

新
版

21世纪

高职高专系列教材

多媒体课件制作 实训教程

◎张宝剑 主编

◎陈付贵 主审



机械工业出版社
CHINA MACHINE PRESS



21 世纪高职高专系列教材

多媒体课件制作实训教程

主编 张宝剑

参编 高国红 金 红

主审 陈付贵

多媒体课件制作是新一代教育工作者需要掌握的一项技术,也是计算机及相关专业学生需要学习的内容。本书根据目前课件制作的流行趋势,分别介绍了幻灯片演示文稿的制作、Flash 动画的制作、Authorware 的使用以及网络课件制作的初步知识。全书共 5 章,采用任务驱动模式,理论与实训相结合,操作步骤清晰,内容深入浅出。

本书可以作为计算机专业的教材,也可供计算机爱好者、多媒体课件制作的初学者以及相关人员参考。

图书在版编目(CIP)数据

多媒体课件制作实训教程 / 张宝剑主编. —北京:机械工业出版社, 2004.9

(21 世纪高职高专系列教材)

ISBN 7-111-15008-2

I. 多... II. 张... III. 多媒体—计算机辅助教学—高等学校: 技术学校—教材 IV. G434

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 076397 号

机械工业出版社(北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

策 划: 胡毓坚

责任编辑: 王 颖

责任印制: 石 冉

三河市宏达印刷有限公司印刷·新华书店北京发行所发行

2004 年 9 月第 1 版·第 1 次印刷

787mm×1092mm 1/16·12.25 印张·300 千字

0001—5000 册

定价: 18.00 元

凡购本书,如有缺页、倒页、脱页,由本社发行部调换

本社购书热线电话(010) 68993821、88379646

封面无防伪标均为盗版

21 世纪高职高专计算机专业系列教材

编委会成员名单

主 任 周智文

副主任 周岳山 詹红军 林 东 王协瑞

赵佩华 陈付贵 吕何新 朱连庆

委 员 （按姓氏笔画排序）

马 伟 马林艺 卫振林 于恩普

王养森 王 泰 王德年 刘瑞新

余先锋 陈丽敏 汪赵强 姜国忠

赵国玲 赵增敏 陶书中 顾可民

顾 伟 陶 洪 龚小勇 眭碧霞

曹 毅 谢 川 鲁 辉 翟社平

秘书长 胡毓坚

出版说明

根据《教育部关于以就业为导向深化高等职业教育改革的若干意见》中提出的高等职业院校必须把培养学生动手能力、实践能力和可持续发展能力放在突出的地位,促进学生技能的培养,以及教材内容要紧密结合生产实际,并注意及时跟踪先进技术的发展等指导精神,机械工业出版社组织全国 40 余所院校的骨干教师对在 2001 年出版的“面向 21 世纪高职高专系列教材”进行了修订工作。

在几年的教学实践中,本系列教材获得了较高的评价。因此,在修订过程中,各编委会保持了第 1 版教材“定位准确、注重能力、内容创新、结构合理和叙述通俗”的编写特色。同时,针对教育部提出的高等职业教育的学制将由三年逐步过渡为两年,以及强调以能力培养为主的精神,制定出了本次教材修订的原则:跟上我国信息产业飞速发展的节拍,适应信息行业相关岗位群对第一线技术应用型操作人员能力的要求,针对两年制兼顾三年制,理论以“必须、够用”为原则,增加实训的比重,并且制作了内容丰富而且实用的电子教案,实现了教材的立体化。

针对课程的不同性质,修订过程中采取了不同的处理办法。核心基础课的教材在保持扎实的理论基础的同时,增加实训和习题;实践性较强的课程强调理论与实训紧密结合;涉及实用技术的课程则在教材中引入了最新的知识、技术、工艺和方法。此外,在修订过程中,还进行了将几门课程整合在一起的尝试。所有这些都充分地体现了修订版教材求真务实、循序渐进和勇于创新的精神。在修订现有教材的同时,为了顺应高职高专教学改革的不深入,以及新技术新工艺的不断涌现和发展,机械工业出版社及教材编委会在对高职高专院校的专业设置和课程设置进行了深入的研究后,还准备出版一批适应社会发展的急需教材。

