



# 第13章 课件制作加入声音和视频

[13.1 在课件中加入声音](#)

[13.2 在课件中加入视频和动画](#)

[上机练习](#)





### 13.1 在课件中加入声音

#### 13.1.1 在Flash课件中加入声音的基本操作

##### 1. 在舞台中导入声音

要向Flash舞台中导入声音，首先要将此声音作为符号存储在“库”中，然后再直接将其拖到舞台中。详细环节如下：

(1) 打开Flash MX，新建一种文件。

(2) 选择“文件”菜单中的“导入”命令，打开“导入”对话框。

(3) 选择要导入的声音文件，如“背景音乐1.mp3”，单击“拟定”按钮，出现如图13-1所示的进度条，稍等一会，声音文件即被自动加入到“库”中。



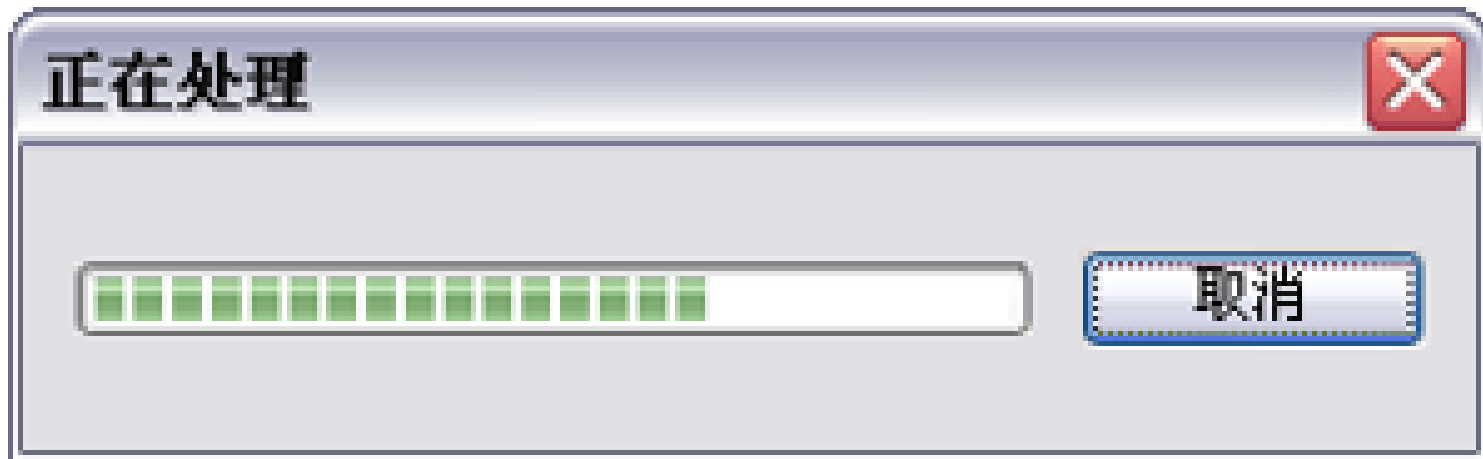


图13-1 导入声音进度条





## 第13章 课件制作加入声音和视频

---

(4) 加入到“库”中的声音能够经过下列措施之一，将其导入到动画中。

措施1 从“库”窗口中将声音导入：

① 选择“窗口”菜单中的“库”命令，在打开的“库”窗口中能够看见导入的声音符号，如图13-2所示。





## 第13章 课件制作加入声音和视频

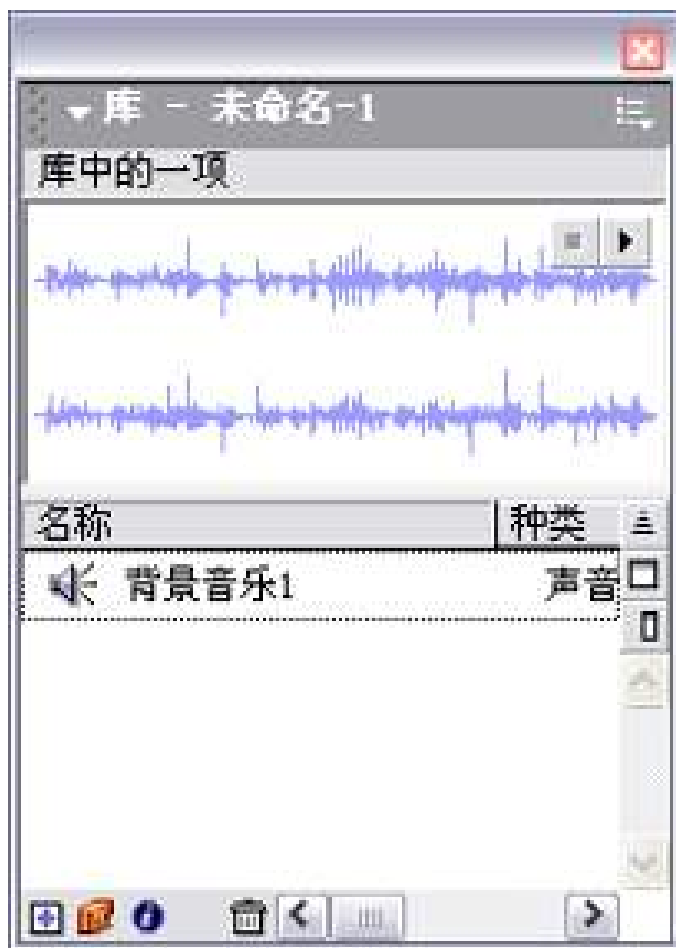


