



计算机“十二五”规划教材



精彩的教学课件与视频演示
书中全部实例与素材文件

多媒体课件制作 三合一案例教程

主编 高铁洪 刘洋 王京峰

PowerPoint 2010+
Flash CS5+
Authorware 7



易学

真正的任务驱动讲解，
快速上手多媒体课件制作

易用

精讲理论，精选案例，
轻松掌握多媒体课件制作精髓

实用

融入大量一线多媒体课件制作高手
的心得和经验

全面

演示型、练习型、模拟型、
游戏型课件……一个都不能少

超值

附赠精彩的多媒体教学视频和课件，
全方位立体化学习

计算机“十二五”规划教材

多媒体课件制作三合一

案例教程

主 编 高铁洪 刘 洋 王京峰
副主编 蒙小燕 于润众 郭 曼
雷 妍 尚新闻
参 编 王学云 梁 静 张 云
张杏芝

 江苏大学出版社
JIANGSU UNIVERSITY PRESS

镇 江

内 容 提 要

PowerPoint、Flash 和 Authorware 是制作多媒体教学课件的最常用软件,本书采用项目教学方式,通过大量案例全面介绍利用这三款软件制作多媒体课件的方法和技巧,内容涵盖多媒体课件制作基础知识、制作简单 PPT 课件、制作精彩 PPT 课件、为 PPT 课件设置动画效果并放映、PPT 课件制作常用技巧、制作 Flash 静态课件、制作 Flash 动画课件、制作 Flash 交互课件、制作 Authorware 静态课件、制作 Authorware 动画课件、制作 Authorware 交互课件以及调试和发布 Authorware 课件等。

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专用教材,也可供广大制作多媒体教学课件的用户自学使用。

图书在版编目(CIP)数据

多媒体课件制作三合一案例教程 / 高铁洪, 刘洋,
王京峰主编. — 镇江: 江苏大学出版社, 2013. 8
ISBN 978-7-81130-543-2

I. ①多… II. ①高… ②刘… ③王… III. ①多媒体
课件—制作—教材 IV. ①G434

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2013)第 197943 号

多媒体课件制作三合一案例教程

DUOMEITI KEJIAN ZHIZUO SANHEYI ANLI JIAOCHENG

主 编 / 高铁洪 刘 洋 王京峰

责任编辑 / 吴昌兴 郑晨晖

出版发行 / 江苏大学出版社

地 址 / 江苏省镇江市梦溪园巷 30 号(邮编: 212003)

电 话 / 0511-84446464(传真)

网 址 / <http://press.ujs.edu.cn>

排 版 / 北京金企鹅文化发展中心

印 刷 / 北京忠信印刷有限责任公司

经 销 / 江苏省新华书店

开 本 / 787 mm×1 092 mm 1/16

印 张 / 21.5

字 数 / 484 千字

版 次 / 2013 年 8 月第 1 版 2013 年 8 月第 1 次印刷

书 号 / ISBN 978-7-81130-543-2

定 价 / 48.00 元(含 1DVD)

如有印装质量问题请与本社营销部联系(电话: 0511-84440882)



随着社会的发展,传统的教育模式已难以满足就业的需要。一方面,大量的毕业生无法找到满意的工作,另一方面,用人单位却在感叹无法招到符合职位要求的人才。因此,积极推进教学形式和内容的改革,从传统的偏重知识的传授转向注重就业能力的培养,并让学生有兴趣学习,轻松学习,已成为大多数高等院校及中、高等职业技术学院的共识。

教育改革首先是教材的改革,为此,我们走访了众多高等院校及中、高等职业技术学院,与许多教师探讨当前教育面临的问题和机遇,然后聘请具有丰富教学经验的一线教师编写了这套以任务为驱动的“案例教程”丛书。



本书特色



(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“任务说明”、“预备知识”、“任务实施”和“补充知识”等内容:

- **任务说明:**告诉读者本任务需要制作的案例效果,以及需要学习的知识点。
- **知识要点:**对任务中需要学习的知识要点进行简单讲解。
- **任务实施:**是制作案例的具体过程,包括制作思路和制作步骤。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。
- **补充知识:**对在任务实施中没有讲解到的重要知识或应用技巧进行补充学习。

(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、课件和视频。**提供精美的教学课件、视频和素材,读者可从网上下载。

(5) **体例丰富。**各项目都安排有学习目标、项目实训、项目总结、项目考核等内容,从而让读者在学习项目前做到心中有数,学完后还能对所学的知识和技能进行练习、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专用教材，也可供广大希望学习制作多媒体教学课件的用户自学使用。



