

国家教育科学“十五”规划项目
高等职业技术教育IT类双证教材

Macromedia **Flash MX 2004 实验手册**

Macromedia 国际认证课程专用教材

ATA教育公司 总策划
高 林 主 编
黄港金 李剑敏 等 编 著



科学出版社
www.sciencep.com



Flash MX 2004
实验手册 教学配套光盘

国家教育科学“十五”规划项目
高等职业技术教育 IT 类双证教材
Macromedia 国际认证课程专用教材

Macromedia Flash MX 2004 实验手册

ATA 教育公司 总策划
高 林 主 编
黄港金 李剑敏 等 编著

科学出版社

北 京

内 容 简 介

本书是高等职业技术教育中 IT 专业学生获取学历证书和国际著名 IT 厂商认证证书的学习辅助教材,是与《Macromedia Flash MX 2004 标准教程》配合使用的实验手册,可供学生上机操作实践使用。

本书实验内容与《Macromedia Flash MX 2004 标准教程》的相关章节相对应。全书设计了 25 个实验,涉及从动画设计流程、软件界面了解到功能、技巧运用,制作网络动画;供使用者在完成理论学习之后进行实践,以掌握应用 Flash MX 2004 的基本技能,为进一步完成动画设计与制作和国际认证考试打下基础。书中的实验针对性强、实用性高,且图文并茂、简明易懂。

本书配套光盘含实验操作提示所使用的素材文件、实验结果的源文件、实验模拟所需的素材文件,方便学生课堂、课外上机实践。

本书适合高等职业技术学院在校学生和教师使用,可作为相关课程教材,特别是高等院校相关双证教学课程的专用教材。

图书在版编目(CIP)数据

Macromedia Flash MX 2004 实验手册/高林主编,黄港金等编著. —北京:科学出版社, 2004

国家教育科学“十五”规划项目教材

ISBN 7-03-013755-8

I. M… II. ①高…②黄… III. 动画-设计-图形软件, Flash MX 2004-技术教育-教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2004)第 061538 号

责任编辑:王 炜 刘晓融 / 责任制作:魏 谨

责任印制:刘士平 / 封面设计:李 力

科 学 出 版 社 出 版

北京东黄城根北街16号

邮政编码:100717

<http://www.sciencep.com>

源海印刷有限责任公司印刷

北京东方科龙图文有限公司制作

<http://www.okbook.com.cn>

科学出版社发行 各地新华书店经销

*

2004 年 8 月第 一 版

开本: B5(720×1000)

2004 年 8 月第一次印刷

印张: 11

印数: 1~5 200

字数: 206 000

定价: 30.00 元(附赠光盘)

(如有印装质量问题,我社负责调换(新欣))

国家教育科学“十五”规划项目
高等职业技术教育IT类双证教材
Macromedia 国际认证课程专用教材

编审委员会成员名单

主 编 高 林

编 委 郑祖宪 王 建 马肖风 王建国
罗晓中 鲍 洁 蒋川群 陈 敏

组织实施 李蕙敏 刘晓融

技术编审 黄静华 李蕙敏

前 言

为加快我国软件产业发展,优化经济结构,党的十六大明确提出“以信息化带动产业化,以工业化促进信息化”的要求,而软件产业的快速发展依赖软件人才的培养和合理的人才结构,软件技能型人才紧缺使职业技术教育面临巨大发展契机和挑战。根据十六大的要求,教育部、国家发展和改革委员会等九部委联合下发了《关于加快软件人才培养和队伍建设的若干意见》,在该文件中明确指出“力争五年组建一支基本适应软件产业发展需要的软件人才队伍”“职业技术学院将成为重要的软件人才培养培训基地”。

北京全美教育技术服务有限公司(ATA教育公司)积极参与中国职业技术教育的研究和改革,这些研究与改革包括信息技术类专业和课程改革、师资队伍的建设、教材建设、教学手段的更新、考试及认证等方面的改革和探索。

