

课 题	项目 1 Flash 概述	备注
教学目标	<ol style="list-style-type: none">1. 初步认识 Flash CS32. 熟悉 Flash CS3 界面	
教学重点	<ol style="list-style-type: none">1. 各面板的名称2. 各面板的使用	
教学难点	面板的使用	
教学过程		
<h2>项目 1 Flash 概述</h2> <h3>任务一 了解 Flash</h3> <p>知识 1 Flash 发展史 知识 2 Flash 动画的特点</p> <ol style="list-style-type: none">1. 体积小2. 兼容性3. Stream（流式）动画。4. 使用矢量图形。5. 强大的交互能力。6. 输出多种格式的动画文件。 <p>Flash 是当前最优秀、应用最广泛的网页矢量动画设计软件，随着 Flash 的发展，Flash 动画得到了更广泛的应用，许多电视广告、电脑游戏的片头和片尾都是用 Flash 做成的。</p>		

任务二 熟悉 Flash CS3 的工作界面

知识 1 FLASH CS3 的启动界面

（教师演示启动界面）

打开最近的项目：

新建：

从模板中创建：

扩展：

帮助：

知识 2 Flash CS3 的界面介绍

（教师演示工作界面）逐一讲解

1. 菜单栏
2. 工具栏
3. 工具箱
4. 图层
5. 时间轴
6. 舞台
7. 舞台工作区
8. 面板组

知识 3 面板的使用

（演示并讲解）

- （1）打开面板

(2) 关闭面板或面板组

(3) 移动面板

(4) 折叠和展开面板

学生练习，老师辅导

知识 4 网格，标尺和辅助线

1.标尺

2.网格

学生练习

课 题	绘制画布	备注
教学目标	1. 熟悉 Flash 的绘图面板。 2. 熟练设置线段的属性。 3. 熟练选择单个、多个对象，取消对象的选择。	
教学重点	2. 熟练设置线段的属性。 3. 熟练选择单个、多个对象，取消对象的选择。	
教学难点	绘制图形	
<p>教学过程</p> <h2>项目 2 绘图工具</h2> <h3>任务一 绘制画布</h3> <ol style="list-style-type: none"> (1) 新建文件 (2) 修改文档属性 (3) 选择线条工具 (4) 选择笔触颜色 (5) 画直线 (6) 循环绘制 (7) 选中图形 (8) 复制，粘贴 (9) 垂直翻转 		<p>步骤讲解详细，解释要清晰，操作速度慢一些。</p>

- (10) 水平翻转
- (11) 组合
- (12) 复制 8 个
- (13) 对齐到舞台
- (14) 底对齐
- (15) 保存

学生练习，教师辅导，对于能力较强的学生可以再出一些其他图形进行绘制。

课 题	相关知识	备注
教学目标	掌握直线的属性 掌握选择工具	
教学重点	直线的属性 选择工具	
教学难点	直线的属性 选择工具	
<p>教学过程</p> <p>知识 1 Flash 绘图工具</p> <p>知识 2 直线工具</p> <p>以一个线段为例，边讲解，边演示</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.线条的大小和位置 2.线条的颜色 3.线条的宽度 4.线条的样式 5.自定义线条 6.定义端点样式 7.定义接合样式： 8.选项栏 <p>“对象绘制”按钮：</p> <p>“贴紧至对象”按钮：</p> <p>学生练习，教师辅导</p>		

知识 3 选择工具

边演示，边讲解

- 1.选取单一对象:
- 2.选取多个对象

方法一:

方法二:

- 3.选取连续线条
- 4.取消选择对象
- 5.移动对象

学生练习，教师辅导

知识 4 套索工具

知识 5 手形工具

知识 6 缩放工具

知识 7 橡皮擦工具

学生练习，教师辅导

课 题	绘制国旗	备注
教学目标	熟练绘制矩形、椭圆和多角形，设置它们的属性。	
教学重点	绘制矩形、椭圆和多角形	
教学难点	属性设置	
<p>教学过程</p> <p>首先绘制一面国旗</p> <ol style="list-style-type: none">1. 新建文档2. 设置笔触颜色3. 设置填充颜色4. 绘制矩形5. 选择多角形工具6. 设置属性7. 设置颜色8. 绘制五角星9. 设置属性10. 绘制小五角星11. 设置属性 <p>学生练习，教师辅导</p> <p>相关知识</p>		

知识 1 矩形工具

- 1.画矩形
- 2.颜色栏
笔触颜色:
填充颜色:
 - 3.边角半径
- 4.选项栏

知识 2 椭圆工具

知识 3 基本矩形工具

知识 4.基本椭圆工具

知识 5 多角形工具

学生练习，教师辅导

课 题	任务三 绘制金字塔	备注
教学目标	熟练使用钢笔工具绘制各种曲线，添加和删除锚点。	
教学重点	使用钢笔工具	
教学难点	添加和删除锚点	
<p data-bbox="316 869 432 898">教学过程</p> <p data-bbox="260 929 600 958">绘制一个金字塔，教师演示</p> <ol data-bbox="260 994 507 1335" style="list-style-type: none">1. 新建文档2. 画出辅助线3. 绘制等腰三角形4. 绘制小三角形5. 填充颜色6. 删除红线 <p data-bbox="260 1366 515 1395">学生练习，教师辅导</p> <p data-bbox="288 1467 464 1509">相关知识</p> <p data-bbox="288 1585 600 1628">知识 1 钢笔工具</p> <ol data-bbox="260 1700 400 1794" style="list-style-type: none">1. 画直线：2. 画曲线		

知识 2 添加锚点工具

知识 3 删除锚点工具

知识 4 转换锚点工具

学生练习，教师辅导

课 题	任务四 绘制荷塘月色	备注
教学目标	熟练使用铅笔工具绘制图形，使用任意变形工具更改图形的形状。	
教学重点	使用铅笔工具绘制图形	
教学难点	使用铅笔工具绘制图形	
教学过程	<p>绘制图形，教师演示</p> <ol style="list-style-type: none">1. 新建文档2. 绘制圆形3. 绘制蓝色矩形4. 绘制柳条5. 继续绘制柳条6. 绘制垂柳7. 设置铅笔属性8. 绘制倒影9. 绘制两个小圆10. 绘制荷叶11. 组合12. 复制荷叶13. 缩放荷叶大小14. 变形荷叶15. 放置荷叶	

学生练习，教师辅导

相关知识

知识 1 铅笔工具

知识 2 刷子工具

知识 3 任意变形工具

1. 旋转和倾斜

2. 缩放

3. 扭曲

4. 封套

知识 4 墨水瓶工具

知识 5 颜料通工具

知识 6 吸管工具

课 题	任务五 绘制曲线	备注
教学目标	熟悉“选择工具”、“辅选工具”等在图形修改方面的使用。	
教学重点	“选择工具”、“辅选工具”的使用	
教学难点	“选择工具”、“辅选工具”的使用	
<p>教学过程</p> <p>教师演示，绘制曲线</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 新建文档 2. 选择工具移动到直线下面 3. 拖动并弯曲直线 4. 添加锚点 5. 拖动曲线 6. 继续添加节点，调整曲线 7. 调整图形 <p>学生练习，教师辅导</p> <p>相关知识</p> <p>知识 1 选择工具</p>		