本书内容安排



项目一：讲解多媒体课件制作基础知识，以及素材的收集和处理方法等。

项目二至项目五：讲解使用 PowerPoint 2010 制作课件的方法和技巧。

项目六至项目八：讲解使用 Flash CS5 制作课件的方法和技巧。

项目九至项目十二：讲解使用 Authorware 7.0 制作课件的方法和技巧。



本书的创作队伍

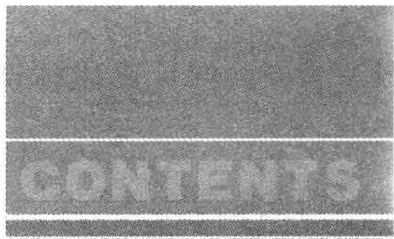
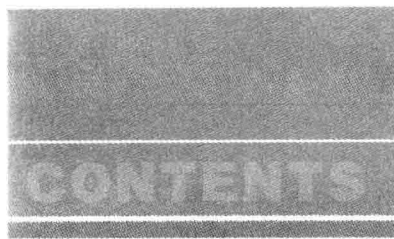


本书由高铁洪（黑龙江省教育学院）、刘洋和王京峰（新乡职业技术学院）担任主编，蒙小燕、于润众（大庆职业学院）、郭曼、雷妍（天津滨海职业技术学院）、尚新闻担任副主编，参加编写的人员还有王学云（黑龙江信息技术职业学院）、梁静、张云和张杏芝。

尽管我们在写作本书时已竭尽全力，但书中仍会存在这样或那样的问题，欢迎读者批评指正。

编 者

2013 年 8 月



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。在具体学习制作多媒体课件的操作前，应先了解多媒体课件的基础知识，包括多媒体课件的分类、制作流程、脚本设计，以及素材的搜集和处理方法等。

项目导读	1
学习目标	1
任务一 了解多媒体课件	1
任务说明	1
预备知识	1
一、多媒体课件的概念	1
二、多媒体课件的作用	2
三、多媒体课件的分类	2
任务实施——欣赏左公柳多媒体课件	2
任务二 多媒体课件制作要点	4
任务说明	4
预备知识	4
一、多媒体课件设计原则	4
二、制作多媒体课件的常用软件	4
三、多媒体课件制作流程	5
任务实施——分析左公柳课件的 制作流程	5
一、设计左公柳课件脚本	5
二、准备素材和制作课件	7

任务三 获取与处理多媒体课件 素材	8
任务说明	8
预备知识	8
一、获取素材	8
二、处理素材	8
任务实施	9
一、使用 GoldWave 录制和 处理声音素材	9
二、使用 Photoshop 处理图像 素材	12
三、使用 SplitIt 编辑视频素材	17
项目总结	19
项目实训	19
一、使用 GoldWave 录制 《春晓》诗朗诵	19
二、使用 Photoshop 合成图片	19
项目考核	21

项目二 制作简单 PowerPoint 课件

PowerPoint 2010 是一款用于制作演示文稿（俗称 PPT）的软件，也是目前最常用的课件制作软件。通过本项目学习利用它制作简单 PPT 课件的方法，同时掌握 PowerPoint 2010 的一些基本操作，如新建演示文稿、创建和复制幻灯片、在幻灯片中输入文本。

项目导读	22
学习目标	22
任务一 新建热和能课件—— 演示文稿基本操作	22
任务说明	22
预备知识	22
一、演示文稿的组成	22
二、PPT 课件设计原则	23
三、熟悉 PowerPoint 2010 工作 界面	23
任务实施——创建、保存和关闭 演示文稿	25
任务二 制作热和能课件封面 ——输入和设置文本	27
任务说明	27
预备知识	27
任务实施	27
一、打开演示文稿	27
二、使用占位符输入文本	27
二、设置文本的字符格式	28

任务三 制作热和能课件导航 界面——添加幻灯片	29
任务说明	29
预备知识	29
任务实施	29
一、添加幻灯片和设置版式	29
二、设置项目符号	30
任务四 制作热和能课件的 其他幻灯片	31
任务说明	31
预备知识	31
任务实施	31
一、使用文本框输入文本	31
二、设置文本段落格式	33
三、通过复制创建其他幻灯片	34
四、演示文稿视图模式	36
项目总结	36
项目实训——制作小学语文 课件	37
项目考核	37