信息技术以前所未有的速度飞快地向前发展,信息技术已经成为经济发展的关键手段,作为与之相关的教材要抓住发展的机遇,找准自身的定位,形成鲜明的特色,夯实人才培养的基础。为此,担任本系列教材修订任务的广大教师努力将最新的教学实践经验融于教材的编写,并以可贵的探索精神推进本系列教材的更新。由于高职高专教育处在不断的发展中,加之我们的水平和经验有限,在教材的编审中难免出现问题和错误,恳请使用这套教材的师生提出宝贵的意见和建议,以利我们今后不断改进,为我国的高职高专教育事业作出积极的贡献。

机械工业出版社

前 言

计算机辅助教学是计算机应用的一个重要方面，教学课件的制作已由原来简单的电子教案形式向多媒体课件以及网络课件方向发展。课件制作是多方面知识的综合应用，包括版面设计、音频和视频的设计、动画设计和图形图像的处理。本书从实用角度出发，以实训为主，结合相关的基础知识，介绍了目前在多媒体课件制作中使用较广的 PowerPoint、Flash 和 Authorware 等软件的使用。

本书可以作为计算机专业的教材，也可以供计算机爱好者、需要进行课件制作的教师和相关人员阅读和参考。

本书由河南科技学院张宝剑主编，参加编写工作的还有本溪电子工业学校的金红和河南科技学院的高国红，全书由陈付贵审阅。由于作者水平有限，书中难免存在错误和不足之处，恳请广大读者批评指正。

