



义务教育课程标准实验教科书（实验本）



信息技术

XIN XI JI SHU

内蒙古自治区电化教育馆 组编

叶金霞 主编



★ 九 年 级 上 册

 辽宁教育出版社

义务教育课程标准实验教科书（实验本）

信息技术

XIN XI JI SHU

内蒙古自治区电化教育馆 组编

叶金霞 主编

★ 九 年 级 上 册

 辽宁教育出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

信息技术 九年级 (上册) / 叶金霞主编. -沈阳: 辽宁教育出版社, 2005.7
(2008.8 重印)

ISBN 978-7-5382-7533-9

I.信… II.叶… III.计算机课-初中-教材 IV.G634.671

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 068026 号

辽宁教育出版社出版、发行

(沈阳市和平区十一纬路 25 号 邮政编码 110003)

金城印刷厂印刷

开本: 787 毫米× 1092 毫米 1/16 字数: 80 千字 印张: 5

2005 年 7 月第 1 版

2008 年 8 月第 4 次印刷

责任编辑: 夏兰兰 吕 冰

责任校对: 耿 珺

封面设计: 吴光前 刘玉琛

版式设计: 熊 飞

ISBN 978- 7- 5382- 7533- 9

定价: 4.40 元

编审委员会

主 任	刘振基					
副主任	崔 崇	田永健				
成 员	刘振基	崔 崇	田永健	张学岐	哈斯巴根	刘兰九
	杨海英	张小勇	李 刚			

编写委员会

主 编	叶金霞					
成 员	叶金霞	洪 波	赵春芝	刘明娟	丁 巍	王 丽
	郝 颖					

前 言

根据教育部下发的《中小学信息技术课程指导纲要(试行)》和内蒙古自治区教育厅对中小学开设信息技术课程的要求,结合新一轮课程改革的精神,我们组织了信息技术学科的专家、教研人员、一线教师编写了这套《初中信息技术教材》。

教材在编写中充分体现了课程改革的新理念,以培养学生的创新精神和实践能力为重点;以发展学生积极学习和探究信息技术的兴趣,培养良好的信息意识,提高信息处理能力为目标;将信息技术与学生的其他学科学习紧密相连;充分发挥学生的主体性;体现自主性学习、协作性学习、发现性学习的方法;培养学生借助计算机和网络获取、处理、表达信息并用以解决实际问题的能力。

教材在素材选取和体例安排上强调知识与技能并重,明确目标,任务驱动;在掌握基本知识和基本技能的基础上,给学生以想象的空间,发挥其创新意识和创造能力;在操作系统和应用软件平台的选择上,充分考虑了信息技术的发展和内蒙古中小学计算机硬件环境现状,在兼顾 Windows 98 的同时,以目前普遍使用的 Windows XP 等软件平台为主。

教材以模块形式进行编写,每个单元下以分课的形式设计栏目。栏目为:“学习任务”、“学习活动”、“知识与技能”、“学习评价”、“参考屋”。“学习任务”是每课应该达到的教学目标;“学习活动”是设置学习任务,探索完成任务的方法和途径,是促进思维能力的培养;“知识与技能”是教师讲解和演示的基本知识点和学生应该掌握的基本技能;“学习评价”是对本课知识掌握的程度。评价的方式可以是自评、学生间的互评、教师评;“参考屋”是拓宽学生的知识,供学有余力的学生参考,其目的是培养学生主动学习和多了解一些知识。

本册教材在课时安排上为 20 课时,供初中九年级上学期使用。在内容上编写了 1 个单元 20 课。在教学过程中,教师可以根据本校设备情况、课时安排、学生水平等客观因素做适当的缩减或拓宽,以达到教学目标为准。

