



经江苏省中小学教材审定委员会2007年审查通过
九年义务教育三年制初级中学教科书

初中（下册） 信息技术

江苏省中小学教学研究室

CHONG XINXI JISHU



凤凰出版传媒集团
江苏科学技术出版社

CHUZHONG
XINXI
JISHU

装帧设计 刘旭东

ISBN 978-7-5345-5445-2



9 787534 554452 >

定价:5.44 元

审批号 苏费登(07秋)第136号 举报电话:12358

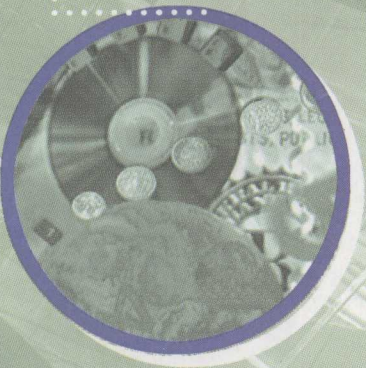


经江苏省中小学教材审定委员会2007年审查通过
九年义务教育三年制初级中学教科书



初中（下册） 信息技术

江苏省中小学教学研究室



凤凰出版传媒集团
江苏科学技术出版社

江苏省中小学教学研究室
江苏省教育科学研究院

初中信息技术

下册

江苏省中小学教学研究室

初中信息技术(下册)

编 著 江苏省中小学教学研究室
责任编辑 刘海阳 卢 强
责任校对 郝慧华
责任监制 曹叶平

出版发行 江苏科学技术出版社(南京市湖南路 47 号,邮编:210009)
网 址 <http://www.pspress.cn>
集团地址 凤凰出版传媒集团(南京市中央路 165 号,邮编:210009)
集团网址 凤凰出版传媒网 <http://www.ppm.cn>
经 销 江苏省新华发行集团有限公司
制 版 南京水晶山制版有限公司
印 刷 通州市印刷总厂有限公司

开 本 787 mm × 1 092 mm 1/16
印 张 7
版 次 2007 年 7 月第 1 版
印 次 2007 年 7 月第 1 次印刷

标准书号 ISBN 978-7-5345-5445-2
定 价 5.44 元

图书如有印装质量问题,可随时向我社出版科调换。

PDG

说 明

信息技术教育作为九年义务教育综合实践活动课程中的四个必修内容领域之一,是由国家规定、地方和学校组织开发与实施的课程。2007年3月,江苏省教育厅制订了《江苏省义务教育信息技术课程指导纲要(试行)》。

根据《江苏省义务教育信息技术课程指导纲要(试行)》的要求,我们组织编写了本套中小学信息技术教材。本套教材帮助学生掌握信息时代生存与发展必需的信息技术基础知识和基本技能,形成在日常生活与学习中应用信息技术解决问题的基本态度与基本能力,形成与信息社会相适应的良好行为习惯,为培养能够适应信息社会发展挑战的创造性人才打下基础。

本套教材的必修部分基于 Windows XP、Office 2003 等软件平台,分为信息的识别与获取、信息的存储与管理、信息的加工与表达、信息的发布与交流等四部分内容。本套教材的选修部分包括程序设计和机器人两部分内容。此外,教材还配有光盘,主要包括教学中所有的操作示例、学习课件以及素材等,是学生必备的学习资料。

在此,特别感谢李艺、吉根林、薛维明等老师的大力指导和帮助。

教材支持网站:<http://www.jsitt.com>。

江苏省中小学教学研究室

2007年7月

初中信息技术(下册)

主 编 李生元 蔡绍稷

编委会主任 董洪亮 傅 梅

分 册 主 编 皮何总

编委会名单 蔡绍稷 曹恒来 陈 平 韩 晨 李生元

(按拼音顺序) 李竹君 皮何总 史弘文 孙 伟 王 超

王建民 王卫全 徐俊生 许礼光 赵春声

朱世周 诸卫兵

编写组名单 曹恒来 陈 平 樊天岳 方 彤 高忠新

(按拼音顺序) 韩 晨 江榕春 李 力 李竹君 林厚从

栾富海 皮何总 史弘文 孙 伟 王 超

王建民 王卫全 吴再陵 徐俊生 姚 勇

张涌根 张正泉 赵春声 赵 旭 郑东红

郑 茜 朱世周 诸卫兵 朱卓伟

目 录

第 8 单元 动画制作

第 1 节 动画基础知识	138
1 动画基础	138
2 从网上获取计算机动画	139
3 常用的动画制作软件	140
第 2 节 初识 Flash 动画软件	144
1 Flash 窗口	144
2 分析 Flash 动画源文件	145
3 制作简单的 Flash 动画	146
第 3 节 制作基本动画	149
1 “动画补间”动画	149
2 “形状补间”动画	154

