



计算机“十二五”规划教材



中文版

Flash CS5

多媒体课件制作

案例教程

主编 张俞玲
卓明敏
李 邈

易学：真正的任务驱动讲解，快速上手Flash课件制作

易用：精讲Flash课件制作步骤，掌握Flash课件制作精髓

实用：融入大量实际案例，分享心得和经验

全面：语文、数学、物理、化学、英语、历史等课件，一个都不能少

FI

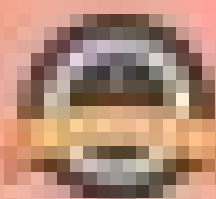


附赠超值光盘

航空工业出版社



中国美术学院美术考级教材



Flash CS5

多媒体课件制作

案例教程

中国美术学院美术考级教材

- 1. 案例一：制作一个简单的动画
- 2. 案例二：制作一个简单的交互课件
- 3. 案例三：制作一个简单的多媒体课件
- 4. 案例四：制作一个简单的多媒体课件

中国美术学院美术考级教材

计算机“十二五”规划教材

中文版 Flash CS5 多媒体课件制作 案例教程

主编 张俞玲 卓明敏 李 邈

航空工业出版社

北 京

内 容 提 要

Flash 是目前制作多媒体课件的主流软件之一。本书采用项目教学方式,通过大量案例全面介绍了利用 Flash CS5 制作多媒体课件的技巧。全书共分 8 个项目,项目一介绍了制作多媒体课件需要掌握的基本知识,如制作多媒体课件的要点、原则和流程,以及获取多媒体课件所需素材的途径;项目二介绍了在 Flash CS5 中利用绘图工具制作静态演示课件的方法;项目三介绍了在 Flash CS5 中利用补间动画、传统补间动画、形状补间动画、路径引导动画和遮罩动画制作动态演示课件的技巧;项目四介绍了在 Flash 多媒体课件中应用声音和视频的方法;项目五和项目六介绍了利用 ActionScript 2.0 和 ActionScript 3.0 制作交互课件的方法;项目七介绍了利用 Flash 的 UI 组件制作交互课件的方法;项目八介绍了利用 Flash 制作多媒体课件时的多种技巧。

本书可作为高等院校,中、高等职业技术学院,以及各类计算机教育培训机构的专用教材,也可供广大初、中级电脑爱好者自学使用。

图书在版编目(CIP)数据

中文版 Flash CS5 多媒体课件制作案例教程 / 张俞玲,
卓明敏,李邈主编. — 北京:航空工业出版社,2014.5
ISBN 978-7-5165-0467-3

I. ①中… II. ①张… ②卓… ③李… III. ①多媒体
课件—动画制作软件—教材 IV. ①G434

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2014)第 086894 号

中文版 Flash CS5 多媒体课件制作案例教程
Zhongwenban Flash CS5 Duomeiti Kejian Zhizuo Anli Jiaocheng

航空工业出版社出版发行

(北京市朝阳区北苑 2 号院 100012)

发行部电话: 010-84934379 010-84936353

北京市科星印刷有限责任公司印刷

全国各地新华书店经售

2014 年 5 月第 1 版

2014 年 5 月第 1 次印刷

开本: 787×1092

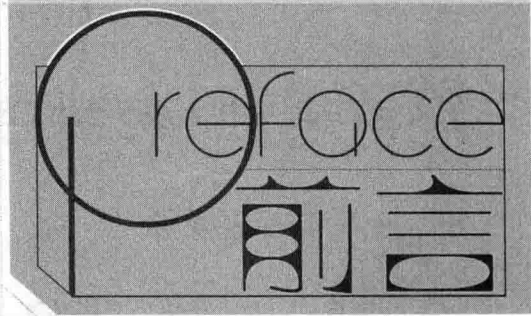
1/16

印张: 17.25

字数: 388 千字

印数: 1—8000

定价: 38.00 元



目前,在各级各类学校的教学过程中,大量使用多媒体课件辅助教学已经成为一种主要手段,因此,多媒体课件的设计与制作自然也就成为师范院校学生,以及各类学校教师必须掌握的技术。在众多多媒体课件制作工具中,Flash 在提升课件的多媒体性、交互性和网络化功能上,具有比其他课件制作工具更强的综合设计能力。因此,我们编写了这本《中文版 Flash CS5 多媒体课件制作案例教程》,希望它能满足各师范院校学生的需要。