2002年4月,教育部正式批准“中国职业技术教育IT课程改革项目”立项;2004年2月,教育部等六部委联合启动“制造业和现代服务业技能型紧缺人才培养培训工程”,计划在全国确定500多所职业技术学院作为技能型紧缺人才示范性培养培训基地,建立校企合作进行人才培养的新模式,促进人才供需结构调整,为企业培养急需的技能型人才。ATA公司为该工程的计算机应用与软件技术专业提供了完整的培养培训方案。2003年11月,全国教育科学“十五”规划国家级课题《IT领域高职课程结构改革与教材改革的研究与实践》的子课题“高职产学合作计算机专业课程设计与实践”开始启动,ATA公司作为企业方参与课题研究,并且在课题项目组和编审委员会的指导下,开发出“高等职业技术教育IT类双证”系列教材、教学参考书及教学辅助材料。

本套教材针对IT认证课程开发,将国内外著名IT厂商的权威认证课程引入中国职业技术教育,使学生在在校期间即可学习认证课程,获得著名IT厂商认证证书,提高就业竞争力。教材中所授知识与IT成熟主流技术保持同步,使学生毕业后,具有较好的文化素养和岗位适应能力。

本套教材坚持能力本位的设计原则,把提高学生的职业能力放在突出重要的位置,建立技术标准,加强实践教学和技术训练环节,增强学生的实际应用

能力；将满足企业的工作需求作为课程及教材开发的出发点，以职场工作环境为背景，全力提高教育的针对性和适应性；教学内容与时俱进，通过校企合作等形式，开发最新鲜、最为主流的教学内容，使学生熟练掌握主流技术和成熟技术，了解新知识、新技术、新流程和新方法，实现专业教学基础性与先进性的统一；并且本套教材都是针对国内外著名 IT 厂商的权威认证课程开发的，学生在掌握技术的同时，参加 IT 厂商认证考试，让学生在校就可获得 IT 厂商原厂认证证书，为学生就业提供更多的机会。

本套教材全部由具有多年从业经验的双师型优秀骨干教师开发编写，他们熟悉高等职业技术教育的特点，有多年的教学经验，大量的实战经验，而且具备丰富的企业管理和项目管理经验。本套教材全部包括电子教案，既适合院校教学过程，也适合学员自学掌握。

藉系列教材付梓之时，感谢读者选用了本套教材，在使用本套教材过程中，如果遇到任何问题，或是任何意见和建议，请随时反馈给我们，我们将在今后的工作中，进行完善和改进。

北京全美教育技术服务有限公司
(ATA 教育公司)

www.atalearning.com

2004 年 5 月

目 录

实验 1	Flash 2004	1
	实验要求	1
	实验素材	1
	实验内容	1
	实验步骤	1
	实验作业	11
	实验报告	12
实验 2	山坡上的小马	13
	实验要求	13
	实验素材	13
	实验内容	13
	实验步骤	13
	实验作业	17
	实验报告	17
实验 3	Magic Girl	19
	实验要求	19
	实验素材	19
	实验内容	19
	实验步骤	20
	实验作业	23
	实验报告	24
实验 4	申请表	25
	实验要求	25
	实验素材	25
	实验内容	25
	实验步骤	26
	实验作业	28
	实验报告	28

实验 5 春 花	30
实验要求	30
实验素材	30
实验内容	30
实验步骤	31
实验作业	33
实验报告	34
 实验 6 认识动物	 35
实验要求	35
实验素材	35
实验内容	35
实验步骤	36
实验作业	42
实验报告	42
 实验 7 两只狐狸	 44
实验要求	44
实验素材	44
实验内容	44
实验步骤	45
实验作业	50
实验报告	50
 实验 8 月是故乡明	 52
实验要求	52
实验素材	52
实验内容	52
实验步骤	53
实验作业	60
实验报告	60
 实验 9 童 趣	 62
实验要求	62
实验素材	62
实验内容	62