知识 2 部分选取工具

1. 删除节点
2. 移动节点
3. 角点转换为曲线点
4. 调节曲率

学生练习，教师辅导

课 题	任务六 绘制立体彩球	备注
教学目标	熟练设置对象的颜色。	
教学重点	渐变色	
教学难点	渐变色	
<p>教学过程</p> <p>绘制彩球，教师演示</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 新建文档 2. 选择笔触颜色 3. 选择填充颜色 4. 绘制彩色立体球 5. 选择渐变变形工具 6. 调整中心点 <p>相关知识</p> <p>知识 1 颜色的设置</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 笔触颜色 2. 填充颜色 3. 黑白颜色和交换颜色 		

4. 颜色值
5. 颜色选取区和亮度
6. Alpha
7. 预览框
8. 颜色类型

(1)无

(2)纯色

(3)线性

(4)放射状

(5)位图

学生练习，教师辅导

知识 2 渐变变形工具

1. 更改渐变中心
2. 改变渐变填充的宽度
3. 旋转渐变填充
4. 改变填充半径

学生练习，教师辅导

课 题	任务七 空心字	备注
教学目标	使学生熟练掌握制作各类艺术字	
教学重点	制作艺术字	
教学难点	制作艺术字	

教学过程

制作空心字，教师演示

1. 输入 FLASH
2. 分离文字
3. 添加线条
4. 删除填充

相关知识

知识 1 输入文本

知识 2 设置文本的属性

1. 文本类型
 2. 超链接栏
 3. 改变文本方向

知识 3 打散文本

学生练习，教师辅导

课 题	任务一 清明上河图	备注
教学目标	了解图像的格式,熟练掌握导入图像的处理	
教学重点	导入图像的处理	
教学难点	导入图像的处理	
教学过程 教师演示并讲解 1. 导入图片 2. 分离图片 3. 绘制圆形 4. 删除圆形之外图形 5. 组合 6. 输入文字并分离 7. 摆放文字“清” 8. 旋转并摆放文字“明” 9. 复制并旋转“明” 10. 摆放其它文字 知识 1 图像的格式 1. 矢量图 2. 位图		

知识 2 图像的导入

1. 导入图像
2. 导入图像组

知识 3 将位图转换成矢量图

(1)颜色阈值

(2)最小区域

知识 4 处理导入的图像

1. 分解位图
2. 编辑位图
3. 魔术棒及其设置
4. 位图填充其他对象

学生练习，教师辅导

课 题	任务二 放射状图形	备注
教学目标	熟练掌握图形的旋转和变形	
教学重点	图形的旋转和变形	
教学难点	图形的旋转和变形	
<p>教学过程</p> <p>教师演示操作步骤并讲解</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 绘制一个扁椭圆 2. 将旋转中心点移至椭圆的右端 3. 复制并旋转椭圆 4. 连续执行复制并旋转 <p>学生练习，教师辅导</p> <p>相关知识</p> <p>知识 1 组合图形</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.创建组合 2.编辑组合 <p>知识 2 旋转与变形</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. “变形” 面板 <ol style="list-style-type: none"> (1) 调节比例缩放 (2) 调节旋转角度 (3) 倾斜角度调节 		

2. 变形菜单

(1) “缩放和旋转”对话框

(2)特殊角度的旋转

知识 3 排列对象

1. “相对于舞台”按钮未被选中

(1)对齐

(2)分布

(3)匹配大小

(4)间隔

2. “相对于舞台”按钮被选中

(1)对齐

(2)分布

(3)匹配大小

(4)间隔

知识 4 对象的叠放顺序

学生练习，教师辅导

课 题	任务三 制作铜钱	备注
教学目标	熟练掌握图形的组合、切割	
教学重点	图形的组合、切割	
教学难点	图形的组合、切割	
教学过程 教师演示操作步骤并讲解 1. 绘制一个圆 2. 绘制一个方并放在园内 3. 删除方形 4. 输入文字并分解 5. 摆好位置并组合 知识 1 修改形状 知识 2 切割形状 知识 3 融合形状		

课 题	任务四 制作按钮	备注
教学目标	熟练掌握编辑图层的各种操作	
教学重点	图层的各种操作	
教学难点	图层的各种操作	

教学过程

教师演示操作步骤并讲解

1. 画一个矩形
2. 插入图层，画一个白色矩形
3. 插入图层，画一个小矩形
4. 设置渐变色
5. 插入图层，输入文字，并摆放好位置

学生练习，教师演示

相关知识

知识 1 图层的概念

知识 2 编辑图层

1. 新建图层
2. 选取图层
3. 改变图层的顺序
4. 重命名图层
5. 删除图层

知识 3 图层的状态

1. 图层的显示和隐藏
2. 图层的锁定
3. 图层的轮廓显示

知识 4 图层文件夹

学生练习，教师辅导

课 题	任务一 跳动的精灵	备注
教学目标	了解动画原理，熟悉时间轴面板	
教学重点	逐帧动画	
教学难点	逐帧动画	

教学过程

教师演示操作步骤并讲解

1. 新建文档
2. 选择 ActionScript 2.0
3. 设置舞台属性
4. 图层改名
5. 打开导入对话框
6. 导入图片
7. 打开库面板
8. 将图片拖入舞台
9. 将图片与舞台对齐
10. 在第 100 帧插入帧
11. 插入图层
12. 拖入第一个精灵
13. 第 10 帧插入帧

14. m2 拖入舞台
 15. 第 11 帧变为实心圆
 16. 第 21 帧插入空白关键帧
 17. 拖入 m3
 18. 依次插入空白帧，拖入图片到对应帧
 19. 打开另存对话框
 20. 保存文件
 21. 播放动画
 22. 测试影片
- 学生练习，教师辅导

课 题	逐帧动画的相关知识	备注
教学目标	掌握动画的原理和帧的相关知识	
教学重点	动画的原理和帧的相关知识	
教学难点	动画的原理和帧的相关知识	
<p>教学过程</p> <p>逐帧动画的相关知识</p> <p>知识 1 动画原理</p> <p>Flash 动画的原理与电影胶片一样,将一系列相似的图画快速地依次显示出来。因为人的眼睛有 0.1 秒的视觉暂留,当画面快速变换时,会感觉物体动起来了。Flash 中一幅静止的画面,称为一帧。“帧”是组成 Flash 动画的基本单位,动画实际上就是连续改变帧内容的过程。</p> <p>知识 2 时间轴面板简介</p> <p>播放头:</p> <p>帧显示模式</p> <p>帧数</p> <p>帧频</p> <p>时间</p> <p>知识 3 Flash 帧的类型</p> <p>1.空白帧</p>		

2.关键帧:

3.空白关键帧

4.普通帧

知识 4 帧显示模式

1. 滚动到播放头

2. 绘图纸外观

3. 绘图纸外观轮廓

4.编辑多个帧:

知识 5 导入动画

1. 打开导入对话框

2. 选择第 1 张, 单击打开

3. 单击“是”

