

一本不可多得的有关电脑应用最新的案例大全

海量经典实例体现专业技能技法



本手册采用“全实例教学法”与多媒体教学光盘相结合的编写手法，通过对海量实例的操作学习来掌握该软件的技能技法，帮助读者及时上手制作实例效果，是一本不可多得的更实用、更全面、更经典的实例制作大全。

红色至尊电脑实例精华



超级实用 超级全面 超级易学 超级经典
实例目标 实例分析 操作步骤 设计高手

HONGSE ZHIZUN DIANNAO SHILI JINGHUA

电脑新手迈向高手的直通车

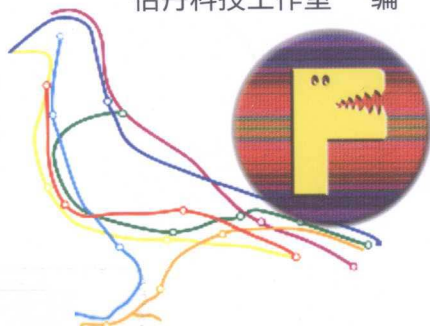
Flash

Donghua
tuxingsheji
chuangyi
zhizuo
400li

动画图形设计创意制作 400例

怡丹科技工作室 编

- Flash 基础动画制作实例
- Flash 文字动画制作实例
- 经典动画特效制作实例
- 网页与广告特效制作实例
- 交互动画制作实例
- 音乐 MV 与贺卡制作实例



CS 4

Flash

电脑设计入门者与进阶者阅读，适合网页设计、图像设计、网站动画设计、广告设计、平面制作等工作人员及电脑美术爱好者使用，同时也可以作为高等美术院校相关专业及社会相关培训班的配套教材。



精彩实例效果全程操作呈现
轻松借鉴参考快速自学提高



DUOMEITI

多媒体自学光盘

通过光盘指点轻松学会使用Flash动画图形设计制作

人人学得会 轻松学得快



清华同方光盘电子出版社 出版

QINGHUA TONGFANG GUANGPANDIANZICHUBANSHE



红色至尊电脑实例精华

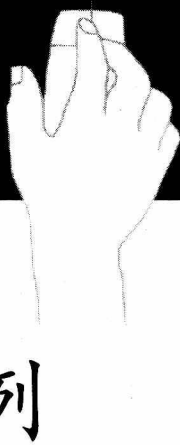
HONGSE ZHIZUN
DIANNAO SHILI JINGHUA

Flash

动画图形设计创意制作

400

例



怡丹科技工作室 编

CS 4

Flash



清华同方光盘电子出版社 出版
QINGHUA TONGFANG GUANGPANDIANZICHUBANSHE

红色至尊电脑实例精华

Flash 动画图形设计创意制作

内容提要 本手册全面系统地介绍了 Flash 动画图形设计的应用与操作基础实例,以及经典应用实例。手册共分为六章,分别介绍了 Flash 基础动画实例、Flash 文字动画实例、经典动画特效制作实例、网页与广告特效实例、交互动画制作实例、音乐 MV 与贺卡制作实例等 Flash 能应用到的相关领域。通过对海量实例的操作学习来掌握该软件的技能技法,帮助读者及时上手制作实例效果,是一本不可多得的更实用、更全面、更经典的实例制作大全。

本手册采用“全实例教学法”与多媒体教学光盘相结合的形式,把软件的知识原理、操作流程、应用范例有机地结合起来,以通俗的语言、直观的图片、一步一步的操作步骤,详细地讲解了电脑操作的全过程,并在其中穿插讲解“提示”、“注意”进行技巧点拨,力求做到系统、全面、直观,通过这种图文并茂的教学形式,让读者按步操作能够一学就会,会了就能用,达到学以致用目的。

本手册适合电脑设计入门者与进阶者阅读;适合 Flash 动画网页设计、图形图像设计、平面广告设计、网站动画设计、多媒体设计与开发等工作人员及电脑美术爱好者使用,同时也可以作为高等美术院校相关专业及社会相关培训班的配套教材。