项目三 制作精彩 PowerPoint 课件

在 PowerPoint 2010 中可以为幻灯片设置主题、背景,可以在幻灯片中插入和美化图形、图片、艺术字、表格、图表、声音、视频和动画等对象,从而制作出更加精彩,更具吸引力的课件;还可以为幻灯片中的对象创建超链接,或创建动作按钮,制作出具有交互功能的课件。

项目导读	39
学习目标	39
任务一 设置左公柳课件的外观 ——设置主题和背景	39
任务说明	39
预备知识	39
任务实施	40

一、应用内置主题	40
二、定义主题颜色、字体和 效果	41
三、设置幻灯片背景	43
任务二 制作左公柳课件 封面——使用图片和 艺术字	45

任务说明	45
预备知识	45
任务实施	45
一、插入图片和剪贴画	45
二、美化和编辑图像	46
三、排列和组合图像	48
四、使用艺术字	49
任务三 制作左公柳课件导航 界面——绘制图形	51
任务说明	51
预备知识	51
任务实施	51
一、绘制、编辑和美化工形	51
二、在图形中输入文字	54
任务四 制作左公柳课件第 3 张 幻灯片——插入 Flash 动画和声音	55
任务说明	55
预备知识	55
任务实施	56
一、插入声音	56
二、编辑声音	57
三、插入 Flash 动画	58
补充知识——通过对象插入 Flash 动画	60
任务五 制作左公柳课件第 4 张 幻灯片——插入视频	61
任务说明	61
预备知识	61
任务实施	61
一、插入视频	61
二、编辑视频	62

任务六 制作左公柳课件第 5 张 幻灯片	63
任务说明	63
任务实施	63
任务七 制作左公柳课件其他 幻灯片——使用表格	64
任务说明	64
预备知识	64
任务实施	65
一、插入和美化表格	65
二、在表格中输入文字	67
三、输入汉语拼音	67
四、制作第 7, 8 张幻灯片	68
任务八 完善左公柳课件 外观——使用母版	70
任务说明	70
预备知识	70
任务实施——应用幻灯片母版	70
补充知识	72
一、编辑幻灯片母版	72
二、应用讲义和备注母版	73
任务九 为左公柳课件添加 交互效果	74
任务说明	74
预备知识	74
任务实施	74
一、为导航界面添加超链接	74
二、使用动作制作导航按钮	75
项目总结	77
项目实训——制作尾巴的 功能课件	78
项目考核	79

项目四 为课件设置动画效果并放映

在 PowerPoint 2010 中使用者可以为幻灯片切换或幻灯片中的对象设置各种动画效果,从而使课件的演示效果更好。此外,制作课件的最终目的是为了在观众面前放映和

演示，因此本项目还将学习放映和输出课件的方法。

项目导读	81
学习目标	81
任务一 为左公柳课件设置动画效果	81
任务说明	81
预备知识	81
任务实施	82
一、为幻灯片设置切换效果	82
二、为幻灯片中的对象设置动画效果	83
任务二 放映左公柳课件	86
任务说明	86
预备知识	86
任务实施	86

一、创建自定义放映	86
二、设置课件放映方式	87
三、放映幻灯片	88
任务三 输出左公柳课件	89
任务说明	89
预备知识	89
任务实施	90
一、将课件输出为放映格式	90
二、打包课件	91
项目总结	93
项目实训——为尾巴的功能课件设置动画效果	93
项目考核	94

项目五 PowerPoint 课件制作技巧

通过前面的学习，读者已掌握了制作普通 PPT 课件的方法。除此之外，在实际工作中还经常会遇到需要制作带有公式、图表、电路图、结构图和高级交互等课件的情况。

项目导读	95
学习目标	95
任务一 了解典型 PPT 课件制作方法	95
任务说明	95
任务实施	95
一、输入化学方程式	95
二、制作电路图课件	99
三、制作服务贸易出口情况统计表	101
四、制作教学设计流程图	104
五、制作正弦波课件	107
任务二 了解 PPT 课件制作高级技巧	109
任务说明	109

任务实施	109
一、控制视频播放	109
二、制作选择题课件	112
补充学习——PPT 课件制作经验	114
项目总结	114
项目实训	114
一、欣赏小学数学课件——三角形内角和	114
二、欣赏初中物理课件——牛顿第一定律	115
三、欣赏大学英语课件——第一节	115
项目考核	116

项目六 制作 Flash 静态课件

Flash 是目前应用最广泛的多媒体动画制作软件之一, 由于其具有强大的图形绘制、动画制作和交互功能, 因此常用于制作多媒体教学课件。在本项目中, 我们主要学习利用 Flash CS5 中绘制和导入 Flash 课件需要的素材, 以及制作 Flash 静态课件的方法。