参加本书编写的教师有:叶金霞、洪波、赵春芝、刘明娟、丁巍、王丽、郝颖;全书由叶金霞主编。

由于编写时间仓促,加之我们的水平有限,本书可能会存在很多问题,敬请教师批评指正。

编者
2008 年 3 月



目录

MULU

第一单元 用计算机制作多媒体作品

第一课 绘画之家——Flash 基本绘图	1
第二课 建筑设计师——绘制基本几何体	6
第三课 童年的记忆——绘制背景图片	9
第四课 “蝉”与“开始”按钮——创建符号	12
第五课 让我们荡起双桨——文本编辑	16
第六课 落在树枝上的“蝉”——创建实体	20
第七课 水中漂浮的船——图形的编辑与修改	24
第八课 重叠的透明纸——图层的操作	28
第九课 制作属于你的影片——帧的操作	32
第十课 随风摇晃的树枝——创建动画	36
第十一课 天空飞翔的两只小鸟——移动渐变动画	41
第十二课 老鼠变小鸟——形状渐变动画	45
第十三课 沿轨道运动的地球——引导层的使用	49
第十四课 聚光灯扫过的文字——遮罩层的使用	54
第十五课 制作交互按钮——使用动作语句（一）	58
第十六课 跟随鼠标转动的星星——使用动作语句（二）	62
第十七课 有声有色——添加声音	66
第十八课 动画的调音台——声音的控制	70
第十九课 动画的时间表——制作预载进度条	75
第二十课 综合实践	80

第一单元 用计算机制作多媒体作品



由 Macromedia 公司研制的 Flash MX 是当今最热门、最流行的动画制作软件之一。它充分运用运动、声音、交互以及时间等多媒体基本元素来传递信息、思想或者观念，以满足多种多样的多媒体制作要求。本单元以音乐动画“让我们荡起双桨”为例，学习 Flash 多媒体动画制作的过程和方法，如图 1-1 所示。



图 1-1

第一课 绘画之家——Flash 基本绘图



学习任务

1. 了解 Flash 的功能、特点及窗口的组成；
2. 掌握各种绘图工具的功能及使用方法；
3. 灵活运用绘图工具绘制各种图形。



学习活动

1. 教师讲解窗口组成；
2. 教师讲解演示铅笔工具的使用方法；

3. 学生通过自学掌握直线、椭圆、矩形、着色等工具的使用方法；
4. 学生利用所学知识创作图片。



知识与技能

1. 初识 Flash MX

启动 Flash MX 后，屏幕显示如图 1- 1- 1 所示的窗口界面。本节课重点学习工具箱中铅笔工具的功能和使用方法。

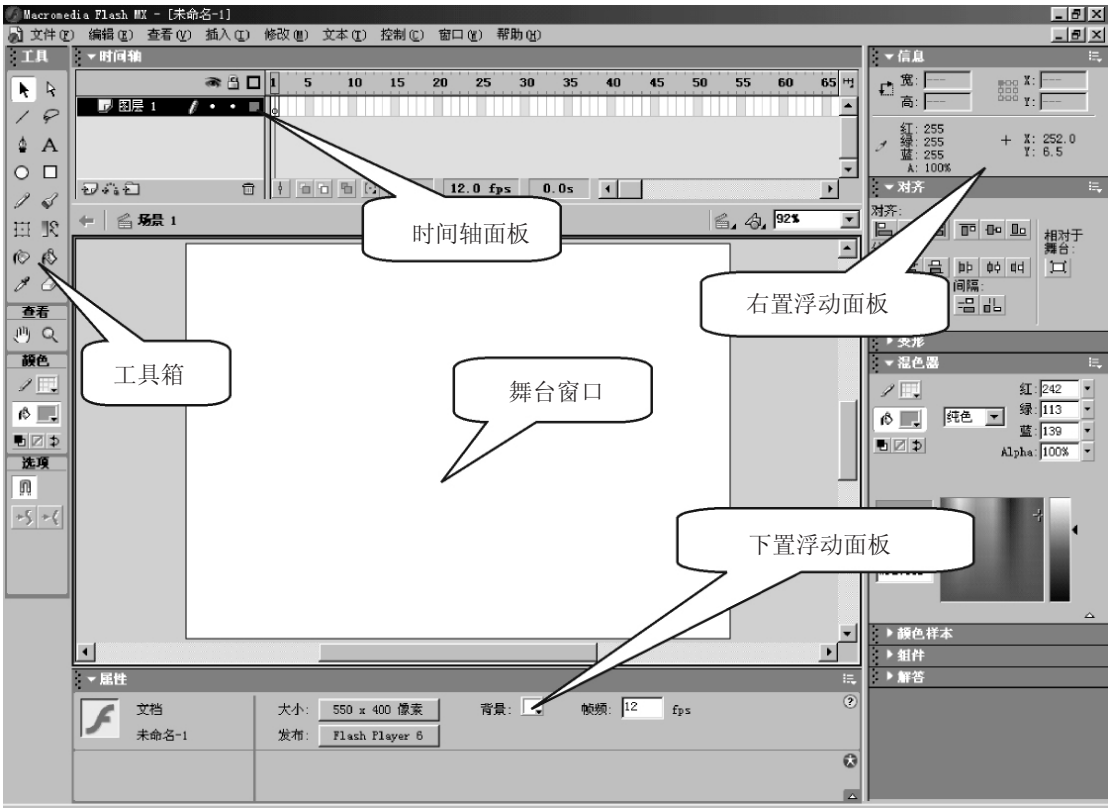


图 1- 1- 1

2. 工具箱 (Tools)