学生练习, 教师辅导

课 题	练习逐帧动画的制作	备注
教学目标	进一步熟悉逐帧动画	
教学重点	逐帧动画的制作	
教学难点	逐帧动画的制作	
<p>教学过程</p> <p>做两个动画</p> <p style="text-align: center;">练习 1 写字</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 新建文档 2. 选择文件类型 3. 设置文档属性 4. 输入文字“人” 5. 放大文字 6. 分离文字 7. 第 2 帧插入帧 8. 擦除一部分 9. 重复前两部，直至擦除所有图形 10. 翻转帧 11. 测试影片 12. 保存，测试影片 <p>学生练习，教师辅导</p>		

练习 2 键盘打字效果

1. 新建文档
2. 设置文档属性
3. 修改图层名
4. 输入文字
5. 放大文字
6. 分离文字
7. 增加一个关键帧
8. 删除最后一个字母
9. 重复上两步
10. 翻转帧
11. 插入图层
12. 绘制一条白线
13. 第 3 帧插入关键帧
14. 第 2 帧插入空白关键帧
15. 第 4 帧插入关键帧
16. 第 5 帧插入关键帧
17. 重复以上步骤，显示所有字母
18. 测试影片

学生练习

课 题	任务二 滚动的小球	备注
教学目标	熟练掌握补间动画的制作步骤, 设置补间动画的属性	
教学重点	制作补间动画, 设置补间动画的属性	
教学难点	制作补间动画, 设置补间动画的属性	
<p>教学过程</p> <p>Flash 由设计人员绘制各关键点的造型, 由计算机根据这些关键形状计算出从一个关键形状到下一个关键形状的过渡形状。这种类型的动画称为渐变动画。</p> <p>Flash 提供了两种渐变类型: 补间动画和补间形状。下面, 我们先举例讲解动画补间的制作过程。</p> <p>动画效果: 地平线上, 一个小球转动着从左边滚到右边。具体操作步骤如下:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 新建文档 2. 设置文档属性 3. 修改图层 1 名称 4. 选择线条工具 5. 绘制一条黑色长线 6. 在第 30 帧插入帧 7. 插入图层“小球” 8. 设置填充色 		

9. 绘制一个圆
10. 调整填充颜色
11. 将小球放在左边
12. 第 30 帧插入关键帧
13. 将小球放在右边
14. 创建补间动画
15. 设置补间属性
16. 测试影片

相关知识

知识 1 补间动画的制作步骤

知识 2 图形旋转

知识 3 缓动

知识 4 缩放

学生练习，教师辅导

课 题	练习	备注
教学目标	进一步熟悉补间动画的制作技巧	
教学重点	补间动画的技巧	
教学难点	补间动画的技巧	
教学过程		
<h3>练习 1 飞翔</h3> <ol style="list-style-type: none">1. 新建文档。2. 输入文字3. 在第 15 帧插入关键帧，调整文字的位置4. 第 30 帧插入关键帧，调整文字的位置5. 第 45 帧插入关键帧，调整文字的位置6. 第 60 帧插入关键帧，调整文字的位置7. 建立补间动画8. 在其余各帧建立补间动画9. 设置第 1 帧动画属性10. 调整文字11. 调整第 45 帧文字12. 调整第 60 帧文字13. 测试影片		

练习 2 放气球

1. 新建文档
2. 绘制椭圆
3. 绘制气球的绳子
4. 第 45 帧插入关键帧
5. 创建补间动画
6. 复制气球
7. 插入图层
8. 第 5 帧插入关键帧，并粘贴气球
9. 第 45 帧插入关键帧，并建立补间动画
10. 第 10 帧建立关键帧
11. 10~45 帧建立补间动画
12. 新建图层 4，第 5 帧插入关键帧
13. 在 5~45 帧建立补间动画
14. 测试影片

学生练习，教师辅导

课 题	任务三 善变的面孔	备注
教学目标	掌握形状渐变动画的制作步骤, 设置形状渐变动画的属性	
教学重点	制作形状渐变动画, 设置属性	
教学难点	制作形状渐变动画, 设置属性	
<p>教学过程</p> <p>制作一个动画, 教师演示并讲解</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 新建文档 2. 设置文档属性 3. 选择椭圆工具, 设置属性 4. 绘制一个正圆 5. 绘制三条横线 6. 插入若干个关键帧 7. 调整左眼 8. 选择第 30 帧 9. 调整右眼 10. 选择第 50 帧 11. 调整嘴巴 12. 选择第 70 帧 13. 调整眼镜和嘴巴的形状 14. 设置第 1 帧为补间形状 		

15. 右击第 10 帧，选择创建补间形状

16. 测试影片

学生练习，教师辅导

相关知识

知识 1 补间形状

知识 2 形状提示点的使用

1. 添加形状提示点的方法
2. 添加形状提示的技巧
3. 删除形状提示

学生练习，教师辅导

课 题	形状渐变练习	备注
教学目标	进一步熟练掌握形状渐变	
教学重点	熟练掌握形状渐变	

教学难点	熟练掌握形状渐变	
<p data-bbox="316 383 432 412">教学过程</p> <p data-bbox="373 472 762 517" style="text-align: center;">练习 1 古诗变换效果</p> <ol data-bbox="261 591 635 1301" style="list-style-type: none">1. 新建文档2. 修改文档属性3. 选择文本工具4. 输入文字5. 分离文字6. 再分离一次7. 第 10 帧插入关键帧8. 输入文字，并分离9. 第 30 帧插入关键帧10. 输入文字，并分离11. 第 40 帧输入文字，并分离12. 观看动画效果 <p data-bbox="261 1397 517 1426">学生练习，教师辅导</p>		

练习 2 定点形状渐变效果

1. 新建文档
2. 输入文字
3. 第 20 帧插入关键帧
4. 分离文字
5. 第 1 帧创建补间动画
6. 添加形状提示
7. 移动“a”到合适位置
8. 单击第 20 帧，移动“a”到对应位置
9. 依次添加形状提示点
10. 观看动画效果

学生练习，教师辅导

课 题	任务一 探照灯	备注
教学目标	理解遮罩图层的概念，创建遮罩图层	
教学重点	罩图层的概念，创建遮罩图层	
教学难点	罩图层的概念，创建遮罩图层	

<p>教学过程</p> <p>教师演示制作动画，并讲解</p> <ol style="list-style-type: none">1. 新建文档，并设置属性2. 输入文字3. 新建图层，画一个圆4. 第 40 帧插入关键帧，将圆拖动到舞台右侧5. 创建补间动画6. 图层 2 的第 60 帧插入关键帧，创建补间动画7. 第 65 帧插入关键帧8. 将圆变大9. 在第 65 至第 90 帧之间插入关键帧10. 设置图层 2 为遮罩层11. 图层 1 与图层 2 形成遮罩关系 <p>学生练习，教师辅导</p> <p>相关知识</p> <p>知识 1.遮罩层的概念</p>	
--	--

<p>建立两个图层在图层 1 上画一个圆，在图层 2 上导入一幅图片，将图层 1 设为遮罩层和非遮罩层，观看效果。</p> <p>知识 2 创建和取消遮罩层</p> <ol style="list-style-type: none">1.创建遮罩层2.取消图层的遮罩属性 <p>学生练习，教师辅导</p>

