD根据你的命令作出反应的过程称为交互。在平时操作计算机的过程中,应该可以体会出这种交互无处不在,可以看出多媒体是无论如何也无法和交互性脱离不开的。

那么,多媒体的概念我们是否比较清晰了呢?我们不妨来给多媒体下一个定义:多媒体是具有交互性的图、文、声、像等信息元素的有机聚合体。

2. 多媒体课件的概念及其他

同样,多媒体课件这个词由多媒体和课件两个词组成,多媒体只是修饰词,重心在课件上。多媒体的概念我们已经理解,那么课件是什么呢?课件的英文是 courseware,它由 course(课程)和 software(软件)组成,也就是说,课件首先是一种软件,它和教与学相关,从这个意义上讲,课件就是用计算机制作的有利于教师教和学生学知识的软件。很显然,结合多媒体的概念,我们可以对多媒体课件下这样一个定义:灵活有机地运用图、文、声、像等信息载体,用于教和学活动的具有交互性的计算机软件。

可以看出,多媒体课件最主要的特征是具有教学性,它表达和提供的一切都是为教与学服务。如何使教师方便地传授知识和使学生轻松地接受知识成了它的首要任务,这样,就要求多媒体课件必须具有科学性,即能正确地表达学科的知识内容,有效地利用图、文、声、像等信息元素来表述知识内容。

另外,多媒体课件是将多种教学媒体同时呈现的计算机辅助教学软件。在教学中国、文、声并茂,能生动形象地讲解教学内容,学生对教学内容容易理解,记忆深刻,教师操作简便,教学方式灵

活。特别是多媒体课件中的超媒体结构,符合联想思维特点,有利于培养学生的发散性思维和建构性知识结构。因此,利用多媒体课件辅助教学,可以提高教学效率和教学效果,激发学生的学习兴趣,有利于开发学生的创造力,是改变传统教学模式的一种重要手段。

3. 如何正确看待多媒体课件

一些计算机的拥护者过分地吹捧课件给教育带来的种种好处,似乎没有课件教育就无法进行。这些“鼓吹”的本意是好的,但我们设想一下:如果一位教师听说多媒体课件有这样那样的好处,满怀信心地设计了一个较为理想化的多媒体课件教案,在请专业人员制作教学课件的过程中,却发现有许多环节计算机技术暂时还不能完成,或是要花大量的时间才能完成,于是这位教师便会对多媒体课件产生抵制情绪,这种情绪的产生很自然。然而,“历史的车轮滚滚向前,它不以个人的意志为转移”,掌握多媒体课件制作技术的重要性这里不想过多赘述,下面是摘录的一段关于信息技术和教育的论述。

进入20世纪90年代以来,世界上的许多国家都从各自的国情出发,开展教育改革研究和实践,为适应科学技术信息化和综合化的趋势,进行教学内容和课程体系的改革,提出了要加强学校与社会、教学与科研、生产的结合,以适应21世纪科学技术、经济和信息社会发展的需求,随着新世纪的到来,我们必须重新审视以往的教学观念。在这个知识爆炸的时代里,重要的不是灌输多量的现成知识,而是揭示知识的结构——经过精选的高质量的系统知识并依据学生的认识结构加以组织,由于信息资源重要性的日益突出,它要求在教学中变知识传递、知识复制型的学校课程为知识操作、知识创造型的学校课程,把课程看作不是预先规定好教学目的的凝固不变的东西,而是不断变动、不断更新的教学媒体,把整个教育过程看作为一个信息系统在运作,学生所要学习的不仅有以课本为载体的信息,声音、图像等多元化的信息都将作为教学内容引入课堂。多媒体课件是利用计算机信息容量大、运算速度快、可以运行多媒体技术和进行网络交互的特点来优化教学环节,它不仅仅表现在教学内容、教学手段等方面的更新,更重要的是,多媒体课件作为一种新的教学媒体在教学领域带来了一系列观念上的变化。

另外,值得说明的是:多媒体课件强调的是计算机在教学中的辅助功能,处于主导地位的仍是教师。因此,充分发挥教师在整个教学中的能动作用才是多媒体课件教学的核心思想。作为一种教学媒体,多媒体课件和教材没有区别,关键在于怎样运用,好比很多教师都用同一教材,但讲授的效果会截然不同一样。

