

21 世纪师范院校
计算机实用技术规划教材



Flash 多媒体课件制作 实验与实践 (第二版)



缪亮 主 编
郭昕 副主编



清华大学出版社

.. 014007287

G434-43
31-2

21 世纪师范院校计算机实用技术规划教材

Flash 多媒体课件制作实验与实践

(第二版)

廖 亮 主 编
郭 昕 副主编
李小君 院继恒 符蕴芳 李俊阁 编 著



P

G7434-K3
31-2

清华大学出版社

北 京



北航

C1694156

785500510

内 容 简 介

本书侧重于实验,着眼于实践,可以让从未接触过Flash课件制作的读者在最短的时间内,制作出真正可以辅助课堂教学的多媒体课件。

全书精心制作了56个课件实验和两个完整的综合课件,以Flash CS5简体中文版为创作平台,以学科为基础,以课件实验为主线,内容分为实验篇(第1~9章)和实践篇(第10章和第11章)两个部分。实验篇从Flash课件制作技术的知识点入手,以实验目标→实验分析→实验过程→实验总结→知识积累→巩固练习→举一反三的体例结构组织上机实验,讲解利用Flash进行多媒体课件制作的过程和方法。实践篇侧重课件制作实践,通过分析教材内容,确定制作完整课件的科学步骤,读者跟随进程就可以制作出优秀的完整课件。

为了让读者更轻松地掌握Flash课件制作技术,作者精心制作了配套视频多媒体教学光盘。视频教程包括图书的精华内容、全程语音讲解、真实操作演示,让读者一学就会。光盘中还提供了本教材用到的实验和实践源文件及各种素材,方便读者使用。

本书适合中小学教师、多媒体课件制作人员、师范院校各专业学生及Flash动画制作爱好者使用。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

Flash多媒体课件制作实验与实践/缪亮主编. —2版. 北京:清华大学出版社,2013.4

21世纪师范院校计算机实用技术规划教材

ISBN 978-7-302-30173-8

I. ①F… II. ①缪… III. ①多媒体课件-动画制作软件-师范大学-教材 IV. ①G434

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第223307号

责任编辑:魏江江 王冰飞

封面设计:杨 兮

责任校对:白 蕾

责任印制:何 芊

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址:北京清华大学学研大厦A座 邮 编:100084

社总机:010-62770175 邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质量反馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

课 件 下 载: <http://www.tup.com.cn>, 010-62795954

印 装 者:北京国马印刷厂

经 销:全国新华书店

开 本:185mm×260mm

印 张:22.75

字 数:541千字

附光盘

版 次:2008年11月第1版

2013年4月第2版

印 次:2013年4月第1次印刷

印 数:1~3000

定 价:39.50元

产品编号:047735-01

前 言

随着教育信息化进程的逐步深入,计算机辅助教学已经成为教师课堂教学必须掌握的一项基本技能。纵观国内多媒体课件制作领域,Flash 以其多媒体、交互性和网络化三大特性成为多媒体课件制作领域的“领头羊”。但因为它对开发者的要求比其他同类软件要高,所以将无数中小学普通教师阻于门外。清华大学出版社出版的《Flash 多媒体课件制作实用教程》打破了这块坚冰,以其科学的分类、详尽的讲解带领广大教师迈进课件制作的大门。

目前,Flash 多媒体课件制作已逐步成为高等师范院校和普通中小学教师继续教育的必修课程,这是一门理论与实践相结合的课程,操作性非常强,若没有足够的上机实验和实践来理解和掌握所学的内容,就不可能熟练地制作出 Flash 多媒体课件。因此,为了充实课件制作的实验实践环节,并满足足够的上机实验需求,我们编写出版了《Flash 多媒体课件制作实验与实践》一书,以满足广大读者的需要。本书是《Flash 多媒体课件制作实验与实践》的升级版,在保留原来图书优秀风格的基础上,总结了近几年本书在各级教学、培训中的使用经验,采用 Flash CS5 对图书内容进行了全面的更新。