本书特色



一本好书首先应该有用,其次应该让大家愿意看、看得懂、学得会;一本好教材,应该贴心为教师、为学生考虑。因此,我们在策划本书时竭力做到如下几点。

(1) **满足教学需要。**使用最新的以任务为驱动的项目教学方式,将每个项目分解为多个任务,每个任务均包含“知识要点”和“制作步骤”两个部分:

- **知识要点:**对任务中需要用到的关键知识点进行梳理。
- **制作步骤:**即制作案例的具体过程。学生可根据书中讲解,自己动手完成案例,并在制作过程中掌握相关知识。

(2) **满足就业需要。**在每个任务中都精心挑选与实际应用紧密相关的知识点和案例,从而让学生在完成某个任务后,能马上在实践中应用从中学到的技能。

(3) **让学生能轻松学习。**各案例的制作步骤写得非常具体,而且将相关知识融入到了案例的制作过程中,从而让学生可以轻松完成相关案例,轻松掌握相关技能。

(4) **提供素材和课件。**本书配有精美的教学课件和素材等教学资源,读者可从赠送的光盘中获取。

(5) **体例丰富。**各项目都安排有学习目标、项目总结、项目实训、项目考核等内容,从而让读者在学习项目前做到心中有数,学完项目后还能对所学知识和技能进行总结和考核。



本书读者对象



本书可作为高等院校,中、高等职业技术学院,以及各类计算机教育培训机构的首选教材,也可供广大初、中级电脑爱好者自学使用。



本书内容安排



- 项目一：主要介绍了多媒体课件制作的基础知识，使读者对如何制作多媒体课件有一个大致了解。
- 项目二：主要介绍了利用 Flash CS5 中的各种图形绘制工具和填充工具制作静态演示课件的方法。
- 项目三：主要介绍了利用 Flash CS5 中的逐帧动画、传统补间动画、动画补间动画、形状补间动画、遮罩动画和路径引导动画制作动态演示课件的方法。
- 项目四：主要介绍了在 Flash 多媒体课件中应用声音和视频的方法。
- 项目五和项目六：主要介绍了 ActionScript 2.0 和 ActionScript 3.0 的基础知识，以及利用 ActionScript 2.0 和 ActionScript 3.0 制作交互课件的方法。
- 项目七：主要介绍了利用 Flash 提供的 UI 组件配合 ActionScript 2.0 和 ActionScript 3.0 制作测试类课件的具体方法。
- 项目八：主要介绍了 Flash 中公用库的使用、行为的应用、课件的输出和保护，以及在 Authorware 和 PowerPoint 中插入 Flash 动画等课件制作技巧。



本书附赠光盘



本书配有精美的教学课件和素材等教学资源，读者可从附赠的光盘中获取。



本书的创作队伍



本书由北京金企鹅文化发展中心策划，由丽江师范高等专科学校的张俞玲、赣州师范高等专科学校的卓明敏、辽宁行政学院的李邛担任主编，黄继海、谷冰、李敏、邢作辉、夏贤铃担任副主编，参加编写的还有许动枝、闫泽愿、王晖、闫启龙。尽管我们在写作本书时已竭尽全力，但书中仍可能会存在问题，欢迎读者批评指正。另外，如果读者在学习中有什么疑问，也可登录我们的网站（<http://www.bjjqe.com>）去寻求帮助，我们将会及时解答。

编者

2014 年 4 月

目录

项目一 多媒体课件制作基础知识

目前,在各级各类学校的教学过程中,大量使用多媒体课件进行辅助教学已经成为一种主要手段,但许多教师对于如何制作多媒体课件并不了解。本项目将通过学习多媒体课件的概念、作用、类型、制作要点,以及获取与处理多媒体课件素材的方法,使读者对制作多媒体课件有一个大致了解……