为了配合本书的教学，机械工业出版社为读者免费提供电子教案，读者可在机械工业出版社网站（www.cmpbook.com）上下载。

编 者

目 录

出版说明

前言

第 1 章 多媒体课件制作基础知识 1

1.1 基本概念 1

1.1.1 媒体与多媒体 1

1.1.2 多媒体课件 2

1.2 制作工具 3

1.2.1 多媒体素材工具 3

1.2.2 多媒体课件制作工具 6

1.3 制作过程 6

第 2 章 PowerPoint 的使用与实训 8

2.1 PowerPoint 的简单操作 8

2.1.1 启动 PowerPoint 8

2.1.2 界面与基本操作 8

2.2 创建和使用幻灯片 10

2.2.1 实训 1 添加新幻灯片 10

2.2.2 实训 2 幻灯片背景 11

2.2.3 实训 3 组织幻灯片 12

2.3 文字和图片的使用 13

2.3.1 基本知识 13

2.3.2 实训 创建文本框与文本
输入 13

2.3.3 文本框的操作 14

2.3.4 使用绘图工具栏 16

2.3.5 在演示文稿中导入图片 18

2.4 交互式演示文稿的制作 21

2.4.1 实训 1 使用超链接进行
跳转 21

2.4.2 实训 2 使用动作设置 24

2.5 幻灯片中动画的使用 25

2.5.1 关于动画设置 25

2.5.2 实训 幻灯片中动画的制作 27

2.6 声音、音乐和视频的使用 29

2.6.1 相关知识 29

2.6.2 实训 29

2.7 母版设置 33

2.7.1 母版的有关知识 33

2.7.2 实训 33

2.8 放映方式 35

2.8.1 设置幻灯片放映的时间间隔 35

2.8.2 排练计时 35

第 3 章 Flash 的使用与实训 37

3.1 中文版 Flash MX 的主界面 37

3.2 Flash MX 工具箱 38

3.3 Flash MX 菜单 39

3.4 实训 文字处理 44

3.4.1 实训 1 缩放文字效果的制作 44

3.4.2 实训 2 文字的淡入淡出效果
的制作 47

3.4.3 实训 3 文字倒影效果的制作 49

3.5 实训 简单动画的制作 53

3.5.1 实训 1 物体直线运动效果的
制作 53

3.5.2 实训 2 物体按指定路径运动
的制作 55

3.5.3 实训 3 书写粉笔字效果的
制作 57

3.6 实训 运动渐变动画的制作 61

3.6.1 实训 1 动画序幕效果的制作 62

3.6.2 实训 2 速度文字的制作 64

3.6.3 实训 3 书本翻页效果的制作 67

3.7 实训 连续动画的制作 71

3.7.1 实训 1 碰壁小球效果的制作 71

3.7.2 实训 2 图形变换效果的制作 73

3.8 实训 音乐应用 76

3.8.1 实训 1 加入音乐效果的制作 76

3.8.2 实训 2 控制音乐按钮的制作 78

3.9 Flash 综合实训 80

3.9.1 实训 1 条幅转轴效果的制作 ...	80	4.9 文本输入和条件响应	141
3.9.2 实训 2 文本翻页效果的制作 ...	83	4.9.1 文本输入响应	141
3.9.3 实训 3 基本交互动画效果的制作	87	4.9.2 条件响应	143
3.9.4 实训 4 加载动画效果的制作 ...	90	4.9.3 实训 文本和条件响应	144
3.9.5 实训 5 随机运动的小球效果的制作	93	4.10 时间限制响应、重试限制响应	147
3.9.6 实训 6 计时器效果的制作	96	4.10.1 重试限制响应	147
第 4 章 Authorware 的使用与实训	101	4.10.2 时间限制响应	147
4.1 Authorware 概述	101	4.10.3 实训 输入密码	148
4.1.1 Authorware 运行环境及特点	101	4.11 菜单响应	150
4.1.2 Authorware 的界面	102	4.11.1 菜单响应概述	150
4.1.3 Authorware 的基本操作	105	4.11.2 实训 菜单响应	151
4.1.4 实训 汽车图片展示	107	4.12 流程控制	153
4.2 演示文本、图形与图像	109	4.12.1 判断图标	153
4.2.1 Authorware 文本及图形、图像的使用	109	4.12.2 导航结构	155
4.2.2 实训 多媒体课件的界面	112	4.12.3 实训 运用判断图标和导航结构	158
4.3 移动图标的使用	114	4.13 变量与函数的使用	160
4.3.1 移动设计图标	114	4.13.1 计算图标	160
4.3.2 实训 移动图标的使用	115	4.13.2 变量	162
4.4 等待和擦除	119	4.13.3 函数	163
4.4.1 等待和擦除图标的使用	119	4.13.4 实训 变量与函数	163
4.4.2 实训 等待和擦除图标	122	4.14 程序的调试及发布	165
4.5 声音、数字电影的使用	123	第 5 章 综合设计实训	167
4.5.1 声音设计图标	123	5.1 PowerPoint 中运用 Flash 电影文件	167
4.5.2 数字电影图标	125	5.1.1 实训 1 PowerPoint 中插入 Flash 的 EXE 文件	167
4.5.3 实训 声音和数字电影	126	5.1.2 实训 2 使用 ActiveX 控件播放 Flash 文件	171
4.6 按钮和按键交互的应用	128	5.1.3 实训 3 使用超链接播放 Flash 文件	173
4.6.1 交互响应	128	5.2 Flash 在 Authorware 中的使用	174
4.6.2 实训 按钮响应和按键响应	129	5.2.1 实训 1 直接插入 Flash 动画 ...	174
4.7 热物体、热区域交互的应用	134	5.2.2 实训 2 使用 ActiveX 控件插入 Flash 文件	176
4.7.1 实训 1 热物体响应	134	5.3 PowerPoint 和 Authorware 的相互调用	178
4.7.2 实训 2 热区域响应	137	5.3.1 Authorware 中使用演示文稿 ...	178
4.8 目标区域响应	138		
4.8.1 目标区域响应概述	138		
4.8.2 实训 目标区域响应	139		

5.3.2 PowerPoint 调用 Authorware	5.4.1 网络课件概述.....	179
文档.....	5.4.2 设计过程和原则.....	180
5.4 网络课件的制作.....	5.4.3 实训 部分模块.....	182

第1章 多媒体课件制作基础知识

本章要点

- 多媒体课件基本概念
- 多媒体素材工具与多媒体课件制作工具介绍
- 多媒体课件的制作过程

随着计算机技术的飞速发展，多媒体技术已经深入到社会生活的各个方面。在很多公共场所，都可以看到多媒体系统为人们提供图文并茂的查询服务；许多大型公司利用多媒体演示系统来宣传和展示自身形象；在教育领域，多媒体技术应用更为广泛，尤其是应用于教学的多媒体课件，其演示系统的形象性和人机交互的控制过程可以清晰的展示电子的运动、自然现象的形成、程序的运行过程以及学生学习过程中的提问、练习、测试等。多媒体课件已经成为教师教学的一个重要辅助手段。