多媒体课件制作流程

多媒体课件的制作是一个看起来比较复杂的过程,但实质上很多事情都是“殊途同归”,仔细体会一下,课件制作的过程和我们平常做一件事情的过程没什么两样,下面用一个流程图来描述。

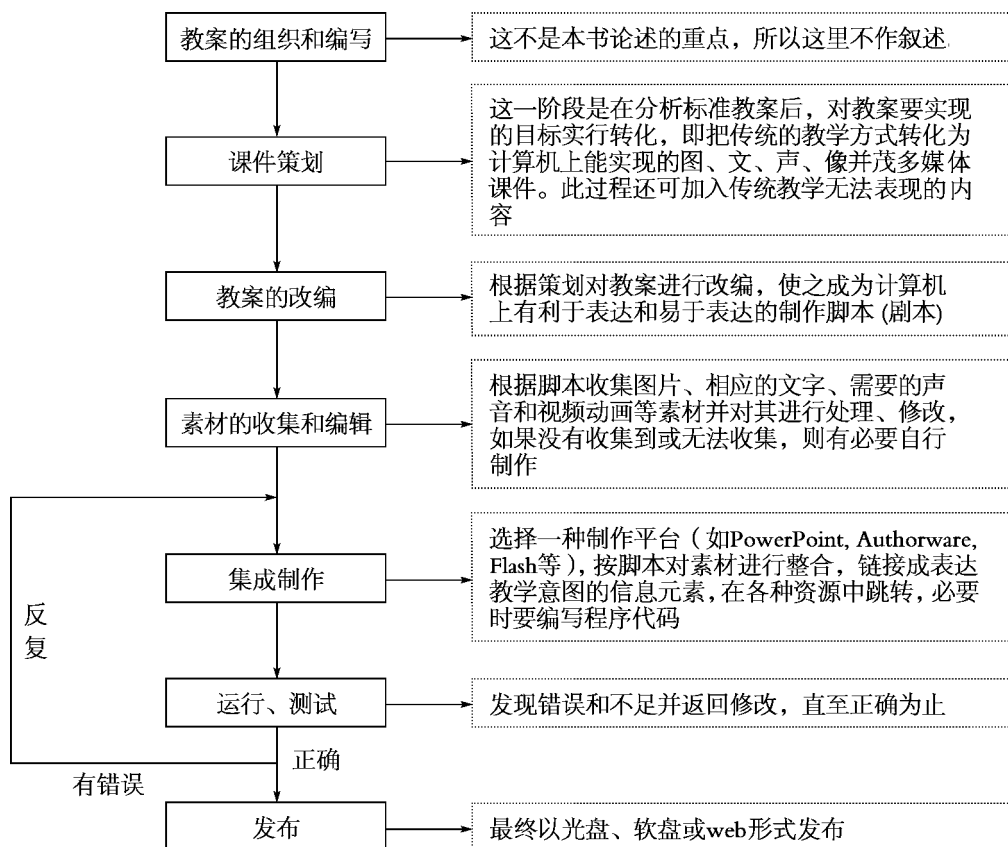


图 1-1 课件制作流程图



1. 从图1-1流程图可以看出，紧跟教案之后的便是策划和教案改编，把教案改编成课件制作脚本，这个过程对于一般教师来说好像没有把握。教案一般由任课教师根据教学经验，将具体的教学内容按教学步骤详细地写出来，这是制作多媒体课件的基础。
2. 把教案改编成课件制作脚本，这就要求任课教师应该对多媒体课件的特点、使用方法和教学效果有所了解，知道多媒体计算机通常能干什么，善于干什么，不善于干什么。将具体的教学内容按任课教师最喜欢采用的教学步骤、教学方法，选用合适的教学媒体，如文字、声音、图形、动画、视频等表现出来，写出文本、解说词、图形说明、过程演示、操作控制等的具体文稿。
3. 制作脚本是根据任课教师编写的教案结合使用的计算机软件改编的软件制作脚本，包括系统