学习目标	1
任务一 了解多媒体课件	1
一、多媒体课件的概念	1
二、多媒体课件的作用	1
三、多媒体课件的分类	2
四、欣赏“阳台上的小鸟” 多媒体课件	2
任务二 多媒体课件制作要点	3
一、多媒体课件设计原则	3
二、制作多媒体课件的常用软件	3
三、多媒体课件制作流程	4
四、分析“阳台上的小鸟” 课件的制作流程	4

任务三 获取与处理多媒体 课件素材	6
一、获取素材	7
二、处理素材	7
三、使用 GoldWave 录制和处理 声音素材	7
四、使用 Photoshop 处理图像素材 ..	11
五、使用 SplitIt 编辑视频素材	15
项目总结	17
项目实训	18
项目考核	19

项目二 静态演示课件制作

静态演示课件是最简单的多媒体课件类型,它是由静态的图形、图像以及文字组成。本项目将学习利用 Flash CS5 提供的各种图形绘制工具、填充工具和编辑工具制作静态演示课件的方法……

学习目标	21
任务一 Flash 课件制作流程及 输入文字——制作课件 封面	21
知识要点	21

制作步骤	22
一、启动 Flash CS5 并熟悉其 工作界面	22
二、新建 Flash 文档并设置属性	24
三、导入外部图形、图像	24

四、创建文本	25
五、为文本设置滤镜效果	26
六、保存、测试和导出课件	28
任务二 绘图基础（上）——制作 滑轮课件	29
知识要点	29
制作步骤	30
一、在 Flash 中绘制图形的思路	30
二、显示和设置网格	30
三、使用“矩形工具”绘制拉杆	30
四、使用“椭圆工具”绘制滑轮	31
五、使用“多角星形工具”绘制 承重物	32
六、使用“线条工具”绘制绳索	33
七、使用“颜料桶工具” 填充颜色	34
八、使用“墨水瓶工具”改变 轮廓线	36
补充学习——“滴管工具”的使用	37
任务三 绘图基础（下）——制作 立体几何体课件	37
知识要点	37
制作步骤	38
一、使用“基本矩形工具”绘制 圆角矩形和十字星	38
二、使用“基本椭圆工具”绘制 环形和半圆形	39
三、使用“颜料桶工具” 填充颜色	41
四、使用“填充变形工具” 调整填充	42
五、创建立体投影效果的 课件标题	44

任务四 图形元件和多图层 绘图——制作弯弯 的小河课件	45
知识要点	45
制作步骤	45
一、创建“背景”图形元件	45
二、创建“小房子”图形元件	47
三、创建“小河”图形元件	49
四、创建“烟”和“小花” 图形元件	52
五、输入文本	54
任务五 处理位图——制作小学 语文课件封面	55
知识要点	56
制作步骤	56
一、使用“多边形”模式 选取小房子	56
二、使用“扩展填充”命令 创建描边字	57
三、使用“魔术棒”模式 选取鹦鹉	58
任务六 利用模板制作 课件——制作 中外建筑课件	60
知识要点	60
制作步骤	60
一、利用模板创建演示文稿	60
二、修改模板内容	61
三、播放课件	63
项目总结	64
项目实训	64
项目考核	65

项目三 动态演示课件制作

Flash 与其他多媒体课件制作软件相比,最大的优势就是可以根据需要制作各种精彩的动画效果。本项目将学习利用逐帧动画、传统补间动画、动画补间动画、形状补间动画、遮罩动画和路径引导动画制作动态演示课件的方法……

