

A版

经广西壮族自治区中小学教材审查委员会办公室审查通过（试用）

信息技术

上机练习册

八年级·下册

广西壮族自治区课程教材发展中心组织编写

顾建军 主编



广西科学技术出版社

经广西壮族自治区中小学教材审查委员会办公室审查通过（试用）

A版

信息技术

上机练习册

八年级·下册

广西壮族自治区课程教材发展中心组织编写

顾建军 主编



广西科学技术出版社

图书在版编目(CIP)数据

信息技术上机练习册. A版. 八年级. 下册 / 顾建军主编. — 2版. — 南宁: 广西科学技术出版社, 2013.1

ISBN 978 - 7 - 80763 - 588 - 8

I. ①信… II. ①顾… III. ①计算机课—初中—习题集 IV. ①G634.675

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第281473号

编写委员会

主 编 顾建军

编写组成员(按姓氏笔画排序)

丁素琴 王 静 刘 萍 吴再陵 张俊杰 李 岩

郑丽君 胡庆翠 高建君 康保英 蔡晓红 樊汝来

本册执笔 吴再陵 李 岩 康保英 丁素琴

XINXI JISHU SHANGJI LIANXICE

信息技术上机练习册 A版(八年级·下册)

顾建军 主编

出 版: 广西科学技术出版社

(南宁市东葛路66号 邮政编码530022)

发 行: 广西科学技术出版社

印 刷: 广西大一迪美印刷有限公司

(南宁市高新三路1号 邮政编码530007)

开 本: 890mm×1240mm 1/16

印 张: 4.5

字 数: 100千字

版 次: 2013年1月第2版

印 次: 2013年1月第4次印刷

书 号: ISBN 978 - 7 - 80763 - 588 - 8

定 价: 7.50元

本书如有倒装缺页, 请与出版社调换

出版说明

为了帮助学生更好地学习信息技术，配合桂科版《信息技术》教材的使用，为教学提供课堂活动和课后练习资源，推动学生展开学习评价，广西科学技术出版社特邀我国技术课程教育首席专家顾建军教授担任主编，组织具有信息技术课程丰富教学经验的教师队伍，出版了这套《信息技术上机练习册》(以下简称《练习册》)。

本《练习册》按学生学习与评价活动的顺序编排，按主题进行学习。每个主题设立“学习指导”“拓展延伸”“学习评价”三部分，“学习指导”为《信息技术》教材的配套学习内容，其中每个任务下包含“知识要览”“过程与方法”“练习与提高”三部分。本《练习册》具有很强的针对性和实用性，充分考虑学生年龄段的心理特点，在遵循科学性的基础上突出趣味性，寓学于乐；在内容安排上，既围绕课本又不拘泥于课本，与课本形成有机的互补；安排难易程度不同的练习，尽可能满足不同教学条件、不同教学程度和不同能力的学生的要求；在“学习评价”部分让学生进行自我评价，激发其内在学习动力，实现其作为主体的自主学习。

