

贵州省高等学校教材建设指导委员会审定

五年制师范专科统一教材(试用本)

信息技术

(第四册)

WUNIANZHI
SHIFANZHUANKE
TONGYIJIAOCAI



主 编：顾大刚

贵州教育出版社

XINXI JISHU



·五年制师范专科文化基础课教学用书·

总主编 王正维

信息技术

(公共课)

主 编 顾大刚
编写人员 顾大刚 郑绪才
蒋泽标

贵州教育出版社

4

图书在版编目(CIP)数据

信息技术. 第4册/顾大刚等编著. —贵阳: 贵州教育出版社, 2006. 2

五年制师范专科统一教材

ISBN 7-80650-641-1

I. 信… II. 顾… III. 电子计算机—师范大学—教材 IV. TP3

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2006)第 012001 号

书 名	信息技术·第四册
主 编	顾大刚
责任编辑	师玲玲
封面设计	陈艺芳
出版发行	贵州出版集团公司 贵州教育出版社
印 刷	贵阳佳迅印务有限公司
规 格	850mm×1168mm 16 开本 15.25 印张 370 千字
版 次	2006 年 2 月第 1 版 2006 年 2 月第 1 次印刷
书 号	ISBN7-80650-641-1/TP·10
定 价	26.00 元

贵州省五年制师范专科教材编委会

主 任：封孝伦

副 主 任：吕传汉 王正维 何秀黔

编委成员：封孝伦 吕传汉 王正维 何秀黔

潘真理 杨 晞 杨秀玲 谢丛洲

阮幸生 邱富伦 段应全 何毅力

贺永琴 李禄山 顾大刚 丁廷霖

曹国安 李竹青 姜子昌 翟理红

蔡永生 罗永祥 邹逢时 孟 刚

黄纬成 李丽娅 程 蓓 芦 军

唐流德 段小鸽 苏 桦

贵 州 省 教 育 厅
贵州省五年制师范专科教材指导委员会 组织编写

总序



新世纪的最初一页刚刚翻过去，我们深切地感受到了科学技术的突飞猛进，知识经济扑面而来，世界范围内综合国力的竞争日渐激烈……全球的总体形势，既让我们看到了光明的前景，又让我们感到形势逼人、重任在肩。

历史前进的步伐告诉人们，一个国家、一个民族的兴旺发达或“积贫积弱”，都与教育紧密相关；而发展教育的关键又在于有没有高素质的雄厚的师资力量支撑。

1999年6月，《中共中央、国务院关于深化教育改革，全面推进素质教育的决定》明确提出了“2010年前后，具备条件的地区力争使小学和初中阶段教育的专任教师的学历分别提升到专科和本科层次”的战略目标，确立了把提高教师实施素质教育的能力和水平作为师资培养、培训重点的构想，为发展我国基础教育规划了重要途径。

根据整个社会和小学教育发展的实际状况和迫切需要，我省决定从2001年起，在全省范围内试行“五年制师范专科教育”，即中等师范学校与本科、专科院校联合办学，招收初中毕业生，修业五年，培养具有高等专科程度的小学教师的办学模式。并明确要求五年制师范专科教育从整体上五年统一规划，设计课程方案及教学计划，从整体上统一规划教材建设、教师队伍建设和教学管理。

继而，成立了贵州省五年制师范专科教材指导委员会，拟订、修订了贵州省五年制师范专科指导性教学计划、课程方案，召开了五年制师范专科教材编写会议，组建了贵州省五年制师范专科教材编写委员会及各专业编写组，启动了贵州省五年制师范专科统编教材编写的系统工程。

我们编写教材的指导思想和基本要求是：贯彻国家教育方针；坚持教育“面向现代化、面向世界、面向未来”，贯彻国家基础教育课程改革纲要的精神，树立适应社会主义现代化要求的教育新思想和新