第 9 单元 制作多媒体作品

第 1 节 认识多媒体作品及其制作工具	160
1 赏析多媒体作品	160
2 常见多媒体制作工具	161
第 2 节 多媒体作品制作流程	164
1 需求分析	164
2 规划与设计	165
3 素材采集与加工	168
4 作品集成	169
5 发布与评价	169

第3节 制作多媒体作品“苏州园林”	170
1 首页的设计与制作	171
2 页面按钮的制作	174
3 在页面中插入视频	175
4 在页面中插入动画	176
5 多媒体作品的整体优化	179
第4节 发布与评价多媒体作品	182
1 多媒体作品的发布	182
2 多媒体作品的评价	183

第10单元 走进网络世界

第1节 网络基础知识	186
1 广义网络	186
2 计算机网络	187
3 认识因特网	189
4 接入因特网	191
第2节 功能强大的因特网	193
1 网络基本服务	194
2 网络的常见应用	197
第3节 安全上网,健康上网	200
1 虚拟事物与现实事物	200
2 遵守基本网络道德	202

第11单元 设计主题网站

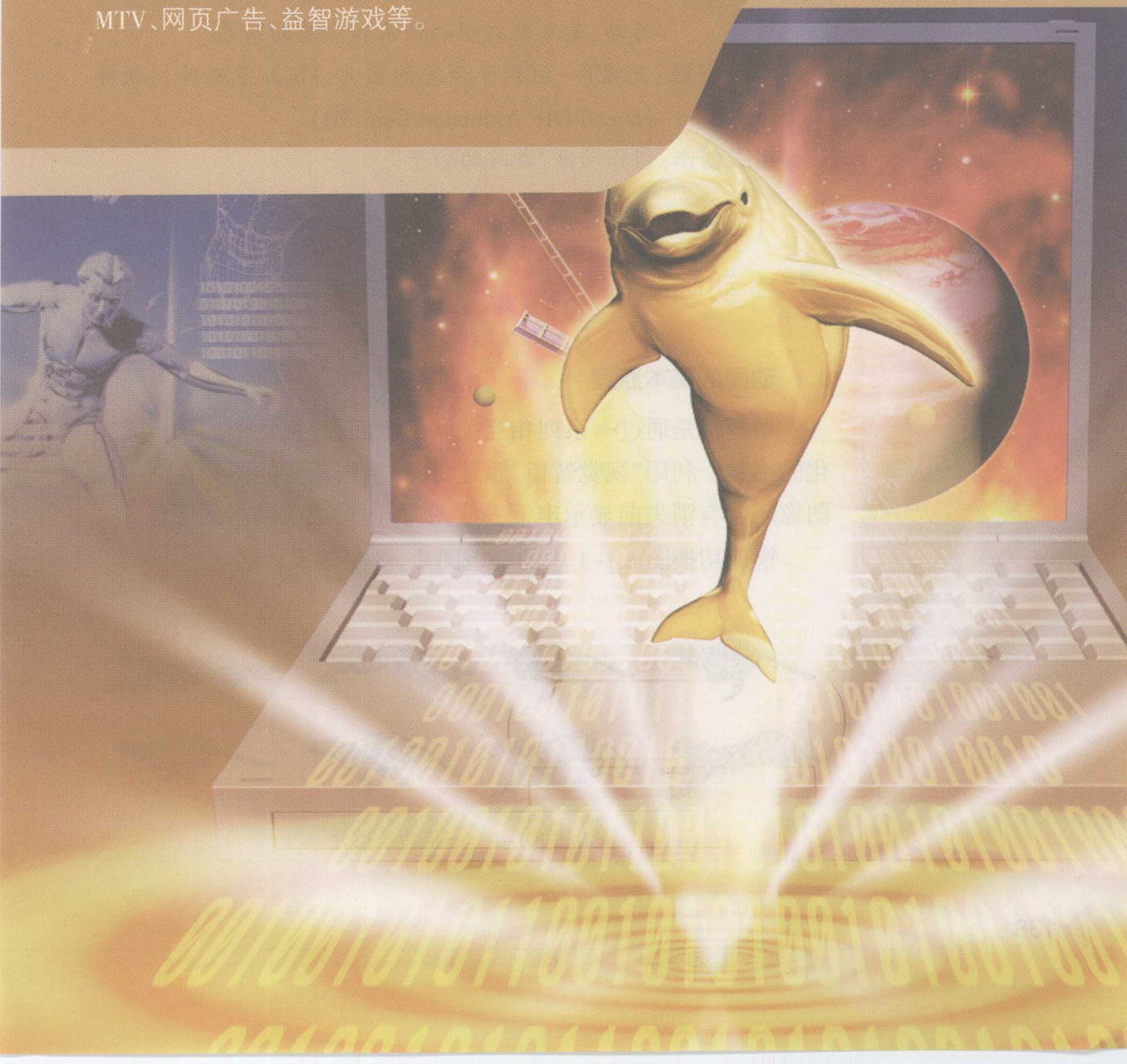
第1节 网站规划	205
1 确定主题,规划网站	206

2 收集素材·····	208
第2节 制作网站·····	210
1 认识 FrontPage·····	211
2 创建网站,制作首页·····	213
3 应用表格布局网页结构·····	218
4 给网页添加动感效果·····	220
5 制作交互功能的网页·····	222
6 框架网页的制作·····	226
7 设置超链接·····	231
第3节 网站的发布与评价·····	236
1 检查与测试站点·····	236
2 发布站点·····	238
3 评价网站·····	239



第8单元 动画制作