结构说明、教学内容及呈现方式、屏幕设计、教学单元连接关系、人机交互控制方式等，一般配合流程图或表格方式表示。

4. 制作脚本的内容顺序应与软件的流程顺序对应,尽可能具体详细,能够很容易地将制作脚本的教学内容转换为教学软件。制作脚本的编写形式根据教学内容也不完全相同,应根据教学内容的表现方法合适地设计。

简单实例分析

依据 1.1.2 中的课件制作流程,下面我们举一个简单的例子加以说明。首先,我们来看一个比较简单的教案。

《春晓》教案

《春晓》是一首富有情趣的五言诗。根据小学生的认知规律和古诗的特点,教学时,要充分说明古诗的情景,指导学生了解古诗的意思,通过朗读领悟古诗的意境和韵味。

1. 引入课文

启发学生说说自己知道的或看到的春天美丽的景色,激起学生学习古诗的兴趣。让学生想像雨后春天早晨鸟语花香的情景,朗读课文。

教师简要介绍作者孟浩然。

2. 初读感知

学生自己利用课文所注的汉语拼音朗读这首古诗,要求读准字音、读得连贯。注意读准下列字音:“觉”是多音字,在诗中读 jué;“啼”是第二声。读后可以说说诗中写了春天的哪些景物。

3. 精读理解

(1) 指导学生通过查词典说说“晓”、“眠”、“觉”、“啼”、“知”等字的意思。

(2) 同桌交流,互相说说诗句的意思,然后说给全班的同学听,同时屏幕上打出古诗意思的图画。教师要告诉学生,古诗语句由于字数的严格限制,常常要省略一些词语,要联系上下文和题目补充出来。如“夜来风雨声”一句,联系诗题,可以知道是“(我忽然想起)(昨天)夜里的风雨声”的意思。

(3) 让学生说说这首古诗的意思。

(4) 朗读《春晓》,指导读出节奏和重音,读出韵脚。

4. 品读领悟

(1) 教师读一遍后,学生跟读,然后指名朗读,大家评议。

(2) 学生自由练读,同桌互读互背,全班背诵。

(3) 领悟情景(几只鸟站在开满桃花的枝头上,春燕在空中飞翔,地面有落花)。

① 学生背诵《春晓》。然后闭上眼睛,想像诗中描绘的景色,背诵。

② 教师小结:诗人把握住“春晓”这一季节的时间和特点,把自己酣睡初醒的所感所闻依次写出,

构成一幅百花齐放、百鸟争鸣的春景，表达了作者热爱春天，珍惜春光之情。

③ 教师对每一句诗表现的意境进行说明，学生吟诵，体会意境。

我们对这个教案略加分析就能发现，整个教学过程对课文的理解是按由浅入深的顺序来展开的，那么，制作成的课件是否也要完全按照这个顺序呢？在回答这个问题之前让我们回顾一下前面讲到的“如何正确看待课件”这个问题。课件只是一种教学辅助工具，在课堂教学中它只是帮助老师和学生正确地理解知识，所以，课件设计能达到这个目的就成功了。再分析一下这个教案不难发现，有些是我们靠传统手段是不易表达的，如“想像雨后春天早晨鸟语花香的情景”，这个情景到底是什么样子呢？如果学生见过这个情景，当然会在脑中出现一幅全景图，否则，即使有点概念，也始终会模模糊糊。像这种情况我们完全可以借助计算机表现（找一段相关的视频或图片）。

仔细分析教案和要实现的目标，我们把教案改编如下（为粗略方式）。

一、朗读课文（教师自己读并录入计算机或到素材库找现成的配音）。在朗读的过程中有相应的情景图片或视频出现，朗读过程要有清晨鸟语花香的背景音乐。分两种方式朗读，全文朗读和分句朗读。

二、作者简介。至少要有孟浩然的图片，如配以声音解说和背景音乐更妙。

三、字词解析。有生字和多音字（“晓”、“眠”、“觉”、“啼”、“知”）的解释和读音，最好能配以相关图片说明。

你肯定发现改编后的教案没有原教案充实，但我们设计课件的原则是体现传统方法不易体现的内容，没有必要把课堂上的教学内容全部体现出来。当然，如果要完全依照课堂教学的模式设计课件也没有什么错，这种课件使学生可以在没有老师或无课堂氛围的情况下自学，但它的开发难度和开发周期较长，从严格意义上讲，它实质上已是教育软件了，教育软件无论从内容还是功能上比课件要复杂多了，在这里我们不再赘述。