观念；注重科学性、基础性、实践性、人文性、思想性、前瞻性、综合性，注重学科自身的规律、特点和发展状况；努力做到“以学科知识和信息技术为载体，以培养创新意识为核心，以实际运用为重点，以愉悦教育为动力，以培养能力为目的，以发展个性为特色”；充分体现“初中起点、大专水平、五年一贯、面向小学、师范性质”的特点，适应培养我省社会主义现代化建设和小学教育事业需要的高等师范专科程度的小学教师的要求，体现小学教育实际和小学教师的特点，坚持师范专科培养规格的要求，既区别于中等师范学校、普通高中的相关教材，又区别于三年制师专、大学本科的相关教材；通俗易懂，简明扼要，生动有趣，充分发挥五年一贯学制的优势，优化课程组合，构建科学的教材体系。

与此同时，对幼儿教师的培养也做出了相应的决定，提出了相应的要求，制订了相应的教学计划、课程方案，组建了教材编写组，开始了学前教育专业统编教材的编写工作。

整套教材共分三大类（文化基础课程、教育基础课程、专业方向课程），主要用于培养专科层次的小学（幼儿园）教师，也可用于在职小学（幼儿园）教师学历提升培训。

贵州省五年制师范专科教材的编写出版工作，得到了社会各界及有关领导的关心和大力支持，参加编写的专家、教师、工作人员，负责审阅的教授、专家，负责编辑出版发行的出版界的朋友，均付出了艰辛的劳动。这里，我们一并致以衷心的感谢。

由于五年制师范专科教材编写是一项新的工作，加之我们水平有限、编写时间十分仓促等原因，这套教材的不当之处在所难免。恳请社会各界，广大教师、学生提出宝贵意见，以帮助我们把下一步的编写工作和修订工作做好。

贵州省五年制师范专科教材编委会

2003年8月

编写说明



根据教育部师范教育司〔2003〕4号《关于印发〈三年制小学教育专业课程方案(试行)〉的通知》，贵州省五年制师范专科教学指导委员会，结合我省的具体情况，制定了五年制师范专科八个专业的教学计划。教学计划对所有专业都要求开设以计算机应用为核心的《信息技术》课程，教学时间安排为8个学期，每学期每周2学时。目的是让专科师范生掌握信息技术的基本知识和技能，具有获取信息、传输信息、处理信息、应用信息技术的基本能力，形成良好的信息文化素养。为此，我们编写了《信息技术》教材。本教材共4册，为方便师生掌握教与学的节奏，按2学时(含上机练习)学习1课安排教材内容，每册书为36课(每学期18课)，供五年制师范专科学校使用。

第一册包括信息技术基础知识、计算机使用初步、文字处理方法、网络基础及其应用；第二册包括电子表格、制作多媒体演示文稿、图像处理、网页制作；第三册包括多媒体课件制作基础、用Flash MX制作多媒体动画、几何画板、用Authorware制作课件；第四册包括影视剪辑、Access数据库系统、Visual Basic、Access数据库编程。各专业可根据专业特点和教学资源的实际情况适当调整内容，安排好教材的使用。

《信息技术》是一门具有创新性、知识性与技能性相结合的课程，根据课程的特点，教材力求做到：

1. 信息技术发展快、更新快。教材内容既要考虑前瞻性，又要考虑学校计算机教学资源更新的实际困难。对常用的计算机软件，尽可能把新老版本兼容的框架体系作为教学的重点，已经被更新的内容尽量少讲，甚至不讲，新添的内容适当介绍。不刻意追求知识的“系统”和“完备”。

2. 突出实用性，既要便于教师教学，更要便于学生自学。考虑我省五年制(初中起点)大专教育的学生原来的学习基础，参考教育部基础教育司对基础教育阶段信息技术课程的指导意见，教材尽量做到深入浅出，文字插图尽量通俗明快，不用或可以不用的内容，不作或缓作介绍。