动画有着悠久的历史,我国民间的走马灯和皮影戏就是动画的一种古老表现形式。国产动画片中“孙悟空”的形象闻名世界,“米老鼠”、“唐老鸭”等国外动画形象也深受大众的喜爱。现代科学技术的发展为动画注入了新的活力,如网上的生日贺卡、MTV、网页广告、益智游戏等。



第1节 动画基础知识



学习任务

学习目标:了解动画制作的原理及常用软件,学会动画素材的采集方法

学习感悟:动画技术将运动事物化动为静,将静止画面化静为动,是人类文明的传承和智慧的结晶

学习资源:光盘(一组豹子奔跑的图片、Flash 范例等)、软件(Ulead GIF Animator、Cool 3D)

实践创作:制作动画“奔跑的豹子”



学习过程

1 动画基础

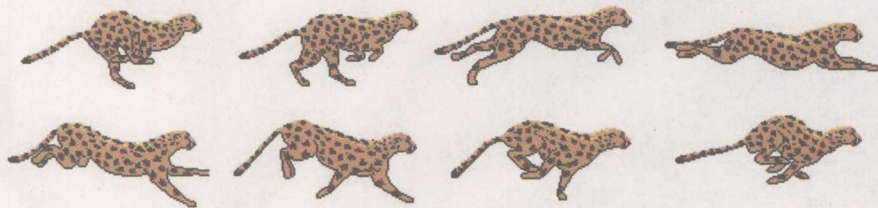
1.1 动画的基本原理

动画片

它采用“逐格摄影”的方法,将一系列互相之间只有细微变化而动作连续的画面拍摄下来,然后高速放映,以获得形象活动的艺术效果。

动画就是通过一系列相互关联的画面,让视觉形成了连续变化的感觉。利用“视觉暂留”原理,让一系列渐变的图像在前一幅图像还没有消失前显示出下一幅图像,便形成了动态的影像。

快速切换图 8.1-1 中的一组图片,观察效果。📀



▲ 图 8.1-1 一组豹子图片

1.2 动画的分类

动画的分类有很多种:在制作技术和手段上,动画可分为以手工绘制为主的传统动画和以计算机制作为主的计算机动画;在空间的视觉效果上,动画又可分为平面动画(图 8.1-2)和三维动画(图 8.1-3)。



▲ 图 8.1-2 平面动画



▲ 图 8.1-3 三维动画

2 从网上获取计算机动画

目前许多网站都提供动画素材,方便人们搜索使用:

3lian 素材	http://www.3lian.com
网页制作大宝库	http://www.dabaoku.com/gif
素材中国	http://www.sccnn.com
图片素材库	http://sucai.jz173.com
素材精品屋	http://www.sucaiw.com