Flash 工具箱中提供了各种绘图工具，用户可以方便地运用这些工具创作各种基本图形。工具箱如图 1- 1- 2 所示。

- 铅笔工具：用于绘制自由的曲线。
- 钢笔工具：用于绘制高精度的曲线。
- 线条工具：用于绘制直线。
- 墨水瓶工具：用于为绘制好的线条重新填充颜色。



• 颜料桶工具 ：可以在封闭的线条内部填充颜色。

• 刷子工具 ：可以像实际生活中的画笔一样绘制色块。

• 部分选取工具 ：可以选择线的节点并调整节点的位置和弯曲程度。

• 任意变形工具 ：可以将图形进行拉伸、倾斜、扭曲、旋转等操作。

• 填充变形工具 ：可以将填充色进行拉伸、倾斜、旋转。

• 橡皮擦工具 ：用于擦除绘制错误的线条和色块。

• 笔触颜色  ：用于设置线条颜色，配合混色器还可以设置颜色的透明度。

• 填充色  ：用于设置填充色，配合混色器还可以设置渐变色。

• 选择工具 ：可以方便地选择和移动图形的线条和色块。

• 套索工具 ：在图形上拖动鼠标可以选择线条的一部分或色块的某一区域。

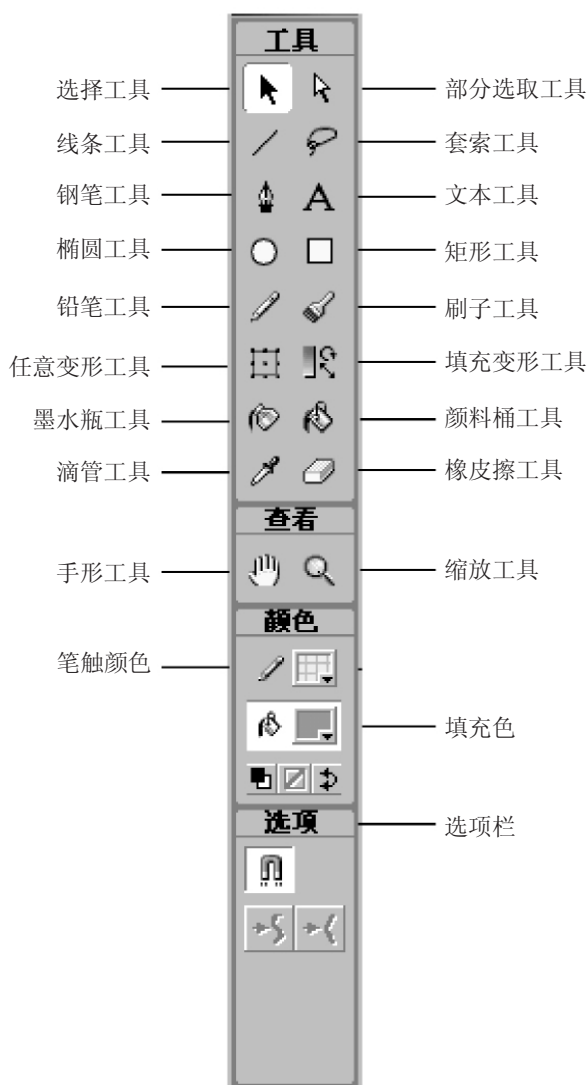


图 1-1-2

3. 工具的简单运用

① 铅笔工具 (绘制任意图形)

使用铅笔工具可以在舞台上根据需要进行绘制图形。铅笔工具有三个附加选项，分别设定不同的画线模式，如图 1-1-3 所示。

① 伸直：可以识别线段和形状，使所画线变得平直，并使其近似转变成角、椭圆、圆、矩形或正方形等简单的几何图形，如图 1-1-4 “释放鼠标前的显示”和 1-1-5 “释放鼠标后的显示”所示。

