

<<Authorware多媒体课件设计与开>>

图书基本信息

书名：<<Authorware多媒体课件设计与开发>>

13位ISBN编号：9787118061222

10位ISBN编号：7118061220

出版时间：2009-2

出版时间：国防工业出版社

作者：张有录 编

页数：258

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

利用多媒体课件进行教学是各级各类学校热衷的一种新型教学形式，它从本质上改变了过去传统教学比较死板的现象。

多媒体课件将文本、图像、声音、视频有机结合，大大丰富了课堂教学的内容和方法，这对于信息时代的教育来说，有着非常重大的意义。

可以这样认为，它既是教师“教”的革命，也是学生“学”的革命。

拥有众多的、高质量的多媒体课件是实现这一革命的条件之一，也是提高教学质量、进行自主学习的主要途径。

目前，多媒体课件的设计与开发课程不仅仅是教育技术学专业的核心主干课程，很多高等学校的师范类专业也开设了这样的课程，这充分说明本课程在教师教育中具有非常重要的地位。

本书是作者在多年教学实践的基础上，经过集体讨论、分工协作、充分修改而完成的。

本书共分10章内容：第1章为多媒体课件设计基础，主要讲授了多媒体课件的概念、类型、结构，以及多媒体课件设计的项目、步骤、原则和脚本编写等内容；第2章概要介绍了制作工具Authorware的功能、开发环境；第3章介绍了Authorware多媒体元素图标（显示图标、声音图标、数字电影图标、视频图标）的功能与应用；第4章重点介绍了Authorware的功能型图标（擦除图标、等待图标、移运图标、群组图标等）的功能与应用；第5章阐述了Authorware的交互功能，对11种交互类型的功能和使用方法进行了详细说明；第6章介绍了Authorware的分支控制型图标（决策图标、导航图标、框架图标）的功能与应用；第7章介绍了Authorware变量、函数、表达式、脚本语句、计算图标的基本知识；第8章介绍了Authorware工程化设计开发的基本内容，主要包括知识对象、库和模块、插件、控件、OLE对象等知识；第9章介绍了Authorware与数据库之间的操作；第10章介绍了Authorware课件打包与发行方面的问题，主要包括方法、要求、过程、注意事项等内容。

## <<Authorware多媒体课件设计与开>>

### 内容概要

《Authorware多媒体课件设计与开发》内容共分10章，分别为多媒体课件设计基础、Authorware著作工具概述、Authorware多媒体元素图标的功能与应用、Authorware功能型图标的功能与应用、Authorware交互图标功能与应用、Authorware分支控制型图标的功能与应用、Authorware变量、函数和表达式、Authorware工程化设计、Authorware与数据库的操作、Authorware课件打包与发行等。为取得更好的学习效果，《Authorware多媒体课件设计与开发》还配有教学资源包，主要包括电子教案、学习网站、试题库、经典实例以及实用技巧等内容。