本书可与主教材《Flash 多媒体课件制作实用教程(第二版)》配套使用,也可以独立使用,均能达到较好的教学效果。

本书特点

1. 实验分类科学,容量丰富

本书秉承了《Flash 多媒体课件制作实用教程(第二版)》科学而实用的分类方法,以学科为基础,以制作为主体,紧扣学科特点,将多媒体课件制作分为实验篇和实践篇。实验篇包括多媒体素材的采集和处理、用 Flash 绘制静态图形积件、用 Flash 制作动画演示课件、在 Flash 课件中应用多媒体、ActionScript 3.0 与课件交互控制、操练交互型课件、练习测验类课件及利用模板制作课件八大类。实践篇包括典型多场景交互导航课件实践和网络多模块交互导航课件实践。实验课件分类详尽、科学、实用,实践课件着重综合应用,结构合理,目标明确。通过学习本书内容,读者能很快掌握各种类型多媒体课件的制作方法和技巧。

2. 以“任务”驱动“实验”,过程科学合理

本书以“任务驱动教学法”的方式安排实验,以实验目标→实验分析→实验过程→实验总结→知识积累→巩固练习→举一反三的清晰脉络组织上机实验和实践,实验前针对实



验目标细致分析;实验过程以任务驱动实验,每个任务都有明确的目标,可以使读者有的放矢、心中有数地学习;实验总结精辟实用;知识积累设身处地地为读者解答了制作中容易出现的问题;巩固练习和举一反三部分一课一练,对主教材进行了拓展和延伸,可以帮助读者进一步巩固和提高。

3. 以上机实训为主,突出实验及练习

因为是“制作”类图书,所以全书突出了“上机实训”,其中实验篇共包括 56 个小实验,实践篇设计了两个学科综合实践,上机实验数量众多,加之每个实验后均有一个“举一反三”模块,在其中设置了与本实验相关的制作练习,因此全书上机实验的总量超过 100 例,只要读者能认真完成这些上机实验,就一定会成为 Flash 课件制作的行家里手。

4. 光盘资源丰富,实用性强

本书的配套光盘中提供了本教材用到的课件范例源文件、上机练习范例源文件及相应的素材。所有课件范例的制作集专业性、艺术性和实用性于一身,非常适合中小学各科教师学习使用,可以将这些课件直接应用到教学中,或者以这些课件范例为模板稍作修改,举一反三,制作出更多、更实用的课件。

为了让读者更轻松地掌握 Flash 课件制作技术,作者精心制作了配套视频多媒体教学光盘。视频教程精选图书的精华内容,共 10 小时超大容量的教学内容,全程语音讲解,真实操作演示,让读者一学就会。

本书作者

参加本书编写的作者为多年从事教学工作的资深教师和从事多媒体课件开发的技术人员,具有丰富的教学经验和课件制作经验,制作的课件作品曾多次荣获国家级、省级奖励。

本书主编为缪亮(负责编写第 9 章),副主编为郭昕(负责编写第 10 章、第 11 章),编委为李小君(负责编写第 1 章、第 2 章、视频教程开发)、院继恒(负责编写第 3 章、第 4 章)、符蕴芳(负责编写第 5 章)、李俊阁(负责编写第 6 章)、陶颖(负责编写第 7 章、第 8 章)。

在本书的创作过程中,薛丽芳、李泽如、许美玲、李捷、赵崇慧、朱桂红、穆杰、李敏、李响、李卫东、高天宇及郭刚等参与了本书部分章节的编写工作,在此表示感谢。另外,感谢开封文化艺术职业学院、石家庄学院和漯河技师学院对本书的创作和出版给予的支持和帮助。

相关网站

立体出版计划,为读者建构全方位的学习环境!