本套《练习册》与桂科版《信息技术》教材共用教学辅助光盘，一些素材和学习资料放在光盘的“素材园地”中，在相关的网站中也提供下载，光盘可供选购。

《练习册》中许多新的理念需要实践探索，难免有疏漏之处，恳请广大师生提出宝贵意见，共同推进信息技术课程的建设。

广西科学技术出版社

目录



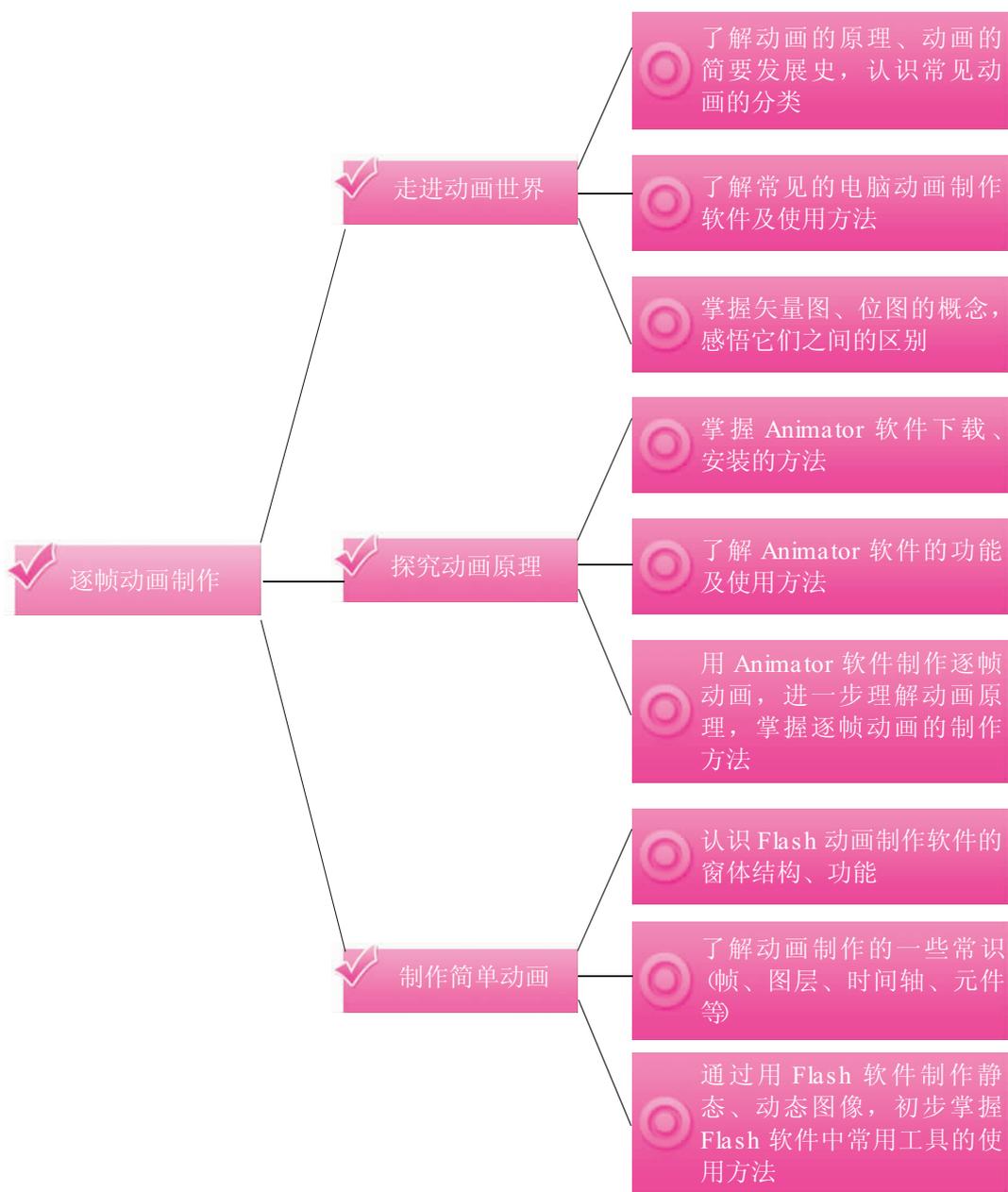
主题一	逐帧动画制作	1
主题二	补间动画制作	9
主题三	动画制作深入	18
* 主题四	动画作品制作与发布	28
主题五	多媒体作品集成	35
主题六	多媒体动感展示	45
* 主题七	交互功能创建	53
* 主题八	交互功能深入	63