## 书籍目录

第1章 多媒体课件设计基础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 多媒体课件的创作环境1.2.1 硬件环境建设1.2.2 软件环境建设1.2.3 组织环境建设1.3 多媒体课件设计的原则1.3.1 教育性原则1.3.2 科学性原则1.3.3 艺术性原则1.3.4 技术性原则1.3.5 经济性原则1.3.6 整体性原则1.3.7 导航性原则1.3.8 反馈和激励原则1.3.9 模块化设计原则1.3.10 面向用户的原则1.4 多媒体课件设计创作的一般步骤1.4.1 制定目标1.4.2 生成脚本1.4.3 设计框架1.4.4 制定标准1.4.5 素材准备和制作1.4.6 制作合成1.4.7 编程调试1.5 多媒体课件脚本的编写1.5.1 从教学设计到脚本的转换1.5.2 文字脚本的编写1.5.3 制作脚本的编写思考与练习第2章 Authorware制作工具概述2.1 Authorware的功能特点2.1.1 面向对象的可视化编程2.1.2 强大的人机交互功能2.1.3 提供强大的逻辑结构管理功能2.1.4 具有文字、图形和动画处理能力2.1.5 提供高效的多媒体集成环境2.1.6 提供完善的网络应用支持2.1.7 具有广泛的外部接口2.1.8 强大的文件发布功能2.2 Authorware的工作环境2.2.1 菜单栏2.2.2 创作图标2.2.3 常用工具栏2.2.4 程序流程设计窗口思考与练习第3章 Authorware多媒体元素图标的功能与应用3.1 显示图标概述3.1.1 显示图标的功能与显示对象的创建3.1.2 显示图标的属性调整3.1.3 演示窗口设置3.2 文本输入和显示3.2.1 编辑输入文本3.2.2 文件导入文本3.2.3 从其他文本编辑软件中引入文本3.3 图形和图像对象的输入和显示3.3.1 编辑绘制3.3.2 文件导入3.3.3 从其他图像编辑软件中引入3.3.4 图形和图像对象的编辑3.3.5 对象的对齐方式3.4 声音图标3.4.1 认识声音图标及其功能3.4.2 声音对象的导入3.4.3 声音图标属性设置3.4.4 媒体同步3.4.5 Voxware编码器3.5 数字电影图标3.5.1 数字电影图标基础3.5.2 数字电影的加载3.5.3 数字电影图标属性设置3.6 视频图标3.6.1 视频图标概述3.6.2 视频图标的加载3.6.3 视频图标的属性设置3.7 多媒体元素图标应用实例——认识计算机思考与练习第4章 Authorware功能型图标的功能与应用4.1 擦除图标4.1.1 擦除图标的功能及属性设置4.1.2 擦除图标的应用4.2 等待图标4.2.1 等待图标的功能与属性设置4.2.2 更改继续按钮的标签4.2.3 等待图标的应用4.3 移运图标4.3.1 移动图标的功能与属性设置4.3.2 移动类型及属性设置4.4 群组图标4.4.1 群组图标及其功能4.4.2 群组图标的使用4.4.3 群组图标的成组4.4.4 群组图标的属性4.5 功能型图标应用实例——诗歌欣赏思考与练习第5章 Authorware交互图标的功能与应用5.1 Authorware交互功能概述5.1.1 交互性与交互图标5.1.2 交互的基本结构5.1.3 交互的基本类型5.1.4 交互的基本原理5.1.5 交互图标的属性设置5.2 按钮响应 (Button) 5.2.1 按钮响应概述5.2.2 按钮响应的属性设置5.2.3 按钮响应实例5.3 热区域响应 (Hotspot) 5.3.1 热区域响应概述5.3.2 热区域响应的属性设置5.3.3 热区域响应实例5.3.4 在使用热区域响应时的注意事项5.4 热对象响应 (HotObject) 5.4.1 热对象响应概述5.4.2 热对象响应的属性设置5.4.3 热对象响应实例5.5 目标区响应 (TargetArea) 5.5.1 目标区响应概述5.5.2 目标区响应的属性设置5.5.3 目标区响应实例5.6 下拉菜单响应 (Pull-downMenu) 5.6.1 下拉菜单响应概述5.6.2 下拉菜单响应的属性设置5.6.3 下拉菜单响应实例5.7 文本输入响应 (TextEntry) 5.7.1 文本输入响应概述5.7.2 文本输入响应的属性设置5.7.3 文本输入响应实例5.8 按键响应 (Keypress) 5.8.1 按键响应概述5.8.2 按键响应的属性设置5.8.3 按键响应实例5.8.4 关于“选择题”的简单解法5.9 限时 (Time) 限次 (Tries) 响应5.9.1 时间限制响应 (TimeLimit) 5.9.2 重试限制响应 (TriesLimit) 5.10 条件响应 (Concltional) 和事件响应 (Event) 5.10.1 条件响应 (Conditional) 5.10.2 事件响应 (Event) 5.10.3 条件响应实例5.10.4 实例中“响应”选项卡中的“分支”下拉列表框的探事思考与练习第6章 Authorware分支控制型图标的功能与应用6.1 判断图标概述6.1.1 概述6.1.2 判断图标的组成6.1.3 判断图标的属性6.1.4 判断图标的使用方法6.2 导航图标6.2.1 导航图标的功能与属性设置6.2.2 “最近”选项的选项卡设置6.2.3 “附近”选项的选项卡设置6.2.4 “任意位置”选项的选项卡设置6.2.5 “计算”选项的选项卡设置6.2.6 “查找”选项的选项卡设置6.2.7 导航图标的使用方式6.3 框架图标6.3.1 框架结构6.3.2 利用框架图标实现翻页6.3.3 页面过渡效果的设置6.4 翻页结构的设计技巧6.4.1 增加页码显示信息6.4.2 对按钮加以控制6.4.3 设计自定义导航图标6.4.4 框架结构的嵌套思考与练习第7章 Authorware变量、函数和表达式7.1 Authorware变量7.1.1 变量概述7.1.2 变量的类型7.1.3 变量值的类型7.1.4 变量的应用位置7.1.5 变量的引用7.1.6 系统变量应用实例7.2 Authorware函数7.2.1 函数概述7.2.2 函数的参数和返回值7.2.3 自定义函数 (UCD) 7.2.4 外部函数 (UCD) 的应用7.3.Authorware表达式、运算符7.3.1 Authorware表达式7.3.2 Authorware运算符7.4 条件判断语句7.4.1 简单条件判断语句7.4.2 嵌套条件判断语句7.5 Authorware循环语句7.5.1 类型一 (变量递增) 7.5.2 类型二 (变量递减) 7.5.3 类型三 (列