图13-2 库窗口





## 第13章 课件制作加入声音和视频

---

② 选择“库”中的声音符号，按住鼠标左键将其拖入到舞台中，则声音从选中的帧开始自动添加到该帧所在的图层中。

③ 插入声音后的帧上显示有声波。

④ 假如在第60帧处敲F5键插入一种帧，则显示前60帧声波，如图13-3所示。





## 第13章 课件制作加入声音和视频

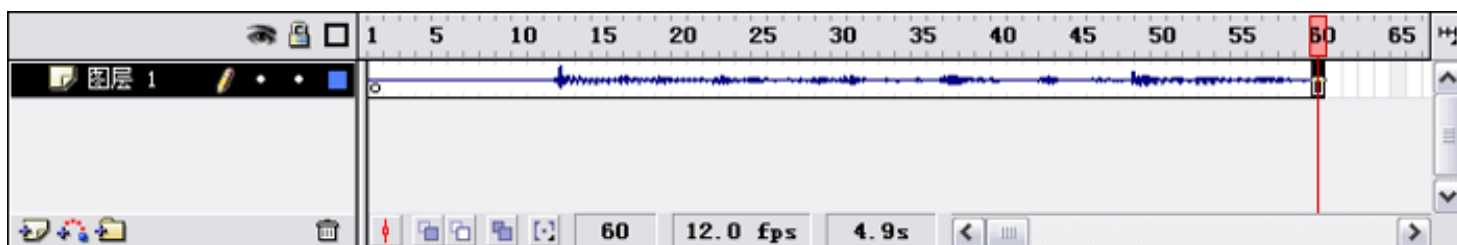


图13-3 显示60帧声波





## 第13章 课件制作加入声音和视频

⑤ 插入Flash中的声音，假如没有其他指令，播放动画时不论所在层有多少帧，该声音一直播放完毕才干停止。

措施2 从声音属性面板导入：

① 选择要开始插入声音的帧。

② 选择“窗口”菜单中的“属性”命令，打开如图13-4所示的“属性”面板。

③ 打开“声音”下拉列表，从中选择“背景音乐1”，则声音从选中的帧开始自动添加到所选帧的图层中。







## 第13章 课件制作加入声音和视频



图13-4 “属性”面板





## 第13章 课件制作加入声音和视频

### 2. 在指定的帧中插入声音

在给课件加入背景音乐时，有时只要求其中的某些帧有声音，而其他帧没有声音，如只要求第10帧到第60帧有声音，这就要求我们对插入的声音进行编辑，从而调整播放声音的长短及位置。详细环节如下：