3. 提倡研究性学习，采用任务驱动法，把教学的着眼点放在实践上，从实例出发，引导学生

在完成任务的过程中,把握知识点,并及时把知识和方法加以归纳、系统化。重视学习的过程,重视素质的提高,注意改进以书本知识和记忆为主的评价方法。

4. 信息技术的教学应尽量采用先进的教学手段。教材应配合班级网上教学的形式。提倡学生敢于动手,勤于实践,自觉培养自学能力。信息技术的知识和操作技能可以通过学生上机实践获取,实践比听课更重要,在实践中培养学生的创新精神。使信息技术真正成为学生的认知工具和学习工具。

参加本册教材编写人员:贵阳学院顾大刚(第十六单元 19~32 课)、蒋泽标(第十五单元 10~18 课、第十七单元 33~36 课),遵义师范学校郑绪才(第十四单元 1~9 课),并由顾大刚、王正维对全书进行统稿和审核。由于作者水平有限,书中如有错误和不妥,敬请使用本教材的师生和专家,给我们提出批评和建议,以便今后参照修订,进一步提高编写质量。

编者

2006 年 2 月

目 录



第十四单元 影视剪辑 (1)

第一课	初识 Premiere	(1)
第二课	项目创建与素材管理	(8)
第三课	Premiere 的基本操作	(14)
第四课	切换效果的使用	(21)
第五课	创建字幕	(27)
第六课	画面叠加	(34)
第七课	视频特效	(42)
第八课	使用运动效果	(49)
第九课	音频剪辑和视频输出	(55)



第十五单元 Access 数据库系统 (61)

第十课	Access 基础知识	(61)
第十一课	数据表的基本概念	(67)
第十二课	数据表的管理、查看和修改	(73)
第十三课	查询的使用	(79)
第十四课	窗体的功能和简单操作	(85)
第十五课	用窗体设计器创建窗体	(91)
第十六课	报表的使用	(97)
第十七课	宏的使用	(104)
第十八课	数据的导入与导出	(110)



第十六单元 Visual Basic (116)

第十九课	认识 Visual Basic	(116)
第二十课	窗体及命令按钮控件	(123)
第二十一课	文本框和标签控件	(130)
第二十二课	复选框、单选按钮和框架	(137)
第二十三课	列表框、组合框和滚动条	(142)
第二十四课	图片框、图像框和计时器	(149)
第二十五课	Visual Basic 语言基础	(155)
第二十六课	函数和对话框	(163)
第二十七课	程序控制结构	(169)
第二十八课	数组及过程	(176)
第二十九课	图形控件和文件系统控件	(183)
第三十课	图形处理方法	(189)
第三十一课	文件操作	(196)
第三十二课	菜单和工具栏的设计	(202)



第十七单元 Access 数据库编程 (210)

第三十三课	Access VBA 程序设计	(210)
第三十四课	Access 数据库访问对象	(216)
第三十五课	Access 数据库开发实例(一)	(223)
第三十六课	Access 数据库开发实例(二)	(230)



第十四单元

影视剪辑

第一课 初识 Premiere

【学习任务】

掌握 Premiere 系统的启动,熟悉 Premiere 系统的工作界面,了解简单节目的制作。

计算机软、硬件的发展,特别是多媒体技术的发展,给传统的影视制作带来一场深刻的革命, Premiere 是这场革命的先锋。Premiere 是 Adobe 公司推出的数字视频、音频非线性编辑软件。利用它可以非常方便地完成广告、新闻、电视剧、MTV 的后期制作。也方便我们对于教学课件、学校活动和家庭生活录像的剪辑、配音、配乐、字幕、特技等制作,利用它可创作各种格式的视频作品。

Premiere 的界面与我们学过的 Flash、Photoshop 相似,计算机的新软件大多数是英文版的,没有汉化,同学们学过英语,要想不断学习新软件,就要借助字典,在老师的帮助下摸索使用英文版的软件,我们用 Premiere 6.5 英文版为例学习本单元。