实验步骤	63
实验作业	65
实验报告	66
 实验 10 山水画	67
实验要求	67
实验素材	67
实验内容	67
实验步骤	68
实验作业	73
实验报告	74
 实验 11 望远镜	75
实验要求	75
实验素材	75
实验内容	75
实验步骤	76
实验作业	78
实验报告	79
 实验 12 发布 Flash 作品	80
实验要求	80
实验内容	80
实验素材	80
实验步骤	81
实验作业	83
实验报告	84
 实验 13 财源滚滚与嬉戏	85
实验要求	85
实验素材	85
实验内容	85
实验步骤	86
实验作业	90
实验报告	90

实验 14	老鼠和猫	92
	实验要求	92
	实验素材	92
	实验内容	92
	实验步骤	93
	实验作业	98
	实验报告	98
实验 15	小 鱼	100
	实验要求	100
	实验素材	100
	实验内容	100
	实验步骤	101
	实验作业	106
	实验报告	106
实验 16	小动物站点	108
	实验要求	108
	实验素材	108
	实验内容	108
	实验步骤	109
	实验作业	111
	实验报告	111
实验 17	音乐会	113
	实验要求	113
	实验素材	113
	实验内容	113
	实验步骤	114
	实验作业	119
	实验报告	120
实验 18	抽象图案	121
	实验要求	121
	实验素材	121
	实验内容	121

实验步骤	122
实验作业	123
实验报告	124
实验 19 雪花飘飘	125
实验要求	125
实验素材	125
实验内容	125
实验步骤	126
实验作业	127
实验报告	128
实验 20 精灵散花	130
实验要求	130
实验素材	130
实验内容	130
实验步骤	131
实验作业	134
实验报告	135
实验 21 冰 箱	136
实验要求	136
实验素材	136
实验内容	136
实验步骤	136
实验作业	139
实验报告	139
实验 22 配色方案	141
实验要求	141
实验素材	141
实验内容	141
实验步骤	142
实验作业	145
实验报告	145

实验 23	随时间变化的画面	147
	实验要求	147
	实验素材	147
	实验内容	147
	实验步骤	147
	实验作业	149
	实验报告	150
实验 24	使用 Flash 的 UI 组件设计留言板界面	152
	实验要求	152
	实验素材	152
	实验内容	152
	实验步骤	153
	实验作业	154
	实验报告	154
实验 25	使用 Flash 的 UI 组件 设计调查表	156
	实验要求	156
	实验素材	156
	实验内容	156
	实验步骤	157
	实验作业	159
	实验报告	159
综合设计		161
	综合设计 1 动画小片《卖火柴的小女孩》	161
	综合设计 2 小游戏《星球大战》	163

实验 1

Flash 2004

实验要求

通过实验,掌握 Flash 动画设计的基本流程;熟悉 Flash MX 2004 的操作界面;理解 Flash 中的舞台、工作区、场景、时间轴、帧、关键帧、空白帧、库窗口、元件和实例等;领略 Flash MX 2004 的风采。

对应《Macromedia Flash MX 2004 标准教程》第 1 章内容。

实验课时:2 课时。

实验素材

在本书配套光盘中查找表 1-1 所列文件。

表 1-1 第 1 章实验素材文件表

文件名称	描 述
exp1\1sl_01.fl	本实验完成的文件
exp1\1sl_01kb.fl	在“库”面板中包含实验所使用元件的空文档
exp1\1sl_01.swf	1sl_01.fl 文件发布为 1sl_01.swf 文件
exp1\1sl_01.html	1sl_01.fl 文件发布为 1sl_01.html 文件

实验内容

创建文件 1sl_01.fl。利用文字“Flash 2004”创建 Flash 动画。

实验步骤

 提示 新建影片并设置影片属性。

1. 选择“文件”→“新建”或按 Ctrl+N 键新建一个 Flash 文档。在“属性”检查器中设置背景为蓝色（#000066）。其他属性为默认。如图 1-1 所示。参见配套光盘文件 exp1\1sl_01 fla。