(1) 在声音所在层单击鼠标左键，使插入声音的各帧被选中。

(2) 按住鼠标左键向右拖动插入声音的一帧，移动到第10帧为止，如图13-5所示。

(3) 单击“属性”面板中的“编辑”按钮，打开如图13-6所示的“编辑封套”对话框。





# 第13章 课件制作加入声音和视频



图13-5 移动帧





# 第13章 课件制作加入声音和视频

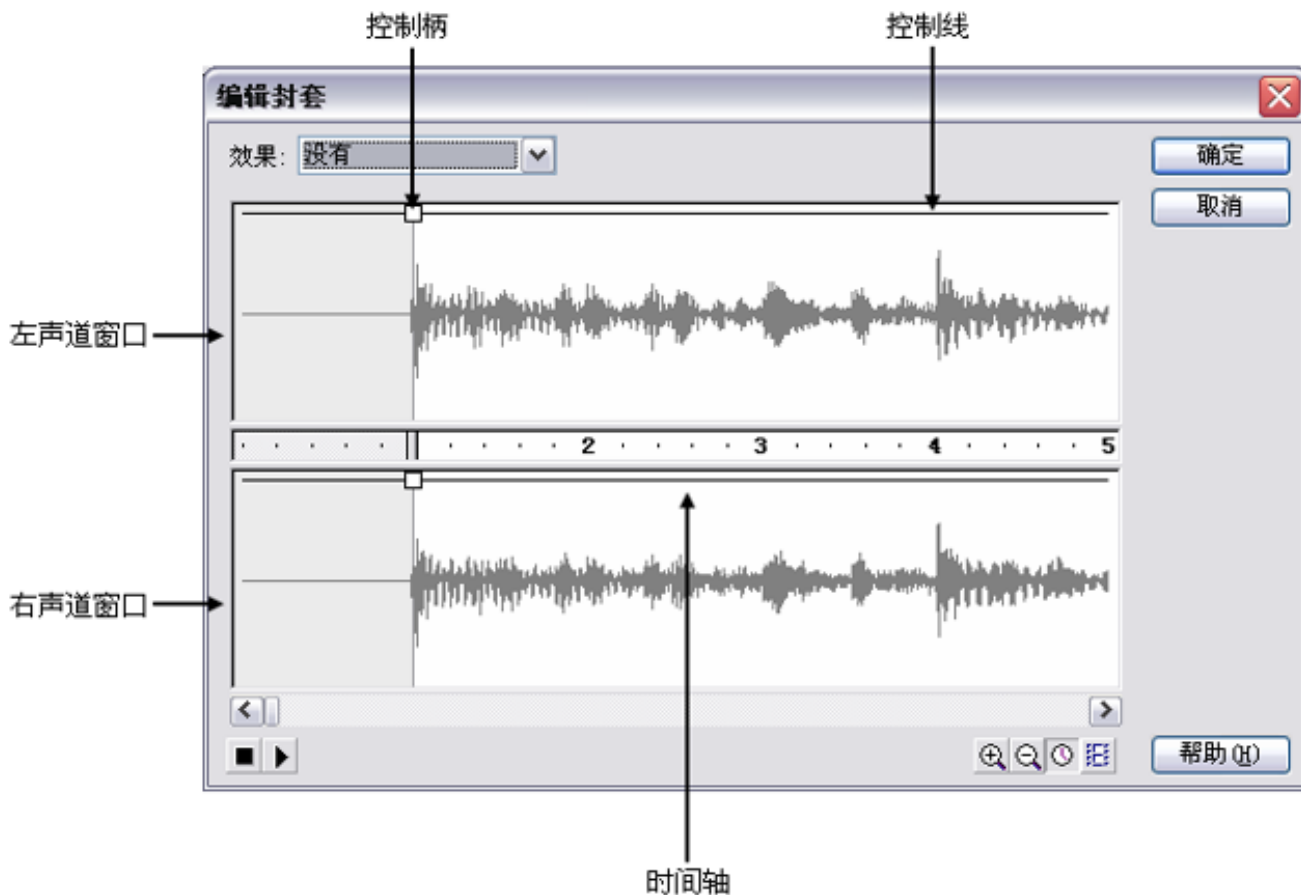



图13-6 "编辑封套"对话框





## 第13章 课件制作加入声音和视频

在“编辑封套”对话框中能够进行如下操作：

- ① 单击“以帧数为标尺显示”按钮 ，按帧数显示波形。
- ② 单击几次“缩小显示”按钮，使声音波形缩小显示。
- ③ 自右拖动至对话框有声音波形的位置，使前面的部分不播放。
- ④ 用一样的方法，使60帧后来的声音不播放(要不断变化显示百分比，以便精确操作)。
- ⑤ 单击“播放”按钮，预览声音的播放。
- ⑥ 单击“拟定”按钮，完毕声音的调整。