最先进的建构主义学习理论告诉我们,建构一个真正意义上的学习环境是学习成功的关键所在。学习环境中真情实境、协商和对话及共享资源的支持,才能高效率地学习,



并且学有所成。因此，为了帮助读者建构真正意义上的学习环境，以图书为基础，我们为读者专设了一个图书服务网站——课件吧。

网站提供相关图书资讯，以及相关资料下载和读者俱乐部。在这里，读者可以得到更多、更新的共享资源，还可以交到志同道合的朋友，相互交流，共同进步。

网站地址：<http://www.cai8.net>。

作者

2012年10月

目 录

第 1 章 多媒体素材的采集和处理	1
实验 1 数学、物理和化学公式的采集	1
任务 1 安装 MathType 6.7	2
任务 2 使用 MathType 6.7 插入数学公式 $\sqrt{7^2 + 8^2}$	2
任务 3 将公式导入 Flash	3
任务 4 使用 MathType 6.7 插入物理公式 $n = \frac{\sin i}{\sin r}$	5
实验 2 用 Photoshop 制作课件文字标题特效	6
任务 1 新建文件	7
任务 2 制作课件文字标题特效	8
任务 3 存储文件	9
实验 3 裁剪图像素材的尺寸	11
任务 1 用 Photoshop 打开图像素材	11
任务 2 裁剪图像素材	12
实验 4 将图像素材处理成透明格式	15
任务 1 用 Photoshop 删除图像背景	15
任务 2 存储处理好的透明背景图像	16
实验 5 缩减图像素材的体积	17
任务 1 通过转换图像文件的格式来压缩图像体积	18
任务 2 通过调整图像文件的大小来压缩图像体积	19
任务 3 通过降低图像文件的品质来压缩图像体积	20
实验 6 用 Photoshop 制作课件背景图像素材	21
任务 1 打开图像素材并调整图像大小	22
任务 2 为图像添加朦胧效果	22
任务 3 绘制弧状图形	22
任务 4 添加文字特效	24
实验 7 从 VCD 和 DVD 中获取视频素材	26
实验 8 从 CD 和 VCD 中获取音频素材	29
实验 9 用 GoldWave 录制课件配音及背景音乐	31
任务 1 在控制面板中进行高级音量设置	32



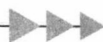
任务 2 在 GoldWave 中录制声音文件	33
任务 3 减少噪声	35
实验 10 裁剪课件声音素材	37
任务 1 裁剪课件声音素材	37
任务 2 编辑声音效果	38
实验 11 调整课件声音的大小	40
实验 12 用 Swift 3D 制作 3D 课件素材	41
任务 1 用 Swift 3D 创建一个正方体模型	42
任务 2 为正方体添加材质	43
任务 3 制作立体图形动画效果	44
任务 4 输出动画	45
实验 13 用闪客精灵解析课件素材	47
任务 1 保存网页上的 swf 影片	48
任务 2 解析 swf 影片	48
任务 3 导出素材	49
第 2 章 用 Flash 绘制静态图形积件	52
实验 1 绘制各种三角形	52
任务 1 创建影片文档	53
任务 2 绘制直角三角形	53
任务 3 绘制其他三角形	54
任务 4 运用“多角星形工具”绘制三角形	55
任务 5 保存和测试影片	56
任务 6 导出影片	56
任务 7 关闭和打开影片文档	56
实验 2 绘制各种四边形	58
任务 1 创建影片文档	58
任务 2 绘制矩形	58
任务 3 绘制平行四边形	59
任务 4 绘制梯形和不规则四边形	59
任务 5 绘制菱形	59
实验 3 绘制函数图像	61
任务 1 创建影片文档并显示网格	61
任务 2 绘制 X 坐标轴	62
任务 3 绘制 Y 坐标轴	63
任务 4 绘制抛物线	63
任务 5 输入文字	64
实验 4 绘制化学晶体结构模型	65