学习目标 68

任务一 逐帧动画的制作——制作

动态按钮 68

知识要点 68

制作步骤 69

一、了解动画原理 69

二、认识帧 69

三、创建逐帧动画和影片剪辑 70

四、创建按钮元件 73

任务二 补间动画与传统补间

动画——水分子构成

动画 75

知识要点 75

制作步骤 75

一、准备素材 75

二、创建补间动画 78

三、创建传统补间动画 82

补充学习——传统补间与补间

动画的区别 84

任务三 形状补间动画——制作

燃烧的酒精灯 85

知识要点 85

制作步骤 85

一、准备素材 85

二、创建形状补间动画 87

三、添加形状提示 87

补充学习——添加形状提示的技巧 89

任务四 路径引导动画——制作

动态课件标题 89

知识要点 89

制作步骤 90

一、创建文字元件 90

二、创建传统补间动画 92

三、创建引导图层和引导线 94

补充学习——路径引导应用技巧 95

任务五 遮罩动画与场景——制作

课件切换效果 96

知识要点 96

制作步骤 97

一、准备课件素材 97

二、为第二页创建切换效果 97

三、为第三页创建切换效果 99

四、为第四页创建切换效果 100

补充学习——遮罩应用技巧 101

任务六 动画技术综合

应用——月球的公转 102

知识要点 102

制作步骤 102

一、制作地球自转动画 102

二、制作月球环绕地球动画 104

三、制作文字动画 105

项目总结 107

项目实训 107

项目考核 110

项目四 应用声音和视频

通过在课件中添加声音和视频,可以使课件更加生动、有趣,传递更多的信息,并使课件的表现形式更加丰富,真正体现多媒体课件的优势。本项目将学习在 Flash 中应用及编辑声音和视频的方法……

学习目标	113
任务一 应用声音——制作诗歌朗诵课件	113
知识要点	113
制作步骤	113
一、Flash 支持的声音格式	113
二、导入 PSD 图像	114
三、制作路径引导动画	115
四、添加并设置声音	116
五、根据声音创建同步动画	117
六、设置输出音频	119

任务二 应用视频——制作“火星上的生命”课件	120
知识要点	121
制作步骤	121
一、添加底图和文字	121
二、导入并剪切视频	121
三、设置视频播放组件的参数	124
项目总结	126
项目实训	126
项目考核	128

项目五 制作简单交互课件

利用 Flash 的 ActionScript 语言可以制作各种交互效果的课件。本项目将学习 ActionScript 2.0 的基础知识,以及利用 ActionScript 2.0 制作简单交互课件的方法……

学习目标	130
任务一 掌握 ActionScript 基础知识	130
一、ActionScript 语言简介	130
二、认识“动作”面板	131
三、ActionScript 2.0 语法规则	132
任务二 时间轴控制和按钮事件函数——鸟类知识	134
知识要点	134
制作步骤	134

一、制作课件内容	134
二、制作按钮	137
三、添加 ActionScript 2.0 代码	139
补充学习——按钮事件和时间轴控制函数详讲	140
一、按钮事件函数详讲	140
二、时间轴控制函数详讲	141
任务三 实例名称和路径——认识立方体截面	142
知识要点	142

制作步骤	143
一、制作课件内容	143
二、制作切割动画	144
三、制作按钮	148
四、添加实例名称 和 ActionScript 2.0 代码	150
补充学习——相对路径	152
任务四 影片剪辑属性和多场景 导航——电磁感应课件	152
知识要点	152
制作步骤	152
一、制作导航页	152
二、制作实验目的场景	154
三、制作实验仪器场景	155
四、制作实验内容场景	157
五、添加 ActionScript 2.0 代码	159
补充学习——影片剪辑的属性、事件 函数及条件语句	164

一、影片剪辑属性	164
二、影片剪辑控制函数	165
三、认识 if 条件语句	167
任务五 制作加载性导航 课件——测量小灯泡 的电功率	168
知识要点	168
制作步骤	168
一、制作导航页	168
二、制作实验说明	170
三、制作实验要求	174
四、制作实验内容	175
五、添加 ActionScript 2.0 代码	177
补充学习——常用浏览器/网络 函数详讲	179
项目总结	182
项目实训	182
项目考核	186

项目六 制作复杂交互课件

利用 ActionScript 除了可以控制课件播放进程外,还可以实现许多复杂的交互效果。本项目将深入学习利用 ActionScript 2.0 制作课件 Loading 等多种复杂交互的方法,以及 ActionScript 3.0 的入门知识和应用……

学习目标	189
任务一 制作“正弦曲线”课件	189
知识要点	189
制作步骤	190
一、准备课件素材	190
二、创建静态和输入文本	191
三、添加 ActionScript 2.0 代码	192
任务二 制作课件 Loading	194
知识要点	194

制作步骤	194
一、制作 Loading 场景	194
二、创建静态和动态文本	195
三、添加 ActionScript 2.0 代码	195
四、测试 Loading 效果	196
任务三 制作“计算顶点间距” 课件	197
知识要点	197
制作步骤	197

