

全国中等职业技术学校计算机教材

Quanguo zhongdeng zhiye jishu xuexiao jisuanji jiaocai

演示文稿的 制作与发布

yanshi wengao de zhizuo yu fabu

yanshi wengao de zhizuo yu fabu



中国劳动社会保障出版社

zhongguo laodong shehui baozhang chubanshe

全国中等职业技术学校计算机教材

演示文稿的制作与发布

劳动和社会保障部教材办公室组织编写

尚晓新 主编

中国劳动社会保障出版社

版权所有

翻印必究

本书根据劳动和社会保障部培训就业司颁发的《计算机专业教学计划》编写，供中等职业技术学校计算机专业使用。

本书系统地介绍了演示文稿的制作方法以及制作演示文稿的常用软件。全书共十五章，较详细地介绍了制作多媒体演示软件前的准备、用 PowerPoint 2002、Authorware 6.0、Flash 5 制作演示文稿的方法以及多媒体演示所需外围设备的安装与使用。

为了使广大读者能够通过本书的学习，掌握这些软件的使用和一些操作技巧，本书力求做到严谨翔实，在有限的篇幅内，从功能概述和实例详解两方面对制作演示文稿的软件进行介绍。

本书也适合职业技术培训和广大计算机爱好者使用。

本书由尚晓新主编，马伟、刘豫飞、刘晖、靳红、李红珍参加编写；杜振华审稿。

图书在版编目 (CIP) 数据

演示文稿的制作与发布/尚晓新编. —北京: 中国劳动社会保障出版社, 2003

全国中等职业技术学校计算机教材

ISBN 7-5045-3848-5

I. 演... II. 尚... III. 图形软件, PowerPoint IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2003) 第 036561 号

中国劳动社会保障出版社出版发行

(北京市惠新东街 1 号 邮政编码: 100029)

出版人: 张梦欣

*

新华书店经销

北京北苑印刷有限责任公司印刷 北京密云青云装订厂装订

787 毫米×1092 毫米 16 开本 15.75 印张 370 千字

2003 年 7 月第 1 版 2003 年 7 月第 1 次印刷

印数: 5000 册

定价: 23.00 元

读者服务部电话: 64929211

发行部电话: 64911190

出版社网址: <http://www.class.com.cn>

前 言

随着计算机技术的迅猛发展,计算机已广泛地应用于社会生活各个领域,掌握计算机操作技能已经成为高素质劳动者的必备条件。为适应这一要求,职业技术学校的计算机教育日趋普及和完善,逐渐由专业设置单一、硬件设备落后、师资力量薄弱,向专业设置全面、硬件设备先进、师资专业化的方向发展。为适应职业技术学校计算机教学的需要,劳动和社会保障部培训就业司于2002年8月颁发了《计算机专业教学计划与教学大纲》。

《计算机专业教学计划》中设置了5个专业教学模块,包括:计算机办公应用、计算机组装与调试、计算机多媒体技术、计算机网络技术、计算机程序编写。每个专业方向均设置了20余门课程。课程设置体现了较大的灵活性,为各职业学校根据本地、本校的实际情况开展计算机教学创造了良好的条件。

根据部颁教学计划及相关课程的教学大纲,劳动和社会保障部教材办公室组织了计算机专业教材的开发工作,并在开发工作中始终坚持以下几个原则。

第一,坚持以能力为本位,重视实践能力的培养,突出职业教育的特色。根据计算机专业毕业生所从事职业以及劳动力市场的实际需要,确定学生应具备的能力结构与知识结构,在保证学生必备专业基础知识的同时,加强实践性教学内容。

第二,充分考虑计算机技术的发展,体现教材的先进性,以保证学生所学技能在实际工作中得以运用。在教材中力求介绍最新的计算机技术及其应用,对于常用的计算机软件力求选用最新的版本。