项目导读 117

学习目标 117

任务一 制作课件封面——Flash

课件制作流程及

输入文字 117

任务说明 117

预备知识 117

任务实施 118

一、启动 Flash CS5 并熟悉

工作界面 118

二、新建 Flash 文档并

设置属性 120

三、导入外部图像和图形 120

四、创建文本 121

五、为文本设置滤镜效果 122

六、保存、测试和导出课件 124

任务二 绘制滑轮——绘图

基础(上) 125

任务说明 125

预备知识 125

一、在 Flash 中绘制图形的

思路 125

二、认识工具箱 126

任务实施 126

一、显示和设置网格 126

二、使用“矩形工具”

绘制拉杆 126

三、使用“椭圆工具”

绘制滑轮 127

四、使用“多角星形工具”

绘制承重物 128

五、使用“线条工具”

绘制绳索 129

六、使用“颜料桶工具”

填充颜色 129

七、使用“墨水瓶工具”

改变轮廓线 132

补充学习——“滴管工具”

的使用 132

任务三 绘制立体几何图形

——绘图基础(下) 133

任务说明 133

预备知识 133

任务实施 134

一、使用“基本矩形工具”

绘制圆角矩形和十字星 134

二、使用“基本椭圆工具”

绘制环形和半圆形 135

三、使用“颜料桶工具”

填充颜色 137

四、使用“填充变形工具”

调整填充 138

五、创建立体投影效果的

课件标题 140

补充学习——“选择工具”

的使用 140

一、选择对象 140

二、移动和复制对象 141

三、调整图形形状 141

任务四 绘制课件背景——图形

元件和多图层绘图 142

任务说明 142



预备知识	142
一、元件的作用和类型	142
二、图层的作用和类型	143
任务实施	143
一、创建“背景”图形元件	143
二、创建“灌木”图形元件	144
三、创建“小河”图形元件	146
四、创建“白云”图形元件	148
补充学习——“库”面板、元件和 元件实例	149
任务五 制作小学语文课件 封面——处理位图	150
任务说明	150

预备知识	150
任务实施	150
一、使用“多边形”模式 选取小房子	150
二、使用“扩展填充”命令 创建描边字	152
三、使用“魔术棒”模式 选取鹦鹉	153
项目总结	154
项目实训	155
一、绘制杠杆	155
二、制作化学课件封面	155
项目考核	156

项目七 制作 Flash 动画课件

相对于其他课件制作软件,使用 Flash 制作课件的最大优势是可以方便地制作各种动画效果。Flash 中的动画分为逐帧动画、传统补间动画、动画补间动画和形状补间动画等类型。此外,还可以在 Flash 课件中添加声音和视频等。

项目导读	158
学习目标	158
任务一 制作水分子构成动画 ——动画补间动画	158
任务说明	158
预备知识	158
一、动画原理	158
二、帧的类型	159
任务实施	160
一、准备素材	160
二、创建动画补间动画	162
三、创建传统补间动画	166
任务二 制作燃烧的酒精灯 ——形状补间动画	169
任务说明	169
预备知识	169
任务实施	169

一、准备素材	169
二、创建形状补间动画	171
三、添加形状提示	171
补充学习——形状提示应用技巧	173
任务三 制作课件标题动画 ——路径引导动画	173
任务说明	173
预备知识	173
任务实施	174
一、准备素材	174
二、创建路径引导动画	175
补充学习——路径引导应用技巧	177
任务四 制作课件切换效果 ——遮罩动画与场景	177
任务说明	177
预备知识	178
一、认识遮罩	178

二、认识场景	178
任务实施	178
一、准备素材	178
二、为第二页创建切换效果	179
三、为第三页创建切换效果	181
四、为第四页创建切换效果	181
补充学习——遮罩应用技巧	183
任务五 制作诗歌朗诵动画	
——声音的应用	183
任务说明	183
预备知识	183
任务实施	184
一、准备素材	184
二、添加并设置声音	185
三、创建与声音同步的动画	187
任务六 制作海洋资源课件	
——视频的应用	189

任务说明	189
预备知识	189
任务实施	189
一、导入视频	189
二、设置视频播放组件的	
参数	192
项目总结	193
项目实训	193
一、制作运动与静止的	
相对性课件	193
二、制作分子的分离与	
组合课件	194
三、制作地球是圆的课件	194
四、制作月球的公转课件	195
五、制作火星上是否有	
生命课件	196
项目考核	196