任务 1 绘制基本框架	66
任务 2 使用“椭圆工具”绘制 Cl^- 和 Na^+ 离子图形	66
任务 3 组装图形	68
任务 4 创建课件标题	69
实验 5 绘制物理电路元件——蓄电池	71
任务 1 创建“蓄电池”图形元件	72
任务 2 绘制蓄电池轮廓线	72
任务 3 填充蓄电池图形	73
任务 4 创建“铁片”图形元件	74
任务 5 创建“接线柱”图形元件	74
任务 6 制作课件标题	75
任务 7 布局场景	76
实验 6 绘制情境图——月上柳梢头	78
任务 1 导入位图	78
任务 2 绘制飞鸟及月亮	79
任务 3 绘制树木	81
实验 7 绘制可爱的时钟	86
任务 1 处理位图	86
任务 2 描图	86
任务 3 填充修饰	87
任务 4 用位图制作填充字	88
第 3 章 用 Flash 制作动画演示课件（一）	91
实验 1 逐帧动画课件——酒精灯	91
任务 1 绘制“酒精灯”图形元件	92
任务 2 布局场景	92
任务 3 创建逐帧动画效果	92
任务 4 运用绘图纸修改各关键帧上的形状	93
实验 2 传统补间动画课件——置换反应的微观现象	99
任务 1 绘制课件所需的图形元件	99
任务 2 布局课件背景和标题	100
任务 3 布局动画角色	101
任务 4 创建传统补间	102
实验 3 形状补间动画课件——爬山虎的脚	107
任务 1 创建课件中的元件	108
任务 2 创建形状补间动画	108
任务 3 添加形状提示	109
实验 4 引导路径动画课件——氧化汞受热分解	112



任务 1 绘制课件所需的图形元件	113
任务 2 布局场景	113
任务 3 创建引导路径动画	113
实验 5 缓入/缓出动画课件——动能和势能的转化	116
任务 1 创建文档和元件	117
任务 2 布局场景	117
任务 3 定义缓入/缓出动画	118
实验 6 影片剪辑元件的应用——飞驰的汽车	121
任务 1 创建汽车移动的动画片段	122
任务 2 创建树移动的动画片段	124
任务 3 创建线移动的动画片段	125
任务 4 组装主动画	126
第 4 章 用 Flash 制作动画演示课件 (二)	129
实验 1 对象补间动画课件——飞翔的白鹭	129
任务 1 创建课件背景	129
任务 2 创建“白鹭”影片剪辑元件	130
任务 3 创建对象补间动画	130
任务 4 编辑对象补间的路径	132
实验 2 “动画编辑器”面板的应用——“认识计算机”课件片头	137
任务 1 制作计算机从天而降的动画效果	137
任务 2 制作计算机渐隐移动的动画效果	139
任务 3 制作文字动画效果	140
实验 3 “动画预设”面板的应用——课件文字特效	143
任务 1 制作单个字从上而下模糊飞入的动画	144
任务 2 制作文字整体的脉动效果	145
实验 4 遮罩动画课件——三原色	148
任务 1 绘制课件所需的图形元件	149
任务 2 创建遮罩动画效果	149
任务 3 创建“标题”影片剪辑元件	150
实验 5 3D 动画课件——旋转的正方体模型	152
任务 1 创建长、宽元件	152
任务 2 制作正方体的正面	153
任务 3 创建正方体元件	153
任务 4 修改透视角度与消失点的值	155
任务 5 制作正方体在舞台上旋转的动画	155
实验 6 骨骼动画课件——行走的卡通人物	158
任务 1 创建卡通人物的各个元件	159

任务 2 制作人物原地行走的动画	159
任务 3 制作花草摇摆的动画	162
任务 4 制作主场景动画	162
第 5 章 在 Flash 课件中应用多媒体	167
实验 1 在 Flash 课件中应用图像	167
任务 1 导入位图	167
任务 2 为位图去掉背景色	168
实验 2 在 Flash 课件中应用传统文本	171
任务 1 创建传统文本	171
任务 2 设置文字属性	172
任务 3 文本分离	173
任务 4 添加文字滤镜	174
实验 3 在 Flash 课件中应用 TLF 文本	176
任务 1 创建 TLF 文本	176
任务 2 设置 TLF 文本段落分栏	177
任务 3 串接文本容器	179
实验 4 在 Flash 课件中应用声音	183
任务 1 导入声音文件	184
任务 2 引用声音文件	184
任务 3 设置声音文件的参数	184
任务 4 编辑导入的声音文件	185
任务 5 压缩声音文件	186
实验 5 声音、画面同步情境课件——梅花	188
任务 1 导入外部素材	189
任务 2 制作课件所需的元件和主动画	189
任务 3 制作画面、文字和声音同步效果	189
实验 6 视频嵌入情境课件——趵突泉	192
任务 1 制作课件背景	192
任务 2 导入视频文件	192
实验 7 渐进式下载播放外部视频——画图程序的用法	197
任务 1 新建文档和录制视频文件	198
任务 2 将视频文件导入 Flash	198
第 6 章 ActionScript 3.0 与课件交互控制	202
实验 1 控制课件的停止和播放——用量角器画角	202
任务 1 创建课件背景	203
任务 2 创建动画	203
任务 3 编写最后一帧的动作脚本	203