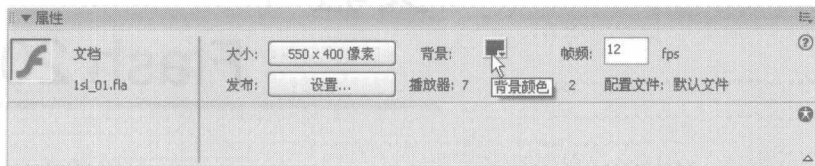


图 1-1 在 Flash 文档的“属性”检查器中设置文档属性

 **提示** 如果“属性”检查器没有打开，可以选择“窗口”→“属性”打开“属性”检查器。

2. 选择“文件”→“另存为”，将文档存为 1sl_01 fla。

 **提示** 规划影片布局。本影片由两个场景组成。

场景 1：一个银光球滚动到舞台中央剧变为文字“Flash 2004”，一道亮光迅速划过。其变化过程如图 1-2 所示。

场景 2：背景图案和星光慢慢淡出，一束光线扫过文字“Flash 2004”，文字的颜色发生变化。如图 1-3 所示。

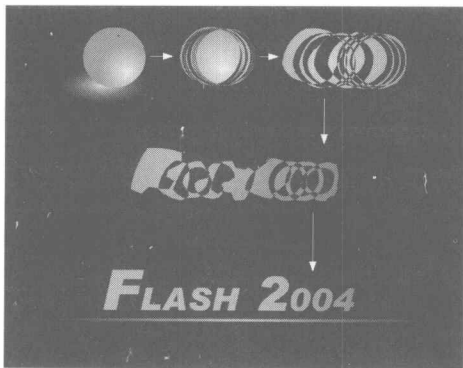


图 1-2 文件 1sl_01 fla 场景 1 效果图

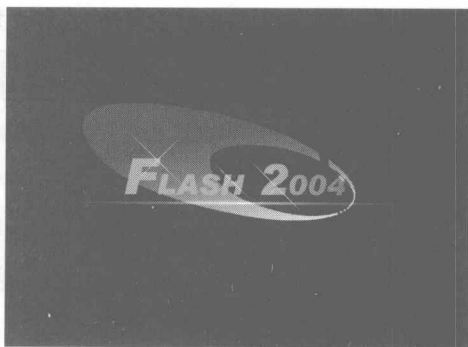


图 1-3 文件 1sl_01 fla 场景 2 效果图

3. 选择“插入”→“场景”，选择“窗口”→“设计面板”→“场景”或按 Shift+F2 键，打开“场景”面板。这时可以看见“场景”面板中列出两个场景。如图 1-4 所示。

 **提示** 组织影片素材。

4. 选择“插入”→“新建元件”或按 Ctrl+F8 键, 在“创建新元件”对话框中选择“行为”为“图形”, 输入名称“球”, 按“确定”按钮进入元件编辑区。如图 1-5 所示。