项目八 制作 Flash 交互课件

ActionScript 是 Flash 自带的编程语言,简称 AS,利用它可以制作具有交互效果的课件,如填空题、选择题、连线题和看图识字等课件。Flash CS5 中提供了两种 ActionScript 版本——ActionScript 2.0 和 ActionScript 3.0,由于 ActionScript 3.0 比较复杂,需要具有一定编程功底的用户才能使用,因此本项目将着重学习 ActionScript 2.0 的应用。

项目导读	198
学习目标	198
任务一 控制课件翻页	198
任务说明	198
预备知识	199
一、认识“动作”面板	199
二、认识时间轴控制函数	199
任务实施	200
一、制作按钮元件	200
二、为关键帧添加代码	202
三、为按钮添加代码	202

补充学习——on 事件处理函数	204
任务二 制作选择题课件	205
任务说明	205
预备知识	205
一、实例名称和路径	205
二、输入文本与动态文本	206
三、认识 if 条件语句	206
任务实施	206
一、准备素材	206
二、设置实例名称和变量	208
三、添加代码	209

任务三 制作自定义鼠标效果	211
任务说明	211
预备知识	211
任务实施	212
一、准备素材	212
二、使用“代码片断”面板	212
任务四 制作中外建筑课件	213
任务说明	213
预备知识	213
任务实施	214

一、准备素材	214
二、修改模板内容	214
项目总结	217
项目实训	217
一、制作认识立方体课件	217
二、制作填空题课件	218
三、控制课件画面和 声音播放	219
四、制作夜色课件	220
项目考核	222

项目九 Authorware 入门——制作静态课件

Authorware 是一款基于图标和流程线的多媒体设计软件，它支持多种格式的图像、声音和视频，且具有丰富的函数功能和强大的控制系统，能够让不懂编程的用户也能轻而易举地制作出具有强大交互功能的课件，因此受到广大多媒体课件制作者的青睐。本项目将学习 Authorware 的入门知识，让读者快速上手。

项目导读	223
学习目标	223
任务一 制作咏鹅课件—— 应用文本和图像	223
任务说明	223
预备知识	224
一、Authorware 的功能	224
二、Authorware 的特点	224
任务实施	225
一、创建和保存 Authorware 文档	225
二、使用显示图标和 导入图像	227
三、创建和编辑文本	227
补充知识	229
一、Authorware 的图标精讲	229
二、Authorware 的设计 窗口精讲	231

三、Authorware 的演示 窗口精讲	231
四、使用“工具”面板 绘制图形	232
任务二 制作梅兰竹菊课件—— 对象的显示和擦除	233
任务说明	233
预备知识	233
任务实施	233
一、导入图像	233
二、应用等待图标	234
三、应用擦除图标	235
四、预览课件效果	237
项目总结	237
项目实训	238
一、制作汉乐府诗歌课件	238
二、制作四季切换课件	238
项目考核	239

项目十 制作 Authorware 动画课件

在制作多媒体课件时应用动画可以增加课件的趣味性和直观性。利用 Authorware 中的移动图标可以制作一些常用的简单动画。此外,通过导入外部的 Flash 动画、视频、Gif 动画和声音,可以使 Authorware 课件的内容更加丰富。