课 题	遮罩层练习	备注
教学目标	进一步熟悉遮罩层的使用	
教学重点	遮罩层的使用	
教学难点	遮罩层的使用	
教学过程 教师演示制作动画，并讲解 练习 1 百叶窗 1. 新建文档，设置属性 2. 导入 4 张图片 3. 将图片 1 拖入舞台，并调整大小 4. 新建图层，拖入图片 2 到舞台 5. 新建图层 3，在第 10 帧插入关键帧，画一个矩形 6. 在第 20 帧插入关键帧，是矩形覆盖舞台 7. 创建补间动画 8. 新建图层 4，在第 30 帧插入关键帧，拖入图片 3 9. 新建图层 5，在第 30 帧插入关键帧，画一个窄矩形 10. 在第 40 帧插入关键帧，放大矩形，创建补间动画 11. 使图层 5 为遮罩层		

12. 新建图层 6，在第 50 帧插入关键帧，拖入图片 4
13. 新建图层 7，在第 50 帧插入关键帧，画一个窄矩形
14. 在第 60 帧插入关键帧，将矩形变大并覆盖整个舞台
15. 设置图层 7 为遮罩层
16. 测试影片

学生练习，教师辅导

练习 2 放大镜

1. 新建文档，设置属性
2. 选择文本工具，设置属性
3. 改图层名
4. 新建图层，画一个正圆
5. 复制圆
6. 新建图层 3，粘贴圆
7. 新建图层，输入文字，并与前一个重合
8. 新建图层，复制圆
9. 在第 60 帧插入帧
10. 在“放大镜”、“遮罩层”图层的第 30 帧插入关键帧。
11. 创建补间动画
12. 使第 60 帧的放大镜和圆重合
13. 建立补间动画。
14. 测试影片

学生练习，教师辅导

课 题	任务二飞行的飞机	备注
教学目标	理解引导图层的概念，创建引导图层。	
教学重点	引导图层的概念，创建引导图层	
教学难点	引导图层的概念，创建引导图层	
<p>教学过程</p> <p>教师演示制作动画，并讲解</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 新建文档，设置属性 2. 导入图片 3. 添加引导层 4. 绘制一条曲线 5. 将飞机拖到引导线的开始端 6. 在第 30 帧插入关键帧，将飞机拖到引导线的末端 7. 测试影片 <p>学生练习，教师辅导</p> <p>相关知识</p> <p>知识 1. 引导图层的概念</p> <p>知识 2 其他图层与引导层建立连接</p> <p>知识 3 取消与引导层的连接</p> <p>练习 1 回家路上</p>		

1. 新建文件，设置属性
2. 绘制矩形
3. 对矩形填充渐变色
4. 将矩形边缘拉成弧形
5. 新建图层 2，画一条路
6. 新建图层 3，导入“踢球.gif”动画
7. 添加引导层
8. 画一条平滑的曲线
9. 在各图层的第 80 帧插入关键帧
10. 将“踢球”拖到引导线的起点位置
11. 创建补间动画，观看动画

学生练习，教师辅导

例题 2 蝴蝶飞舞

1. 新建文档
2. 导入背景图片
3. 导入蝴蝶图片
4. 添加引导层，画出蝴蝶飞行的曲线
5. 在第 70 帧插入关键帧
6. 在第 1 帧将蝴蝶放在引导线的起始端，在第 70 帧将蝴蝶放在终止端
7. 修改属性
8. 测试影片

学生练习，教师辅导

课 题	任务一 生日蜡烛	备注
教学目标	理解元件和实例的概念。	
教学重点	图形元件和实例的应用	
教学难点	图形元件和实例的应用	
<p>教学过程</p> <p>教师演示制作动画，并讲解</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 新建文档，设置属性 2. 新建元件 3. 进入元件编辑区 4. 绘制烛焰 5. 在烛焰的下端加一条黑短线 6. 打开库面板 7. 新建元件“烛身” 8. 制作烛身 9. 新建元件 10. 输入文字“生日快乐” 11. 从库面板上拖出元件，并摆放 12. 第 20 帧插入关键帧 13. 将“生日快乐”放在图层 2 的第 1 帧 14. 在图层 2 的第 10 帧和第 20 帧插入关键帧 15. 将第 10 帧的“生日快乐”放大 16. 创建补间动画，观看动画效果 <p>学生练习教师辅导</p>		

相关知识

知识 1 元件

元件是一个可以重复利用的单位，它保存在 Flash 的元件库中。它只需创建一次，然后可以在动画中反复使用。

知识 2 实例

实例是指向元件的一个指针，而不是元件的具体数据，如果将库中的一个元件拖入到工作区中，我们就称在工作区中建立了此元件的一个实例。

如果修改了元件，该元件的所有实例均会随之改变，退出元件的编辑状态后，系统自动更新所有该元件的实例。

每一个实例作为一个整体，可以进行独立的缩放和旋转，

也可以将实例与元件脱离联系，选中实例，单击菜单“修改”→“分离”

命令或按快捷键 Ctrl+B，可以将此实例与其对应的元件分离，

知识 3 库面板操作

1. 预览窗口：
2. 新建元件
3. 编辑元件
4. 元件重命名
5. 新建元件文件夹
6. 修改元件属性
7. 删除元件

课 题	元件的练习	备注
教学目标	进一步熟悉元件和实例	
教学重点	元件和实例概念	
教学难点	元件和实例概念	
教学过程		
教师制作演示动画，并讲解		
1. 新建文档		
2. 导入背景图片		
3. 将图片覆盖整个舞台		
4. 在第 20 帧插入帧		
5. 新建元件		
6. 在编辑区画一个矩形		
7. 将矩形变形		
8. 在梯形内部画几条横线		
9. 在梯形上方画一个圆		
10. 新建元件		
11. 画一个矩形		
12. 将矩形进行变形		

13. 在舞台上画一个小三角形
14. 将三角形进行缩小
15. 新建元件
16. 将“风车扇柄”元件拖到舞台上，并复制 7 次，单击工具箱中的“任意变形工具”，对其进行旋转，并摆放
17. 新建“图层 2”，单击图层 2 第 1 帧，从库面板中将“风车栏杆”元件拖入到舞台上，放在舞台右侧。再次拖入“风车栏杆”元件到舞台上，放在舞台左侧。选择工具箱中“任意变形工具”，将左侧“风车栏杆”变小，形成一远一近的效果，
18. 新建图层 3，单击图层 3 第 1 帧，将“风车”元件拖入到舞台上，并放在风车栏杆的顶端，
19. 右击图层 3 的第 20 帧，在弹出的快捷菜单中选择“插入关键帧”。右击图层 3 的第 1 帧，在弹出的快捷菜单中选择“创建补间动画”，
20. 在属性面板上设置旋转为“顺时针”，“1 次”
21. 新建图层 4，单击图层 4 第 1 帧，将“风车”元件拖入到舞台上，并放在另一个风车栏杆的顶端
22. 在图层 4 的第 20 帧“插入关键帧”。在第 1 帧至第 20 帧“创建补间动画”。在属性面板上设置旋转为“顺时针”，“1 次”。
23. 观看风车旋转的动画效果