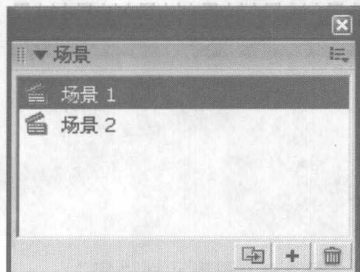


图 1-4 “场景”面板中列出两个场景

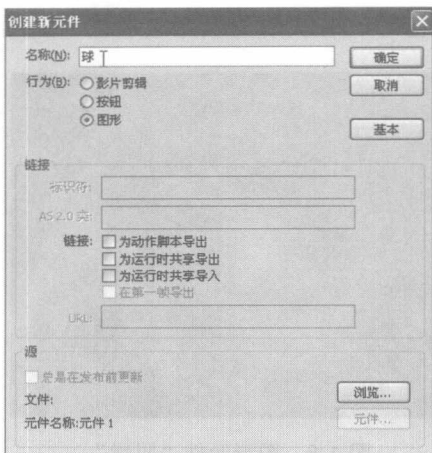


图 1-5 “创建新元件”对话框

5. 在元件编辑区中利用“椭圆工具”绘制一个圆形, 注意删除其外框轮廓。如图 1-6 所示。

6. 选择“窗口”→“设计面板”→“混色器”, 在“混色器”面板中设置白色到淡蓝色 (#9FBCFB) 的放射状渐变。如图 1-7 所示。

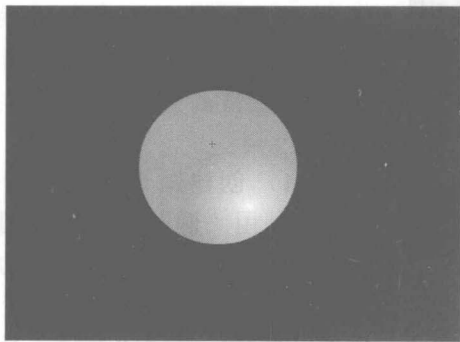


图 1-6 图形元件“球”

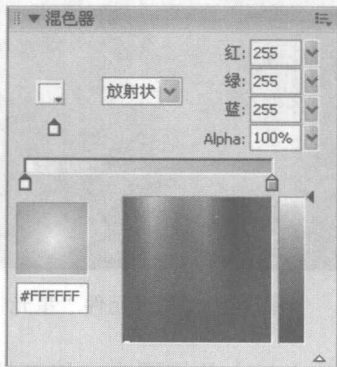


图 1-7 在“混色器”设置白色到蓝色的放射渐变色

7. 创建图形元件“阴影”。利用“椭圆工具”绘制无笔触正圆, 并用白色到透明色的放射渐变填充。如图 1-8 所示。

8. 创建图形元件“文字”。方法是: 选择“工具”面板中的“文本工具”,

输入文字 Flash 2004, 选择字体为 Arial Black, 将字符“F”和数字2的字号设置比其他字符大一些。选择“修改”→“分离”, 将文字一级分离为独立的字符; 再选择“修改”→“分离”, 将文字二级分离为形状, 并使用淡蓝色(#9FBCFB)到白色的放射状渐变填充该形状。如图 1-9 所示。

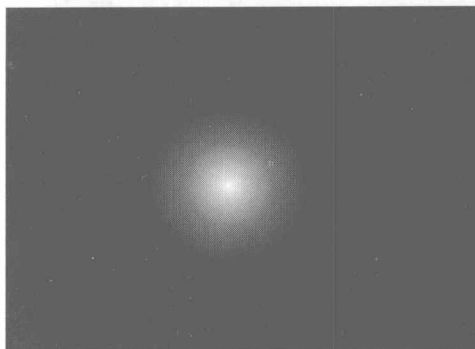


图 1-8 图形元件“阴影”

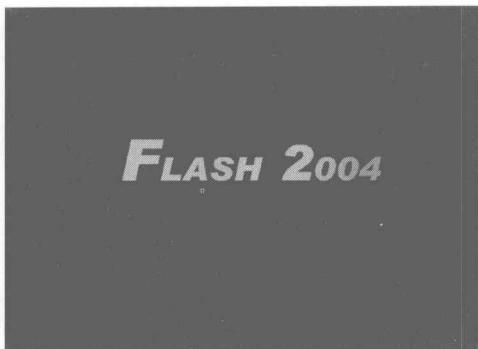


图 1-9 图形元件“字”

9. 创建图形元件“星光”。方法是: 利用椭圆工具绘制无笔触正圆, 并用白到透明的放射状渐变填充。利用“自由变形”工具, 压缩为线条, 并旋转 45 度。按 Ctrl + G 快捷键使之成为组对象。复制线条组对象, 对复制的线条组对象旋转 90 度并移动, 使之与原线条交叉。如图 1-10 所示。

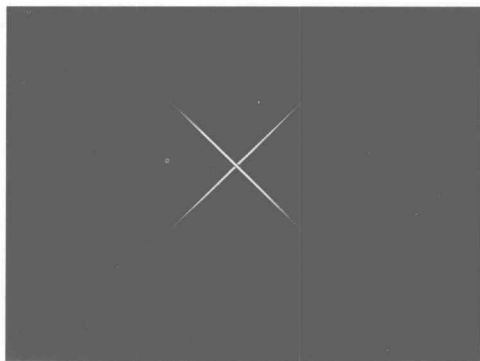


图 1-10 图形元件“星光”