第三,注重教材的系统化、模块化。既注重教材的系统化,体现计算机专业教学的基本规律,又注重教材的模块化,以最大限度地方便学校对教材的选用。

第四,贯彻国家关于职业资格证书与学业证书并重的政策,教材内容力求涵盖相关国家职业标准(中级)的知识和技能要求,以保证毕业生达到中级技能人才的培养目标。

这次教材的开发工作得到了北京、天津、辽宁、江苏、浙江、福建、江西、山东、河南、湖北、湖南、广东、四川、陕西、安徽、广西、内蒙古等省、直辖市、自治区劳动和社会保障厅(局)以及有关学校的大力支持,对此,我们表示诚挚的谢意。

劳动和社会保障部教材办公室

2002年10月

全国中等职业技术学校计算机专业、电子商务专业教材

计算机英语

微型计算机入门 (第二版)

计算机实用技术 (第二版)

计算机实用技术操作实习 (第二版)

微型计算机基础与应用 (第三版)

微型计算机基础与应用实习指导 (第二版)

计算机应用基础

汉字输入与文字处理 (第二版)

计算机系统安全与维护

微型计算机磁盘操作系统

微型计算机原理 (第二版)

单片微型计算机原理与应用 (第二版)

中文 Windows 95 及其应用

中文 Windows 98 及其应用

中文 Windows 2000 及其应用

中文 Windows XP 及其应用

中文 Word 97 及其应用

中文 Excel 97 及其应用

中文 Office 2000 及其应用

中文 Word 2000 及其应用

中文 Excel 2000 及其应用

使用中文版 FrontPage 2000 设计与制作网页

中文 Office XP 及其应用

中文 Word 2002 及其应用

中文 Excel 2002 及其应用

中文 Access 2002 及其应用

中文 PowerPoint 2002 及其应用

中文 FrontPage 2002 及其应用

中文 Outlook 2002 及其应用

常用办公软件

数据结构基础

BASIC 语言

QBASIC 语言

PASCAL 语言

Visual Basic 程序设计

数据库及程序设计

中文 FoxPro 及其程序设计

Visual FoxPro 6.0 数据库管理与应用

数据库系统案例分析

微型计算机外围设备 (第二版)

微型计算机外存储器原理与维修

微型计算机输入输出设备原理与维修

微型计算机组装与调试

微型计算机故障诊断及处理

多媒体计算机组成与维修

办公自动化设备原理与维护 (第二版)

计算机网络技术与应用

Internet 基础与应用

计算机网络技术 (第二版)

因特网常用资源及其应用

网络建设与施工

网站建设与应用

常用工具软件 (第二版)

Windows 平台常用工具软件

网络流行工具软件的使用

多媒体硬件设备及应用

多媒体制作

使用 Photoshop 5.0 处理图像

使用 CorelDraw 8 绘制图形

使用 AutoCAD Release 14 制图

计算机美术设计原理

计算机美术设计应用

计算机平面设计软件应用

计算机平面设计软件应用实例

网页设计与制作

演示文稿的制作与发布

电子商务基础理论与实践

电子商务数据库

电子商务网页设计

电子商务安全

电子商务物流与配送

电子商务网站建设

网络营销

(注: 斜体书目教材 2003 年出版)

目 录

第1章 制作多媒体演示软件前的准备	(1)
1-1 概述	(1)
1-2 准备文案和收集素材	(3)
1-3 自己动手制作素材	(6)
练习思考题	(8)
第2章 PowerPoint 2002 文稿文本操作	(9)
2-1 PowerPoint 2002 工作窗口	(9)
2-2 创建演示文稿	(10)
2-3 文本输入	(14)
2-4 编辑文本	(16)
2-5 文本格式化	(19)
练习思考题	(25)
第3章 PowerPoint 2002 图形对象及图形编辑	(26)
3-1 插入剪贴画	(26)
3-2 外部图片源	(32)
3-3 使用艺术字	(33)
3-4 图片加工	(36)
3-5 绘制自选图形	(38)
练习思考题	(43)
第4章 PowerPoint 2002 幻灯片中的表格	(44)
4-1 创建表格	(44)
4-2 编辑表格	(46)
4-3 表格格式化	(48)
练习思考题	(51)
第5章 PowerPoint 2002 图表的应用	(52)
5-1 图表概述	(52)
5-2 创建图表	(56)
5-3 编辑图表	(61)
5-4 图表格式	(69)
练习思考题	(77)

