

图书基本信息

书名：<<Authorware课件制作实例教程>>

13位ISBN编号：9787508475790

10位ISBN编号：7508475798

出版时间：2010-6

出版时间：中国水利水电

作者：胡波//罗雷

页数：231

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

Authorware是一种非常优秀的多媒体制作软件，已经被广泛应用于计算机辅助教育及多媒体制作开发领域。

使用Authorware来制作教学课件，具有功能强大、操作简便、层次清楚等优点，因此深受广大中小学教师的喜爱。

而市场上的Authorware教材，大多数都是以介绍Authorware软件功能为主，虽然内容翔实、齐全，但难度较大，要求课时数较多，而且还不能很好地引领教育专业类学生制作教学课件，因此有必要编写一本结合现代教育技术理念，适应教育类专业学生需要，而又不需要花费太多课时的课件制作教材。

为了培养动手能力和管理能力兼备的教师人才，我们以Authorware 7.0为基础，编写了本书，旨在帮助有志从事教师工作的学生掌握用Authorware制作教学课件的方法。

本教材的最大特点是“融知识点于实例之中”，通过若干个实用案例来介绍Authorware设计开发多媒体课件的过程和技巧，使读者具备文本、图形、声音、动画、视频等多媒体素材的综合运用能力，并通过逐步训练，最终制作出自己需要的各种多媒体课件。

“Authorware课件制作”是我国目前高等职业院校教育类专业学生必修的专业基础课，该课程是一门实践性很强的课程。

通过该课程的系统学习，学生能够掌握用Authorware设计开发多媒体课件的过程和技巧，并为后续专业课程的学习以及实际工作中的应用打下坚实的基础。

内容概要

本书是我院高职教育类专业“课件制作”的配套教材，内容包括：现代教育技术与教师、教学媒体与教学资源、Authorware概述、课件中的基本图标、课件中的动画效果、函数变量在课件中的应用、课件中的交互功能制作、框架导航判断图标在课件中的应用、课件综合案例制作等。