表变量) 7.5.4 类型四(条件变量) 思考与练习第8章 Authorware工程化设计8.1 知识对象8.1.1 知识对象概述8.1.2 知识对象的分类8.1.3 知识对象的组成8.1.4 知识对象的创建8.1.5 使用知识对象创建一个新的工程文件的方法8.2 库和模块8.2.1 库和模块概述8.2.2 模块的使用8.2.3 库的使用8.3 插件8.3.1 AuthorwareXtras插件概述8.3.2 AuthorwareXtras插件的类型8.3.3 Authorware的Xtras安装8.4 控件8.4.1 ActiveX控件概述8.4.2 ActiveX控件的安装、注册8.5 OLE对象8.5.1 OLE对象的创建8.5.2 OLE对象的相关操作8.5.3 OLE对象的应用例举8.5.4 OLE对象的处理函数思考与练习第9章 Authorware与数据库的操作9.1 数据库概述9.1.1 和数据库有关的几个概念9.1.2 数据库管理系统9.1.3 数据库应用程序9.2 对数据库的操作9.2.1 Authorware中应用数据库必备的基础知识9.2.2 ODBC数据源的配置9.3 数据库实例——学生信息管理思考与练习第10章 Authorware课件打包与发行10.1 打包文件的组织10.1.1 打包素材的组织10.1.2 程序发布所需要的文件10.1.3 自动检测显示器的分辨率10.1.4 解决素材文件的路径搜索问题10.1.5 解决文件过大问题10.2 程序的调试与打包10.2.1 程序中可能出现的错误10.2.2 程序调试的方法10.2.3 程序的打包10.3 库文件的单独打包10.3.1 为什么库文件要单独打包10.3.2 库文件单独打包的方法10.4 一键发布(OneButtonPublishing) 10.4.1 一键发布的过程10.4.2 一键发布的选项设置10.5 打包后的问题处理10.5.1 更改打包后可执行文件的图标10.5.2 修改打包文件的窗口标题文字10.5.3 防止程序被多次调用10.5.4 Authorware作品的加密保护10.5.5 制作自动播放的光盘10.5.6 制作专业化的安装程序思考与练习参考文献

## 章节摘录

第1章 多媒体课件设计基础 1.1 多媒体课件概述 1.1.1 多媒体课件的概念 课件一词来源于英文Courseware, 英汉辞典上的解释是: “一种教学软件, 专门用于教育和训练的计算机程序, 经常被称作课件, 而不叫软件”。

它是一种根据教学目标而设计的, 表现特定的教学内容, 反映一定教学策略的计算机教学程序。

也可以认为“课件是一种教学系统, 它应包括教学中的各种信息及处理。

广义地讲, 凡是具备一定教学功能的教学软件都可称之为课件”。

由于课件集合了与教学内容相关的各种媒体, 也可以认为是一种课程组件。

关于“教学软件”(Introductory Software)的概念, 人们的认识有所不同。

一种观点认为教学软件就是课件, 凡是能够在教学中应用各类软件就可称之为教学软件。

另一种观点认为, 教学软件不全都是课件, 教学软件是一个泛指的概念, 它包含了在教学中应用的工具软件和直接作用于教学的课件。

如果把教学软件等同于课件, 在概念上容易引起混乱, 因为与教学内容无直接关系的工具软件不是专为教学而设计制作的, 它具有通用性。

早期的课件往往把教学内容部分和反映教学策略的程序部分紧密地束缚在一起, 是一种封闭式的程序产品, 或称教学程序。

后来, 课件编制工作逐渐转向以写作系统为开发平台, 课件制作者主要关心教学内容的组织和媒体化工作, 而无需关心编程问题, 课件产品变为开放式, 即课件的学习材料库与教学控制程序可以单独存在。

这时的课件可被看作为结构化的学习材料。

可以认为, 课件就是依据教学大纲, 将教学内容利用通用程序设计语言或写作语言编写成可自动运行的课程软件。

毫无疑问, 课件属于教学软件, 它与课程内容有着直接联系。

以此类推, 多媒体课件是根据教学大纲的要求和教学的需要, 经过严格的教学设计, 并以多种媒体的表现方式和超文本结构制作而成的课程软件。

课件的容量可大可小, 一个大的课件可以是一门完整的课程内容, 可运行几十课时; 小的课件只运行几十分钟, 也可更少时间, 这类课件在国外称为“堂件”(Lessonware)。

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>