我们前面也讲过，多媒体课件是和交互性联系在一起的，这个课件自然也有交互性，如何体现呢？首先，我们应设计一个主菜单，分别有“朗读课文”、“作者简介”、“字词解析”、“退出”等选单；其次，进入主题后还应有相应的交互性，如进入“朗读课文”后还可以选择“全文朗读”或“分句朗读”，进入“字词解析”后可以选择具体的字词。我们设计此课件的流程图见图1-2。

这个流程图一目了然地体现了课件的结构和交互性能，现在剩下的工作是我们如何向每一块中添加内容，这个内容就是通常所说的“素材”了，很自然地可以进入“素材制作和编辑”阶段。多媒体课件中单一媒体的教学内容常称作素材。素材准备是细心、费力、费时间的工作，包括文字录入、图形图片收集绘制、动画设计、视频图像捕捉编辑、解说词录制、音乐谱写编制等，并且教学资料收集准备有一个日积月累的过程。素材资料的处理根据文件类型有许多不同的处理软件，这些软件有些是大名鼎鼎的大公司发行的大软件，也有些是默默无闻的小公司发行的小却非常实用的小软件，很多是免费或共享的，可以从网上下载，后面的文章我们将向你介绍一些经典的素材处理软件。下面是一些基本的素材格式文件扩展名，以及它们获得的途径表。

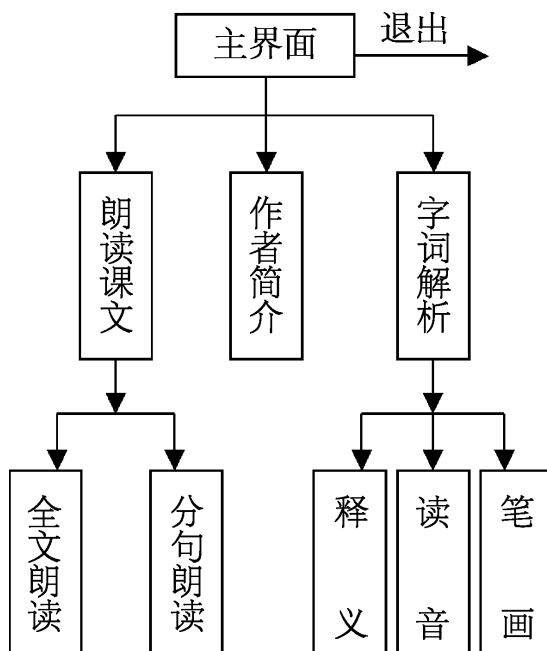


图 1-2 《春晓》课件流程图

常用素材格式及素材的取得

素材类型	文件扩展名	获取途径
文字	Txt, doc, html	光盘、人工录入、OCR 扫描、网络、文字处理软件处理等
图片	Jpg, bmp, gif, png	光盘、VCD、手绘 / 书本扫描、数码相机、网络、图形制作软件制作等
声音	Wav, mid, mp3	光盘、CD、VCD、麦克人工录制、录音带转录、网络、专用声音软件制作等
视频	Avi, mpg, mov, VCD 光盘 dat	光盘、VCD、录像带通过视频采集卡转录、摄像机、专用动画或视频制作软件制作等

从表 1-1 可以看出，无论素材如何取得，都不外乎三种方式：

- ◆ 一种是通过各种途径得到现成的素材；
- ◆ 一种是完全通过自己制作素材；
- ◆ 再一种是首先获得相似的素材，然后再根据实际需要进行修改编辑使之能为课件使用。

在实际制作过程中最后一种方式用得最多。因为很难找到现成的直接能用的素材，完全通过自己制作不仅有一定难度，而且使得制作周期加长，所以我们往往是取得相似的素材后再编辑修改。比如，在对孟浩然进行介绍时需要一张孟浩然的头像图，如果自己制作，可想而知是多么的困难（你