### 3. 给按钮添加声音

为了引起学生对某个操作的注意，我们有时要为按钮添加声音，如当按钮被按下时发出声音。利用Flash能够使声音和按钮的多种状态有关联，当按钮符号和声音建立了关联后，该符号的全部实例都将有声音。详细环节如下：

(1) 打开Flash MX，新建一种文件。

(2) 选择“窗口”菜单的“公用库”中的“按钮”命令，打开按钮的符号库，选择“gel Record”将其拖到舞台中。

(3) 双击舞台中的按钮，进入“按钮符号”编辑窗口，如图13-7所示。





## 第13章 课件制作加入声音和视频

---

(4) 单击时间轴上的“插入图层”按钮，增长一种图层，用于插入声音文件。

(5) 选择“按下”帧，敲F6键，插入一种关键帧。





# 第13章 课件制作加入声音和视频

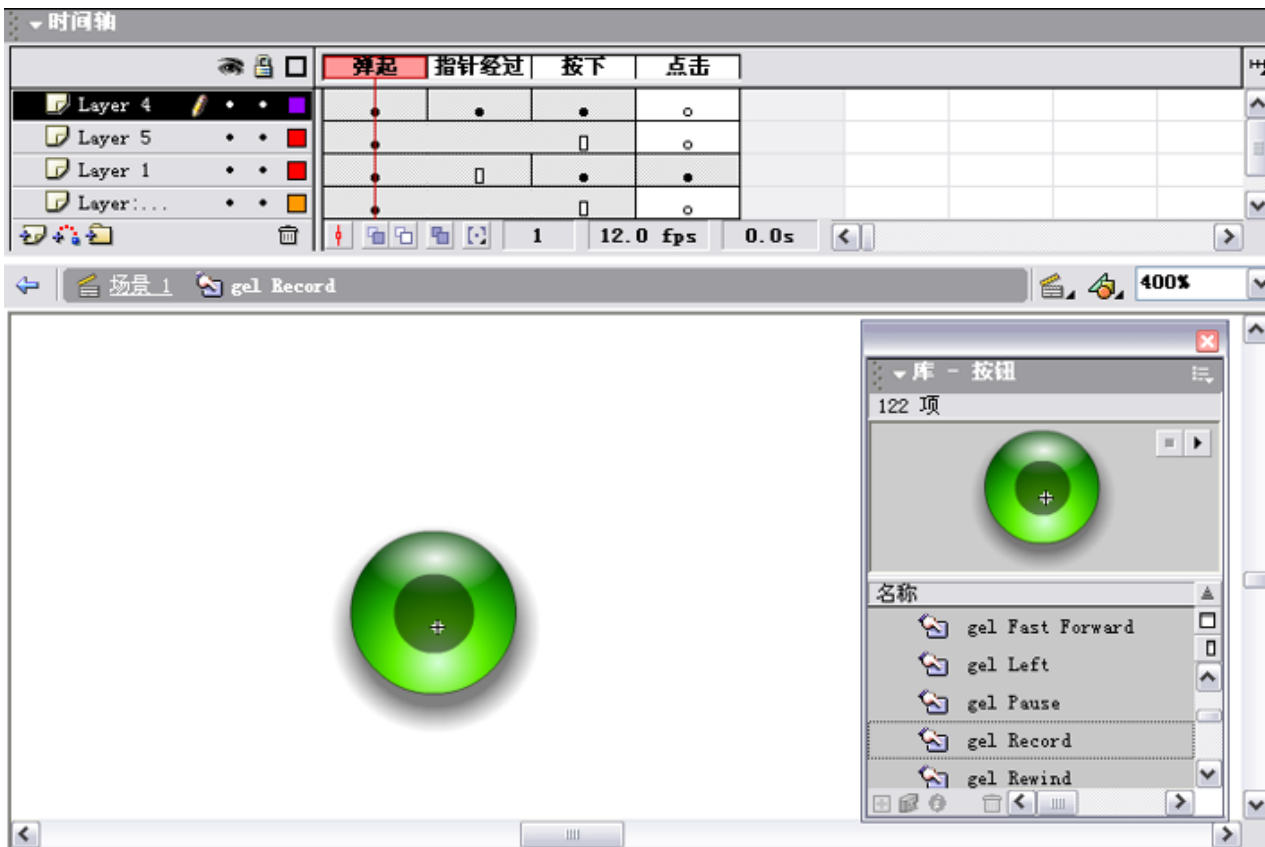


图13-7 “按钮符号”编辑窗口







## 第13章 课件制作加入声音和视频

(6) 选择“窗口”菜单中的“公用库”中的“声音”命令，打开声音符号库，选择“bucket Hit”，按住鼠标左键将其拖到舞台中，成果如图13-8所示。