② 平滑：可以减少曲线的线段数量，使轨迹趋于平坦，如图 1-1-6 “释放鼠标前的显示”和图 1-1-7 “释放鼠标后的显示”所示。

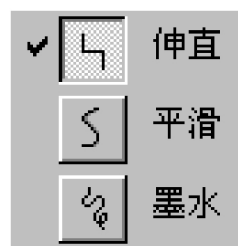


图 1-1-3

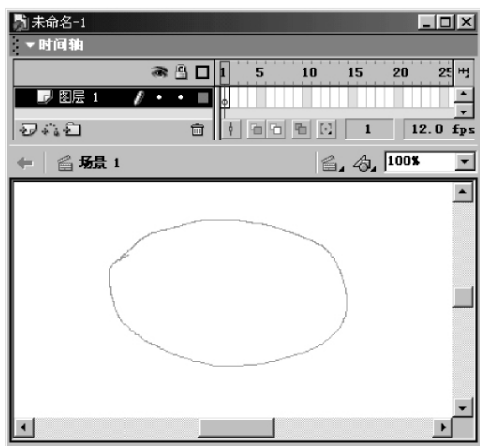


图 1-1-4



图 1-1-5

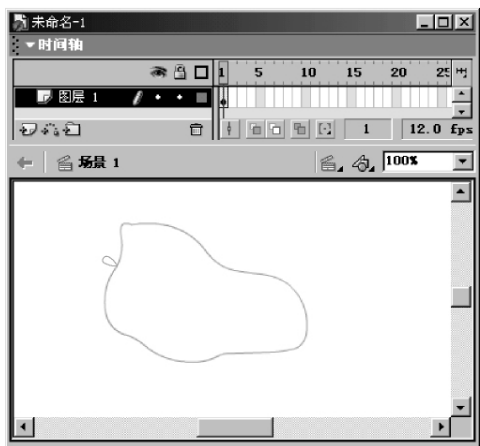


图 1-1-6

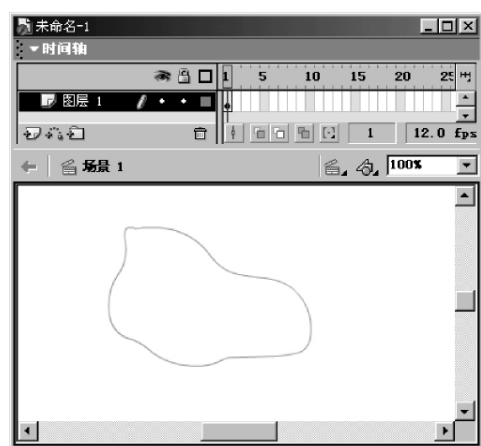


图 1-1-7

③墨水：基本保持描绘的轨迹，使其接近于徒手绘制的形状，如图 1-1-8 “释放鼠标前的显示”和图 1-1-9 “释放鼠标后的显示”所示。



图 1-1-8



图 1-1-9



② 墨水瓶工具

① 改变线的颜色

选择工具箱上的描绘颜色工具，将颜色改变后，点击墨水瓶工具，在舞台上点选所要修改的线段。被选择的线段的颜色可变成所设置的颜色。

② 设置线段的宽度和线形

选中线条，打开“属性”面板，调整线宽和线形，如图 1-1-10 所示。

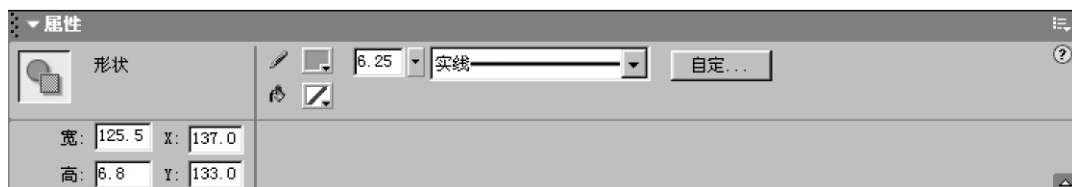


图 1-1-10



学习评价

1. 你能掌握铅笔工具的使用方法吗？
2. 你能掌握直线、椭圆、矩形、着色等工具的使用方法吗？
3. 你能用今天所学的知识画出更美丽的图画吗？

参考屋

如果我们画错了，可以用橡皮擦工具来擦除图形，这个工具用于擦除绘制错误的线条和填充色。在该工具的“选项”栏上可以调节该工具笔头形状、大小等。