第 6 章 PowerPoint 2002 插入音频和视频	(78)
6-1 支持的媒体类型及创建幻灯片	(78)
6-2 插入视频和音频	(81)
6-3 播放视频和音频	(83)
6-4 插入媒体播放器对象	(84)
练习思考题	(87)
第 7 章 PowerPoint 2002 放映幻灯片	(88)
7-1 设置放映选项	(88)
7-2 添加动画效果	(91)
7-3 设置动作按钮	(96)
7-4 放映幻灯片	(97)
7-5 打包演示文稿	(102)
练习思考题	(105)
第 8 章 Authorware 6.0 制作文稿基本操作	(106)
8-1 Authorware 6.0 操作基础	(106)
8-2 集成一个课件	(114)
8-3 课件页面跳转	(115)
8-4 立体艺术字和阴影字	(121)
8-5 文字的采集和处理	(122)
练习思考题	(124)
第 9 章 Authorware 6.0 图形的制作与处理	(125)
9-1 用作图工具绘制几何图形	(125)
9-2 图像的导入	(129)
9-3 设置图形出现方式	(132)
练习思考题	(134)
第 10 章 对声音、数字化电影和视频的编辑使用	(135)
10-1 声音的编辑	(135)
10-2 声音格式的转换	(136)
10-3 在 Authorware 中使用声音	(139)
10-4 导入数字化电影	(141)
10-5 在 Authorware 6.0 中播放数字视频	(145)
10-6 在课件中加入其他媒体	(147)
练习思考题	(151)
第 11 章 Flash 5 的文件与创作环境	(152)
11-1 Flash 5 的文件操作	(152)
11-2 Flash 5 的功能窗口	(154)
11-3 Flash 5 创作环境的设置	(159)

练习思考题.....	(162)
第 12 章 绘图工具箱的使用	(163)
12-1 绘图工具	(163)
12-2 填充工具	(168)
12-3 编辑工具	(172)
练习思考题.....	(176)
第 13 章 Flash 5 动画制作基础知识	(178)
13-1 Flash 5 的动画场景	(178)
13-2 帧操作	(180)
13-3 层操作	(185)
13-4 对象操作	(190)
13-5 创建符号与实体	(198)
13-6 颜色编辑	(207)
练习思考题.....	(210)
第 14 章 动画制作	(211)
14-1 基本动画的制作	(211)
14-2 高级动画的制作	(219)
14-3 帧动画	(224)
14-4 动画性能测试及格式设置	(227)
14-5 发布及输出动画	(231)
练习思考题.....	(232)
第 15 章 多媒体演示所需的外围设备	(234)
15-1 多媒体演示设备概述	(234)
15-2 多媒体演示设备的连接	(237)
15-3 多媒体演示设备的使用	(240)
练习思考题.....	(243)

第1章 制作多媒体演示软件前的准备

在当今社会，随着信息技术的广泛应用和信息产业的迅猛发展，多媒体技术对人类社会产生的影响和作用愈来愈明显、愈来愈重要。其中多媒体软件的发展和應用极大地推动了诸多产业的相互渗透和飞速发展。目前，多媒体一词已不仅在计算机专业领域广为使用，而且在非计算机专业报纸、杂志以及大众媒体上都随处可见。近年来，在名目繁多的计算机和企业产品展览会上，多媒体软件的展品可以说是琳琅满目、丰富多彩，格外引人注目。多媒体演示制作软件也有很多，本书主要讲述如何通过常用的多媒体制作软件 PowerPoint 2002，Authorware 6.0，Flash 5 来制作多媒体演示文稿及发布。