学生练习，教师辅导

课 题	练习 2 聚光灯下的文字	备注
教学目标	进一步熟悉元件和实例	
教学重点	熟悉元件和实例	
教学难点	熟悉元件和实例	
教学过程		
教师制作演示动画，并讲解		
1. 新建文档		
2. 新建元件		
3. 绘制一个矩形		
4. 填充颜色		
5. 调整矩形，形成光线		
6. 新建元件		
7. 画一个正圆并调整		
8. 新建元件		
9. 输入文字		
10. 将文字打散		
11. 对文字填充渐变效果		
12. 将元件拖到舞台中央，设置 Alpha 值		

13. 在第 10 帧插入关键帧，设置 Alpha 值
14. 创建补间动画
15. 新建“图层 2”，右击第 5 帧，在弹出的快捷菜单中选择“插入空白关键帧”。将“光晕”元件拖入到舞台上，放在光线的下方，在属性面板上将其颜色的 Alpha 值设为 30%。
16. 右击图层 2 第 20 帧，在弹出的快捷菜单中选择“插入关键帧”，在属性面板上将其颜色的 Alpha 值设为 100%
17. 右击图层 2 第 5 帧，在弹出的快捷菜单中选择“创建补间动画”。
18. 新建“图层 3”，右击第 7 帧，在弹出的快捷菜单中选择“插入空白关键帧”，将“文字”元件拖入到此帧的舞台上，放在光线的下方，在属性面板上将其颜色的 Alpha 值设为 10%。
19. 右击图层 3 第 20 帧，在弹出的快捷菜单中选择“插入关键帧”，在属性面板上将其颜色的 Alpha 值设为 100%。
20. 右击图层 3 第 7 帧，在弹出的快捷菜单中选择“创建补间动画”。
21. 播放动画

学生练习，教师辅导

课 题	任务二 生日快乐	备注
教学目标	熟练掌握影片剪辑元件的制作,理解与图形元件的区别	
教学重点	影片剪辑元件的制作	
教学难点	与图形元件的区别	
<p>教学过程</p> <p>教师演示并讲解</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 新建文档 2. 打开任务 1 文档 3. 把“烛焰”、“烛身”和“生日快乐”这三个元件拖入到我们新建的 Flash 文档元件库里。 4. 单击菜单“插入”→“新建元件”,弹出“创建新元件”对话框,输入元件的名称为“燃烧的蜡烛”,选择元件类型为“影片剪辑” 5. 将“烛身”拖入到编辑区中央,在第 20 帧插入关键帧,使用“任意变形工具”将烛身缩小。在第 1 帧到第 20 帧创建补间动画 6. 新建“图层 2”。从库面板将“烛焰”拖入到舞台中央。在第 20 帧处插入关键帧。 7. 鼠标单击“图层 2”的第 1 帧,选择“任意变形工具”,将“烛焰”缩小。在第 1 帧到第 20 帧创建补间动画 8. 新建元件 		

9. 将“生日快乐”图形元件拖入编辑区，在属性面板上，选择颜色列表中的 Alpha 选项，将值调成 50%。在第 10 帧和 20 帧处插入关键帧。
10. 鼠标单击第 10 帧，选中“生日快乐”，在属性面板上选择颜色列表中的 Alpha 选项，将其值调成 100%。单击“任意变形工具”，将“生日快乐”放大为原来的两倍
11. 多次将影片剪辑“燃烧的蜡烛”拖入到舞台上，将影片剪辑“变化的生日快乐”拖入到舞台上
12. 观看动画效果

相关知识

知识 1 影片剪辑元件

知识 2 建立影片剪辑元件

知识 3 影片剪辑元件与图形元件的相互转换

知识 4 转换实例的类型

知识 5 图形类型播放方式

知识 6 影片剪辑与图形元件的区别

课 题	影片剪辑练习	备注
教学目标	进一步熟悉影片剪辑	
教学重点	熟悉影片剪辑	
教学难点	熟悉影片剪辑	
教学过程		
教师演示并讲解		
1. 新建文档，设置属性		
2. 新建影片剪辑		
3. 设置渐变色，绘制椭圆		
4. 画绳子		
5. 鼠标右击第 30 帧，在弹出的快捷菜单中选择“插入关键帧”，并将气球的位置向上方拖动。		
6. 鼠标右击第 1 帧，在弹出的快捷菜单中选择“创建补间动画”，在第 1 帧至第 30 帧建立补间动画		
7. 单击“场景 1”按钮，返回场景。选择“窗口”→“库”菜单，或按快捷键“Ctrl+L”打开库，从库中将“气球”元件拖入到舞台上，鼠标右击第 45 帧，在弹出的快捷菜单中选择“插入关键帧”		
8. 插入一个新的图层		
9. 插入关键帧		

10. 从库中将“气球”元件拖入到舞台，位置稍有变化
 11. 新建“图层 3”，在第 10 帧“插入关键帧”，从库中将“气球”元件拖到当前舞台，位置稍有变化。在第 45 帧处“插入帧”。
 12. 新建“图层 4”，在第 5 帧“插入关键帧”，从库中将“气球”元件拖到当前舞台，位置稍有变化。在第 45 帧处“插入关键帧”
 13. 观看多个气球依次升空的动画效果
- 练习 2 旋转的方格
1. 新建文档，设置属性
 2. 新建文档
 3. 设置颜色，画一个正方形
 4. 新建元件
 5. 将四个方格排列一行
 6. 新建元件
 7. 从库面板中将“方格组”元件拖入到舞台上，鼠标右击第 20 帧，在弹出的快捷菜单中选择“插入关键帧”。
 8. 鼠标单击第 20 帧，选中“方格组”，将“方格组”的中心点移到右边线中点处，缩小“方格组”。将 Alpha 值改为 30%。
 9. 创建补间动画
 10. 新建“图层 2”，鼠标单击图层 2 第 1 帧，将“方格组”元件拖入到舞台上，与图层 1 中的“方格组”重合，在第 20 帧处“插入关键帧”。
 11. 鼠标单击图层 2 第 1 帧，选中“方格组”，将变形的中心点移到左边线中点处，使“方格组”缩小。将 Alpha 值改为 30%。
 12. 鼠标右击图层 2 第 1 帧，在弹出的快捷菜单中选择“创建补间动画”。至此，完成影片剪辑“变化方格”的制作，单击“场景 1”返回。
 13. 新建 5 个图层，将影片剪辑“变化方格”分别拖入到各个图层上

课 题	任务三 圆型动态按钮	备注
教学目标	熟练掌握按钮元件的制作,掌握各种类型转换方法。	
教学重点	按钮元件的制作,各种类型转换方法	
教学难点	按钮元件的制作,各种类型转换方法	
<p>教学过程</p> <p>教师演示并讲解</p> <p>(1)新建 Flash 文档。</p> <p>(2)新建图形元件</p> <p>(3)绘制一个正圆形。并设置属性。</p> <p>(4)设置“油漆桶工具”属性</p> <p>(5)新建图层 2,绘制一个正圆形。设置属性。</p> <p>(6)单击选择工具,用鼠标拖动方式将图层 1 和图层 2 的两个椭圆全部选中。使两个椭圆的圆心对齐</p> <p>(7)新建元件</p> <p>(8)绘制一个正圆形。设置属性</p> <p>(9)新建元件</p> <p>(10)绘制一个正圆形。设置属性。</p> <p>(11)对圆填充颜色</p> <p>(12)新建元件</p> <p>(13)绘制一个正圆形。设置属性。</p>		