1.1 基本概念

计算机辅助教学（Computer Assisted Instruction，简称 CAI）是计算机多媒体技术在学校教学领域的直接应用。它利用先进的计算机软、硬件资源，辅助教师进行教学，对学生进行形象生动的知识传授和技能训练。它是一种新的教学思想、教学技术和教学方式。越来越多的教师开始将多媒体课件应用于教学工作中。本节首先介绍几个与多媒体课件制作相关的基本概念。

1.1.1 媒体与多媒体

1. 媒体

谈到媒体，人们自然会联想起电视、广播、报纸、杂志等物理实体。在计算机领域中，“媒体（Media）”主要有两个含义：一是指存储信息的实体，如软盘、硬盘、光盘等；二是指承载或传递信息的载体，表现为文字、声音、图像等。针对现代信息技术的发展，根据国际电信联盟制定的媒体分类标准，把媒体划分为以下五种类型。

（1）感觉媒体

指直接作用于人的感觉器官，使人产生直接感觉的媒体，如文字、声音、图形、图像、动画、视频等。

（2）表示媒体

指传输感觉媒体的中介媒体，即用于数据交换的编码，如文字编码、声音编码、图像编码等。

（3）表现媒体

也称显示媒体，指进行信息输入和输出的媒体，如鼠标、键盘、显示器、话筒和音箱等

计算机外围设备。

(4) 存储媒体

指用于存储表示媒体的物理介质，如计算机的内存以及软盘、硬盘、光盘等外部存储设备。

(5) 传输媒体

指用于传输表示媒体的物理介质，如光纤、同轴电缆等。

多媒体技术所涉及的媒体通常是指感觉媒体，也就是说，多媒体技术处理的主要对象是文字、图形、图像、音频、动画、视频六种媒体，其他媒体主要是为感觉媒体服务的。

2. 多媒体

多媒体狭义上讲是将两种以上单一的媒体形式组合在一起，广义地说是一种技术，这种技术不仅可以获取和存储多种媒体信息，更重要的是，把这些信息进行有目的、有计划的综合加工处理，并最终为用户所需要的形式展示出来。所以说，它不是多种媒体的简单堆积，而是包含着对各种媒体的采集、加工、转换、合成等人为因素。多媒体技术促进了信息领域的巨大发展和飞跃，这个飞跃集中代表了近一百年来信息技术的发展成就，因而了解多媒体的关键特性是十分重要的。多媒体技术具有下述四个主要特性。

(1) 集成性

多媒体系统的集成性主要表现在媒体的集成和处理这些媒体的设备与设施的集成两个方面。一方面，能够对各种信息媒体进行多通道、统一、协调地获取，并有效存储及合理的组织与合成；另一方面，多媒体系统的各种设备与设施是一个有机的整体。

(2) 交互性

交互性是指人的行为与计算机的行为互为因果关系，计算机能够按照人的指令进行操作，并进行相应的信息交流，实现用户和计算机之间的双向沟通。集成性和交互性是反映多媒体技术本质的两个重要的特性。

(3) 多维性

多维性是指多媒体处理信息的多样化或多维化，使得计算机处理的信息不再局限于数值、文字或静态图形等，借助于视觉、听觉、触觉、嗅觉等更多的感觉形式进行信息交流，使得计算机更加人性化。

(4) 实时性

实时性是指多种媒体同步交互作用。例如，计算机用户之间进行远程通信时，声音、图像的传输不能停顿，必须实时而且同步，否则，这些图像和声音就没有意义了。

1.1.2 多媒体课件

多媒体课件（简称课件）是多媒体技术在教学领域的应用，即通过多媒体计算机把文字、图形、图像、声音、动画、影像等多种媒体综合起来的辅助教学软件。

多媒体课件的功能：一方面，多媒体课件可以帮助教师讲授新知识、新技能，帮助学生巩固所学到的知识与技能，激发学生的学习兴趣，促进学生解决问题的能力；另一方面，教师可以通过课件来检验学生的学习效果，及时地发现学生学习中存在的问题，并能有针对性地解决问题。