一、制作课件场景	197
二、创建静态和输入文本	199
三、添加 ActionScript 2.0 代码	199
补充学习——任务所用函数详述	201
任务四 制作英语课件	202
知识要点	202
制作步骤	202
一、创建 Task_1 场景	202
二、创建 Task_2 场景	203
三、添加 ActionScript 2.0 代码	204
任务五 了解 ActionScript 3.0	
基础知识	207
一、ActionScript 3.0 类的架构	207

二、ActionScript 3.0 类的应用	208
三、ActionScript 3.0 的事件 处理模型	209
任务六 制作求余数课件	211
知识要点	211
制作步骤	211
一、制作课件界面	211
二、添加 ActionScript 3.0 代码	214
补充学习——创建单独的 ActionScript 文件	215
项目总结	216
项目实训	216
项目考核	220

项目七 使用 UI 组件制作测验题课件

单选题、多选题、填空题和判断题等测试类课件是使用率非常高的多媒体课件类型，利用 Flash 提供的 UI 组件，配合不太复杂的 ActionScript 语句，就可以制作出各种类型的测试题课件。本项目将学习使用 UI 组件配合 ActionScript 2.0 和 ActionScript 3.0 制作测试类课件的具体方法……

学习目标	222
任务一 制作“单项选择题” 课件	222
知识要点	222
制作步骤	223
一、组件简介	223
二、制作课件场景	223
三、添加 RadioButton 组件	225
四、添加 ActionScript 2.0 代码	226
任务二 制作“多项选择题” 课件	227
知识要点	227
制作步骤	227

一、制作课件场景	227
二、添加 CheckBox 组件	229
三、制作声音影片剪辑	229
四、添加 ActionScript 2.0 代码	230
任务三 制作“数学填空题” 课件	231
知识要点	231
制作步骤	231
一、制作课件场景	231
二、添加 TextInput 组件	232
三、制作声音影片剪辑	233
四、添加 ActionScript 2.0 代码	234

任务四 制作“数学判断题”	
课件	235
知识要点	235
制作步骤	235
一、制作课件场景	235

二、添加 RadioButton 组件	236
三、添加 ActionScript 3.0 代码	237
项目总结	237
项目实训	238
项目考核	240

项目八 Flash 课件制作技巧

Flash 软件的使用方法非常简单,但想要制作出优秀的多媒体课件,不但要熟练掌握软件的应用,还要掌握制作课件的技巧。本项目将学习公用库的使用、课件的输出和保护,以及在 Authorware 和 PowerPoint 中插入 Flash 动画的方法和技巧……

学习目标	242
任务一 公用库的使用	242
任务二 行为的应用	243
知识要点	243
制作步骤	243
一、准备素材	243
二、利用行为控制影片剪辑	245
三、利用行为加载和控制声音	246
任务三 Flash 课件的输出	
和保护	248
一、保护课件	248
二、将课件输出为 EXE 文件	249
三、将课件发布为网页	250

四、将课件刻录到光盘	250
任务五 在 PowerPoint 中插入	
Flash 动画	251
知识要点	252
制作步骤	252
任务六 在 Authorware 中插入	
Flash 动画	254
知识要点	254
制作步骤	254
一、直接插入 Flash 动画	254
二、利用控件插入 Flash 动画	255
项目总结	258
项目实训	258
项目考核	260

项目一 多媒体课件制作基础知识

利用计算机制作多媒体教学课件，并在上课时进行演示，是一种常见的计算机辅助教学方式。多媒体教学课件以生动的画面、形象的演示，给人耳目一新的感觉，但是在制作课件的过程中如何收集和整理素材、制作动画，以及实现互动效果等问题却困扰着许多对课件制作不太熟悉的教师。因此，通过学习制作多媒体课件的基础知识，读者便可对如何制作多媒体课件有一个大致了解。