1-1 概 述

一、多媒体技术的方方面面

随着计算机与多媒体技术的发展，人类已步入了信息时代，我们的工作方式、学习方式、生活方式以及娱乐方式已经在悄悄地改变。例如，在信息交流方面，由于多媒体技术的渗透，传统的报纸杂志、书籍信件、印刷品资料等已经分化，演变出另一种图像、文字、声音、视频等综合媒体的新形式。报纸杂志不再局限于传统印刷方式，而是以光盘电子读物或网络多媒体版的形式出现；人们的书信往来也不再单纯依靠邮递，转而大量采用电子邮件；企业宣传、产品发布也以多种形式的计算机多媒体演示取代传统印刷品资料。在教学方面，传统的教学模式也朝着多媒体课件演示这一计算机辅助教学的方向发展。在文化生活、休闲娱乐方面，影响最大的还是网络广播，它增加了人们在广播、电视、电影等信息接受形式上的选择。而在其他方面，诸如个人网页、网上炒股、网上学校、网络购物以及电子商务等网络新生事物的出现也大大推动了多媒体技术的应用与发展。总之，多媒体技术的应用已经渗透到社会的各个领域以及生活的方方面面。

二、常用多媒体演示软件

1. 幻灯片制作软件 PowerPoint 2002

目前,最常用的计算机“幻灯片制作软件”当属微软公司推出的 PowerPoint 2002,这个软件已经包含在 Office XP 办公系列组件中,它提供了强大的幻灯片制作、演示功能,通过它可以制作出丰富多彩的幻灯片。

PowerPoint 2002 所生成的计算机文件通常称为多媒体演示文稿,一个演示文稿由若干张(页)幻灯片组成,就像一本书是由许多页纸张组成的一样。每张幻灯片都可以包含若干需要向观众展示的内容,如文字、图像、图表、动画、声音以及视频等素材。制作者根据相应的需要,将素材按照一定的顺序以及层次组织在一起,再加上对这些素材的动画效果、声音效果的处理,直至形成一个完整的演示文稿。在演示的时候,可以由演讲者控制幻灯片的播放顺序以及时间,也可以在创作时就预先在演示文稿中设置好放映时间,从而让幻灯片按一定时间间隔自动播放。

2. 多媒体制作软件 Authorware 6.0

Authorware 是一个具有领先地位,针对于多媒体演示软件的创作、网络应用、在线培训以及具备专业化多媒体电子出版物制作功能的可视化多媒体创作工具。Authorware 的创作无须使用编程语言,而是基于图标、流程线结构面向对象的开发过程。同时,还具有丰富的函数以及扩展动态链接库功能。Authorware 支持文字、图像、动画、声音、视频等多种媒体素材的使用。作品具有专业化的界面、强大的人机交互响应能力,可以完美地表现人的创作意图。在一定程度上,Authorware 在多媒体制作方面可能替代诸如 VB、VC 等程序设计语言。

3. 多媒体制作软件的新星 Flash 5

Flash 是美国著名的多媒体制作工具软件 Macromedia 公司推出的一款优秀的网页动画设计软件。Flash 的前身是 Future Splash,是早期网上流行的矢量动画插件。在 Macromedia 公司收购了 Future Splash 以后便将其改名为 Flash 2.0,今天已经发展到了 Flash 5.0。Flash 是一种交互式的动画设计工具,最初推出它的目的是弥补 Macromedia 公司的另一个拳头产品 Director 在网络表现上的不足,但它一经推出就立刻在网页动画制作上掀起了万丈波澜,人们赞誉 Flash 是“网上多媒体制作的利器”。使用 Flash 可以将音乐、声效、动画以及富有新意的界面融合在一起,并制作出高品质的动态效果。

三、多媒体软件的发展前景

1. 媒体素材的多元化

媒体素材的格式是相对计算机而言的,媒体素材的多元化指的就是信息媒体的多类型化,也就是不断扩大计算机所能处理的信息范围和种类,使其不仅仅局限于当前所应用的文本、图像、声音、动画和视频等素材的种类与格式。多媒体发展的重任就是要把机器能够处理的信息多元化,通过信息的捕获、处理、交流与再现,使机器在与人的交互过程中具有更加广阔和更加自由的空间,满足人类全方位的多媒体信息需求。

2. 人机交互的智能化

人机交互功能可以向用户提供有效的控制和使用信息的方法，同时也为多媒体开辟了更加广阔的应用领域。交互可以使用户自由控制和干预信息的处理，增加对信息的接受能力和分析能力，这将在今后的计算机辅助教学、模拟训练、虚拟现实等方面起到不可估量的作用。目前，媒体信息的简单检索与显示，是多媒体软件的初级交互应用。通过交互应用使用户介入到程序的信息交流之中，达到了交互应用的中级水平。这是交互应用发展至今的两个必然阶段，而将来只有发展到用户可以完全进入到一个与信息环境一体化的虚拟信息空间进行自由遨游时，才是达到了交互应用智能化的高级阶段。