(7) 单击时间轴上的“场景1”按钮，从按钮编辑模式返回场景1编辑窗口。

(8) 选择“控制”菜单中的“测试动画”命令测试动画，当鼠标在按钮上单击时即可发出声音。





# 第13章 课件制作加入声音和视频

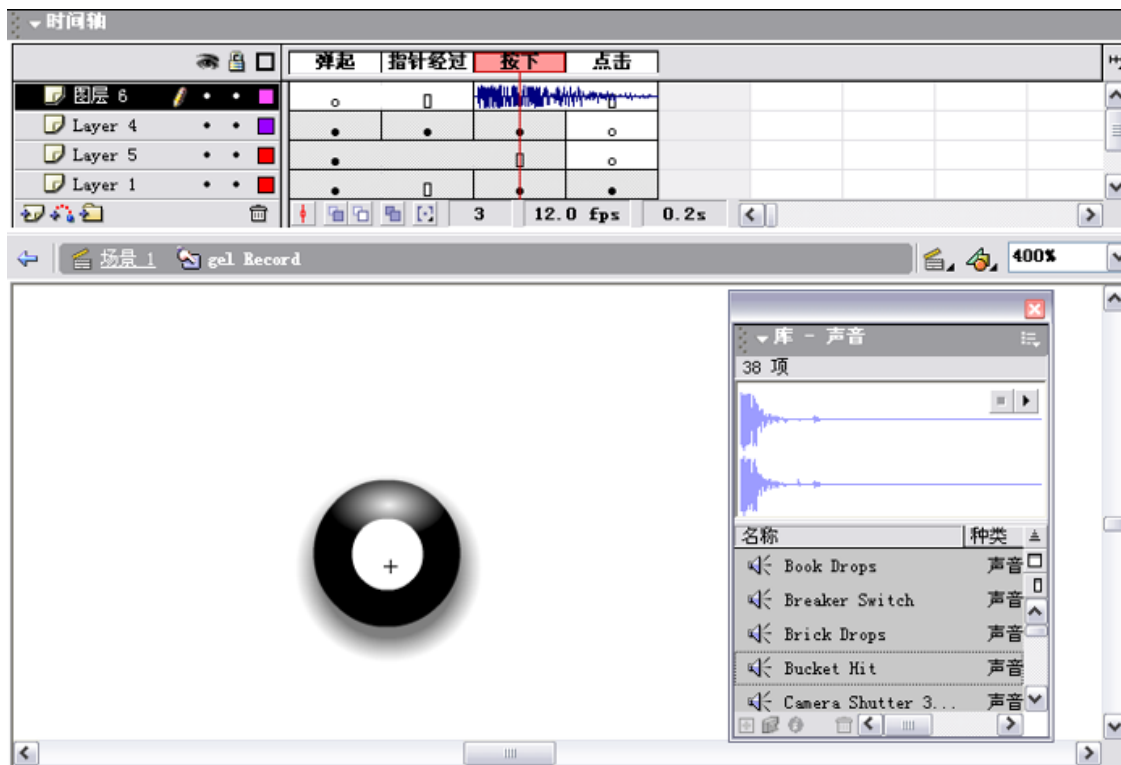


图13-8 选择声音





## 第13章 课件制作加入声音和视频

---

### 13.1.2 在课件中加入背景音乐

本例课件在背景音乐的伴奏下，展示一张张漂亮的大自然风光图片，其运营界面如图13-9所示。





图13-9 效果图





## 第13章 课件制作加入声音和视频

### 【知识要点】

& 在课件中导入声音。

& 根据需要调整声音文件的长度。

### 【制作过程】

制作该课件应先在“图层1”中导入图片，再导入作为背景音乐的声音文件，最终根据需要调整背景音乐的播放长度。详细环节如下：

(1) 打开Flash MX，并新建一种文件，将其保存为“背景音乐”。

(2) 单击3次时间轴上的“插入图层”按钮，增长图层2、图层3和图层4。

(3) 依次选中图层1至图层4。