一、系统的启动

(1)单击“开始”按钮,从“程序”中选择 Adobe 菜单,在 Premiere 6.5 的子菜单中选择 Adobe Premiere 6.5 选项即可。

注意:Premier 6.5 的启动需要一定的时间。

(2)第一次启动 Premier 6.5,软件会自动打开 Initial Workspace 窗口,开始学习最好选择 Select A/B Editing 方式,用鼠标单击此按钮,打开 Load Project Settings(预设方案)对话框。

(3)选择 Multimedia Video for Windows(用于 Windows 的多媒体视频),并单击“OK”按钮确认,软件打开 Premiere 6.5 的工作界面,如图 14-1-1 所示。

二、主要窗口介绍

系统进入图 14-1-1 所示的主界面,除了一般窗口具有的标题栏、控制按钮和菜单栏以外,系统主界面还包括多个功能窗口。每个窗口在主界面上不一定都显示出来,这样是为了节省显示空间。当需要某个功能窗口时,可以打开该窗口。下面主要介绍各个窗口的功能及操作方法。

1. Project 窗口

在使用 Premiere 6.5 开始制作一部影视作品时,系统是按项目(Project)方式来管理各类文档的。在图 14-1-1 中 Project 窗口位于主界面左上侧,用图 14-1-2 表示得清楚些。