学习目标

- 了解多媒体课件的概念、作用和类型。
- 了解多媒体课件的制作要点。
- 了解如何获取与处理多媒体课件素材。

任务一 了解多媒体课件

课件是现代教育的一种重要手段，大部分教师对课件都有所了解。那么，什么是多媒体课件？多媒体课件的作用是什么？它有哪些类型？下面便来学习这些知识。

一、多媒体课件的概念

课件是指在一定的学习理论指导下，根据教学目标设计的，反映某种教学策略和教学内容的计算机文档或可运行软件。

通常所说的课件一般都是指多媒体课件，它是以计算机为核心，综合运用文字、图形、图像、动画、声音和视频等多种信息，将平时难以表述的教学内容，如实验演示、情境创设、交互练习等生动形象地展示给学生，从而提高教学质量和效率的一种教学软件。

二、多媒体课件的作用

多媒体课件可以使抽象的教学内容变得形象直观，让学生积极参与到学习中，从而增强了学生的学习兴趣，活跃了课堂气氛，让学生更好地理解和掌握教学内容。例如，利用

多媒体教学课件的模拟仿真功能,可以使传统教学中一些无法实现的演示变得轻而易举。

三、多媒体课件的分类

多媒体课件有多种分类方式。例如,按学科可以分为语文、数学、英语、物理和化学等;按学段可以分为幼儿园、小学、初中、高中、大学等;按制作工具可以分为 PowerPoint、Flash、Authorware、几何画板、仿真模拟实验室和方正奥思等;按实现的功能可以分为演示型、练习训练型、模拟型、游戏型和咨询型等。

下面简单介绍一下演示型、练习型、模拟型、游戏型和咨询型课件的特点。

- **演示型课件:** 演示型课件以向学生传授新知识为目标,包括呈现各种形式的教学内容(如概念、例子、说明等),以及针对所学内容向学生提问,从而帮助学生正确地理解和掌握相关知识,以及判断学生对相关知识的掌握情况。
- **练习型课件:** 练习型课件不是向学生传授新知识或技能,而是向学生提出问题并等待学生回答,当学生输入答案或做出回应后,计算机再判断正确与否,并根据学生回答的情况给予相应的反馈,从而强化已经学过的重要知识和技能。
- **模拟型课件:** 模拟型课件是利用计算机来模拟真实的实验现象、自然现象或社会现象,学生通过观察、操作与思考,自己总结出结论,或通过操作来掌握相关实验。当真实实验过于昂贵或很难实现,或者包含有危险因素时,使用模拟型课件代替真实实验,可以得到很好的教学效果。
- **游戏型课件:** 游戏型课件是一种以游戏形式呈现教学内容的课件。它把教学和娱乐融为一体,使学生在玩的过程中达到学习目标。
- **咨询型课件:** 咨询型课件像一个为学生答疑的老师,学生提出问题,计算机回答并解释相关内容。使用咨询型课件的教学过程中,学习的主动权完全在学生手里,从而为以学生为中心的自主学习创造了情景。

四、欣赏“阳台上的小鸟”多媒体课件

下面欣赏一个用 Flash CS5 制作的阳台上的小鸟多媒体课件,该多媒体课件是使用 ActionScript 2.0 语言制作的。

步骤 1▶ 双击本书配套素材“素材与实例”>“项目一”文件夹中的“阳台上的小鸟.swf”文件,此时系统会启动 Flash Player 播放器,开始播放课件,如图 1-1 所示。

步骤 2▶ 在封面页按键盘上的“→”方向键打开导航页,然后按导航页上的导航按钮,或按课件底部的控制按钮,浏览课件内容,如图 1-2 所示。



图 1-1 播放课件

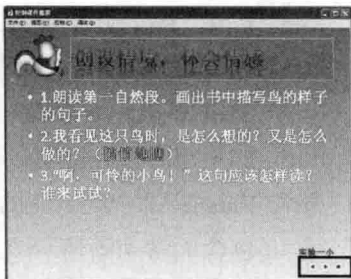
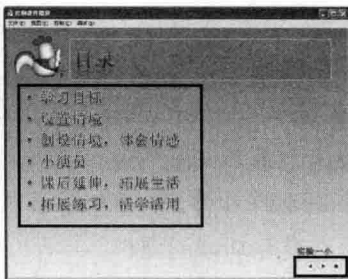


