

● 中小学教师必备

中小学

多媒体课件制作 精彩实例教程

刘奇 编著



中小学多媒体课件制作 精彩实例教程

刘 奇 编著

内 容 简 介

为不断提高我国中小学教育的水平,紧跟时代的步伐,利用现代化的教学手段,制作和使用多媒体课件教学,全面提高中小学教育质量,现已成为全国中小学教育的大趋势。本书为适应广大中小学教师的需要,选用当前最为方便、实用的 Authorware、PowerPoint 两大多媒体课件制作软件作为课件的制作工具。

本书不仅讲解两大多媒体课件制作软件的一些主要使用功能,而且结合课件实例,传授制作思路,讲解制作过程、操作步骤与技巧,以方便广大教师学习借鉴。随书赠送的光盘中收录了书中所有的课件实例,便于读者观察演示效果,可直接引入课堂。

版权所有,翻印必究。

本书封面贴有清华大学出版社激光防伪标签,无标签者不得销售。

书 名: 中小学多媒体课件制作精彩实例教程

作 者: 刘 奇 编著

出 版 者: 清华大学出版社

地 址: 北京清华大学学研大厦

<http://www.tup.com.cn> 邮 编: 100084

社 总 机: 010-62770175 客户服务: 010-62776969

责任编辑: 宋 韬

封面设计: 付剑飞

版式设计: 杨 磊

印 装 者: 北京市清华园胶印厂

发 行 者: 新华书店总店北京发行所

开 本: 185 × 260 印张: 22.75 字数: 508 千字

版 次: 2003 年 6 月第 1 版 2004 年 4 月第 2 次印刷

书 号: ISBN 7-89494-078-X

印 数: 5001 ~ 7000

定 价: 38.00 元(附光盘 1 张)

本书如存在文字不清、漏印以及缺页、倒页、脱页等印装质量问题,请与清华大学出版社出版部联系调换。联系电话: (010)62770175-3103 或(010)62795704

前 言

当前,随着计算机的广泛应用,在教育领域,越来越多地借助于信息技术来改变传统的教学方式,目前使用最多的是利用多媒体技术制作课件来辅助教学。本书共分两个部分,第1部分为用 Authorware 制作课件,第2部分为用 PowerPoint 制作课件。分别以当前辅助教学中运用最为广泛的 Authorware 和 PowerPoint 软件为工具,讲解了大量典型实例的制作过程,全书图文并茂、语言流畅,实为中小学教师搞好多媒体教学的得力助手。

Authorware 是 Macromedia 公司三大多媒体制作软件之一,由于其简单易用,无须进行复杂的编程即可制作出集图、文、声音、动作于一体的多媒体作品,所以它广泛用于多媒体制作,特别是教学环境中的课件制作。PowerPoint 则是更为简单实用的课件演示软件。利用该软件可以制作富有动感、色彩丰富的幻灯片,使教师告别黑板和粉笔时代,大大提高教学效率和质量。

本书第1部分以现在最流行的 Authorware 5.2 版本来进行讲解。Authorware 5.2 在功能上有很大提高,不仅增强了编辑系统和编程环境,而且支持 Windows 的 Active X 标准,使多媒体系统的开发更加方便和快捷。Authorware 的使用非常直观、明了,只需要将教学素材添加到图标中,再利用图标设置画面的显示、控制页面的跳转和内容的交互就可以了。第1部分中共用8章全面讲解 Authorware 软件在课件制作中的运用,并列举大量制作实例。

本书第2部分在介绍了 PowerPoint 2002 入门知识之后,根据中小学各科的教学特点,结合 PowerPoint 2002 这些方面的优势功能,精选了《登高》语文课件、《几何图形综合》教学课件、《蒸腾作用》和《生态知识》生物课件、《浮力大小综合分析演示》物理课件,以及《天文知识》综合课件和图表分析课件等。并给出了这些课件的制作思路、操作步骤。