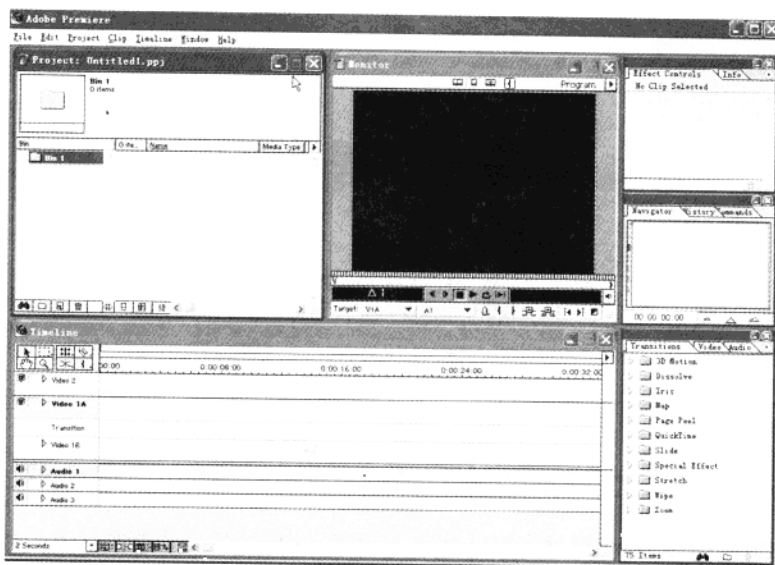


图 14-1-1 Adobe Premiere 6.5 工作界面

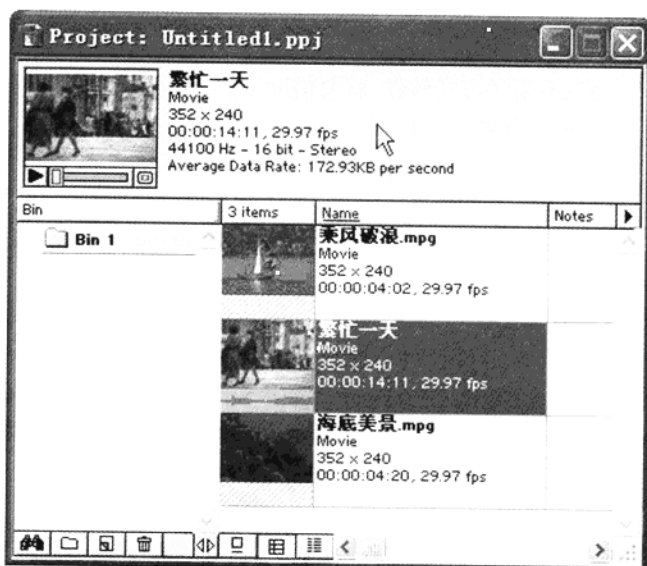


图 14-1-2 Project 窗口

该窗口主要用于管理当前项目中所需要的各种素材。在当前项目中所用到的每一个素材的文件名、文件类型、缩略图、持续时间、标签和音频信息等基本属性都会显示在该窗口中。Project 窗口的功能不仅可以对素材进行类似 Windows 系统管理文件夹一样的管理,还可以对素材进行预览。需要强调的是,输入到该窗口中的素材并非是素材本身的物理内容,而是对所使用的素材进行的记录。项目文件是以“.ppj”为文件扩展名的。因为该文件不是存储素材本身,而是存储对素材进行



的引用,所以该文件很小。删除该文件,不会删除素材,但对素材所进行的各种编辑操作将丢失。

有两种方法可以打开 Project 窗口,一种是新建一个项目,另一种是打开已有的项目。

2. Timeline 窗口

由于影视作品的各种素材(视频、音频等)是按时间顺序(Timeline)进行展示的,所以非线性编辑软件也是按时间来编排素材的。编排好的素材经过各种艺术效果处理,最终合成需要的影视作品。Timeline 窗口是非线性编辑软件编辑各种素材的主要窗口,它在图 14-1-1 中处于主界面左下方,如图 14-1-3 所示。

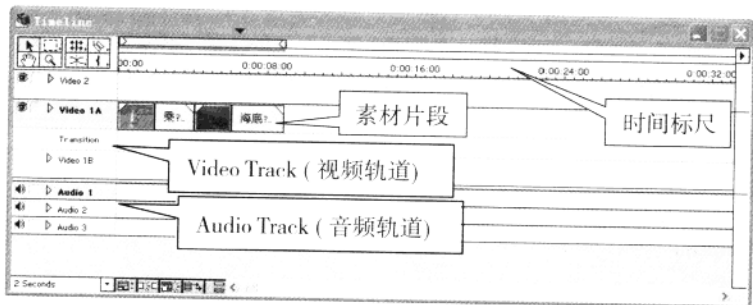


图 14-1-3 Timeline 窗口

Timeline 窗口主要由三大部分组成:

- 轨道区域 这是放置和组织各种素材的地方。视频素材放在视频轨道 Video1 和 Video2 中,音频素材放在音频轨道 Audio1、Audio2、Audio3 中。其中视频轨道 Video1 可以展开为 Video1A、Video1B 和 Transition(过渡)三个轨道中。另外,视频轨道和音频轨道还可以各增加到 99 条。

- 工具面板 工具面板在 Timeline 窗口的左上角,工具面板初始时为用来选择一个范围的选择工具,在其下还有一个扩展工具弹出式菜单。在这个菜单中选择一个工具时,它将替换工具面板上的范围选择工具。要选择一个工具时,点一下工具面板上该工具的图标。当一个工具选中后,光标在时间线窗中的相应位置变为该工具的图标。

- 编辑辅助工具 包括时间标尺、时间单位选择菜单和当前时间单位,以及编辑线、调整窗口显示内容的滑动条。

时间标尺位于 Timeline 窗口的顶部,用于指示一条影片用去的时间。时间标尺上的刻度可以代表从单帧到 8 分钟的时间间隔,这取决于选择的时间单位。间隔选择器为一下拉菜单,在左下角。改变时间单位,将改变窗口所显示的素材细节,时间单位越小,所能显示的素材中的帧越多。

3. Monitor 窗口

Monitor 窗口在图 14-1-1 中位于中间,如图 14-1-4 所示,类似于电视机或监视器。可以使用 Monitor 窗口播放素材片段的原始画面和音响效果,也可以播放 Timeline 窗口中正在编辑的影视作品。