可能根本就不会画画,即使你会画画,你可能根本都不知道孟浩然是什么样子,即使能把他画了出来,在时间和精力上你可能得不偿失……),最好的方法是找一张现成的孟浩然的图像(在网上或相关的素材光盘上……),或在哪本书上、连环画上用扫描仪扫描下来,再用图像处理工具进行编辑后为课件所用。

最后剩下的问题是我们如何把已取得的素材集合在一起,使之形成一个具有交互功能的课件。这时,我们需要选择一种著作平台,制作课件的著作平台很多。比如,微软公司产品Office办公软件中的PowerPoint可以制作一些简单的演示性课件,还有Macromedia公司的Authorware,Flash著作软件,专业级的Director,Toolbook,国产的鹏达多媒体备课系统,方正奥思等等,它们的功能是把所有的素材都进行必要的整合,添加一些交互性,然后打包。看到这里你不要着急,以后的章节中我们将详细介绍在一些常用的著作平台,以及如何在著作平台上制作课件。

整合完成后,自己运行看看有无错误和不完善的地方,如有,则进行修改和完善,所有都没问题了,再发布。

好了,讲了这么多,相信大家对多媒体课件的制作流程有了实质性的理解,在介绍制作流程的过程当中,许多问题我们没有详尽叙述,这里你不必担心,后面的章节中这些问题将一步一步得到解决。

制作脚本的规范化

实质上,在我们制作课件的过程中往往会出现这样的情况,如两人组成一个制作小组,由甲编写课件制作脚本,由乙负责具体制作,如果两人在一起能经常交流,可能对脚本的要求不会很高,但是如果两人不在一起,甲和乙无法沟通或沟通不易,那么甲的制作脚本就必须详细明了,要让乙能够根据脚本就知道能做什么和不能做什么。所以在这种情况下,必须对制作脚本的格式有一个统一的要求。下面我们就来具体论述这个问题。

我们知道,在制作脚本的编制过程中,会有各种各样的素材、窗口、按钮、超级链接等等需要命名和处理。对于如何命名元素,我们可以用以下符号代码来命名(见表1-2)。

表 课件中元素的说明

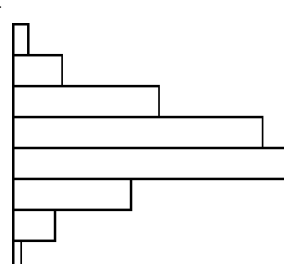
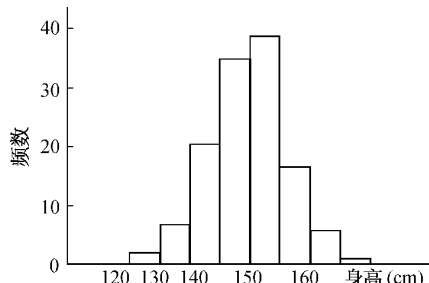
序号	符号代码	意 义
1	G	图形(包括常见类型的光栅、矢量图形)
2	T	文本框
3	V	视频
4	S	声音
5	S W F	Flash动画
6	M	其他媒体文件类型
7	Drop	下拉列表框区域
8	Check	任意选项区域

续表

序号	符号代码	意 义
9	Option	互斥选项区域
10	F O	浮动对象, 如窗口、菜单条、图形等 (Float Object)
11	H L	以文本或图形内容作为超链接热区
12	H Lp	文本超链接: 弹出窗口
13	B L	以按钮 (文字按钮或图形按钮) 作为超链接热区
14	B Lp	按钮超链接: 弹出窗口
15	M O	当鼠标指向文本或图片的某个局部时所激发的事件, 如解释文字、打开新的浏览器窗口等(Mouse Over)
16	M C	当鼠标单击文本或图片的某个局部时, 所激发的非 H L、B L 所能包容的各种事件, 事件本身用文字描述(Mouse Click)
17	Drag	拖动文字或图形到指定位置

其中, 我们的素材元素编码都是以一个 P (即一个页面) 为标准, 如第一页中的第一个图形编码为 G001, 直至最后一个图形为 G008。那么, 第二页的第一个图形编码就不是 G009 了, 它应该又从 G001 开始, 只不过我们又开始了新的一页。准确地说, 我们把上面表格中的元素都称为页面元素。