主题一 逐帧动画制作

动画已经成为现代社会娱乐、宣传、艺术创意的重要形式，因而动画制作也是信息技术学习的重要内容之一。本主题主要介绍动画的简要发展史、动画的基本原理以及现代动画与传统动画在制作上的联系与不同；还介绍电脑动画制作的一些常用工具、动画的类型及逐帧动画的制作方法；通过简单动画制作来理解动画原理，掌握动画制作的基本过程。





学习指导



任务一 走进动画世界



知识要览

- (1) 了解动画的原理，动画产生的过程。
- (2) 了解动画的分类，常见传统动画的类型和电脑动画的类型。
- (3) 认识常用动画软件及功能，掌握软件使用的一般方法。
- (4) 理解矢量图、位图的概念及它们之间的区别。
- (5) 了解动画发展的简要历史。



过程与方法

活动一：

完成教材第 1 页的“案例分析”，上网搜索《猪八戒吃西瓜》《张飞审瓜》《九色鹿》《忍者神龟》四部动画，在表 1-1 中写出每部动画的简要剧情及动画所属类型。

表 1-1

动画名称	剧情简介	动画类型
《猪八戒吃西瓜》		
《张飞审瓜》		
《九色鹿》		
《忍者神龟》		

活动二：

完成教材第 2 页的“马上行动”，了解常见动画类型，填写表 1-2。

表 1-2

动画形式	代表作品	内容简介
剪纸动画		
皮影动画		
黏土动画		
水墨动画		
电脑 GIF 动画		
电脑 Flash 动画		

**活动三：**

上网下载免费的共享软件 COOL 3D 并安装。制作一个文字从大到小变化的动画，了解该软件的使用方法。

**练习与提高****1. 判断题**（正确的在括号中打“√”，错误的打“×”）

- (1) 动画是通过连续播放一系列画面，给人的视觉造成连续变化的图画。 ()
- (2) 动画是由静态图像组成的。 ()
- (3) 手工动画没有太多的用途，所以被淘汰。 ()
- (4) 矢量图的显示效果与图形的分辨率有关。 ()
- (5) 常见动画文件的扩展名有 gif、swf、3D。 ()

2. 问答题

上网调查我国常见的传统动画有哪些类型。各举一个例子。

**任务二 探究动画原理****知识要览**

- (1) 学习 Animator 软件的界面结构、功能。
- (2) 认识 Animator 软件的常用工具，并探究工具的使用方法。
- (3) 探究逐帧动画的制作方法，加深对动画原理的理解。
- (4) 学习 Animator 软件制作动画的三种方法。
- (5) 学会软件的一般使用方法，掌握其规律，提高举一反三的能力。

**过程与方法****活动一：**

将教学辅助光盘上的 Ulead GIF Animator 软件下载并安装在自己的计算机上，准备好一组内容相似的图片，如“骏马飞奔”系列图片或“飘扬的红旗”，将它们添加到 Animator 编辑窗口，运行并观察动画效果，并将其保存为扩展名为“gif”的文件。

活动二：

完成教材第 5 页的“探究”，并填写探究结果。

- (1) 制作 GIF 动画的三种方法，其共同特点是_____。



(2) 若要改变动画的运动速度,方法是_____。

活动三:

问题思考。

(1) 如何调整导入图像的大小?

(2) Animator 软件能够生成哪几种图形格式文件?



练习与提高

1. 选择题 (将正确的选项填入括号中)

(1) 下列不是动画制作软件的是 ()。

A. Flash B. “画图”软件 C. Animator D. COOL 3D

(2) 帧表示的是 ()。

A. 播放时间 B. 动态效果 C. 一幅静态画面 D. 图层效果

(3) 调整动画速度的快慢,可以 ()。

A. 增加帧 B. 减少帧 C. 任意拖动改变 D. 设置每帧显示时间

(4) 改变动画运动顺序,只需要调整 ()。

A. 运动方向 B. 静态图像状态 C. 帧 D. 帧的顺序

(5) Animator 软件能够生成 () 文件。(多选题)