橡皮擦工具有两种工具模式：一种是橡皮擦工具；一种是水龙头工具。

1. 使用橡皮擦工具模式有五种擦除方式以供选择。
2. 使用水龙头工具模式可以一下删除填充色。





第二课 建筑设计师——绘制基本几何体



学习任务

1. 进一步掌握各种绘图工具的使用;
2. 掌握任意变形工具和钢笔工具的使用方法;
3. 灵活运用任意变形工具和钢笔工具创作几何体。



学习活动

1. 通过教师讲解,学会任意变形工具、钢笔工具、矩形工具、颜料桶工具的使用方法;
2. 教师演示并指导学生创作如图 1-2-1 所示的图片。

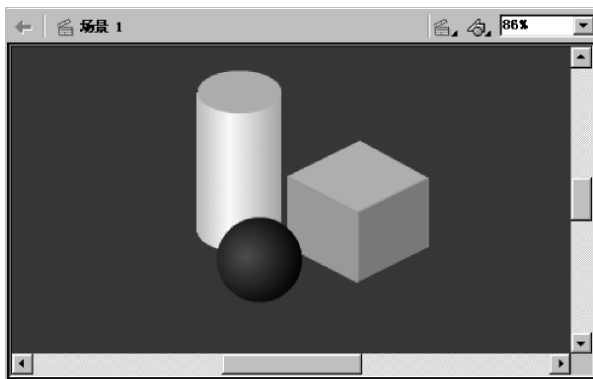


图 1-2-1



知识与技能

我们在创作过程中有许多物体是由几何体构成的,本节课学习几种基本几何体的绘制方法,为以后创作动画打下基础。

1. 绘制立方体

(1) 创建一个 Flash 文档,在“属性”面板中将背景色设置为深蓝色,如图 1-2-2 所示。

(2) 在工具栏上将填充色设置为绿色,然后选择矩形工具在舞台窗口中画出一个矩形图形,如图 1-2-3 所示。

(3) 选择任意变形工具,在矩形图形左侧边框拖动鼠标,使该图案产生倾斜,如图 1-2-4 所示。

(4) 在工具栏上将填充色设置为更深些的绿色,然后选择矩形工具在舞台窗口

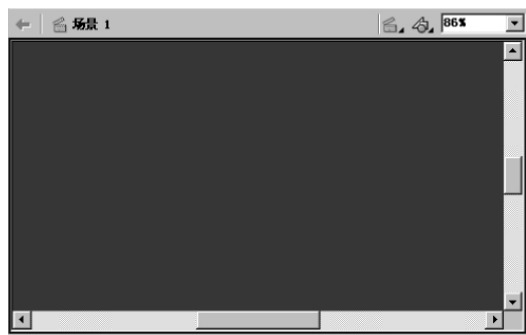


图 1-2-2

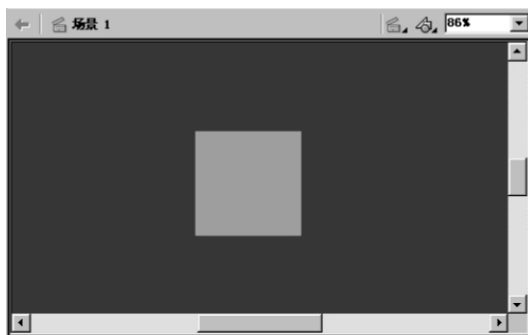


图 1-2-3