表 脚本范例

课件 序号	计量资料的分布与图示																					
	制作步骤	表现方式																				
P1	出现文字：“ 计量资料的分布与图示 ”。 130 名 12 岁健康男孩的身高 (cm) 资料的频数表 <table><thead><tr><th>组段</th><th>频数 f</th></tr></thead><tbody><tr><td>125~</td><td>2</td></tr><tr><td>130~</td><td>7</td></tr><tr><td>135~</td><td>21</td></tr><tr><td>140~</td><td>36</td></tr><tr><td>145~</td><td>40</td></tr><tr><td>150~</td><td>17</td></tr><tr><td>155~</td><td>6</td></tr><tr><td>160~</td><td>1</td></tr><tr><td>合计</td><td>130</td></tr></tbody></table>  	组段	频数 f	125~	2	130~	7	135~	21	140~	36	145~	40	150~	17	155~	6	160~	1	合计	130	1. 出现文字和旁白：“ 计量资料的分布，既可以通过观察频数表各组段频数的多少来了解，也可以制成频数分布图更直观地表达。” 2. 文字下方，首先出现一个整理好的频数表，见左图示。 3. 接着按各组的频数先多后少，在表格右侧逐一画出差形框。先将表内某组频数作闪烁处理，然后画出相应的矩形。矩形框的宽度取决于频数（呈正比），见左图示。 4. 表格不动，将表格右侧的图形缓慢逆时针旋转 90°，并添画坐标，效果见左下。
组段	频数 f																					
125~	2																					
130~	7																					
135~	21																					
140~	36																					
145~	40																					
150~	17																					
155~	6																					
160~	1																					
合计	130																					

续表

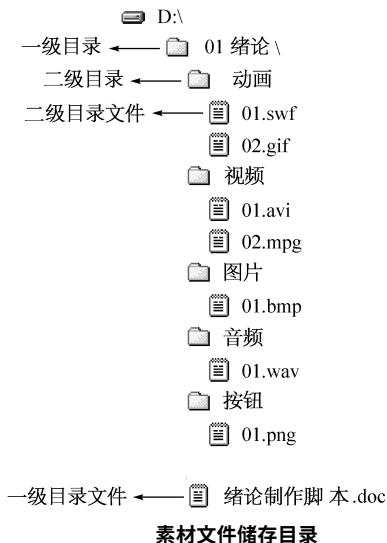
课 件	计量资料的分布与图示	
序 号	制 作 步 骤	表 现 方 式
P 2	出现文字： “该资料频数分布的特点是：中间组段的频数较多，数值越大或越小的组段，即越往两侧的组段频数越少。” “随着观察值数量（样本含量）的不断增加，组段逐渐分细，样本的分布形态将越来越接近总体分布。”	位置在上述表和图的下方。

课件的制作还包含很多其他部分，如排版（即页面元素的位置），内容如何表现的描述等等，下面我们举个例子来说明。

从表 1-3 我们可以看出，表现方式已经非常清楚和明显，剩下的就是如何收集素材的问题了。在对素材处理完成后，需不需要按表 1-2 对素材进行编码，这要看具体情况而定。不过一般来说，为了存档方便和便于管理，我们还是应该对素材（页面元素）编号。比如，我们过一段时间后要查询以前的资料，如果不对资料进行必要的编号和整理肯定难以找到，还有这样做也方便了我们的制作，在制作过程中也能很方便地找到素材。

下面，我们再来举一个对页面元素进行归类整理的例子。

看了如图 1-3 的目录结构后，相信你对素材的归类有了很清晰的概念。在以后的课件制作过程中，应该养成这种良好的习惯。



1.1.5 课件制作者应具备的基本技能

课件制作者应具备哪些基本技能呢？对于这个问题众说纷纭，最多的一种说法是课件制作很复杂，需要很多的专业知识，一般的非计算机专业人员根本无法完成。这种说法也有一定的道理，我们再回顾一下课件制作的流程就会发现：在对图形进行处理时，需要一定的美术知识；在添加交互式功能时，可能需要自己编制程序……是的，情况也好像确实如此。然而，我们不要忘了这些事情是在电脑上完成，随着科技的发展，电脑上诞生了许多应用软件，它们的功能越来越强，越来越傻瓜化，越来越易用。你没有专业的美术知识，你同样可以制作出精美画面；你没有程序编制技术，你同样可以添加强大的交互功能……