A. bmp B. gif C. uga D. psd

2. 操作题

将根据教材第 5 页“探究”所制作的逐帧动画,用 Animator 的文本工具给其添加滚动文字,效果为“进场”二字向右运动。



任务三 制作简单动画



知识要览

(1) 了解 Flash 动画软件的功能,认识 Flash 软件窗口结构。

(2) 了解 Flash 动画制作的一些基本常识,如帧、关键帧、空白关键帧、图层、元件等。



- (3) 掌握常用工具的功能及使用方法，如绘图工具、颜色工具、选择工具等。
- (4) 了解常见面板的功能，重点掌握舞台面板、属性面板、浮动面板等的使用方法。
- (5) 学会利用 Flash 软件制作静态图像的方法及文件的保存、打开方式。
- (6) 利用 Flash 软件制作逐帧动画，掌握“修改”菜单中的“时间轴特效”命令。



过程与方法

活动一：

启动 Flash 软件，认识该软件窗体结构。

活动二：

完成教材第 10 页的“马上行动”，用绘图工具绘制如图 1-1 所示的五角星。操作示意图如图 1-2 所示。



图 1-1 五角星



(1) 绘制图形



(2) 工具设置

图 1-2 操作示意图

活动三：

根据教材第 10 页的“做中学”，完成《花的海洋》的制作。

- (1) 新建一个 Flash 文档，文档属性中的尺寸设置为宽 550 px，高 400 px。
- (2) 导入背景图片“花的海洋”，共 20 帧。
- (3) 利用绘图工具制作花瓣元件。
- (4) 制作花朵元件。将花瓣元件连续用五次，并利用变形工具调整花瓣的位置、方向。

活动四：

完成教材第 13 页的“马上行动”，利用“时间轴特效”命令制作渐变的花朵。

活动五：

完成教材第 15 页的“探究”，并填写探究结果。

变形动画——蝴蝶围绕荷花飞舞的主要制作过程如下。

- (1) 选定“变形动画”图层，执行“修改”→“_____”→“_____”命令，弹出“变形”对话框。
- (2) 在对话框中通过设置_____保证持续播放的时间，通过_____设置_____改变对象大小，通过设置_____改变对象旋转角度，单击“确定”按钮。



练习与提高

1. 填空题

认识 Flash 软件窗体结构 (如图 1-3 所示), 在横线上填写与序号相对应的名称。



图 1-3 Flash 窗口界面

- (a) _____ (b) _____ (c) _____
 (d) _____ (e) _____ (f) _____

2. 选择题 (将正确的选项填入括号中)

- (1) Flash 动画是一种 ()。
 A. 流式动画 B. GIF 动画 C. AVI 动画 D. FLC 动画
- (2) Flash MX 不能生成下列哪一种文件格式? ()
 A. GIF B. AVI C. MOV D. FLC
- (3) 与位图图形相比, 矢量图形的优点是 ()。
 A. 色彩丰富 B. 变形、缩放不影响图形显示质量
 C. 图像所占空间大 D. 缩小不影响图形显示质量
- (4) 在 Flash 时间轴上层的是 ()。
 A. 列 B. 行 C. 行和列 D. 都不是
- (5) 最适合在因特网中传输的动画类型是 ()。
 A. FLC B. AVI C. Flash D. MPG



拓展延伸

(1) 技术提示。

Flash 中的对齐方式分为两种：一种是利用工具箱中的磁铁工具，当两个图形对象需要靠紧、相互吸附时，只需要单击该工具按钮就可以了；另一种是使用对齐工具。如图 1-4 所示。