多媒体课件除了具有多媒体技术本身的特点外，从应用的角度讲，还有如下特性：

1) 交互性。学生可以参与其中或提供反馈信息,在一定程度上决定和改变课件的执行流程。

2) 及时性。学生在每做完一个题目后就能获得即时的信息反馈,而不必等待老师评判。

3) 反复性。学生可以根据自己对知识的掌握情况有目的的去选择或者反复选择自己所需要的学习内容。

4) 直观性。以生动形象的演示界面,来仿真模拟一些传统的语言教学所无法比拟的情景。诸如四季变迁、模拟星空等。

多媒体课件的内容模式:

- 教学内容展示。可实现教学过程中传授新知识和新技能的功能。
- 操作与练习。可实现教学过程中学生练习阶段的功能,用来巩固和熟练某些知识和技能。
- 辅助测验。可实现教学过程检验学生学习效果的功能。
- 教学游戏。以游戏的形式呈现教学内容,可以起到“寓教于乐”的作用。

1.2 制作工具

上一节我们介绍了多媒体课件的概念,知道了多媒体课件是由文字、图形、声音、动画、影像等多种媒体综合而成的教育软件,而文字、图形、声音、动画、影像等媒体就是我们要利用相关软件加工处理的对象,称为多媒体素材。一般说来,素材应该是以文件的形式存放在外存中,能够被计算机所识别。一个多媒体课件的制作过程,很重要的部分在于把这些素材加工成我们需要的形式,然后再把这些处理后的素材按照总体设计要求进行编辑整理、过程设计,取得理想的效果。

1.2.1 多媒体素材工具

多媒体素材工具是以多媒体操作系统或操作环境为依托的工具型软件,主要用来完成对素材的采集与编辑。它一方面把那些计算机所不能直接识别的照片、录音带等所包含的信息转换为素材,并提取其有价值部分为课件所引用;另一方面对所需各类素材进行相应的创作、加工及处理。

下面针对不同的素材类型,分别介绍几种常用的素材工具软件。

1. 文字素材

文字是人类创造出来用于记述信息的工具,是使用最频繁的一种符号媒体形式。对文字素材主要进行艺术加工和处理,通常我们称为艺术字制作软件。主要有以下两类。

静态文字艺术制作工具。常用的文字处理(Word)、图像处理(Photoshop)及图形绘制(CorelDRAW)等软件都有静态艺术字创作功能,但普遍存在着文字艺术制作功能不强或者操作过程复杂的问题。

动态文字艺术制作工具。具有代表性的工具软件是 Ulead Cool 3D,它的特点是功能比较完善、操作简便、效果理想,Ulead Cool 3D 的编辑界面如图 1-1 所示。此外,Xara 3D 也是比较流行的软件。