## 第13章 课件制作加入声音和视频

(4) 选择“文件”菜单中的“导入”命令，打开“导入”对话框，并从素材库中分别选择“背景1”至“背景4”图像文件，将其依次导入到图层1至图层4中。

(5) 选择各层图像后进行调整，使之和舞台的大小相同。

(6) 选择全部图层的第30帧，敲F5键，插入一帧。

(7) 分别选择图层2、图层3和图层4，使各图层有图像的帧首尾相接，这么播放动画时所导入的图像将会一帧帧首尾相接出现，如图13-10所示。





# 第13章 课件制作加入声音和视频

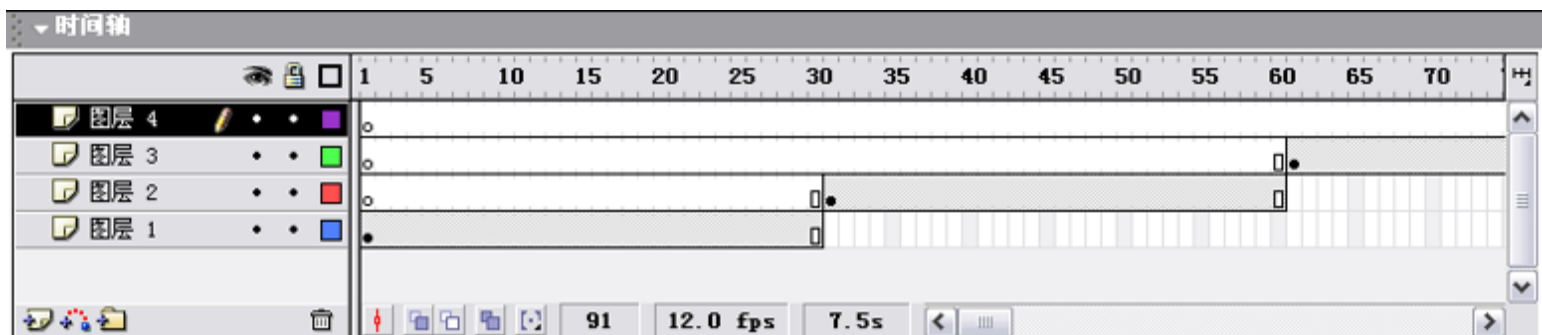


图13-10 时间轴





## 第13章 课件制作加入声音和视频

---

(8) 选择图层4，单击时间轴上的“插入图层”按钮，增长一种图层。

(9) 选择图层5，单击工具箱中的“文本”工具，在舞台中输入标题文字，并根据需要设置字体、字号、文字颜色，各层合并后的效果如图13-11所示。





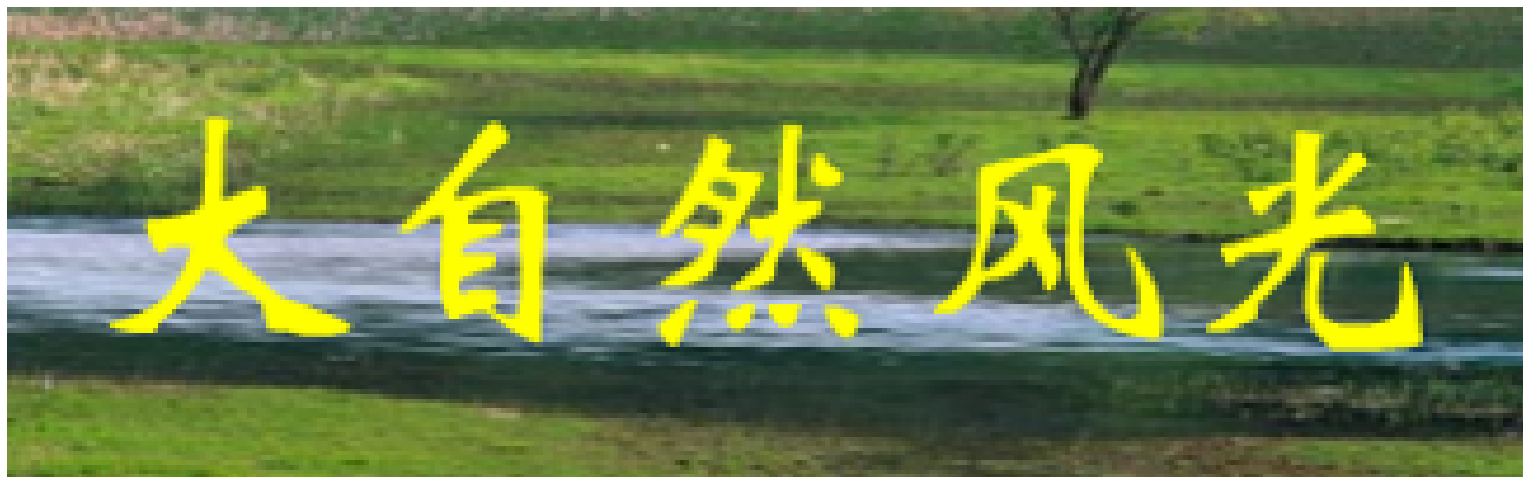


图13-11 加入文字标题





## 第13章 课件制作加入声音和视频

---