中画出一个矩形图形，然后使用部分选取工具将该矩形左侧的顶点与倾斜的矩形的顶点重合，如图 1-2-5 所示。

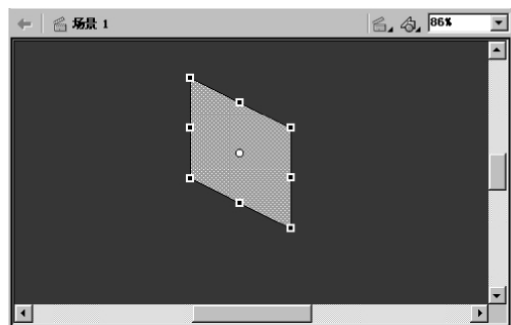


图 1-2-4

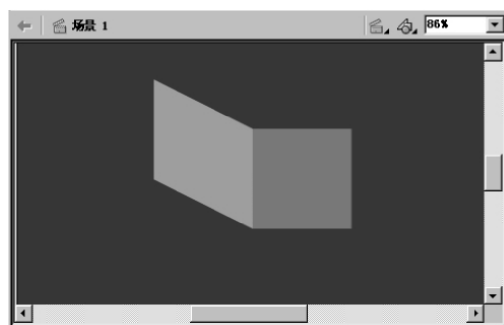


图 1-2-5

⑤ 选择任意变形工具，在矩形图形右侧边框拖动鼠标，使该图案也产生倾斜，这样就绘制了立方体的两个侧面，如图 1-2-6 所示。

⑥ 使用钢笔工具在图形的上方绘制菱形，如图 1-2-7 所示。

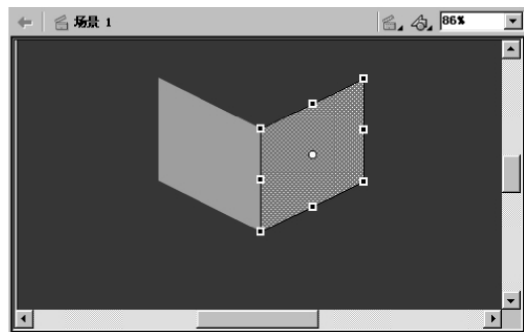


图 1-2-6

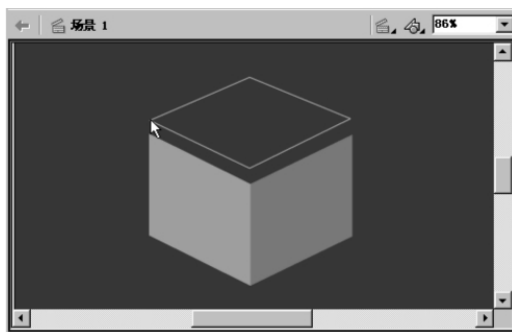


图 1-2-7

⑦ 在菱形内填充较浅的绿色，再使用部分选取工具移动菱形下部的顶点，使之与侧面图形的顶点相重合，这样就形成了立方体的顶面，如图 1-2-8 所示。

2. 绘制圆球体

① 创建一个 Flash 文档，在“属性”面板中将背景色设置为深蓝色。

② 在工具栏上选择椭圆工具，按下【Shift】键不放，用鼠标在舞台窗口中画出一个正圆形，如图 1-2-9 所示。

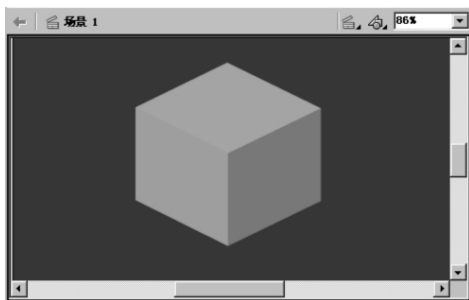


图 1-2-8

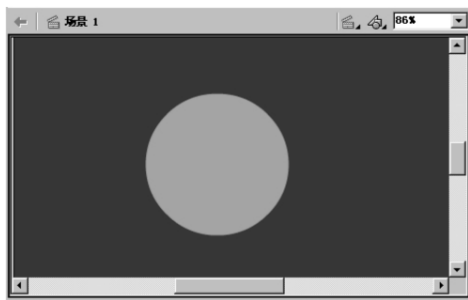


图 1-2-9

③ 在菜单栏选择“窗口”——“混色器”，在弹出的“混色器”面板里将渐变颜色设为红色，将填充色设置为放射状渐变色，如图 1-2-10 所示。