2.1 下载 GIF 动画

访问 GIF 动画资源网站,右击需下载的 GIF 动画,选择“图片另存为”命令,可将该动画下载下来。

Flash 动画

Flash 动画采用矢量图形,可以根据观看者的喜好缩放动画播放窗口的大小,图片的显示质量都不会改变。用矢量图制作的动画播放更流畅,下载速度更快。

2.2 下载 Flash 动画



实践学习

Step 1 安装软件 Flash Catcher。

Step 2 浏览网页,当所打开的网页中含有 Flash 动画时,将指针移至 Flash 动画的左上角,会自动出现“存盘”按钮,如图 8.1-4 所示。

Step 3 单击“存盘”按钮,选择适当的路径后保存动画。



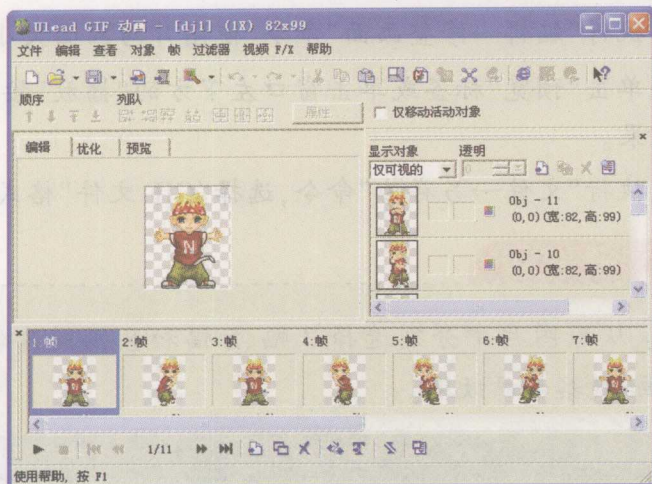
▲ 图 8.1-4 保存 Flash 动画

3 常用的动画制作软件

3.1 GIF 动画制作软件 Ulead GIF Animator

Ulead GIF Animator 是友立公司开发的 GIF 动画制作软件,它使用方便、制作快捷,可以套用大量现成的特效。

用 Ulead GIF Animator 打开 GIF 动画文件(图 8.1-5),可以发现,GIF 动画实际上是由若干幅动作连续的静态图片组构成的。



◀ 图 8.1-5
Ulead GIF Animator 汉化版

实践学习

制作一幅“豹子奔跑”的 GIF 动画。

Step 1 收集一组内容相似的图片,如图 8.1-1 所示。

Step 2 启动 GIF 动画制作软件 Ulead GIF Animator。

Step 3 执行“文件→添加图像”命令,打开“添加图像”对话框。

在存放图片的文件夹中选择所有图片,并选中“插入为新建帧”(如图 8.1-6 所示),单击“打开”按钮,导入图片到各新建帧。



◀ 图 8.1-6
选择一组图片

step 4 执行“编辑→修整画面”命令,使图片与画面大小吻合。

step 5 单击“预览”标签或单击窗口左下方的“播放”按钮 , 观看动画效果。

step 6 执行“文件→另存为”命令,选择“GIF 文件”格式保存。

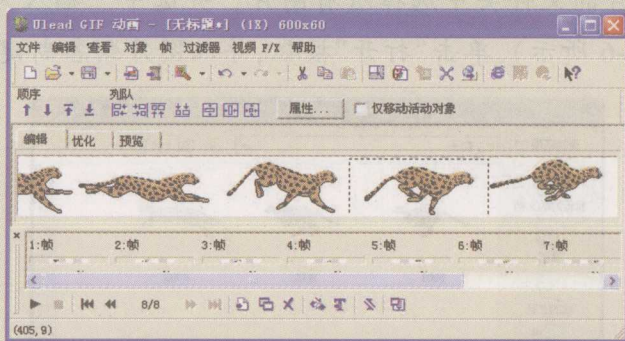


探究学习

(1) 从原图片中分别选择 3 幅、5 幅和 8 幅图片制作成 GIF 动画,观察动画效果。

所选图片	图片数	动画效果
第 1、5、7 幅	3	
第 1、3、5、7、8 幅	5	
第 1~8 幅	8	

(2) 如何使得“豹子”动画中的豹子向前奔跑,而不是原地跳跃?(提示:可调整画面尺寸使其幅面加宽,如“600×60”,再将各帧图片的位置按照图 8.1-7 所示的次序从左到右排列)