真诚地希望本书对中学教师和师范类院校的师生,在中小学多媒体课件制作方面,起到一定的启发和借鉴的作用。

作 者

2003 年 5 月

目 录

第 1 部分 用 Authorware 制作课件

第 1 章 Authorware 入门	3
1.1 Authorware 5.2 简介	3
1.1.1 菜单栏	3
1.1.2 常用工具栏	10
1.1.3 图标工具栏	10
1.2 Authorware 的基本操作	13
1.3 使用 Authorware 制作课件的基本步骤	14
第 2 章 向课件中加入文本和图形	16
2.1 在课件中加入文本	16
2.1.1 实例一 向课件中输入文本	16
2.1.2 实例二 向课件中导入文本	18
2.1.3 实例三 设置文本风格	20
2.2 在课件中加入图形	21
2.2.1 实例一 绘制外切圆和内切圆	21
2.2.2 实例二 求图形面积并设置填充效果	22
2.2.3 实例三 绘制数轴	24
2.2.4 实例四 向课件中导入外部图片	26
2.3 在课件中加入表格和图表	28
2.3.1 实例一 直接绘制表格	28
2.3.2 实例二 导入图表	30
2.4 使用函数绘制图形	32
2.4.1 实例一 绘制同心圆和一簇直线	32
2.4.2 实例二 绘制抛物线	36
第 3 章 让课件与你对话	40
3.1 添加自定义按钮	40
3.2 按钮交互	42
3.2.1 实例一 四季变换	42
3.2.2 实例二 诗歌欣赏	44
3.3 热区交互	47
3.3.1 实例一 实现四季变换	47
3.3.2 实例二 一组选择题	50
3.4 热物体交互	53

3.4.1 实例一 为图片配解说词·····	53
3.4.2 实例二 小学英语 A、B、C ·····	57
3.5 目标区域移动交互·····	60
3.6 文本输入交互·····	65
3.7 重试限制交互·····	71
3.8 条件交互·····	72
3.8.1 实例一 小学算术题·····	72
3.8.2 实例二 RGB 调色板 ·····	76
3.9 菜单交互·····	80
3.9.1 实例一 物理知识大全·····	81
3.9.2 实例二 诗词集合·····	84
3.10 时间限制交互 ·····	89
第4章 在课件中加入动画和声音 ·····	93
4.1 在课件中创建运动类型·····	93
4.2 创建运动效果实例·····	94
4.2.1 实例一 太阳东升西落·····	94
4.2.2 实例二 滚动字幕·····	97
4.2.3 实例三 相遇问题 ·····	100
4.2.4 实例四 安装实验装置 ·····	103
4.2.5 实例五 地球绕太阳公转 ·····	107
4.2.6 实例六 射门训练 ·····	110
4.3 向课件里加入动画和声音 ·····	113
4.3.1 实例一 生动的英语课堂 ·····	113
4.3.2 实例二 指挥家的声音和动画的同步效果 ·····	117
4.3.3 实例三 预备开始作题 ·····	120
4.3.4 实例四 使用 QuickTime 播放电影和音乐 ·····	124
4.3.5 实例五 使用 UCD 库函数播放 MIDI 音乐(一)·····	127
4.3.6 实例六 使用 UCD 库函数播放 MIDI 音乐(二)·····	129
4.4 在课件中集成网页和 PowerPoint 幻灯片 ·····	132
4.4.1 实例一 将网页内容集成到课件中 ·····	132
4.4.2 实例二 在课件中加入幻灯片 ·····	135
第5章 让课件尽在掌握之中 ·····	137
5.1 导航图标和框架图标 ·····	137
5.1.1 实例一 动物家园 ·····	137
5.1.2 实例二 古诗赏析 ·····	139
5.2 判断图标 ·····	142
5.2.1 实例一 随机测试题库 ·····	142
5.2.2 实例二 两位数的四则运算 ·····	144
5.2.3 实例三 认识时钟 ·····	151