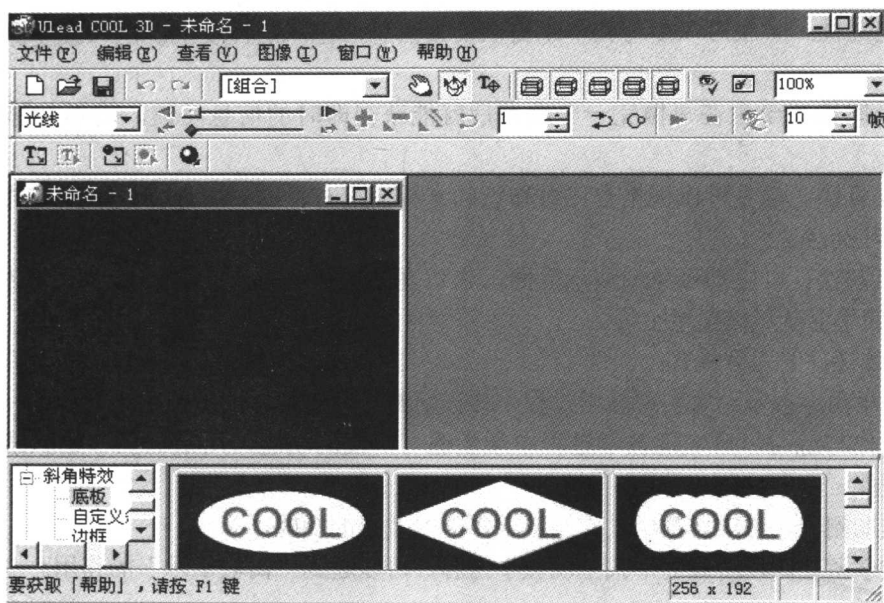


图 1-1 Ulead Cool 3D 编辑界面

2. 图形图像素材

图有两种表现形式：由简单的点、线、圆、方框等基本元素组成的图叫做图形（Graphics），也称矢量图形。它是真实物体的模型化、抽象化、线条化；利用照相机、摄像机等设备将实际景物摄制得到的人或物的视觉形象称之为图像（Image）。它是物体真实影像的再现，反映出物体的整体特性。

常用的图形图像工具软件有：

图形绘制软件。平面绘图的 CorelDRAW, illustrator, Freehand 等软件，除了具有强大的图形绘制功能以外，还有文本编辑、图文混排、图像处理、动画制作等功能。同时，立体图形设计的 AutoCAD 正在被越来越多的人所采用。

图像处理软件。Photoshop 是图形图像处理的典型软件，除了具有基本绘图功能，并具有对从外部文件输入的图形数据进行编辑修改的能力。对图像可以进行整体或者局部的色彩、亮度、反差的调整，完成画面剪裁、拼接等特殊编辑处理。Firework 也是网络图形图像编辑的优秀软件。

其他工具软件。如图像管理软件 ACDSee，抓图工具软件 Hypersnap，图标处理软件 AWIcon 等，这类工具通常系统比较小巧，功能比较有针对性，而且操作简单，是我们经常会用到的工具软件。

3. 声音素材

声音素材也称音频素材，主要包含三种文件格式：WAV 波形声音文件格式、MIDI 声音文件格式和 MP3 压缩的音频文件格式。主要声音处理软件有：

编辑类软件。音频编辑软件主要是对各种听觉类媒体形式的声音进行录入、编辑、合成等操作，以便获得人们需要的内容和效果。Windows 9x/2000/XP 操作系统的组件“录音机”相对功能简单；Media Studio Pro6.0 软件中的 Audio Editor 具有较完备的功能，而且操作简

单，是当前流行的音频编辑软件，界面如图 1-2 所示。

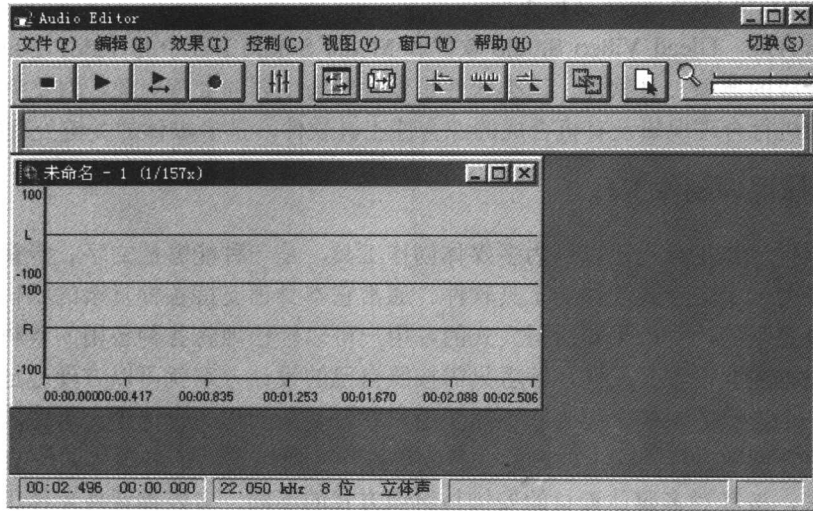


图 1-2 Audio Editor 的界面

创作类软件。音乐创作类软件要求用户不仅要熟练地掌握软件的操作技能，而且需要具有一定的音乐素养和专业知识。Cakewalk 软件就是 MIDI 音乐制作的专业性优秀工具。