④ 使用颜色桶工具对正圆区域进行填充，然后使用选择工具选择正圆图形的边框线条，按【Delete】键将其删除。如图 1-2-11 所示。

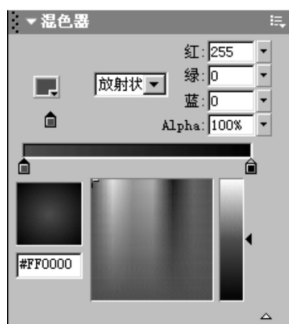


图 1-2-10

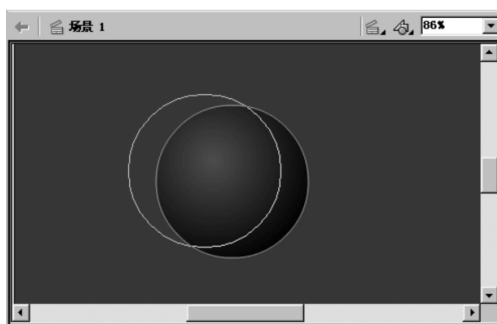


图 1-2-11



学习评价

1. 你能熟练使用“任意变形工具”创作各种几何体图形吗？
2. 结合你的创作过程谈谈你都用了哪些工具？
3. 你能用今天所学知识，创作出多种立体图形吗？

参考屋

我们还可以利用“混色器”面板，为几何体设置不透明度，单击“窗口”——“混色器”就可打开“混色器”面板，在“Alpha”选项后输入数值即可设置不透明度，如图 1-2-12 所示。



图 1-2-12





第三课 童年的记忆——绘制背景图片



学习任务

1. 掌握各种绘图工具的功能及使用方法；
2. 灵活运用绘图工具绘制各种图形。



学习活动

1. 学生利用所学的各种工具来绘制图片；
2. 教师演示并指导学生创作如图 1-3-1 所示的图片。

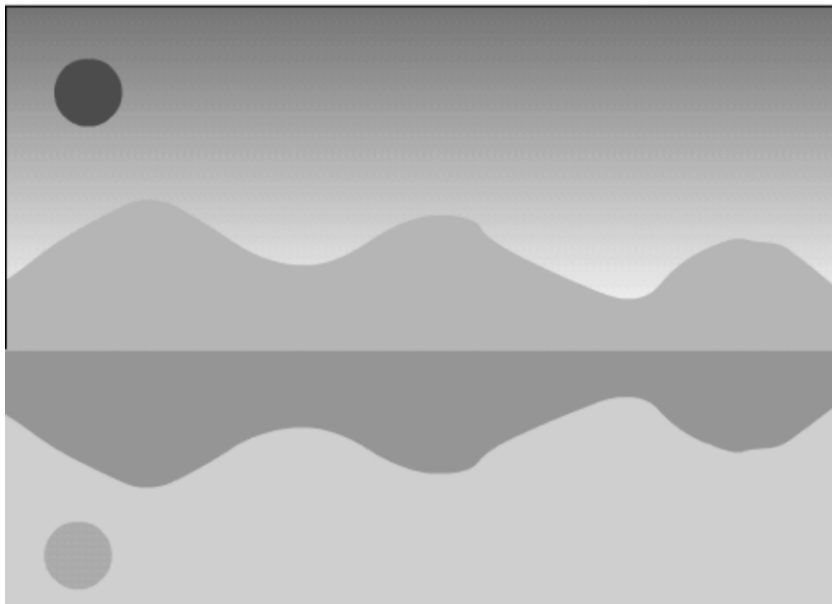


图 1-3-1



知识与技能

这节课开始制作能够给我们带来童年回忆的一首歌“让我们荡起双桨”的 Flash 动画，我们首先来制作动画的背景图片。

1. 单击“文件”——“新建”，创建一个 Flash 文档。
2. 选择矩形工具，在舞台上画出一个矩形，如图 1-3-2 所示。在菜单栏选择“窗口”——“混色器”，在