5.2.4 实例四 自动演示画面	153
5.2.5 实例五 利用连续图片制作动画	156
第 6 章 提高课件制作效率的方法	158
6.1 在课件中使用库和模板	158
6.1.1 实例一 在课件中使用库	158
6.1.2 实例二 在课件中使用模板	162
6.2 用知识对象编程	163
6.2.1 实例一 用知识对象制作单项选择题	163
6.2.2 实例二 控制电影的播放	170
6.2.3 实例三 获取光盘驱动盘符	174
6.2.4 实例四 创建消息框	175
第 7 章 把课件发送上网	179
7.1 制作个人主页	179
7.2 将测试课件发送到网络	182
7.2.1 实例一 创建一个测试课件	182
7.2.2 实例二 将“网络课件.a5p”的项目文件向网上分发	192
第 8 章 综合实例及其他	196
8.1 综合课件	196
8.1.1 实例一 串联和并联电路	196
8.1.2 实例二 圆和扇形的面积	204
8.2 其他	209
8.2.1 实例一 在课件中调用其他程序	209
8.2.2 实例二 在开始菜单中生成课件程序组	211
8.2.3 实例三 制作信息提示框	213

第 2 部分 用 PowerPoint 2002 制作课件

第 9 章 PowerPoint 2002 入门	219
9.1 PowerPoint 2002 工作界面	219
9.2 制作 PowerPoint 课件的基本步骤	220
第 10 章 制作语文演示课件《登高》	222
10.1 向课件中插入文字和图形	223
10.1.1 本节任务	223
10.1.2 制作思路	223
10.1.3 操作步骤	223
10.2 为《登高》课件插入声音	229
10.2.1 本节任务	229
10.2.2 制作思路	229
10.2.3 操作步骤	229

10.3 制作幻灯片中的动画效果	231
10.3.1 本节任务	231
10.3.2 制作思路	232
10.3.3 操作步骤	232
10.4 输入教案及备注	235
10.4.1 本节任务	235
10.4.2 制作思路	236
10.4.3 操作步骤	236
10.5 设置切换效果和动作按钮	236
10.5.1 本节任务	236
10.5.2 制作思路	237
10.5.3 操作步骤	237
10.6 幻灯片的放映	239
10.6.1 本节任务	239
10.6.2 制作思路	240
10.6.3 操作步骤	240
10.7 打印演示文稿	245
10.7.1 本节任务	245
10.7.2 制作思路	246
10.7.3 操作步骤	246
10.8 打包演示文稿以便在其他计算机上演示	250
10.8.1 本节任务	250
10.8.2 制作思路	250
10.8.3 操作步骤	250
10.9 在网上发布幻灯片	252
10.9.1 本节任务	252
10.9.2 制作思路	252
10.9.3 操作步骤	253
10.10 在幻灯片中应用超文本链接	255
10.10.1 本节任务	255
10.10.2 制作思路	255
10.10.3 操作步骤	256
第11章 制作《几何图形综合》教学课件	258
11.1 用模板制作标题幻灯片	258
11.1.1 本节任务	258
11.1.2 制作思路	258
11.1.3 操作步骤	259
11.2 为演示文稿自定义配色方案	260
11.2.1 本节任务	260