其实，做任何事情从入门到精通都有一个过程，那些行家里手也有第一步学走的时候，只要有信心，制作水平会随着学习的深入和实践的增多而不断提高，更何况课件本身最大的特点就是教学性，而真正站在教学第一线的、对教学有深刻理解的是教师，所以最适合的课件制作者是教师。

虽然，课件制作的门槛较低，但具备一些基本的技能还是有必要的，如上所述，你起码得能使用电脑，知道一些基本的电脑操作知识（请查阅相关书籍），对图、文、声、像等的编辑软件有一定的了解。下面的章节我们将介绍一些课件制作的常用软件，强烈建议你在动手制作课件以前进行必要的学习（如 Photoshop, Word, Cooledit, Premire 等）。

总之，课件制作的技能概括起来有三点：

- ◆ 有一定的教学经验，对教学过程比较了解；
- ◆ 具备基本的电脑操作知识；
- ◆ 能运用一些常用的图、文、声、像编辑软件。

流行制作工具的介绍

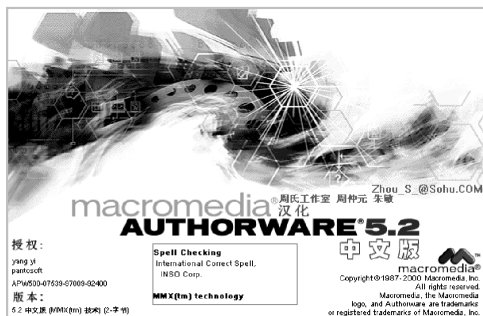
流行的制作工具很多，但从功能上来分，大致可分成两种，一种是起集成和发布作用的制作平台，另一种是图、文、声、像编辑制作软件，这一节我们简单介绍几种常用的软件。

流行制作平台的介绍

制作平台是我们通常所说的集成平台。我们知道，在制作多媒体课件的过程中，我们收集、制作的素材，我们的教学意图和目标，这些信息元素都必须通过计算机来体现，而在计算机上必须有一种软件来帮你集合、整理这些元素，这种软件就是多媒体课件的制作平台。通俗点说，如有人问你：“用什么来制作课件”，你回答说：“我用 Authorware 来制作课件”，那么，这个 Authorware 就是多媒体课件制作平台的一种。下面，我们简单地介绍一些常用的多媒体课件制作平台。



Powerpoint 启动界面



Authorware 启动界面



Flash 的启动界面

1. POWER POINT 简介

PowerPoint 是微软公司 Office 办公软件产品套件之一，它本来的用途是用来制作各种演示的幻灯片，现在在很多教师用它来制作课件。PowerPoint 最大的特点是非常易用，它以我们平常最易接受的页面形式来表现内容，在每一页中各种对象的动画效果已经做好，你惟一要做的工作就是给对象指定动画效果，软件界面见图 1-4 所示。

2. AUTHORWARE 简介

Authorware 是一套非常好的多媒体编辑制作软件(如图 1-5 所示)，由美国 Macromedia 公司出品。使用者无需掌握高深的编辑语言，不用编写一句程序就可制作出一个多媒体产品。它以流程结构的方式体现内容，也就是说整个制作过程就像在组建流程图，它也是一个“傻瓜型”的多媒体制作软件。当然，它也提供了一个良好的编程接口，包括许多系统函数和系统变量，使用者还可以定义自己的变量和函数。

3. FLASH 简介

Flash(见图1-6)是功能强大的网络多媒体动画制作工具，不仅能制作酷炫的动画，而且还具有强大的交互性。由于采用矢量的作图技术，所以制作出的动画文件非常小；由于采用流控制技术，在网上播放时不用等待整个动画全部下载完，就可以播放。正因为有这些优点，Flash 迅速成为非常流行的多媒体创作平台和网上多媒体课件发布平台，成为教师制作课件的好帮手。

4. DIRECTOR 简介

Director(见图1-7)也是由Macromedia公司开发的很容易使用的独特产品，它相当直观，但它的功能又非常强大，足以让开发人员把复杂的多媒体应用程序和 3D 界面、数据访问和 Internet 连接等组合在一起。它包含一种称之