3. 多媒体软件的海量存储方式

由于多媒体软件涉及的各种媒体素材十分广泛，这些数据需要的存储空间也是极其巨大的，即使是当前普遍应用的 CD-ROM 光盘，今后其容量也难以满足多媒体软件的需要。因此，具有高度兼容性、高容量、低价格的媒体存储介质则是另一发展趋势。

4. 虚拟现实技术

所谓虚拟现实，就是采用计算机技术演绎一个逼真的视觉、听觉、触觉、嗅觉以及味觉等感观世界，用户可以直接对这个生成的虚拟实体进行操作。

综上所述，全球多媒体技术的发展，带来了多媒体制作软件与多媒体演示软件的日趋成熟。而且无论是电子出版物、企业形象展示、新产品发布与介绍、多媒体教学课件以及多媒体会议等，目前普遍都是通过多媒体制作软件来实现的。

1-2

准备文案和收集素材

一、文案的准备

在多媒体演示软件中，出于达到某种效果的需要，经常会在软件中加入精美的图片、滚动的字幕、动听的音乐、逼真的动画和生动的视频等多种媒体素材。这些素材在增加作品艺术效果和艺术感染力方面占有很重要的地位，通过有效地利用这些素材，能起到突出主题、表现内容、烘托气氛的作用。但是，多媒体演示软件应该是各种素材的有机整体，是一个有血有肉的艺术作品，而并非是杂乱无章的图文声像的拼凑。因此，在制作多媒体演示软件之前必须先要对制作主题、内容重点、表现形式、所用制作软件等有一个总体规划，并经过充分、细致的准备后方可开始进行。即制作前的文案准备极为重要。

1. 文案形式

对于业余多媒体创作来说，文案的形式要求不需要那么严格，一般可以写成制作大纲或脚本、分镜头脚本、计划书以及制作纪要等。其主要内容包括按照多媒体软件的演示顺序或版块结构、列出各部分标题、表现内容、技术要点、制作要求、所使用的技术手段与特殊效果等，这也是制作多媒体软件的基本框架。更为细致的准备需要写出分镜头脚本，在制作大纲的基础上细化到每个镜头以及相关内容。至于计划书，应包括多媒体软件制作的可行性论

述、经费需求、完成日期等,其中也要包括大纲或脚本,内容视具体情况而定,可繁可简。

制作纪要的作用同样不容忽视,素材来源、素材数量、文字素材的内容以及配音、背景音乐、视频的有效使用时间段等都需要记录在案。也就是说,凡与制作有关的资料都要分门别类进行笔录或录入到电脑以备制作中随时取用。

2. 文案内容的选择原则

恰如其分的选择文案内容可以有效提高多媒体演示软件的质量,影响较大的有以下几方面:

(1) 一般情况下,演示软件的开始部分最容易吸引观众的注意力,如果开始部分表现不好则难以引起观众的共鸣。而且大多数观众一般只是寻找某些特定的信息,而不一定什么都看,他们会掠过一行行文字,捕捉最感兴趣的关键词、句子或段落。如果在开头部分使用明确的标题引导观众,不但可使观众抓住主题,也会使他们浏览起来更加方便。文字部分要写得尽量细致、简洁,让观众能在最短的时间内了解呈现的主要内容。

(2) 演示内容要做到使观众在思想、心理和视觉上产生愉悦感。应该针对大多数观众习惯来确定内容,要迎合观众的口味,让观众觉得这个演示软件是真正为他们而制作的。

(3) 开门见山,直截了当。这种方式对于那些在展览会中进行的演示尤其重要,因为观众不可能在一家展台前停留很长时间,如果在演示软件中没完没了地重复一些不重要的内容,很长时间都不能步入正题,那么很少有人会耐心地等待下去。