11.2.2 制作思路	260
11.2.3 操作步骤	261
11.3 在幻灯片中绘制方形和平行四边形及三角形	262
11.3.1 本节任务	262
11.3.2 制作思路	262
11.3.3 操作步骤	263
11.4 在幻灯片中绘制圆和圆柱体及圆锥体	268
11.4.1 本节任务	268
11.4.2 制作思路	268
11.4.3 操作步骤	268
11.5 在幻灯片中插入艺术字和图片	271
11.5.1 本节任务	271
11.5.2 制作思路	272
11.5.3 操作步骤	272
11.6 制作封底幻灯片	274
11.6.1 本节任务	274
11.6.2 制作思路	274
11.6.3 操作步骤	274
第 12 章 制作图表分析课件	278
12.1 创建平均成绩表幻灯片	278
12.1.1 本节任务	278
12.1.2 制作思路	278
12.1.3 操作步骤	279
12.2 制作平均成绩图表幻灯片	281
12.2.1 本节任务	281
12.2.2 制作思路	282
12.2.3 操作步骤	282
12.3 创建 Graph 图表与 Excel 之间的链接	286
12.3.1 本节任务	286
12.3.2 制作思路	286
12.3.3 操作步骤	286
第 13 章 制作《生态知识》课件	288
13.1 制作标题幻灯片	288
13.1.1 本节任务	288
13.1.2 制作思路	288
13.1.3 操作步骤	289
13.2 制作生态知识幻灯片	290
13.2.1 本节任务	290
13.2.2 制作思路	291

13.2.3 操作步骤	291
13.3 制作图示幻灯片	293
13.3.1 本节任务	293
13.3.2 制作思路	294
13.3.3 操作步骤	294
第14章 制作《浮力大小综合分析演示》课件	297
14.1 《浮力大小综合分析演示》封面幻灯片的制作	297
14.1.1 本节任务	297
14.1.2 制作思路	298
14.1.3 操作步骤	298
14.2 实验用具和步骤及分析方法幻灯片的制作	299
14.2.1 本节任务	299
14.2.2 制作思路	299
14.2.3 操作步骤	300
14.3 球落水状态实验幻灯片的制作	302
14.3.1 本节任务	302
14.3.2 制作思路	302
14.3.3 操作步骤	302
14.4 球落入水银中状态实验幻灯片的制作	305
14.4.1 本节任务	305
14.4.2 制作思路	305
14.4.3 操作步骤	306
14.5 球重量与浮力的关系幻灯片的制作	306
14.5.1 本节任务	306
14.5.2 制作思路	307
14.5.3 操作步骤	307
14.6 球落水中浮力实验幻灯片的制作	309
14.6.1 本节任务	309
14.6.2 制作思路	310
14.6.3 操作步骤	310
14.7 球在水银中的浮力实验幻灯片的制作	311
14.7.1 本节任务	311
14.7.2 制作思路	311
14.7.3 操作步骤	311
14.8 测量液体密度实验幻灯片的制作	312
14.8.1 本节任务	312
14.8.2 制作思路	312
14.8.3 操作步骤	312
14.9 密度计在液体中的状态幻灯片的制作	314

14.9.1 本节任务·····	314
14.9.2 制作思路·····	314
14.9.3 操作步骤·····	314
14.10 实验结论幻灯片的制作·····	316
14.10.1 本节任务·····	316
14.10.2 制作思路·····	316
14.10.3 操作步骤·····	316
14.11 版权幻灯片的制作·····	319
14.11.1 本节任务·····	319
14.11.2 制作思路·····	320
14.11.3 操作步骤·····	320
第15章 制作《蒸腾作用》生物综合课件·····	322
15.1 封面幻灯片的制作·····	322
15.1.1 本节任务·····	322
15.1.2 制作思路·····	322
15.1.3 操作步骤·····	323
15.2 植物水分吸收和蒸腾全过程幻灯片的制作·····	324
15.2.1 本节任务·····	324
15.2.2 制作思路·····	324
15.2.3 操作步骤·····	325
15.3 叶切面幻灯片的制作·····	329
15.3.1 本节任务·····	329
15.3.2 制作思路·····	329
15.3.3 操作步骤·····	330
15.4 根毛部剖面图幻灯片的制作·····	332
15.4.1 本节任务·····	332
15.4.2 制作思路·····	333
15.4.3 操作步骤·····	333
15.5 茎干部剖面图幻灯片的制作·····	335
15.5.1 本节任务·····	335
15.5.2 制作思路·····	336
15.5.3 操作步骤·····	336
15.6 《蒸腾作用》封底幻灯片的制作·····	338
15.6.1 本节任务·····	338
15.6.2 制作思路·····	338
15.6.3 操作步骤·····	338
第16章 制作《天文知识》综合课件·····	340
16.1 《天文知识》综合课件封面幻灯片的制作·····	340
16.1.1 本节任务·····	340