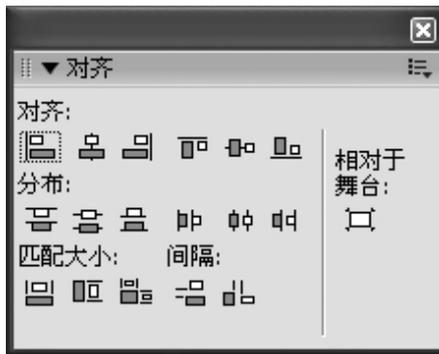


图 1-4 对齐的对话框

(2) 拓展练习。

在 Flash 中，当导入图像顺序不合理时，该如何调整图像顺序？试一试。



学习评价



自我评价

任务	学习内容	在相应的选项中打“√”		
				
任务一	了解动画的原理			
	认识常见动画的分类			
	学习常用动画设计软件			
任务二	认识 Animator 软件窗口界面			
	学习逐幅制作逐帧动画的方法			
	导入一组相关图片，制作逐帧动画			
	学会使用 Animator 软件的“动画向导”制作动画			



续表

任 务	学 习 内 容	在相应的选项中打“√”		
				
任务三	认识 Flash 软件的窗口界面及软件功能			
	了解动画制作的基本常识			
	学会使用 Flash 软件的常用工具			
	能够利用 Flash 的“时间轴特效”制作简单动画 (变形与转换)			



综合测试

1. 选择题 (将正确的选项填入括号中)