4. 功能面板

与 Photoshop 类似,Premiere 6.5 的工作界面除上述窗口外,还有 Navigator(导航面板)、History(历史面板)、Effect Controls(效果控制面板)、Transition(过渡窗口)、Command(命令窗口)、Info(消息窗口)、Video(视频窗口)、Audio(音频窗口)等,这里不再一一介绍。

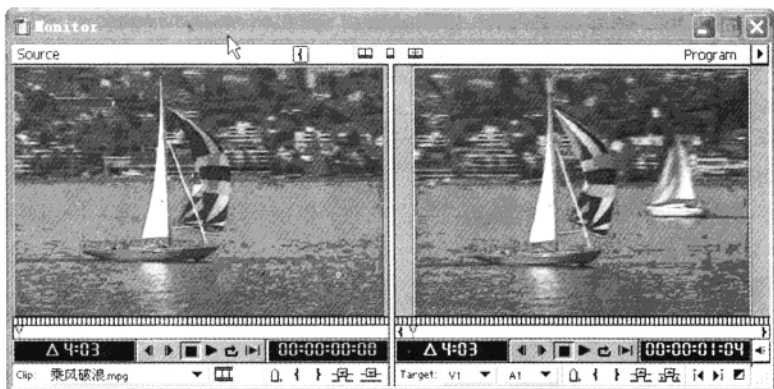


图 14-1-4 Monitor 窗口

三、简单节目制作

1. 创建新项目

每次 Premiere 6.5 启动的时候或者启动一个新项目(“File”→“New Project”),都会有一个对话框出现,选择 Multimedia Video for Windows 项。为了使能在编辑过程中实时预览,我们选择 Custom... 按钮,将会出现 New Project Setting(新项目设置)对话框,在第一个下拉菜单中选择“Keyframe and Rendering”项。选中 Real Time Preview(实时预览)项。然后单击“OK”按钮,进入 Premiere 6.5 的启动界面。

2. 导入素材

在 Project 窗口中导入原始素材。Project 窗口管理素材的方式类似操作系统管理文件夹的方式。但并不是在磁盘中创建素材文件,而是将对素材的引用存储于项目文件中。

鼠标单击名为 Bin 1 的默认素材夹的文字部分,使其处于可编辑状态,并将其命名为“视频素材”。右键单击素材夹下方空白区域,在弹出的快捷菜单中选择 New Bin... 命令,在弹出的 Create Bin 的对话框中输入“音频素材”,创建音频素材夹。如图 14-1-5 所示。可根据实际情况创建若干个素材夹,便于分类管理素材。

右键单击视频素材夹,在弹出的快捷菜单中选择 Import 下的 File 命令,出现 Import 对话框,找到素材所在的路径,选择所要导入的素材,单击打开按钮。重复上述步骤,按素材夹分类导入所有素材。

所有导入的素材都显示在 Project 窗口中,如图 14-1-6 所示。Project 窗口还可以简单地查看影视素材的各项参数。

3. 组接素材片段

将 project 窗口的视频素材用鼠标直接拖动到 Timeline 窗口中的视频、音频轨道上。按此操作方法将“太空星球.avi”、“太阳地球.avi”、“数字地球.avi”、“背景音乐.wav”拖到 Timeline 窗口中的 Video 1A 视频轨道、Video 1B 视频轨道和 Audio 1 音频轨道上(如果 Timeline 窗口中没有 Video 1A 视频轨道和 Video 1B 视频轨道,可以选择“Windows”→“Workspace”→“A/B Editing”调出相应轨道)。要求 Video 1A 视频轨道和 Video 1B 视频轨道素材片段的位置在时间上应有一定的交错,