16.1.2	制作思路·····	340
16.1.3	操作步骤·····	341
16.2	太阳系幻灯片的制作·····	342
16.2.1	本节任务·····	342
16.2.2	制作思路·····	343
16.2.3	操作步骤·····	343
16.3	地球和月球幻灯片的制作·····	344
16.3.1	本节任务·····	344
16.3.2	制作思路·····	344
16.3.3	操作步骤·····	344
16.4	彗星幻灯片的制作·····	346
16.4.1	本节任务·····	346
16.4.2	制作思路·····	347
16.4.3	操作步骤·····	347
16.5	星际物质幻灯片的制作·····	348
16.5.1	本节任务·····	348
16.5.2	制作思路·····	348
16.5.3	操作步骤·····	349

第 1 部分

用 Authorware 制作课件

第 1 章 Authorware 入门

本章主要内容

- ★ Authorware 5.2 简介
- ★ Authorware 5.2 的基本操作
- ★ 使用 Authorware 5.2 制作课件的基本步骤

随着计算机广泛应用于生产和生活中,在教育领域,也越来越多地借助于信息技术来改变传统的教学方式,目前使用最多的是利用多媒体技术来制作课件,从而提高教学质量。

多媒体作品的创建方法多种多样,如可使用 Visual C++、Visual Basic 等编程来实现。但这些语言编程,不是一时半会儿就能学会,作为一般读者特别是非专业人员,要掌握专业的多媒体的创作不是一件容易的事情。因此,界面直观、使用简单方便的多媒体专用编辑软件 Authorware 就应运而生了。它几乎完全不用编写程序,只需使用一些图标就可以制作出完美的多媒体作品。

Authorware 是由 Macromedia 公司推出的,它强大的集成能力,便利的交互操作,以及出色的多媒体节目设计和开发功能,使其广泛应用于计算机辅助教学、娱乐及办公自动化等领域。

目前,Authorware 发展到了最新版本 Authorware 6.0。本书将以现在最流行的 5.2 版本来进行讲解。Authorware 5.2 在功能上有很大提高,不仅增强了编辑系统和编程环境,而且支持 Windows 的 Active X 标准,使多媒体系统的开发更加方便和快捷。

利用 Authorware 制作课件非常直观、明了,使用起来也非常简单,只需要将教学素材添加到图标中,再利用图标设置画面的显示、控制页面的跳转和内容的交互就可以了。