(4) 需要提前认真消化所收集的资料(可能是自己收集的,也可能是制作委托方提供的),否则难以确定一个明确的主题,也难以将它们融会贯通地组织起来并选择恰当的制作技术手段来表现这些内容。

3. 确定主题

任何演示软件都要有一个主题,它贯穿于整个演示内容之中,所有包含在演示软件中的内容都不能脱离这个主题。只有通过认真消化资料并选择恰当的内容才能确定一个好的主题。

4. 确定结构

将收集或者编写的各种资料汇总在一起,挑出重点,按照不同意义分成若干部分,然后为每一部分确定一个标题。那么,将这些标题组织在一起,就形成了文案的分支结构。

二、图片的准备

在多媒体演示软件中,图片是使用最频繁的媒体素材之一,一幅好的图片可以增强演示的艺术效果,并且可将相关信息以很直观的方式传递给观众。

1. 收集图片素材时应当注意的问题

(1) 图片格式 最常用的图片文件有“BMP”“JPG”“TIF”和“GIF”等格式,还有比较常用的 Windows 矢量图形文件“WMF”格式。其中“GIF”格式主要用于在不同平台上进行图片交换,“GIF”文件的颜色最多为 256 色。“TIF”格式文件有压缩和非压缩两大类,这种格式文件是许多图片应用软件所支持的主要文件格式之一,文件尺寸较大。“BMP”格式是 Windows 使用的图形文件格式,图形以位图方式存储,文件尺寸也比较大。“JPG”格式的

文件压缩比最高,压缩后图像不能复原,即有损压缩,但文件尺寸最小。

在选择图片时,要特别注意图片的格式。另外,使用不同的多媒体制作软件时,要事先了解该软件支持哪些图片格式。

(2) 图片在演示软件中的作用 图片在演示软件中的作用主要有以下几种:

1) 作为背景形式存在多媒体演示软件经常会选择一张漂亮的图片作为软件的背景。

2) 作为文字的配图显示有时可能会需要以图片的形式显示一些内容,比如根据文字介绍中的场景进行相应的配图,这就要求制作者合理地安排图片和文字之间的布局。

3) 作为增强演示软件的效果为了提高演示软件的效果,常常插入经典的图片以点缀画面。

(3) 图片的大小 图片的大小要适当,例如,有些过大的图片插入到演示软件中就有可能破坏整个页面的布局。

(4) 图片的内容 图片内容要与所介绍内容保持一致。比如,在介绍汽车产品的演示软件中,如果加入摩托车的图片,就很容易让观众误以为这是在介绍摩托车产品,也就偏离了原来的主题。

2. 收集图片的常用方法

可通过以下几个方面获得图片:

(1) 利用图像编辑软件制作图片 目前最常用的图像编辑软件有 Adobe Photoshop 6.0、CorelDraw 9.0、Freehand 9.0 及 PhotoImpact,通过这些图像编辑软件可以制作出艺术效果上乘的图片。

(2) 扫描图像 如果在自己拍摄的影集或其他画报找到了满意的图片,那么就可以通过扫描仪将相应的图片扫描到计算机中,保存为计算机能够识别的图像文件格式。一些与演示有关的特定图片也需要通过扫描来获取图像文件。

(3) 使用数码相机 在制作一份有关产品介绍的演示软件时,可以利用数码相机将相关产品拍摄下来,然后把数码相机与计算机相连接,将图片数据直接导入到计算机中。

(4) 从网上下载 目前在网上有许多的网站提供免费图片下载,通过这一形式,就可以方便、快速地从网上下载所需要的图片,这要比通过自己利用图像处理软件制作来得轻松。

(5) 购买素材库光盘 由于从网上下载大量图片通常需要花费很多的时间,而且图片的精度也可能不够。因此,购买素材库光盘也是一种不错的选择。

(6) 从别的软件中截取图片 有时会忽然发现在某个软件中有自己需要的图片,那么就可以利用 Windows 中的屏幕画面截取功能,将当前屏幕的图像保存下来,然后再通过图像制作软件进行编辑。