(14) 对圆填充颜色

(15) 制作“按钮”元件。

(16) 单击“弹起”帧，将库中的“按钮样式”和“圆 2”拖入到舞台中央，将“按钮样式”和“圆 2”全部选中。打开“对齐”面板，单击“对齐”面板中的“水平居中对齐”按钮和“垂直居中对齐”按钮，使两个椭圆的圆心对齐。

(17) 右击“指针经过”帧，在弹出的快捷菜单中选择“插入空白关键帧”。将库中的“按钮样式”、“圆 3”和“圆 1”先后拖入到舞台中央，使“按钮样式”在最下层，“圆 1”在最上层。单击工具箱中的“选择工具”，将“按钮样式”、“圆 3”和“圆 1”全部选中。打开“对齐”面板，单击面板中的“水平中齐”和“垂直中齐”按钮，使三个椭圆的圆心对齐。

(18) 右击“按下”帧，在弹出的快捷菜单中选择“插入空白关键帧”。将库中的“按钮样式”、“圆 2”和“圆 1”先后拖入到舞台中央，使“按钮样式”在最下层，使“圆 1”在最上层。单击工具箱中的“选择工具”，将“按钮样式”、“圆 2”和“圆 1”全部选中。单击“对齐”面板中的“水平中齐”和“垂直中齐”，使三个椭圆的圆心对齐。

(19) 右击“点击”帧，在弹出的快捷菜单中选择“插入空白关键帧”，在舞台中心画一个比前面的图形大些的圆，作为点击区域。完成元件“按钮”的制作，单击“场景 1”返回。

(20) 从库面板中将制作的“按钮”从库面板中拖到舞台上，单击菜单“控制”|“测试影片”命令观看效果。

课 题	按钮练习	备注
教学目标	进一步熟悉按钮元件	
教学重点	熟悉按钮元件	
教学难点	熟悉按钮元件	
教学过程		
教师演示并讲解		
(1)新建 Flash 文档。修改属性		
(2)选择背景图片。		
(3)新建“按钮样式 1”元件。		
(4)在编辑区上绘制一个椭圆。		
(5)绘制第二个椭圆。调整椭圆的填充颜色效果。		
(6)绘制第三个椭圆。		
(7)同时选中三个椭圆，向左上方转动 45 度角。		
(8)将第二个椭圆覆盖第一个椭圆，留下第一个椭圆的外边。鼠标在空白区域单击合并图形，再将第三个椭圆覆盖第二个椭圆，留下第二个椭圆的外边。		
(9)新建元件		
(10)绘制三个椭圆		
(11)新建元件		
(12)绘制三个椭圆。		

(13)新建元件

(14)单击“弹起”帧，将库中的图形元件“按钮样式 1”拖入到元件编辑区中央，

(15)右击“指针经过”帧，在弹出的快捷菜单中选择“插入关键帧”，选择“按钮样式 1”，敲击键盘上的向下方向键，使“按钮样式 1”元件稍向下移动。

(16)新建元件

(17)单击“弹起”帧，将库中的“按钮样式 2”元件拖入到编辑区中央。

(18)右击“指针经过”帧，在弹出的快捷菜单中选择“插入关键帧”，选择“按钮样式 2”，敲击键盘上的向下方向键，使“按钮样式 2”元件稍向下移动。

(19)新建元件。

(20)单击“弹起”帧，将库中的“按钮样式 3”元件拖入到编辑区中央。

(21)右击“指针经过”帧，在弹出的快捷菜单中选择“插入关键帧”，选择“按钮样式 2”，敲击键盘上的向下方向键，使“按钮样式 3”元件稍向下移动。

(22)将按钮元件“按钮样式 1”、“按钮样式 2”和“按钮样式 3”拖入到舞台上，并摆放。

(23)新建“图层 2”，单击第 1 帧，从库中将背景图片拖入到舞台上。鼠标右击图片，在出现的快捷菜单中选择“转换为元件”，弹出“转换为元件”对话框，输入名称为“底纹”，选择类型为“图形”，单击确定。

(24)选择“底纹”图片，在属性面板上设置颜色的 Alpha 值为 60%，图片的高为“500 像素”，宽为“400 像素”，x,y 坐标均为 0。

(25)新建图层 3，鼠标单击图层 3 第 1 帧，将“按钮 1”、“按钮 2”、“按钮 3”元件拖入到舞台上，放置在与“图层 1”中的图形对应的位置。

(26)观看动画效果。

课 题	按钮练习	备注
教学目标	进一步熟悉按钮元件	
教学重点	熟悉按钮元件	
教学难点	熟悉按钮元件	
教学过程		
教师演示并讲解		
(1)新建 Flash 文档。设置文档属性。		
(2)新建元件。		
(3)选择“直线工具”，设置属性，在舞台上绘制一条竖直线。		
(4)打开“变形”对话框，选择“旋转”选项，设置旋转度数为“10.0 度”，单击窗口右下角的“复制并应用变形”按钮，新生成一条旋转了 10 度的直线		
(5)继续点击“复制并应用变形”按钮，直至出现完整的放射线的形状。		
(6)新建元件		
(7)将“放射线”元件拖入到舞台上，鼠标右击第 20 帧，在快捷菜单中选择“插入关键帧”。创建补间动画。		
(8)在属性面板上设置旋转为“顺时针”，“3”次。		
(9)新建元件		

- (10)单击工具箱中的“椭圆工具”，在颜色面板中，设置笔触颜色为“无”，设置填充颜色类型为放射状渐变，其中左滑块的颜色为白色（#FFFFFF），右滑块的颜色为黄色（#EABD0D）。在编辑区上画一个圆
- (11)新建“图层 2”，单击第 1 帧，单击工具箱中的“椭圆工具”，在颜色面板中，设置笔触颜色为“无”，选择填充色，设置颜色类型为纯色，颜色为黑色（#000000）。在编辑区画一个细圆，作为眼睛。
- (12)新建“图层 3”，复制“图层 2”的眼睛，粘贴到“图层 3”，并摆放在一条直线上，
- (13)新建“图层 4”，单击第 1 帧，选择工具箱中的“直线工具”，将笔触颜色设置为红色，在圆脸下方画一条短线。单击“选择工具”，将其拖弯。
- (14)新建元件，选择元件类型为“按钮”，名称为“按钮”，单击“确定”进入元件编辑状态。
- (15)单击“弹起”帧，从库中将影片剪辑元件“旋转的放射线”拖入到编辑区中央。
- (16)右击“指针经过帧”，在快捷菜单中选择“插入空白关键帧”，从库中将图形元件“放射线”拖入到编辑区中央。
- (17)右击“按下”帧，在快捷菜单中选择“插入空白关键帧”，将“笑脸”元件拖入到编辑区中央。“按钮”元件制作完成，单击“场景 1”返回。
- (18)单击第 1 帧，从元件库中将拖动 6 个“按钮”元件到舞台上。选择“控制”→“测试影片”命令，观看按钮效果。