本书内容丰富、图文并茂、操作步骤详细、易学易懂，不仅适合作为高职高专院校“课件制作”课程的教材，也可作为Authorware多媒体设计爱好者的入门参考书。

书籍目录

- 第1章 现代教育技术与教师 1.1 现代教育技术的基本理论 1.1.1 媒体传播理论 1.1.2 教与学的基本理论 1.1.3 系统科学理论 1.2 教学设计 1.2.1 教学设计的含义 1.2.2 教学设计的一般模式 1.2.3 教学设计的前期分析 1.2.4 教学策略的确定 1.2.5 教案的基本形式 1.3 现代教育技术的发展趋势 1.3.1 现代教育技术的未来发展趋势 1.3.2 教师学习现代教育技术的意义 本章小结 练习题 知识拓展第2章 教学媒体与教学资源 2.1 教学媒体概述 2.1.1 媒体与教学媒体 2.1.2 媒体的主要特征与分类 2.1.3 教学媒体的作用 2.2 传统教学媒体 2.2.1 视觉媒体 2.2.2 听觉媒体 2.2.3 视听媒体 2.3 数字化学习资源 2.3.1 数字化学习资源概述 2.3.2 数字化学习资源的检索 2.3.3 数字化学习资源的下载 2.4 现代教育技术应用环境 2.4.1 语言实验室 2.4.2 数字校园网络 2.4.3 多媒体网络教室 2.4.4 微格教学系统 本章小结 练习题 知识拓展第3章 Authorware概述 3.1 Authorware7.0简介 3.1.1 Authorware7.0的功能综述 3.1.2 Authorware7.0的安装与运行 3.2 Authorware7.0的用户界面 3.2.1 标题栏 3.2.2 菜单栏 3.2.3 工具栏 3.2.4 图标栏 3.2.5 流程设计窗口 3.3 Authorware7.0简单实例制作 实训项目一 初步使用Authorware7.0 本章小结 练习题 知识拓展第4章 课件中的基本图标 4.1 显示图标 4.1.1 显示图标工具箱 4.1.2 显示图标的其他工具面板 4.1.3 显示图标的属性设置 4.1.4 显示图标应用实例 4.2 擦除图标 4.2.1 擦除图标概述 4.2.2 擦除图标应用实例 4.3 等待图标 4.3.1 等待图标概述 4.3.2 等待图标应用实例 实训项目二 Authorware7.0基本图标使用 本章小结 练习题 知识拓展第5章 课件中的动画效果 5.1 移动图标概述 5.2 移动对象到固定点动画(DirecttoPoint) 5.2.1 动画属性 5.2.2 实例制作 5.3 移动对象到固定直线上的某点动画(DirecttoLine) 5.3.1 动画属性 5.3.2 实例制作 5.4 移动对象到固定区域上的某点动画(DirecttoGrid) 5.4.1 动画属性 5.4.2 实例制作 实训项目三制作固定路径动画 5.5 指向固定路径的终点的移动方式(Pathto.End) 5.5.1 动画属性 5.5.2 实例制作 5.6 使用对象沿特定路径到任意点动画 5.6.1 动画属性 5.6.2 实例制作 实训项目四 制作特定路径动画 本章小结 练习题 知识拓展第6章 函数、变量在课件中的应用 6.1 计算图标 6.1.1 计算图标概述 6.1.2 计算图标应用实例 6.2 变量在课件中的应用 6.2.1 变量简介 6.2.2 常用变量应用实例 实训项目五课件中变量的使用 6.3 函数在课件中的应用 6.3.1 函数简介 6.3.2 常用函数应用实例 6.4 运算符和语句在课件中的应用 6.4.1 运算符和语句简介 6.4.2 运算符和语句应用实例 实训项目六 在课件中使用函数 本章小结 练习题 知识拓展第7章 课件中的交互功能制作 7.1 交互图标概述 7.1.1 交互图标的功能 7.1.2 交互图标的建立 7.1.3 交互图标的属性 7.2 按钮交互 7.2.1 交互属性 7.2.2 实例制作——工艺装饰画 实训项目七课件中的交互功能(一) 7.3 热区交互 7.3.1 交互属性 7.3.2 实例制作——学生绘画作品展 7.4 热对象交互 7.4.1 交互属性 7.4.2 实例制作——家鸽实训项目八 课件中的交互功能(二) 7.5 目标区域交互 7.5.1 交互属性 7.5.2 实例制作——秦长城 7.6 下拉菜单交互 7.6.1 交互属性 7.6.2 实例制作——纪念刘和珍君 7.7 文本输入交互 7.7.1 交互属性 7.7.2 实例制作——20以内的加法 实训项目九 课件中的交互功能(三) 7.8 按键交互 7.8.1 交互属性 7.8.2 实例制作——化学元素周期表 实训项目十 课件中的交互功能(四) 7.9 条件交互 7.9.1 交互属性第8章 框架图标、导航图标与判断图标在课件中的应用第9章 课件综合案例制作参考文献

章节摘录

(2) 认知主义学习理论。

认知主义学习理论的核心观点是：学习并非是机械的、被动的刺激—反应的联结，学习要通过有机体积极主动的内部信息加工活动形成新的完形或认知结构。

认知主义理论的代表人物有苛勒、皮亚杰、布鲁纳、奥苏贝尔和加涅等。

学习的条件：注重学习的内部条件，如主动性、内部动机、过去经验、智力等。

学习的过程：学习过程是积极主动进行复杂的信息加工活动的过程。

学习的结果：学习是形成反映整体联系与关系的认知结构。

(3) 建构主义学习理论。

建构主义学习理论认为，学习的实质是：学习是认知结构的改变；学习是个体主动建构自己知识的过程。

影响学习的因素有：先前德尔知识经验作用；真实情境的作用；协助与对话的作用。

具体解释如下：学习的条件：学习者内部的知识经验、真实情境等因素是影响学习的重要条件。

学习的过程：学习是学习者主动地建构内部心理表征的过程。

学习的结果：使学习者形成自己独特的认知结构。

(4) 人本主义学习理论。

人本主义相信，学习是个人潜能的充分发展，是人格的发展，是自我的发展，是人的自我实现的过程，强调无条件积极关注在个体成长过程中的重要作用。

人本主义学习理论反对传统的无意义的学习，倡导有意义的学习。

学习的条件：就是教师要营造一种自由、民主、和谐融洽的充满着关爱与真诚的学习氛围，教师要为学生提供学习的手段和条件，促进个体自由地成长。

学习的过程：就是学生在一定的条件下，自我挖掘其潜能，进行自我实现的过程。

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>