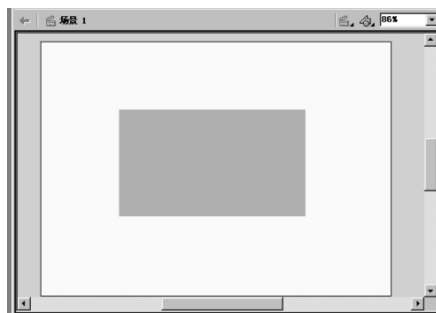


图 1-3-2



弹出的“混色器”面板里将渐变颜色设为淡蓝色，将填充色设置为“线性”渐变色，如图 1-3-3 所示。

3. 在工具栏中选取“任意变形工具”调整矩形，如图 1-3-4 所示。



图 1-3-3

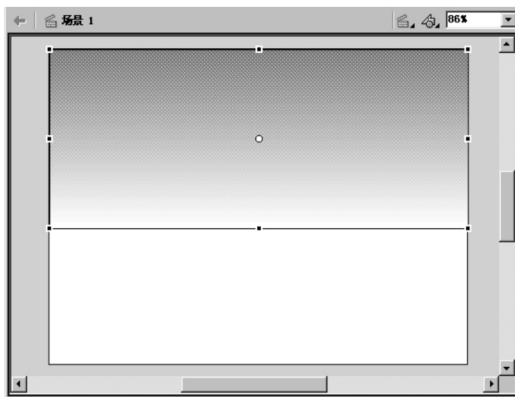


图 1-3-4

4. 将工具栏中的填充色设为淡绿色，再选择矩形工具，在舞台上画出一个矩形，选取“任意变形工具”调整矩形，如图 1-3-5 所示。

5. 将工具栏中的填充色设为浅蓝色，再在工具栏中选取“铅笔工具”在舞台上画出“山”的图形，如图 1-3-6 所示。



图 1-3-5



图 1-3-6

6. 将工具栏中的填充色设为更深一些的蓝色，在工具栏中选取“任意变形工具”调整山的图形，使之成为倒影，如图 1-3-7 所示。

7. 将工具栏中的填充色设为红色，再在工具栏中选取“椭圆工具”在舞台上画出“太阳”，如图 1-3-8 所示。

8. 复制圆形“太阳”，单击“修改”——“组合”，打开“混色器”面板，在 Alpha 后输入数值“20%”，调整不透明度为“20%”，

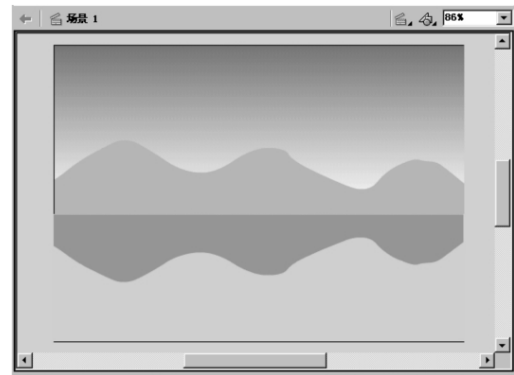


图 1-3-7



作为太阳在水中的倒影，如图 1-3-9 所示。

9. 单击“文件”——“保存”，弹出保存对话框，输入文件名“让我们荡起双桨”。

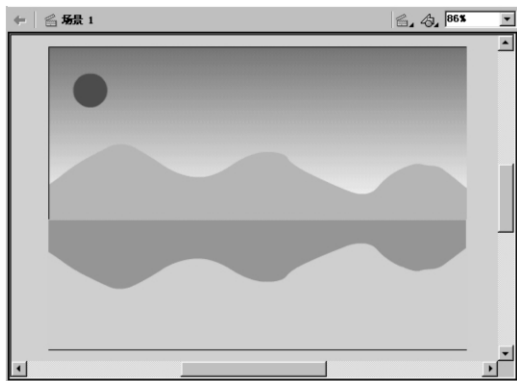


图 1-3-8

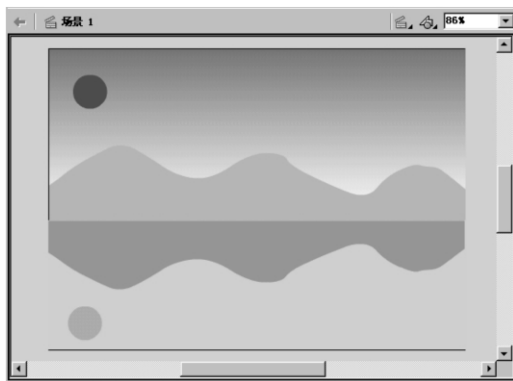


图 1-3-9



学习评价

1. 根据本节课所学知识设计并画出自己喜欢的图形。
要求：灵活运用各种绘图工具，色彩搭配合理，画面美观。
2. 和其他同学比一比，看看谁的作品更好。
3. 你能在全班同学面前讲解演示创作过程吗？

参考屋

1. 按住【Shift】键后，使用直线工具可以绘制出水平或垂直或以 45°角倾斜的直线；使用矩形工具可以绘制出正方形；使用椭圆工具可以绘制出正圆；使用铅笔工具可以绘制出直线。
2. 在绘制直线后，可以对直线进行编辑，方法是：在舞台上右击直线，弹出快捷菜单，选择“属性”选项，打开“属性”面板，然后就可以对直线进行颜色、线条粗细和线型的设置。