任务 4 编写控制课件播放的动作脚本	205
实验 2 控制课件的帧跳转——光导纤维实验	210
任务 1 创建元件	211
任务 2 布局场景	211
任务 3 制作动画	212
任务 4 放置按钮	212
任务 5 定义动作脚本	212
实验 3 用按钮控制课件的背景音乐——课件封面	215
任务 1 制作“停止播放”按钮元件	216
任务 2 制作“开始播放”按钮元件	217
任务 3 制作课件封面	217
任务 4 设置背景音乐和按钮	218
任务 5 编写程序	218
实验 4 课件全屏显示和退出——日全食	220
任务 1 打开课件	221
任务 2 制作按钮元件	221
任务 3 用按钮控制课件全屏播放和退出	222
第 7 章 操练交互型课件	226
实验 1 帧跳转交互课件——认识计算机	226
任务 1 创建课件所需的图形元件	226
任务 2 创建课件主动画	227
任务 3 实现帧跳转交互效果	228
实验 2 影片剪辑跳转交互课件——景泰蓝的制作	231
任务 1 创建课件所需的元件	231
任务 2 布局场景	232
任务 3 定义动作脚本	232
实验 3 菜单导航交互课件——规则种种	235
任务 1 打开未完成的课件	236
任务 2 制作导航菜单	236
任务 3 定义菜单导航交互动作脚本	237
任务 4 整理库文件	238
实验 4 拖动交互课件——电磁感应	241
任务 1 创建课件元件	241
任务 2 布局主场景和定义拖动交互动作脚本	242
第 8 章 练习测验类课件	245
实验 1 填空题课件	245
任务 1 创建填空题题目	246

任务 2 创建动态文本和输入文本	246
任务 3 定义动作脚本	247
实验 2 判断题课件	250
任务 1 创建判断题题目	251
任务 2 创建单选按钮	251
任务 3 创建翻页导航按钮和反馈信息动态文本	252
任务 4 定义动作脚本	252
实验 3 单项选择题课件	256
任务 1 创建单项选择题题目	257
任务 2 创建组件对象	257
任务 3 定义动作脚本	258
实验 4 多项选择题课件	264
任务 1 创建元件和多项选择题题目	264
任务 2 创建复选框组件	265
任务 3 定义动作脚本	266
实验 5 连线题课件	268
任务 1 创建连线题题目和连线按钮	269
任务 2 设置声音对象	270
任务 3 定义动作脚本	271
第 9 章 利用模板制作课件	277
实验 1 演示文稿课件——环境问题	277
任务 1 从 Flash 模板创建影片文档	278
任务 2 制作演示文稿	279
实验 2 相册模板课件——桂林山水	282
任务 1 从模板创建影片文档	282
任务 2 制作幻灯片课件	283
实验 3 菜单模板课件——导航框架	286
任务 1 从模板新建影片文档	287
任务 2 分析菜单的功能	288
任务 3 制作有关课件内容的影片剪辑元件	290
任务 4 修改动作脚本	291
实验 4 动画模板在课件中的应用	294
任务 1 制作随机布朗运动	294
任务 2 制作雪景	295
第 10 章 典型多场景交互导航课件实践——雨巷	298
分析 1 教学内容分析	298
分析 2 设计思路分析	298



任务 1 搜集和处理图片素材	300
任务 2 搜集和处理声音素材	303
任务 3 在 Flash 中创建多场景文档	305
任务 4 制作“主控界面”场景	306
任务 5 制作“作者简介”场景	308
任务 6 制作“配乐朗诵”场景	311
任务 7 定义动作脚本实现多场景导航	314
第 11 章 网络多模块交互导航课件实践——圆及圆面积	317
分析 1 教学内容分析	317
分析 2 思路分析	317
任务 1 搜集和处理图片素材	318
任务 2 搜集和处理声音素材	319
任务 3 制作课件片头影片	321
任务 4 制作“主控界面”影片	324
任务 5 制作“画圆”影片	327
任务 6 制作“认识圆”影片	331
任务 7 制作“巩固练习”影片	334
任务 8 组织和测试课件	338
附录 A 巩固练习参考答案	344