目的是要使用镜头切换效果,如图 14-1-7 所示。

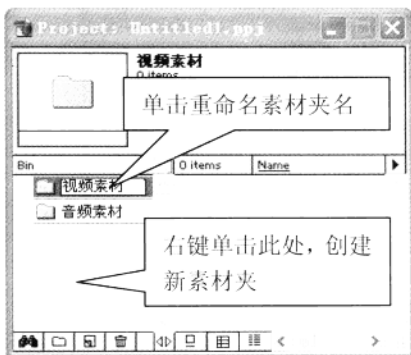


图 14-1-5 Project 窗口



图 14-1-6 导入素材后的 Project 窗口

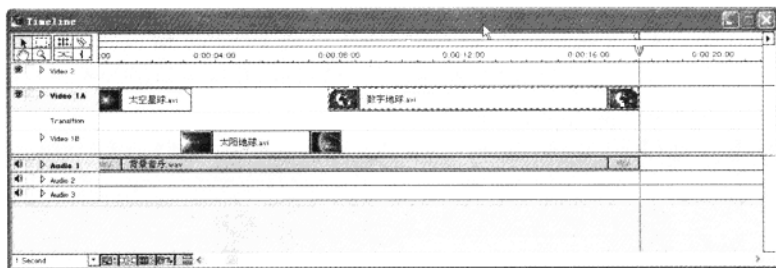


图 14-1-7 导入素材后的 Timeline 窗口

单击 Timeline 窗口左下角的时间标尺下拉菜单, 选择合适的时间单位, 使各素材片段全部显示在 Timeline 窗口中。

4. 创建字幕

为了进一步说明影视作品的主题内容, 往往需要加入各种字幕, 字幕也是 Premiere 6.5 基本素材的一种类型, 它会给作品带来意想不到的效果。

选择“File”→“New”→“Title”命令, 打开字幕创作窗口, 单击输入文字工具按钮, 在编辑区输入字幕文字, 例如“数字化地球”。如图 14-1-8 所示。

执行“File”→“Save”命令, 打开 Save File 对话框, 选择字幕保存路径, 输入字幕文件名(扩展名系统会自动添加为 .prtl), 单击“保存”按钮保存字幕。当字幕制作完毕后, 关闭字幕创作窗口。制作完成的字幕会被自动导入到 Project 窗口中。用鼠标拖动字幕到 Timeline 窗口中的 Video 2 视频轨道上, 并将片段边缘拖至“数字化地球”右边缘相齐, 如图 14-1-9 所示。



图 14-1-8 字幕创作窗口

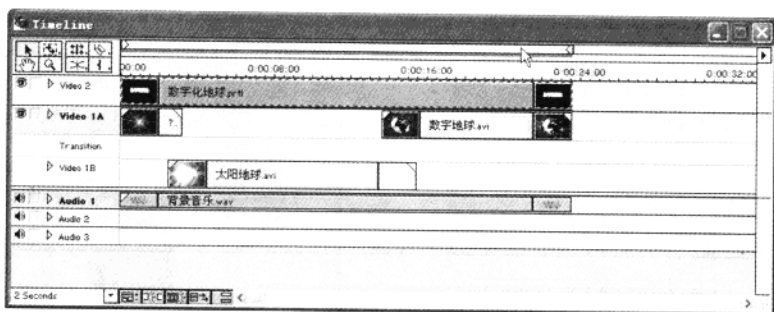


图 14-1-9 加入字幕

5. 加入切换效果

如果桌面未显示 Transitions 面板,选择“Window”→“Show Transitions”,打开 Transitions 面板,双击切换效果分类夹,展开某种镜头切换效果。在某一切换效果图标上双击鼠标,打开 Curtain Settings 窗口,观察该切换效果,用鼠标拖动选中的切换图标到 Timeline 窗口的 Transitions 轨道上,如图 14-1-10 所示。其位置是在 Video 1A 视频轨道和 Video 1B 视频轨道的素材片段交错处,如果交错处的位置很小,可以通过拖动的方式调整。