工具类软件。音频的工具类软件以媒体形式转变和文件格式转换的软件为主。如将文字转换为语音的“电脑播音王”软件，“豪杰超级音频解霸”软件，具有将音频（wav）格式转换为（mp3）格式，CD 音乐格式转换为 WAV 格式等文件格式转换的功能。

4. 动画素材

计算机动画是一种借助计算机图形技术生成一系列连续的画面，从技术含量、制作难度或者是渲染效果上看，动画都是位居前列的一种媒体形式。主要动画制作软件有：

网页动画制作软件 Flash。Flash 是 MicroMedia 公司生产的优秀二维动画制作软件，擅长制作矢量图形动画，与媒体集成软件 Authorware 等可配合使用，是比较流行的二维动画制作工具，本书主要介绍这两个软件。

人体动画软件 Poser。Poser 是用于人体造型的三维动画建模软件，这种软件专门用来设计和制作人体动画的，具有高度的仿生效果，适用于创造游戏软件、服装试穿软件、体育课教学课件等作品。

三维动画软件 3D Studio MAX。由美国 Autodesk 公司生产的计算机三维动画软件 3D Studio MAX 同时兼顾制作二维和三维动画的双重功能，它制作出来的三维动画可以产生与电影相似的特技效果。其功能健全、操作方便，适用于非专业人员用来学习和掌握制作三维动画技术。

GIF 动画软件 Animator。这是专门制作 GIF 类型动画的工具软件，它的输出方式多种多样，既可以保存为 GIF 文件，又能够生成 AVI 文件，还可以生成可以直接在 Windows 运行的 EXE 文件，很大程度上方便了动画作品的交流。

5. 视频素材

视频素材也称影像素材，它是由动态变化的图像、声音和其他素材组成的，它建立在各

种素材的基础之上,是较复杂的一种媒体素材。常见的视频文件有 MPG 视频文件、AVI 视频文件以及 DAT 和 MOV 视频文件类型。

视频编辑合成。Ulead Video Studio 软件和 Media Studio Pro 中的 Video Editor 都是专业性视频编辑合成的典型工具软件。这类软件是以视频为主要的处理对象,对文字、图像、音频、甚至动画进行合理编辑及有机合成的综合性工具软件,是多媒体的关键处理技术。

1.2.2 多媒体课件制作工具

多媒体课件制作工具也可以称为多媒体创作工具,是一种能够把文字、声音、图像、视频等素材集成为一个交互式软件的工具软件。通常它本身都支持各种复杂的结构设计,而其编辑界面却是直观的,“所见即所得”式的,用户可以轻松地将各种备用的素材直接引用进来,并可以根据需要设置其属性,读者只需按照自己的设计方案就可以方便地把加工好的素材组合成为一个连续的系统。因为它不需要用户掌握复杂的程序设计语言来完成,而且可以在创作过程中方便地进行结构上的删除、复制等操作,所以提高了多媒体课件的制作效率。

一般说来,按其对于多媒体素材的安排与组织方式的不同,多媒体课件制作工具可以划分为以下三种类型。

1. 电子书页式

书页式 (Page-Based) 编辑工具也称为卡片式编辑工具。它采用的是类似于书本的一“页”或者“卡片”来实现对各种多媒体信息的管理,其中每一“页”就是显示在屏幕上的一个窗口。

书页式多媒体编辑工具的最大优点就是简单易学,不用编写复杂的程序就能做出软件,很适合初学者用来制作多媒体课件。

微软 Office 系列中的 PowerPoint 就是一个典型的书页式多媒体课件制作工具,也是本书重点介绍的内容之一。

2. 流程图式

流程图式编辑工具也称图标式 (Icon-Based) 编辑工具。本书重点介绍的另外的一个多媒体课件的制作工具 Authorware 就是基于图标的编辑工具,它的特点是以流程图为依据,将各种图、文、声、像等加工过的素材用形象的图标方式依次连接在流程图中,并进行编辑整理后,集成为交互式的软件。