在 Windows 中,系统提供了两组用来抓取屏幕的快捷键,分别是“Print Screen”键和组合键 Alt + Print Screen。

1-3

自己动手制作素材

一、使用扫描仪获取原始素材

1. 扫描仪

作为将普通图像转换为数字化图片的重要工具，扫描仪已经广泛应用在各类专业图像处理、广告美术设计等领域了。尤其与数码相机比较，通过扫描仪获得的素材，不论是清晰度还是色彩还原度上都要远远高于数码相机，因此，掌握好它的使用方法是必要的。

2. 设备连接

作为计算机的外围输入设备，扫描仪和数码相机一样，都需要专用的数据线与计算机相连，扫描仪与计算机常见的连接方式有：SCSI 接口，EPP 接口，USB 接口。除 SCSI 接口方式需要打开机箱安装 SCSI 接口卡以外，其余两种接口方式均只需通过随机附带的连接线将扫描仪与电脑主机连接即可。

3. 安装驱动程序

将扫描仪正确连接以后就要进行扫描仪驱动程序的安装。可以通过控制面板中的“添加新硬件”让系统自动去搜索刚添加的扫描仪。当搜索到安装的扫描仪类型后，将随机附带的驱动程序光盘放入光驱，为系统指定正确的驱动程序。将驱动程序复制到系统目录后，就完成了驱动程序的安装。驱动程序的安装也可以通过“添加新硬件向导”来完成。

4. 扫描软件的安装

扫描仪驱动程序安装完毕后，接下来就需要安装扫描软件了，扫描软件的安装比安装扫描仪的驱动程序还简单，只需将含有扫描软件的光盘装入光驱，运行其中的安装向导，然后一步步跟着提示安装即可。

5. 扫描仪的使用

完成扫描仪的硬件、驱动程序及扫描软件的安装后，就标志着扫描仪的准备工作已经结束，可以正式开始扫描了，首先需要把扫描仪的电源打开，将扫描仪的盖板掀开，放入要扫描的图稿，注意应将扫描图稿上有文字或图像的那一面朝下，并紧贴在扫描仪的玻璃面上，扫描纸张的顶端应靠近扫描仪标尺刻度的前端，然后盖上扫描仪的盖板。

启动扫描程序或从图像处理软件中选择输入扫描仪，就可进入扫描仪的扫描界面，在这里可以根据自己需求来选择所需要的色彩、分辨率和尺寸等参数。如果扫描原稿本身品质不太好，还可以选择扫描仪的附加功能，对图像进行简单地处理。当然，也可以在扫描后再用专门的图像软件处理。

最后，单击“预览”（Overview）按钮，在扫描图稿简略图上选择想要扫描的区域，然后单击“扫描”（Scan）按钮，扫描结束后即可将图像保存在文件或输入到图像处理软件中进行编辑。

由于扫描仪的型号、使用的广泛程度和操作步骤也都不尽相同，上面介绍的仅仅是最常用的方法。具体应用还应以随机附带的操作手册为准。

二、使用数码相机获取原始素材

1. 数码相机的使用

数码相机的构造和传统相机基本上是一样的，因此操作上也大同小异。从外形上来说，大部分数码相机在装有普通光学取景器的同时，还配置了一个高清晰度的液晶彩色显示屏，这样就可以随心所欲地选择任何一种取景方式。

2. 图像的拍摄

利用数码相机拍摄照片的大致步骤是：

(1) 安装存储卡与电池 将存储卡插入相机特定的插槽中，并关上卡门（卸卡时只需打开卡门，按相机底部的“弹出卡”键（Eject），将存储卡取出即可）。使用前还要安装好电池（如是充电电池，则需在使用前充足电）。

(2) 拍摄模式 转动相机上的模式转盘，将相机的“拍摄模式”（Mode）设置在“拍摄”（Capture）上。接着，要对数码相机进行拍摄前的一些设定。

(3) 设定“快速查看”功能 打开相机上的“快速查看”（Quickview）模式，将模式转盘转到“自选档”（Preferences），按上/下按钮直到高亮显示“快速查看”，按“进行”（DO-IT）按钮，液晶显示屏出现快速查看主菜单，接着再按上/下按钮直到高亮显示“ON”，再按“进行”按钮返回到自选主屏幕，快速查看功能被正式开启。这样就可以按“进行”按钮对要拍摄的事物进行仔细地检查，而拍摄后照片将自动出现在显示屏上，可以很方便地对照片的拍摄效果进行检查，以便决定是否删除或重新拍摄该张照片。