▲ 图 8.1-7 将各帧图片从左到右排列

3.2 Ulead COOL 3D 文字动画软件

Ulead Cool 3D 是友立公司出品的一款专门制作文字 3D 效果的软件,通过它可以方便地生成具有各种特殊效果的 3D 动画文字。



Ulead Cool 3D 为文字提供了材质、边框、光线、颜色、动画等效果。

例如,选择效果区中的“对象风格”下的“灯光和颜色”,然后在右面的图例中双击其中一个合适的式样,输入的文字上就出现了这种效果,如图 8.1-8 所示。



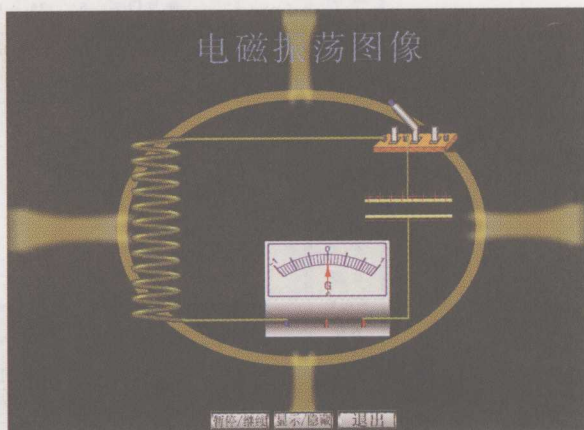
◀ 图 8.1-8
Ulead COOL 3D

3.3 Flash 动画软件

随着网络的发展,利用 Flash 制作的动画随处可见,包括电子贺卡(图 8.1-9)、网页广告、Flash 游戏、MTV 和宣传短片,以及各种 Flash 教学课件(图 8.1-10)等。



▲ 图 8.1-9 Flash 电子贺卡



▲ 图 8.1-10 Flash 教学课件

第2节 初识Flash动画软件



学习任务

学习目标:认识Flash操作界面,学会Flash常用工具的使用,初步理解Flash动画制作中的基本知识,体验Flash动画制作的一般步骤

学习感悟:从最简单的做起,循序渐进,成功一定会属于你

学习资源:软件(Flash 8)、光盘(时钟.flas)

实践创作:制作动画“移动的小球”



学习过程

1 Flash 窗口

打开Flash 8,如图8.2-1所示。窗口包括标题栏、菜单栏、工具面板、图层区、时间轴、舞台和各种面板等。

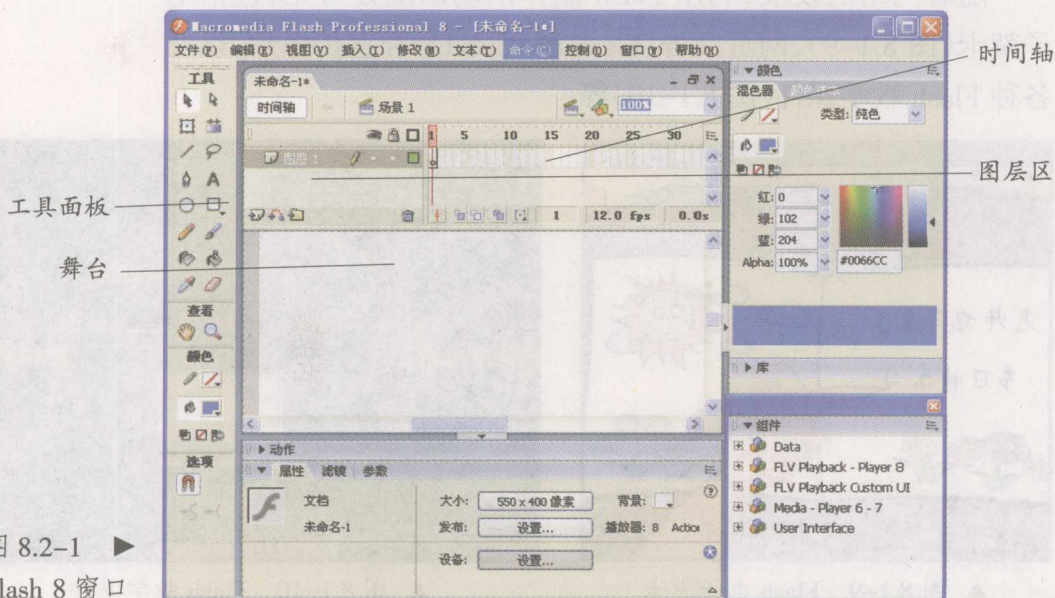


图 8.2-1
Flash 8 窗口