10. 创建图形元件“光线”。

利用“矩形工具”绘制无笔触矩形, 并用透明色到白到透明色到白到透明色线性渐变填充。如图 1-11 所示。

11. 创建图形元件“背景图案”。利用“椭圆工具”绘制无笔触椭圆, 并用深蓝色到白色的线性渐变填充。绘制无笔触的较小椭圆, 放入较大的椭圆内, 移动消除小椭圆, 创建椭圆环。利用“选择工具”在环上选中上面一部分, 按 Delete 键清除, 并在下面一部分偏右处, 清除三小段。利用“自由变形工具”, 将绘制的图案扭曲, 得到如图 1-12 所示的效果。

 **提示** 创建动画。

12. 单击“场景”面板中的“场景 1”, 进入场景 1 编辑区。

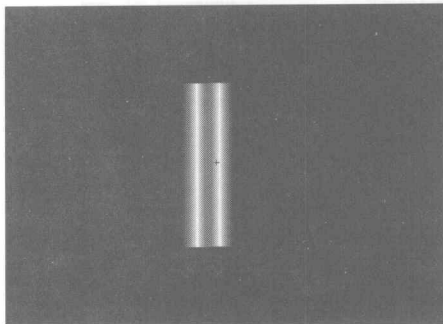


图 1-11 图形元件“光线”

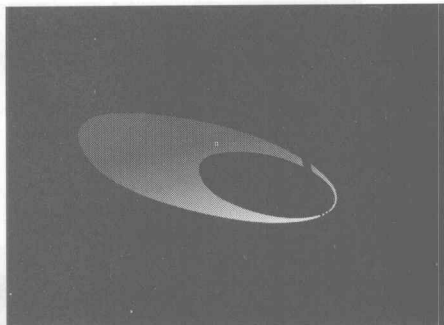


图 1-12 图形元件“背景图案”



提示 还有其它方法也可以进入场景 1 编辑区。

单击“时间轴”面板左上角的“场景 1”按钮。如图 1-13 所示。

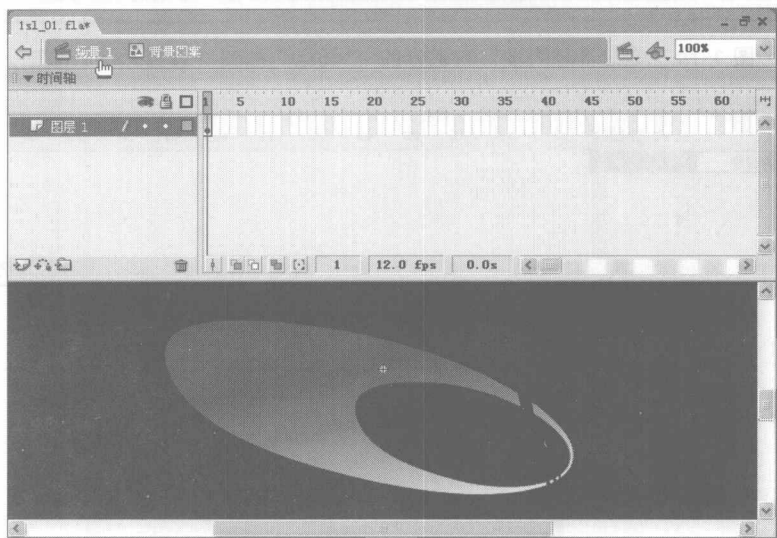


图 1-13 “时间轴”左上方的“场景 1”按钮

单击“时间轴”右上方的“场景”按钮，选择“场景 1”。如图 1-14 所示。

13. 双击“时间轴”上的“图层 1”，将其命名为“球层”。如图 1-15 所示。

14. 按 Ctrl+L 打开“库”面板。如图 1-16 所示。

15. 将元件“球”拖动到舞台外的左下方。

16. 单击“时间轴”面板左下角的“插入图层”按钮。如图 1-17 所示。

新建图层。