(1) 下列文件格式不是 Flash 文件导出的是 ()。

A. EXE B. SWF C. PPT D. HTML

(2) 下列对 Flash 中“铅笔”工具作用描述正确的是 ()。

A. 用于自由圈选对象 B. 用于自由创建和编辑矢量图形
C. 用于绘制各种椭圆图形 D. 用于圈选任意不规则形状对象

(3) 能直接导入视频文件的 Flash 版本是 ()。

A. Flash4 B. Flash5
C. Flash MX D. 以上 Flash 版本都不能直接导入视频文件

(4) 在 Flash 生成的文件类型中, 我们常说的源文件是指 () 文件。

A. SWF B. FLA C. EXE D. HTML

(5) () 类型的文件是可以用 Flash MX 进行编辑的文件。

A. HTM B. FLA C. SWF D. EXE

(6) 具有独立的分辨率, 放大后不会造成边缘粗糙的图形是 ()。

A. 矢量图形 B. 位图图形 C. 点阵图形 D. 以上都不是

(7) 时间轴上用小黑点表示的帧是 ()。

A. 空白帧 B. 关键帧 C. 空白关键帧 D. 过渡帧

(8) () 类型的图形文件导入 Flash 时会自动产生一个逐帧动画序列。

A. BMP B. JPG C. TIF D. GIF

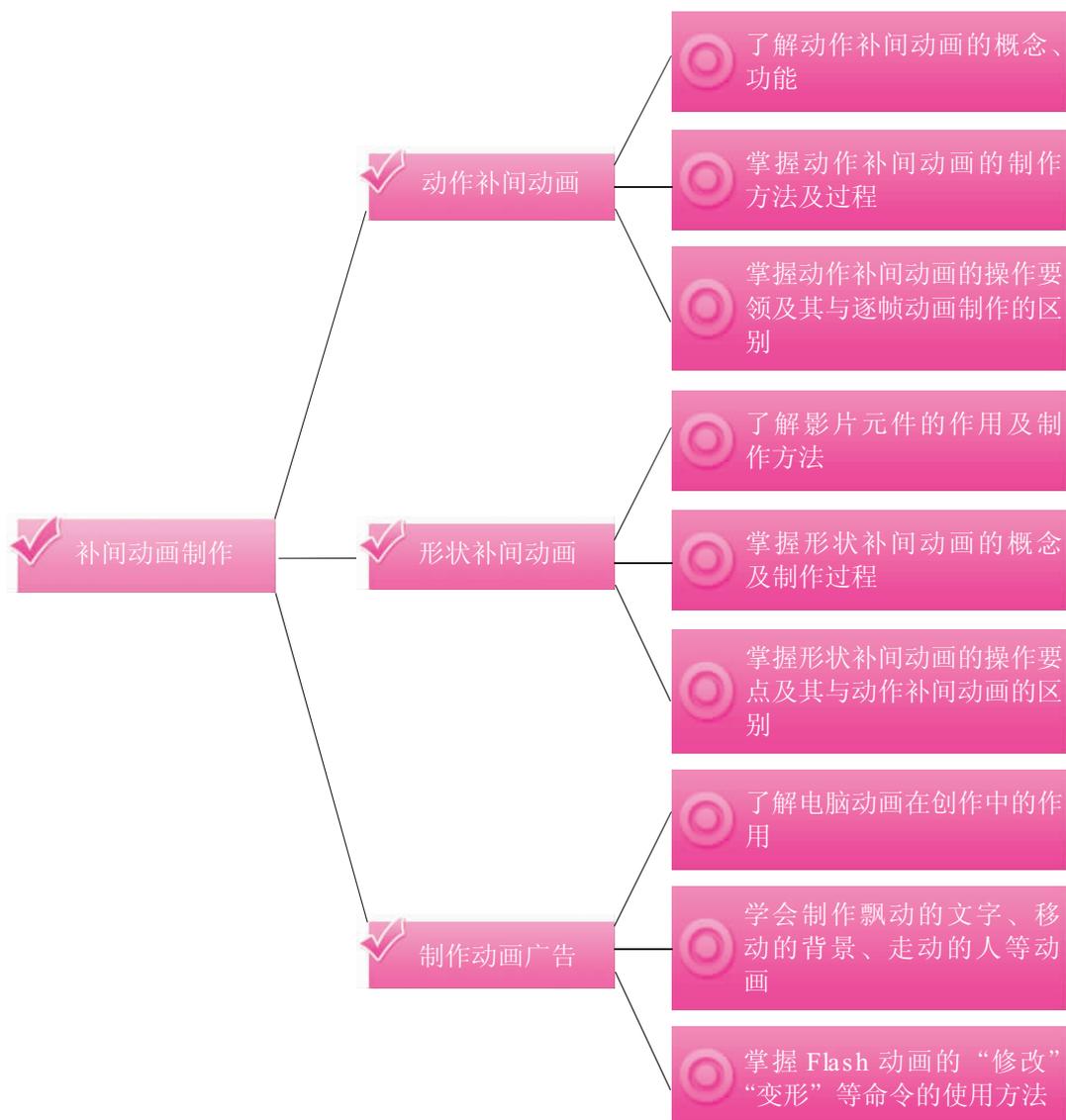
2. 操作题

利用 Flash 软件制作一个逐帧动画, 如一朵逐渐绽放的花朵。



主题二 补间动画制作

补间动画是 Flash 动画最重要的特色，因此本主题内容是整个电脑动画知识学习的重要点。教材中重点介绍了补间动画的概念、作用以及 Flash 软件中常见补间动画的类型；动作补间动画和形状补间动画的概念、制作方法以及它们相互之间的区别、它们与逐帧动画的区别。在介绍这两类补间动画制作的过程中还穿插介绍了 Flash 软件的使用方法。





学习指导



任务一 动作补间动画



知识要览

- (1) 动作补间动画的概念, 如对象的位置、大小、角度发生变化。
- (2) 时间轴、关键帧、空白关键帧、图层的概念及作用。
- (3) 动作补间动画制作的基本过程及操作要领。
- (4) 元件的作用, 文档属性的设置。
- (5) 时间轴特效的多种动态效果功能。



过程与方法

活动一:

阅读教材第 17 页的“案例分析”, 回答教材第 18 页的“思考”。

为什么小迪只在三个位置分别绘制了正方形、八边形和圆形就能够实现图形变化的动画效果? 动作补间动画与逐帧动画有什么区别?