项目导读	240
------	-----

学习目标	240
------	-----

任务一 制作动态字幕	240
------------	-----

任务说明	240
------	-----

预备知识	240
------	-----

一、认识移动图标	240
----------	-----

二、移动图标的类型	241
-----------	-----

任务实施	241
------	-----

一、准备素材	241
--------	-----

二、创建动画	242
--------	-----

任务二 制作飞机轰炸动画	244
--------------	-----

任务说明	244
------	-----

预备知识	244
------	-----

任务实施	244
------	-----

一、准备素材	244
--------	-----

二、创建动画	246
--------	-----

任务三 制作卫星环绕动画	248
--------------	-----

任务说明	248
------	-----

预备知识	248
------	-----

任务实施	248
------	-----

一、准备素材	248
--------	-----

二、创建动画	249
--------	-----

任务四 制作控制小球旋转	
--------------	--

动画	252
----	-----

任务说明	252
------	-----

预备知识	252
------	-----

任务实施	252
------	-----

一、准备素材	252
--------	-----

二、创建动画	254
--------	-----

任务五 制作小羊跑步动画	
--------------	--

——导入 GIF 动画	256
-------------	-----

任务说明	256
------	-----

预备知识	256
------	-----

任务实施	256
------	-----

任务六 制作鉴真东渡课件——	
----------------	--

导入声音、Flash 和	
--------------	--

视频	258
----	-----

任务说明	258
------	-----

预备知识	258
------	-----

一、声音的应用	258
---------	-----

二、Flash 的应用	258
-------------	-----

三、视频的应用	259
---------	-----

任务实施	259
------	-----

一、导入并设置声音文件	259
-------------	-----

二、插入并设置 Flash 动画	260
------------------	-----

三、导入并设置视频文件	261
-------------	-----

项目总结	262
------	-----

项目实训	263
------	-----

一、制作我的小汽车课件	263
-------------	-----

二、制作小球弹跳课件	263
------------	-----

三、制作跳伞运动课件	264
------------	-----

四、制作天鹅课件	265
----------	-----

五、制作火山灾害课件	266
------------	-----

项目考核	267
------	-----



项目十一 制作 Authorware 交互课件

Authorware 拥有强大的交互功能, 提供了包括按钮、热区域、热对象和条件等 11 种交互类型。利用这些交互功能可以制作填空题、选择题、连线题和看图识字等课件。

项目导读 268

学习目标 268

任务一 制作选择题课件——

交互结构、按钮交互与

计算图标 268

任务说明 268

预备知识 268

一、交互结构 268

二、按钮交互 269

三、计算图标 269

任务实施 269

一、准备素材 269

二、创建交互结构和

按钮交互 270

三、添加计算图标 273

补充知识——按钮交互参数设置 274

任务二 制作看图识字课件

——热对象交互 276

任务说明 276

预备知识 276

任务实施 276

一、准备素材 276

二、创建交互结构和

热对象交互 277

三、设置错误和正确反馈 279

补充知识——热对象交互

参数设置 280

任务三 制作多项选择题课件

——条件交互响应 281

任务说明 281

预备知识 281

一、条件交互 281

二、运算符 281

三、表达式 282

任务实施 282

一、准备素材 282

二、添加按钮交互 283

三、添加条件交互 284

补充知识——条件交互

参数设置 286

任务四 制作填空题课件——

热区域与文本输入

交互 286

任务说明 286

预备知识 286

一、热区域交互 286

二、文本输入交互 287

任务实施 287

一、准备素材 287

二、添加热区域交互 288

三、添加文本输入交互 289

补充知识 292

一、热区域交互参数设置 292

二、文本输入交互参数设置 292

任务五 制作拖拽题课件——

目标区交互响应 293

任务说明 293

预备知识 293

任务实施 293

一、准备素材 293

二、添加目标区交互	294
补充知识——目标区交互	
参数设置	296
任务六 制作限时限次登录	
系统——时间限制	
交互响应与重试限制	
交互响应	297
任务说明	297
预备知识	297
一、时间限制交互响应	297
二、重试限制交互响应	297
任务实施	298
一、准备素材	298
二、添加时间限制交互	298
三、添加文本输入交互	299
四、添加重试限制交互	301
补充知识——时间限制交互	
参数设置	302
任务七 制作连线题课件——	
变量和函数	303
任务说明	303
预备知识	303
一、变量	303
二、函数	304
任务实施	304

一、准备素材	304
二、添加热区域交互	305
三、添加变量和函数	305
任务八 制作与象共舞课件——	
框架结构、导航图标和	
超文本连接	308
任务说明	308
预备知识	308
一、框架图标	308
二、导航图标	309
三、超文本链接	309
任务实施	309
一、创建框架结构	309
二、设置导航图标	311
三、创建超文本链接	314
补充知识——导航图标	
参数设置	315
项目总结	316
项目实训	317
一、制作物理选择题	317
二、制作历史填空题	317
三、制作数学练习题	318
四、制作美术连线题	318
五、制作女娲补天课件	318
项目考核	319

项目十二 调试和发布 Authorware 课件

制作好 Authorware 课件后,为了使其能在计算机上独立运行,应将其发布成可执行文件。在发布之前还可以对课件进行调试。

项目导读	321
学习目标	321
任务一 调试与象共舞课件	321
任务说明	321
预备知识	321
任务实施	321

任务二 发布与象共舞课件	322
任务说明	322
预备知识	322
任务实施	322
任务三 批量发布课件	324
任务说明	324

预备知识.....	324
任务实施.....	324
项目总结.....	326

项目实训——调试和发布已制作 好的课件.....	326
项目考核.....	326