3. 时间顺序式

在以时间顺序为基础 (Time-Based) 的多媒体编辑工具中,对于各种多媒体信息的管理是以时间顺序来决定的,这种排列次序以“帧”为单位依次播放出来。

Director 编辑工具就是时间顺序式多媒体编辑工具的一个代表。

1.3 制作过程

多媒体课件是一种计算机应用软件,它的开发过程、开发方法与一般的计算机软件有许多相同的地方。同时,因为多媒体课件是专门为教学服务的,在组织教学、过程控制、交互方式等方面又有自身的特殊需要。

通常进行多媒体课件制作可分为如下几个阶段:

选题分析：首先要分析并确定多媒体课件要完成的功能及达到的预期目标，然后分析课件的使用对象情况，而且还要考虑课件的硬件性能要求。

教学设计：教学设计阶段的主要任务是详细分析教学内容，选择合适的教学模式。

编写脚本：这是制作课件的重头戏，它是在教学设计的基础上作出的计算机与学生交互过程方案设计的详细报告，是下一阶段进行软件编写与课件实现的重要依据。多媒体课件的脚本可分为文字脚本和制作脚本两种。前者是由教师按照教学要求对课件所要表达的内容进行的文字描述；后者则是在文字脚本的基础上改写而成的能体现软件结构和教学功能，并作为软件编写的直接依据的一种具体描述，就像导演在拿到剧本以后，要编写出演出的具体安排，演员的角色、场景、出场顺序等。

素材采集加工：首先根据脚本的需要，并且在相应的设备支持下，收集必备的原始素材，然后按照脚本的要求，用相应的工具软件把它们加工处理成课件的成品素材。

课件开发制作：该阶段的任务是将教学设计阶段所确定的教学策略，按照脚本的制作要求，用多媒体创作工具对成品素材进行集成，最终生成所需要的多媒体课件。

评价修改发布：课件制作完成后，与当初的设计方案相对照，进行评估，主要工作是测试及精加工处理，然后打包，生成执行文件，同时准备好发行软件所需要的其他附加文件。

第2章 PowerPoint 的使用与实训

本章要点

- PowerPoint 的启动与界面
- 演示文稿中新幻灯片的组织
- 幻灯片的格式设置与背景设置
- 在幻灯片中使用文本框和文字
- 图形、图像和声音的使用
- 超级链接和动作设置
- 动画设置和幻灯片间的切换效果
- 播放与排练计时
- 母版的设置与使用

PowerPoint 是 Microsoft Office 系列中的一个集成的用于制作幻灯片演示文稿的软件，它用于创建演示文稿并在多媒体教学、面对面会议、远程会议或 WEB 上向观众展示的最方便的工具。幻灯片演示文稿由一组幻灯片组成，幻灯片是演示文稿的组成单位。幻灯片中可以包含格式丰富的文本、图表、图形图像、多媒体视频、音频以及其他内容。

2.1 PowerPoint 的简单操作

2.1.1 启动 PowerPoint

在“开始”菜单的“程序”中找到“PowerPoint”单击，即可执行 PowerPoint。启动 PowerPoint 后，出现其主窗口，见图 2-1，并弹出如图 2-2 所示的对话框。

从该对话框可以看出，系统提供了以下三种创建演示文稿的方法。

1) 内容提示向导。使用此向导创建演示文稿，只需按照提示选择并确认文稿类型、输出方式、文稿样式等内容，向导就会自动创建文稿，然后用户再进行修改。

2) 设计模板。模板就是一些已创建好的包含了合理的文稿格式和配色方案的演示文稿的半成品。用户可以很方便地从中选取适当的类型，并向选中的模板添加标题及文本，最终生成自己的演示文稿。

3) 空演示文稿。用这种方法创建的演示文稿中不包含任何的内容和格式，用户根据自己的爱好和需求自由设计出具有自己风格的演示文稿，这是用户使用最多的一种方法。

2.1.2 界面与基本操作

在图 2-2 所示的对话框中选择“空演示文稿”后单击【确定】按钮，出现如图 2-3 所示的选取自动版式对话框。在该对话框可以选取当前幻灯片所需的版式（比如：标题幻灯片），如