俗话说,“巧妇难为无米之炊”。的确,在多媒体课件制作中,多媒体素材的采集和处理是一个十分重要的环节,如果没有高质量的多媒体素材,再好的多媒体创作工具也难以创作出高质量的多媒体课件。这就好比建筑一样,没有建筑材料,再好的设计蓝图也没有办法实现。多媒体素材包括文字、图像、图形、动画、声音和影像等。对于不同的素材,需要不同的采集方法和处理方法。因此对于多媒体课件的制作者来说,不仅要学会采集多种素材,更重要的是正确掌握如何利用软件对通过各种途径得到的素材进行处理和加工,使采集的多媒体素材获得更加优良的效果和表现力,从而满足课件制作的需要。

本章结合具体范例,介绍公式、图像、音频和视频等的采集和处理方法。通过对本章的学习,读者可以掌握采集各类多媒体素材的方法和技巧,为掌握多媒体课件的制作打下坚实的基础。

实验1 数学、物理和化学公式的采集

在制作多媒体课件时,不可避免地要输入数学、物理和化学等学科的公式,虽然常用的文字处理工具(如 Microsoft Word、WPS)也能输入简单的公式,但它们对公式的处理能力是很有限的。因此,本实验要带领大家学习使用 MathType 这款强大的数学公式编辑器输入公式,并将输入的复杂公式和符号采集到 Flash 中。

实验目标

1. 学习数学公式编辑器 MathType 输入公式的方法。
2. 掌握数学、物理和化学等学科公式的采集方法。

实验分析

“工欲善其事,必先利其器”。要想采集课件制作中所用的各种公式,就必须要选择一种功能强大、使用简单的软件工具。虽然日常所用的 Microsoft Word 附带有公式编辑器,但默认它是不被安装的,而且公式的数量有限,编辑功能较单一,因此不能很好地满足采集公式的需要。

MathType 是一款功能强大的公式编辑器,它能与常见的文字处理软件和演示程序配合

使用,能够在各种文档中输入复杂的数学公式和符号,帮助用户快速建立专业化的数学技术文档。它对 Microsoft Word 或 WPS 文字处理系统支持相当好,具有实现所见即所得的工作模式,可以将编辑好的公式保存成多种图片格式或透明图片模式,可以很方便地添加或移除符号、表达式等模板(只需简单地用鼠标拖进拖出即可),也可以很方便地修改模板。总之,MathType 可用在编辑数学试卷、书籍、报刊、论文和幻灯演示等方面,是编辑数学资料的得力工具。

本实验选择使用 MathType 6.7 输入公式,将其导出为相应的格式,最终被 Flash 所识别,这样就能很好地完成公式采集任务。

实验过程

任务 1 安装 MathType 6.7

步骤 1 下载 MathType 6.7 软件。该软件是一款免费软件,在“华军软件园”等国内知名软件网站均可以下载。

步骤 2 安装 MathType 6.7 软件。双击软件图标 , 在打开的“MathType 6.7c 安装”对话框中输入注册信息,如图 1-1 所示。然后单击“下一步”按钮。