图 1-2 浏览课件内容

步骤 3 浏览课件内容后, 单击 Flash Player 播放器右上角的“关闭”按钮, 即可关闭“阳台上的小鸟”多媒体课件。

任务二 多媒体课件制作要点

本任务主要目的是掌握多媒体课件制作要点, 包括设计原则、常用软件、制作流程和脚本设计。

一、多媒体课件设计原则

一个多媒体课件的质量不能以其是否运用了复杂的技术、花哨的画面和动画为标准来衡量。课件的本质是用来教与学的, 只要课件中有确切的教学内容, 能体现教师的教学设计思想, 能使学生深刻地了解 and 掌握教学内容即可。

总的来说, 一个优秀的课件应该具有以下特点。

- **教育性:** 多媒体课件应遵循学生的认知规律, 要有明确的教学目的, 要有助于教学对象加深对知识的理解和掌握, 要突出重点和难点。
- **生动性:** 多媒体课件应通过各种媒体(文字、图像、声音和视频等)的合理运用和巧妙组合来增强教学内容的新奇性和趣味性, 以激发学生的求知欲。
- **严谨性:** 作为传授知识的多媒体课件, 必须保证表达的内容正确无误、逻辑严谨。不能使学习者对教学内容产生不准确的理解或误解。
- **交互性:** 要与学习者互动, 从而充分调动学习的积极性, 加深理解和记忆。
- **其他:** 例如, 提供合理的导航, 让教师或学生能方便地访问相关内容; 课件中的颜色自然、简洁, 搭配协调; 课件中图片、声音和视频等元素符合主题等。

二、制作多媒体课件的常用软件

目前主流的多媒体课件制作软件主要有 PowerPoint、Flash、Authorware 和几何画板等, 它们各自拥有不同的特点, 适用于制作不同类型的多媒体课件。

- **PowerPoint:** 是办公软件 Office 家族中的一个重要成员,在多媒体课件制作领域经常使用它制作演示型的课件。PowerPoint 最大的特点是简单易学,由于它的操作界面与 Office 家族的另一成员 Word 很相似,因此,只要掌握了 Word 的使用方法,就可以快速上手 PowerPoint,制作出效果不错的课件。
- **Flash:** 是一款专业的动画制作软件,在多媒体课件制作领域,经常使用它制作包含大量动画演示或具有交互功能的课件。
- **Authorware:** 是一款专业的多媒体制作软件,与一般多媒体制作软件不同之处在于,它不用写程序,只需使用流程线以及工具图标,便可以制作出一些编程软件才能达到的效果,如分支流程、判断流程等。因此,Authorware 非常适合用来制作具有交互功能的课件。
- **几何画板:** 可以方便、快捷地绘制各种几何图形,适用于制作数学课件。

三、多媒体课件制作流程

多媒体课件并没有统一的制作流程,但大多会遵循设计脚本、准备素材、制作合成和调试完善的制作顺序。

- **设计脚本:** 在制作课件之前,应先系统地设计好课件脚本,然后根据课件脚本进行课件制作。课件脚本是将课件的教学内容、教学策略进一步细化,具体到课件的每一框画面的呈现信息、画面设计、交互方式以及学习的控制等。
- **准备素材:** 设计好课件脚本后,接下来的工作就是准备课件需要的各种素材,包括文字、图形、图像、动画、视频、音频等。可以在网上下载或购买素材光盘获取素材,也可以自己采集素材。
- **制作合成:** 利用多媒体课件制作软件,根据课件脚本用准备好的素材制作课件。
- **调试完善:** 制作好多媒体课件后,应在电脑上进行放映,观看放映效果,并对出现的错误进行修改和调试。

四、分析“阳台上的小鸟”课件的制作流程

(一) 设计课件脚本

要编写一个好的课件脚本,首先应确定课件题目、创作思路、教学目标、课件结构等,然后确定具体的内容和动画形式等。下面以编写“阳台上的小鸟”课件的脚本为例说明。

步骤 1 ▶ 制作一张表格,填写“阳台上的小鸟”多媒体课件的题目、教学目标、创作平台、创作思路和内容简介等信息。

步骤 2 ▶ 设计“阳台上的小鸟”多媒体课件的整体结构图,如图 1-3 所示。