(4) 选定照片存储格式 将模式转盘转到“自选档”，待液晶显示屏出现自选菜单后，按上/下按钮到“文件类型”（FileType）高亮显示，按“进行”按钮，这时相机将出现一个下拉菜单，选定“Flashpix”或“Jpeg”，按“进行”按钮返回到自选主屏幕，这时便完成了文件类型设置。

(5) 分辨率设置 数码相机分辨率有两项设置：“高”（High）和“标准”（Standard）。设置相机分辨率的方法是：将相机的模式转盘转到“自选档”（Preferences）上，相机后背的液晶显示屏就出现一个自选菜单，按动显示屏右边的上/下按钮，直到“分辨率”（Resolution）选项高亮显示，然后按下“进行”按钮，屏幕出现了另一个下拉式菜单，再次按上/下按钮，选定“高”或“标准”选项中的某一项后，再按“进行”按钮即可选定图像分辨率。但有一点要注意，分辨率的设置是不会自动更改的，关闭电源后也是保持上次的设定。所以在每次拍摄前一定要检查相机的设置，否则一切努力将可能被毁于相机的低分辨率设置上。

3. 图像的传输

数码相机拍摄的影像只有输入到计算机中才能进行处理。串行口是目前几乎所有数码相机都提供的输出方式，购买的相机中一般都带有用于这种接口的连接电缆。另外，有的相机提供了 IrDA 红外线接口，有了这种接口，就不需要数据电缆了（当然计算机也需要支持这种接口）。计算机上通常有两个串行口，一般来说，鼠标占用了一个（COM1 或是

COM2), 数码相机的串行口电缆可插入另一个串行口中。这时再运行相机所附的下载图像用的软件, 进行一些简单的串行口设置, 就可以将数码相机中的影像下载到计算机中供处理之用。

Windows 98 及其以后的操作系统都支持 USB 接口, 使用 USB 接口的数码相机也已经大量出现。对于使用扩充卡的相机来说, 如果需要向台式机下载数据, 还可使用读卡器。

由于数码相机的品种很多, 其规格、型号不一, 具体使用时还请参考随机用户手册。

练习思考题

1. 多媒体软件的发展前景怎样?
2. 怎样获取原始素材?
3. 怎样用数码相机获取原始素材?

第2章 PowerPoint 2002 文稿 文本操作

PowerPoint 2002 是用来制作演示文稿的工具，是 Office XP 重要组成部分。演示文稿是用来演示内容的，最适合在面对面会议、远程会议或 Web 网上向观众演示。演示文稿中包含文字、图片、声音等成分，还可以设置单独的动画演示方式。演示者不必离开办公室即可通过与远程观众进行协作来演示文稿，费用低而且演示方便。

2-1 PowerPoint 2002 工作窗口

一、PowerPoint 的启动及工作窗口

1. PowerPoint 启动

作为 Windows 系统下开发的应用程序，PowerPoint 2002 必须工作在 Windows 系统环境。在启动 Windows 系统以后，可以采用以下几种方法来启动 PowerPoint：

- (1) 从程序子菜单中启动 选择“开始/程序/Microsoft PowerPoint”命令；
- (2) 双击桌面图标启动 如果已经在“桌面”上设置了 PowerPoint 2002 图标，直接双击此图标即可；
- (3) 通过资源管理器运行 在资源管理器中双击 PowerPoint 程序项或快捷方式。

PowerPoint 启动后的工作窗口如图 2-1 所示。

2. PowerPoint 的工作窗口

PowerPoint 的工作窗口包括窗口、菜单、工具栏和任务窗格等。在图 2-1 中，标出了 PowerPoint 界面中各部分的名称。

- (1) 标题栏 在标题栏上，显示应用程序名，如已经打开了文稿，通常显示活动文稿的名字。在标题栏右端，自右至左分别为“关闭”“最大化/还原”和“最小化”按钮。
- (2) 菜单栏 位于窗口标题栏的下方，用于显示菜单项。