课 题	任务一 停止播放动画	备注
教学目标	理解帧动作脚本的概念	
教学重点	帧动作脚本	
教学难点	帧动作脚本	

教学过程

教师演示并讲解

- (1) 新建一个文档,
- (2) 设置文档的背景颜色代码为“#669966”。选择绘图工具箱中的“椭圆工具”,设置笔触颜色为无,填充颜色为由白到黑的放射状渐变,在舞台的上方绘制一个立体小球。
- (3) 在第 30 帧插入关键帧,并将小球垂直移到舞台的下方。
- (4) 单击第 1 帧,在其属性面板的补间下拉列表中选择“动画”,在缓动的文本框中输入“-90”。制作一个立体小球由慢到快的下落动画效果。
- (5) 右击第 30 帧,在快捷菜单中选择“动作”选项,打开“动作-帧”面板。然后在左侧命令列表里依次打开“全局函数”→“时间轴控制”→“stop”,双击或拖入到右侧的编辑区,给动作编辑区添一条 stop()命令。也可以在动作编辑区直接输入“stop();”语句。同时,还可以看到在时间轴上的第 30 帧处出现了一个小字母“a”,表明在该帧添加有一个动作。
- (6) 测试影片

相关知识点

1. 知识 1 帧动作脚本

知识 2 ActionScript 版本简介

课 题	任务二 播放和停止按钮	备注
教学目标	掌握按钮动作脚本的制作方法,理解对象、命令、事件等概念	
教学重点	按钮动作脚本	
教学难点	对象、命令、事件等概念	
<p>教学过程</p> <p>教师演示并讲解</p> <p>(1)打开我们前面制作的“自由落体小球”动画,新建一个图层,更名。</p> <p>(2)单击“按钮”图层的第1帧。单击菜单“窗口”→“公用库”→“按钮”命令,打开Flash提供的按钮库,从其中拖入一个播放按钮,放在舞台下方左侧位置,作为播放按钮。</p> <p>(3)选定该播放按钮,按F9键打开“动作-按钮”面板。在“动作-按钮”面板左侧命令列表里依次打开“全局函数”→“时间轴控制”→“play”,双击“play”或者将其拖入右侧的编辑区,则在右侧的编辑区添加了如下命令:</p> <pre>on (release) { play(); }</pre>		

其各命令的含义如下：

on:在…时候。

release:释放鼠标。

play:播放。

整个命令的解释：当在此按钮上释放鼠标时，播放动画。

到此为止已完成了播放按钮的制作，按 **Ctrl+Enter** 测试影片，可以看出当小球下落到下面时，动画停止播放，鼠标单击播放按钮，动画再次开始播放。下面我们再制作一个暂停按钮。

(4) 选择“按钮”图层的第 1 帧。单击菜单“窗口”→“公用库”→“按钮”命令，打开 Flash 提供的按钮库，从其中拖入一个暂停按钮，放在舞台下方右侧位置，作为暂停按钮。

(5) 选定该暂停按钮，按 **F9** 键打开“动作-按钮”面板。然后在动作-按钮面板左侧命令列表里依次打开“全局函数”→“时间轴控制”→“stop”，双击“stop”或者将其拖入右侧的编辑区，在动作编辑区添加了如下命令：

```
on (release) {  
    stop();
```

其命令形式与播放的形式相同，只不过将 **play** 改为 **stop**。

(6) 到此为止完成了对这个交互动画的制作，单击菜单中“控制”→“测试影片”命令，对这个动画的效果进行测试。在动画播放时如果单击暂停按钮，动画停止播放；如果再单击播放按钮，动画继续播放；当动画结束时自动停止，如果再单击播放按钮，动画又重新开始播放。

相关知识

2. 知识 1 按钮动作脚本

知识 2 对象

知识 3 命令

知识 4 事件

课 题	任务三 对象的常用属性介绍	备注
教学目标	使学生掌握对象的常用属性	
教学重点	对象的常用属性	
教学难点	对象的常用属性	
<p>教学过程</p> <p>教师演示并讲解</p> <p>(1) 新建一个 Flash 文档</p> <p>(2) 导入一张图片到元件库中。</p> <p>(3) 新建元件，进入影片剪辑模式，从库面板中将“猴”拖入到编辑区。</p> <p>(4) 新建一个元件。单击“弹起”帧，绘制一个椭圆。</p> <p>(3) 在“指针经过”帧插入关键帧，打开颜色面板，将椭圆的填充颜色设置为“#FFCC99”。分别在“按下”帧和“点击”帧插入关键帧。</p> <p>(4) 单击时间轴面板中的“插入图层按钮”，插入一个新的图层。选择工具箱中的文本工具，在椭圆上输入文本“确定”。</p> <p>(5) 从“库”面板中将影片剪辑“猴”拖入到舞台中，并将其放置在舞台中央。选择“猴”影片剪辑，在其属性面板中将其“实例名称”改为“hou”</p> <p>(6) 插入一个新的图层，输入文本“影片剪辑对象的常用属性”。</p> <p>(7) 输入文字“旋转”，将其放置在舞台左侧位置。</p> <p>(8) 再拖出一个文本框。选择文本类型为“输入文本”，在实例名称中输入“aa”。在输入文本框的后面再添加一个静态文字“度”。</p>		

(9) 在舞台上依次添加静态文本和输入文本框，将其摆放整齐。分别将水平缩放、垂直缩放、宽度、高度、透明度、x 坐标、y 坐标后的输入文本框的实例名称依次定义为 ss,cs,kd,gd,tm,xzb,yzb。

(10) 单击菜单“窗口”→“组件”命令，弹出“组件”面板，展开“User Interface”，选择“Check Box”，在舞台上生成一个复选按钮。

(11) 打开“参数”对话框。单击新建的复选框，在“参数”面板上设置实例名称为“kj1”，清空 label 内容，选择 selected 选项为 true。

(12) 在舞台添加“可见与否”的静态文本

(13) 将“按钮元件”拖入到舞台中来，选择按钮元件，打开“动作-按钮”对话框，输入脚本语句：

```
on(release){  
    _root.hou._rotation=_root.aa.text;  
    _root.hou._xscale=_root.ss.text;  
    _root.hou._yscale=_root.cs.text;  
    _root.hou._width=_root.kd.text;  
    _root.hou._height=_root.gd.text;  
    _root.hou._alpha=_root.tm.text;  
    _root.hou._x=_root.xzb.text;  
    _root.hou._y=_root.yzb.text;  
    if(_root.kj1.selected==true)  
        _root.hou._visible=true;  
    else _root.hou._visible=false;  
}
```