注意: 在安装 MathType 6.7 之前请退出所有的 Word 或 WPS 程序,否则会影响其安装字体。

步骤 3 指定安装的目标文件夹路径,如图 1-2 所示,单击“确定”按钮后就可完成 MathType 6.7c 的安装。

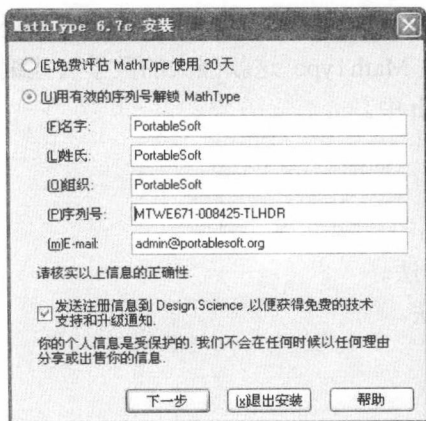


图 1-1 输入注册信息

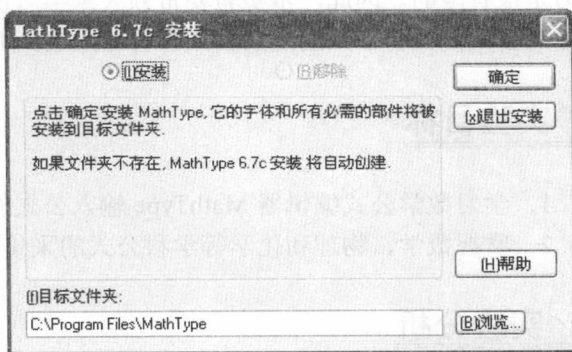


图 1-2 指定安装路径

任务 2 使用 MathType 6.7 插入数学公式 $\sqrt{7^2 + 8^2}$

步骤 1 运行 Word, 菜单栏会出现 MathType 项, 如图 1-3 所示。

文件(F) 编辑(E) 视图(V) 插入(I) 格式(O) 工具(T) 表格(A) MathType 窗口(W) 帮助(H)

图 1-3 菜单栏位置

步骤 2 单击 MathType 菜单项, 在弹出的菜单中选择“插入内联方程”命令, 启动 MathType, 其界面如图 1-4 所示。

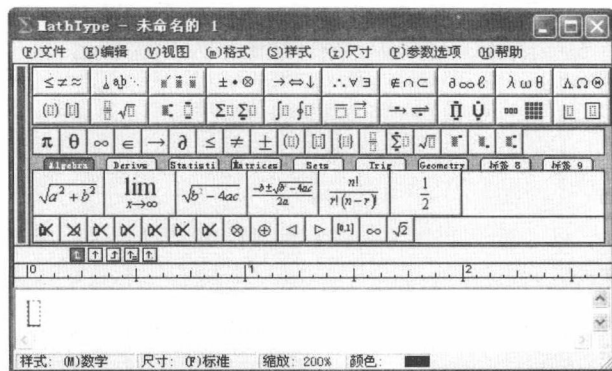


图 1-4 MathType 界面

步骤 3 单击“Algebra (代数)”按钮, 选择 $\sqrt{a^2 + b^2}$ 项, 在工作区中插入 $\sqrt{a^2 + b^2}$, 拖动鼠标选中 a , 将其改为 7, 再将 b 改为 8, 完成公式输入。

步骤 4 拖动鼠标选中 $\sqrt{7^2 + 8^2}$, 右击, 在弹出的快捷菜单中选择“复制”命令。在 Word 中右击, 在弹出的快捷菜单中选择“粘贴”命令, 公式即可插入文档中。

步骤 5 在 MathType 中选择“文件”|“保存”命令, 在弹出的“另存为”对话框中选择“保存类型”为“图元文件 (*.wmf)”, 如图 1-5 所示。单击“保存”按钮, 公式即以图元文件的格式保存。

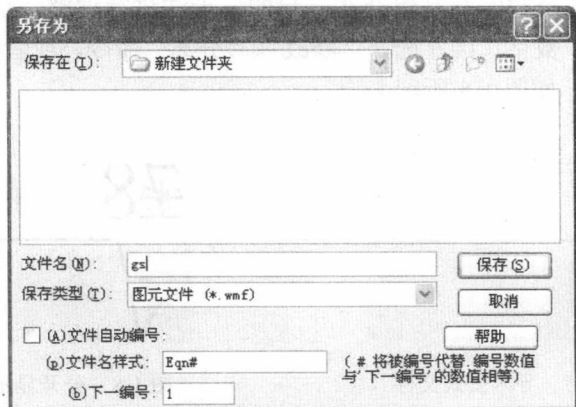


图 1-5 保存为*.wmf 文件

任务 3 将公式导入 Flash

步骤 1 启动 Flash CS5, 选择“文件”|“新建”命令, 建立一个新影片文档。