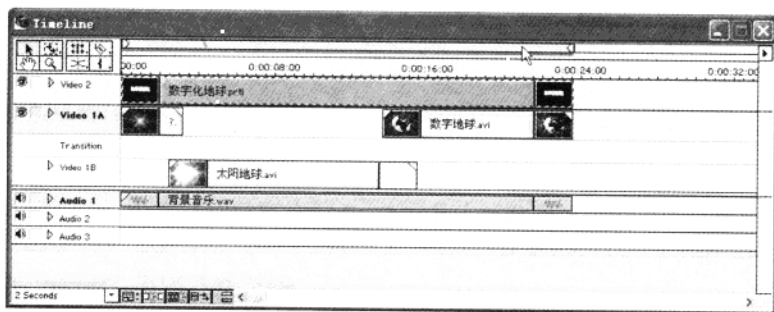


图 14-1-10 设置切换效果

6. 生成影视文件

(1) 预演项目。

按下回车键,可以对字幕和素材片段间的切换等实际效果进行预览,再按下回车键或空格键就取消预览。

(2) 保存项目。

执行“File”→“Save As”命令,打开保存对话框,在文件名栏中输入文件名(如:数字化地球),文件扩展名系统自动设置为 .PPJ。保存节目时,并没有保存节目中使用到的素材,因此素材一经使用,在没有最终生成影片之前,切勿删除。

(3) 生成影视文件。

执行“File”→“Export Timeline”→“Movie”命令,打开 Export Movie(影片输出)对话框,在对话框的下方输出影片文件名栏中键入影片的文件名。单击 按钮,打开 Export Movie Settings(影片输出设置)对话框,如图 14-1-11 所示。



按图中设置参数,按“OK”按钮退出对话框。在 Export Movie(影片输出)对话框中单击保存按钮,系统开始生成影片。

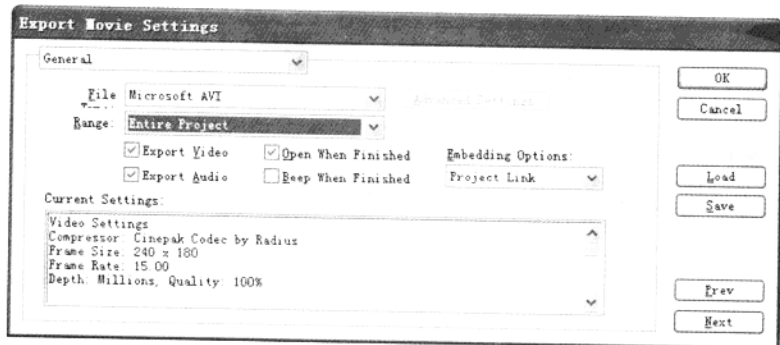


图 14-1-11 影片输出设置对话框

生成影片以后,系统会自动打开 Clip 窗口,其内容就是新生成影片的画面,按播放键即可播放。

至此,一个简单的影视片段编辑完成。

练习

一、选择题

- Project 窗口 Icon View(图标显示)模式下不能显示素材的_____属性。
A. 格式 B. 长度 C. 位置
- 在_____栏中可以对输入的素材或素材夹改名,但这并不改变素材指向的磁盘文件名称。
A. File 菜单 B. Edit 菜单 C. Clip 菜单
- 在 Transition 面板中,包含实现翻页效果的分类夹是:_____。
A. 3D Motion B. Page Peel C. Wipe
- 在 Timeline 窗口中,用_____工具可以移动对象。
A. 选取工具 B. 手形工具 C. 刀片工具

二、填空题

- Premiere 6.5 常用的窗口有_____。
- Premiere 6.5 常用的功能面板有_____。
- Premiere 6.5 常用的 7 个菜单分别是_____。
- 节目制作包括哪几个主要步骤:_____。

三、操作题

- 掌握并理解 Premiere 6.5 界面组成,依次打开、移动、关闭、最小化、还原 Project 窗口、Monitor 窗口、Timeline 窗口、Audio Mixer 窗口和各种控制、效果面板。体会各窗口的基本功能。
- 设置并体会 A/B Editing 编辑方式和 Single-Track-Editing 编辑方式的区别。注意 Timeline 窗口的变化。(提示:“Windows”→“Workspace”→“A/B Editing”)