活动二:

完成教材第 18 页“做中学”的弹球运动, 其操作要点如下。

- (1) 新建文档, 在图层 1 导入背景图片, 插入适当帧。
- (2) 新建图层, 在新图层上的第 1 帧制作小球元件。
- (3) 在第 15 帧、第 30 帧处插入关键帧, 移动小球的运动位置(最高位置、最低位置)。
- (4) 在两个关键帧之间创建动作补间动画。

活动三:

完成教材第 20 页的“探究”, 并填写探究结果。

制作星星从左到右“淡化”“涂抹”的渐变效果, 操作方法如下。

- (1) 选中该图层中的_____。
- (2) 执行_____命令。
- (3) 在弹出的_____对话框中设置_____数和_____变化效果。



活动四:

完成教材第 22 页的“马上行动”，归纳动作补间动画的操作过程，填写表 2-1 空白处。

表 2-1

操作步骤	操作要点
(1) 建立文档	启动 Flash，新建 Flash 文档
(2) 制作背景	可以用文档属性设置背景，也可以_____
(3) 添加图层，编辑对象	利用绘图工具制作、编辑对象，或从_____导入对象
(4) 转换元件	将对象转换成元件（或将对象直接制作成元件）
(5) 插入关键帧	在时间轴上，选择相应的_____，插入_____，移动对象_____
(6) 创建补间动画	在_____处，创建_____，根据需要修改“简易”值。简易值范围为_____到_____
(7) 保存并测试影片	保存文件，测试影片



练习与提高

1. 选择题（将正确的选项填入括号中）

- (1) 下列关于图形元件的叙述，正确的是（ ）。
- A. 可用来创建可重复使用的，并依赖于主电影时间轴的动画片段
- B. 可用来创建可重复使用的，但不依赖于主电影时间轴的动画片段
- C. 可以在图形元件中使用声音
- D. 可以在图形元件中使用交互式控件
- (2) 下列关于使用元件的优点的叙述，正确的是（ ）。
- A. 使用元件可以使电影的编辑更加简单化
- B. 使用元件可以使发布文件的大小显著地缩减
- C. 使用元件可以使电影的播放速度加快
- D. 以上均正确
- (3) 下列关于帧及逐帧动画和渐变动画的说法正确的是（ ）。
- A. 对于这两种动画模式，Flash MX 都必须记录完整的各帧信息
- B. 前者必须做好各帧的完整记录，而后者不用



C. 前者不必做各帧的完整记录, 而后者必须做好各帧的完整记录

D. 以上说法均不对

(4) 以下操作可以使 Flash 进入直接编辑元件的模式的是()。(多选题)

A. 双击舞台上的元件实例

B. 选中舞台上的元件, 然后单击鼠标右键, 从弹出的快捷菜单中选择“自由转换”

C. 双击库面板内的元件图标

D. 将舞台上的元件拖动到库面板上

(5) 在 Flash MX 中, 要绘制基本的几何形状, 不存在的绘图工具是()。

A. 直线

B. 椭圆

C. 三角形

D. 矩形

2. 操作题

(1) 完成教材第 18 页“做中学”的弹球运动。

(2) 完成教材第 20 页“探究”《乡村月夜》的动作补间动画。



任务二 形状补间动画



知识要览

- (1) 形状补间动画的概念和作用。
- (2) 形状补间动画制作的基本过程和操作要领。
- (3) 影片剪辑元件的功能及制作方法。
- (4) 刷子工具的作用, 用刷子工具绘制多种图形。
- (5) 创作形状补间动画的应用实例。



过程与方法

活动一:

完成教材第 23 页的“做中学”, 了解形状补间动画的制作过程。

活动二:

完成教材第 24 页的“马上行动”, 将蓝色数字“9”变为红色数字“6”。

活动三:

完成教材第 25 页的“探究”, 并填写探究结果。

(1) 影片剪辑元件的制作方法与普通动画制作的不同之处在于生成_____。

它可以多次应用在场景设计中, 其目的是节省动画制作的_____及减少动画文件的

_____。