(14) 测试影片。

课 题	任务四 跟随鼠标移动的五彩花瓣	备注
教学目标	熟悉对象的常用格式和属性	
教学重点	对象的常用格式和属性	
教学难点	对象的常用格式和属性	
<p>教学过程</p> <p>教师演示并讲解</p> <p>(1) 新建一个 Flash 文档。</p> <p>(2) 新建元件</p> <p>(3) 绘制椭圆。</p> <p>(4) 选择工具箱中的“任意变形工具”，将椭圆上中心小圆移动到椭圆的底部，在“变形”对话框，在旋转文本框中输入 72，连续四次单击“复制并应用变形”按钮，绘制花朵图形。选择所有图形，将其进行组合。</p> <p>(5) 新建元件。</p> <p>(6) 从“库”面板中将“花朵”图形元件拖入编辑区，在第 30 帧插入关键帧。选择第 1 帧，打开“属性”面板，在“补间”下拉列表中选择“动画”，在“旋转”下拉列表中选择自动。</p> <p>(7) 新建元件。</p> <p>(8) 从“库”面板中将“五色花朵”影片剪辑元件拖入编辑区，分别第 10 帧、第 20 帧、第 30 帧、第 40 帧、第 50 帧处插入关键帧。</p> <p>(9) 单击第 10 帧，设置“五色花朵”影片剪辑属性</p>		

(10) 方法同上，分别将第 20 帧、第 30 帧、第 40 帧、第 50 帧中的“五色花朵”的 RGB 值。

(11) 分别在第 1 帧和第 10 帧之间、第 10 帧和第 20 帧之间、第 20 帧和第 30 帧之间、第 30 帧和第 40 帧之间、第 40 帧和第 50 帧之间建立补间动画。

(12) 从“库”面板中将“旋转花朵”影片剪辑拖入到舞台，在属性面板上将它的“实例名称”定义为“flower”。在第 3 帧处插入帧。

(13) 添加代码控制“旋转花朵”做跟随着鼠标的效果。

```
i=1;
maxlenght=20;
_root.flower.startDrag(true);
_root.flower._visible=false;
```

(14) 右击图层 2 第 2 帧，在弹出的快捷菜单中选择“插入空白关键帧”，打开“动作-帧”面板，在命令编辑区添加如下的代码：

```
_root.flower.duplicateMovieClip("clip"+i,20-i);
setProperty("_root.clip"+i,_xscale,getProperty("_root.clip"+(i-1),_xscale) +i);
setProperty("_root.clip"+i,_yscale,getProperty("_root.clip" +(i-1), _yscale) +i);
setProperty("_root.clip"+i,_alpha,20-i*(20/30));
i=i+1;
```

(15) 在图层 2 第 3 帧插入空白关键帧，打开“动作-帧”面板，在命令编辑区添加如下的代码：

```
if (i<maxlenght)
gotoAndPlay(2);
else gotoAndPlay(1);
```

动画制作完毕，按 Ctrl+Enter 观看动画效果。

课 题	任务五 电子表	备注
教学目标	熟悉对象的常用格式和属性	
教学重点	对象的常用格式和属性	
教学难点	对象的常用格式和属性	
<p>教学过程</p> <p>教师演示并讲解</p> <p>(1) 新建一个 Flash 文档。</p> <p>(2) 使用矩形工具，按住 Shift 键在舞台上绘制一个正方形的表盘，调整表盘到舞台的中央。</p> <p>(3) 插入一个新的图层，重新命名为“数字”，用文字工具制作 1~12 个数字，并分布排列在表的边缘。</p> <p>(4) 新建元件。调整线条颜色为黑色，笔触高度为 3，画一条竖直线；然后使用椭圆工具在直线的顶部画出一个无填充的圆形，使图形成秒针形状。将直线的底部位置应与定位点重合。</p> <p>(5) 新建元件，类型为影片剪辑元件，名称为“p2”。在影片剪辑编辑模式下画一个无边框的矩形。将矩形底部与定位点重合。</p> <p>(6) 新建一个图层，从库面板中将 P2 影片剪辑拖到工作区中。适当调整对象的大小，调整对象位置，使对象底部的定位点与表盘中心重合，指向 12 点整。在属性面板上将其实例名称命名为“hour”。</p>		

(7) 用类似的方法制作分针。新建一个图层，将图层更名为“分针”，从库面板中拖动影片剪辑 P2 到工作区中。调整对象的大小，使分针比时针窄长一些，调整对象位置，使对象底部的定位点与表盘中心重合。在属性面板上将其实例名称命名为“minute”。锁定“分针”图层。

(8) 制作秒针。新建一个图层，将图层更名为“秒针”，从库面板中拖动影片剪辑 P1 到工作区中。调整对象的大小，使秒针比分针窄长一些；调整对象位置，使对象底部的定位点与表盘中心重合。在属性面板上将其实例名称命名为“second”。

(9) 在表的中心画一个圆，表示表的固定螺丝。

(10) 插入一个新图层。选择“文本工具”，在表盘的下方绘制文本框，在属性面板中，设置文本类型为动态文本，实例名称为“aa”。

(11) 在命令编辑区中添加代码：

```
onClipEvent (enterFrame) { //进入帧时激活对象
    mydate=new Date(); //新建一个 Date 对象
    hour=mydate.getHours(); //获取小时数，并且赋予 hour
    minute=mydate.getMinutes(); //获取分钟数，并且赋予 minute
    second=mydate.getSeconds(); //获取秒数，并且赋予 second
    hourangle=hour*30+minute*0.5; //计算时针应偏转的角度
    _root.hour._rotation=hourangle; //使时针影片剪辑对象转过指定角度
    minuteangle=minute*6; //计算分针应偏转的角度
    _root.minute._rotation=minuteangle; //使分针对象转过指定角度
    secondangle=second*6; //计算秒针应偏转的角度
    _root.second._rotation=secondangle; //使秒针对象转过指定角度
    _root.aa.text=String(hour)+"时"+String(minute)+"分"+String(second)+"秒";
} //使动态文本框显示系统的时间
```

(9) 观看制作效果。

课 题	任务 1 功到自然成	备注
教学目标	使学生综合所学知识	
教学重点	综合能力	
教学难点	综合能力	
教学过程		
教师演示并讲解		
1.新建 Flash 文档，修改文档属性。		
2.制作图形元件“左画轴”		
3.制作图形元件“右画轴”		
4.制作图形元件“双画轴”		
5.制作图形元件“画布”		
6. 制作图形元件“元件 1”		
7. 制作影片剪辑“单线”		
8. 制作影片剪辑“多线”		
9. 制作双画轴层		
10. 制作画布层		
11. 制作画布逐渐展开的动画		
12. 制作左右“画轴”的动画		
13. 制作光线层		

课 题	任务 2 原来如此	备注
教学目标	使学生综合所学知识	
教学重点	综合能力	
教学难点	综合能力	
教学过程 教师演示并讲解 1.新建文档 2. 制作图形元件“方块” 3. 制作影片剪辑“变幻方块” 4. 制作按钮元件“方块按钮” 5. 制作影片剪辑元件“方块 2” 6.导入背景图片 7. 制作效果层		

课 题	任务 3 Love 卡	备注
教学目标	使学生综合所学知识	
教学重点	综合能力	
教学难点	综合能力	
教学过程 教师演示并讲解 1.新建文档 2. 制作“yes”按钮元件 3. 制作“no”按钮元件 4. 制作“返回”按钮 5. 制作“元件 1” 6. 制作“元件 2” 7. 制作影片剪辑元件“舞动的蝴蝶” 8. 制作影片剪辑元件“跳动的心” 9. 制作影片剪辑元件“破碎的心” 10. 制作 Love 卡		