1.1 Authorware 5.2 简介

启动 Authorware 5.2 后,其窗口显示如图 1.1 所示。

Authorware 5.2 窗口由标题栏、菜单栏、图标工具栏和调色板、设计窗口及知识对象窗口组成。下面分别加以介绍。

1.1.1 菜单栏

菜单栏位于用户界面的顶端。包含的菜单项有“文件”、“编辑”、“查看”、“插入”、“修改”、“文本”、“控制”、“插件”、“窗口”、“帮助”。

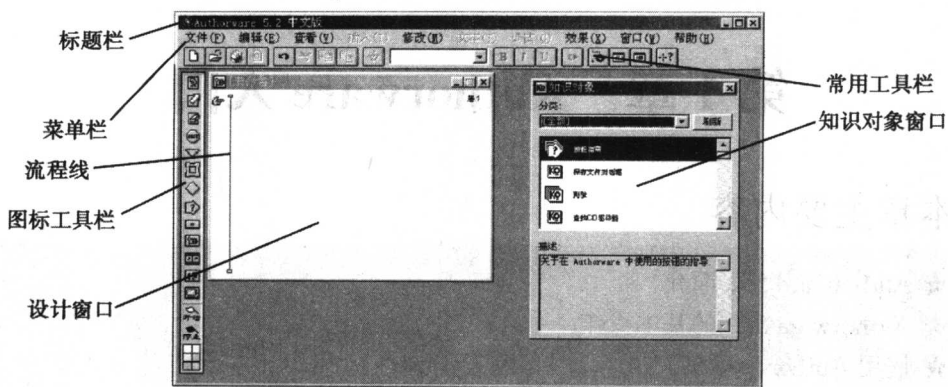


图 1.1 Authorware 窗口

下面简单介绍一下各个菜单选项的内容和含义。

1. 文件菜单

文件菜单主要提供对文件、媒体素材、模组以及打印、打包、发送电子邮件等进行操作的命令。打开 File 菜单如图 1.2 所示。

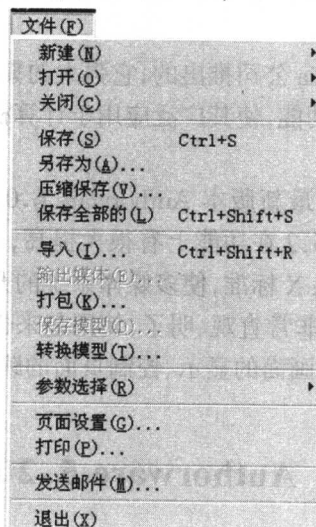


图 1.2 “文件”菜单

- 新建:新建一个文件或库。
- 打开:打开一个已有文件或库。
- 关闭:关闭文件。
- 保存:保存文件。
- 另存为:将文件换名保存。
- 压缩保存:对文件压缩保存。
- 保存全部:保存所有文件。
- 导入:引入外部图片。

- 输出媒体:将作品中的媒体素材输出保存到外部文件中。
- 打包:把作品打包成为可发布的应用程序。
- 保存模型:将选定的图标保存为模组。
- 转换模型:把以前版本的模组转换为 Authorware 5.2 模组。
- 参数选择:设置外接视频设备。
- 页面设置:设置页面。
- 打印:打印 Authorware 文件。
- 发送邮件:向网络上发送电子邮件。
- 退出:退出 Authorware 系统。

2. 编辑菜单

编辑菜单提供对流程线(设计窗口中左侧进行流程设计的竖线)上的图标或画面上的对象进行编辑的命令,如图 1.3 所示。

编辑(E)	
撤销(U)	Ctrl+Z
剪切(T)	Ctrl+X
复制(C)	Ctrl+C
粘贴(P)	Ctrl+V
选择性粘贴(O)...	
清除(E)	Del
选择全部(S)	Ctrl+A
改变属性(R)...	
再改变属性	Ctrl+Alt+P
查找(F)...	Ctrl+F
继续查找(G)	Ctrl+Alt+F
OLE 物体链接(R)...	
OLE 对象	
打开图标(O)...	Ctrl+Alt+O
增加显示(D)	

图 1.3 编辑菜单

- 撤消:恢复本次修改之前的内容。
- 剪切:把选定内容剪切到剪贴板上。
- 复制:把选定内容复制到剪贴板上。
- 粘贴:把剪贴板上的内容粘贴到所选位置。
- 选择性粘贴:选择一种特殊格式将剪贴板上的内容粘贴到画面上。
- 清除:清除选定的内容。
- 选择全部:选择全部的内容或图标。
- 改变属性:对一个或几个图标的属性内容进行批量修改。
- 查找:对文章对象、计算图标、关键字或图标名称进行查找、替换。
- 继续查找:继续查找设定条件的对象。
- OLE 物体链接:编辑动态链接对象。
- OLE 对象:对链接和嵌入对象进行编辑。
- 打开图标:打开选定的图标。