(10) 选中图层5，单击“添加层”按钮，增长一种新的图层，其名称为“图层6”。

(11) 选择“文件”菜单中的“导入”命令，在打开的对话框中，选择要导入的声音文件“背影音乐2.wav”，单击“打开”按钮，将声音文件加入到“库”中。

(12) 选中图层6，选择“库”中的“背景音乐2”声音符号，按住鼠标左键将其拖入到舞台中，时间轴如图13-12所示。





# 第13章 课件制作加入声音和视频

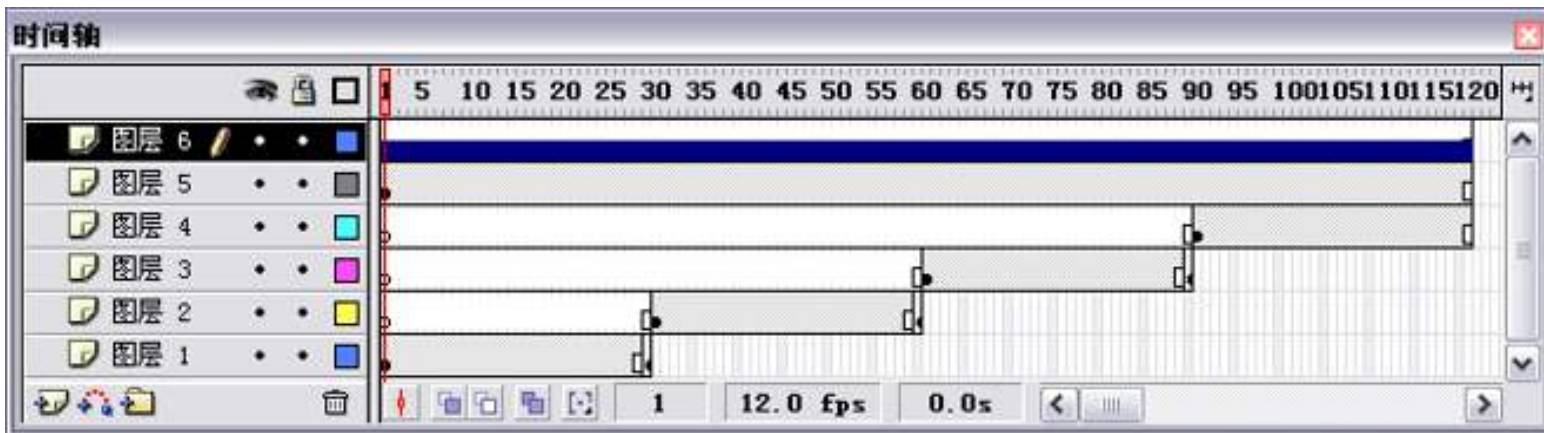


图13-12 时间轴





## 第13章 课件制作加入声音和视频

---

(13) 打开“属性”面板，单击面板上的“编辑”按钮，打开“编辑封套”对话框，调整播放长度，使120帧后来的部分不播放，如图13-13所示。

(14) 按快捷键Ctrl + Enter，测试播放效果。





## 第13章 课件制作加入声音和视频

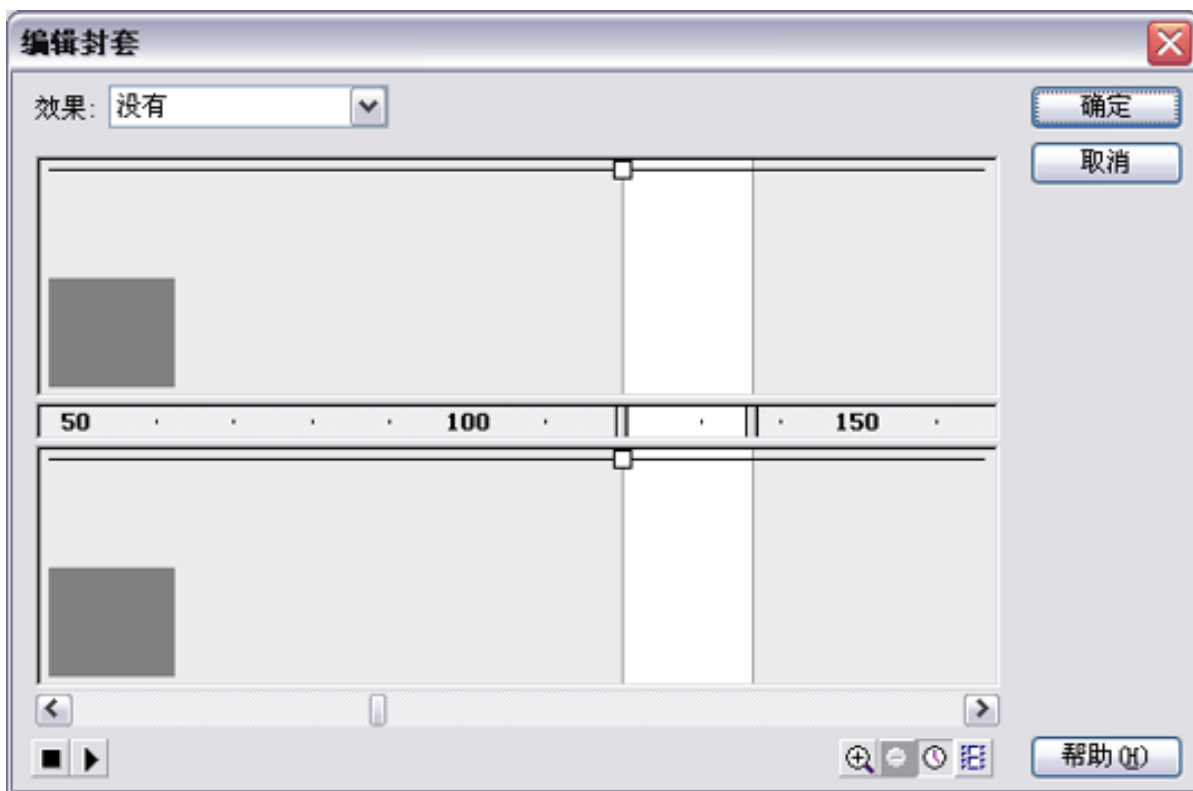


图13-13 “编辑封套”对话框





### 13.1.3 配乐朗诵课文

配乐朗诵课文是课件中常见的一种体现形式，它能够到达图像、音乐、声音三者并茂的效果，有利于营造一种引人入胜的课堂教学气氛。

该课件是在音乐的伴奏与画面的烘托下，朗诵苏轼的《念奴娇·赤壁怀古》，其运营界面如图13-14所示。





图13-14 效果图





## 第13章 课件制作加入声音和视频

---

### 【知识要点】

& 在课件中插入图片。

& 在课件中插入背景音乐和朗诵课文的声音。

& 调整声音音量和声音长度。

### 【制作过程】

制作该课件首先导入背景图片，然后再在课件中导入背景音乐及朗诵课文的声音，经过音量的调整及声音长度的设置，使背景图片、背景音乐、朗诵声协调一致。详细环节如下：







## 第13章 课件制作加入声音和视频

---

(1) 打开Flash，新建一种文件，将其命名为“赤壁怀古”并保存起来。

(2) 选择“文件”菜单中的“导入”命令，打开“导入”对话框，并选择“赤壁怀古1”图像文件，单击“打开”按钮，打开如图13-15所示的提醒对话框。



以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：<https://d.book118.com/128055125010006136>