出 版 清华同方光盘电子出版社
经 销 各地新华书店、软件连锁店
生 产 四川省釜山数码科技文化发展有限公司
文本印刷 四川墨池印务有限公司

开 本 787 mm×1092 mm 1/16
印制日期 2009 年 8 月
版 本 号 ISBN 978-7-89477-083-7
定 价 68.00 元 (含 1 张光盘和本学习手册)

红色至尊电脑实例精华——

- Photoshop 实例创意制作
- Photoshop 广告设计实例创意制作
- Photoshop 图像处理实例制作
- 3ds max 完美创意制作
- AutoCAD 机械制图创意制作
- AutoCAD 建筑与室内设计创意制作
- Dreamweaver Fireworks Flash 网页设计创意制作
- Office 电脑办公无师精通
- CorelDRAW 经典实例创意制作
- Flash 动画图形设计创意制作

运行环境要求

- Windows 98/Me/2000/XP
- 分辨率 1024×768 像素以上
- CPU Pentium 200 以上
- 内存 256MB 以上
- 光驱 32 倍速以上
- 音箱或耳麦

◇ 未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本手册部分或全部内容
◇ 版权所有 侵权必究

前 言

《红色至尊电脑实例精华》系列读本采用了“全实例教学法”与多媒体教学光盘相结合的形式，把相关软件的知识原理、操作流程、应用范例有机地结合起来，以通俗的语言、直观的图片、详细的操作步骤来讲解实例制作的全过程，并在其中穿插“提示”、“注意”进行技巧点拨，力求做到系统、全面、直观，通过这种图文并茂的教学形式，使读者能够一学就会，会了就能用，达到学以致用目的，充分渗透“设计制作灵感源于实例精华荟萃，海量经典实例体现专业技能技法”这种理念，是一本集新颖性、可读性、实用性、易学易用性于一体的全能之作，让读者轻松完成由“实例目标→实例分析→操作步骤→设计高手”的完美蜕变。

■ 手册特点

实例丰富 囊括了该软件从入门到提高的典型实例及专业技能技法能应用到的相关领域。通过对实例的分析与操作，让读者轻松熟练软件的使用方法，增强实际设计经验。

内容实效 对实例进行深入浅出的剖析详解，把每一个典型实例的创作过程分解成一个一个小步骤，只要你按步完成，就能实现典型实例效果。

图解教学 采用对典型实例进行详细剖析，列出一一步一步的操作步骤并结合图文并茂的教学方式，完整地讲解了该软件操作的全过程。

读者对象 电脑设计入门者与进阶者阅读；适合从事 Flash 动画网页设计、图形图像设计、平面广告设计、网站动画设计、多媒体设计与开发等工作人员及电脑美术爱好者使用，同时也可以作为高等美术院校相关专业及社会相关培训班的配套教材。

■ 内容导读

本手册全面系统地介绍了 Flash 动画图形设计的应用与操作基础实例，以及经典应用实例。手册共分为六章，分别介绍了 Flash 基础动画实例、Flash 文字动画实例、经典动画特效制作实例、网页与广告特效实例、交互动画制作实例、音乐 MV 与贺卡制作实例等 Flash 能应用到的相关领域。通过对海量实例的操作学习来掌握该软件的技能技法，帮助读者及时上手制作实例效果，是一本不可多得的更实用、更全面、更经典的实例制作大全。

■ 作者致谢

由于时间仓促及作者水平有限，手册中不妥之处在所难免，敬请读者批评指正，我们的邮箱：YDKJBOOK@126.com。

编 者

CD—ROM

多媒体教学光盘使用说明

■ 光盘使用方法

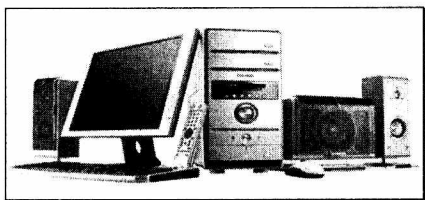
请将光盘放入电脑光驱中，光盘将自动运行出现下图所示的主界面。如果光盘自动运行失败，请手动打开“我的电脑”，并打开光盘，双击光盘中的“Autorun.exe”文件，也可以进入光盘的主界面。



光盘主界面

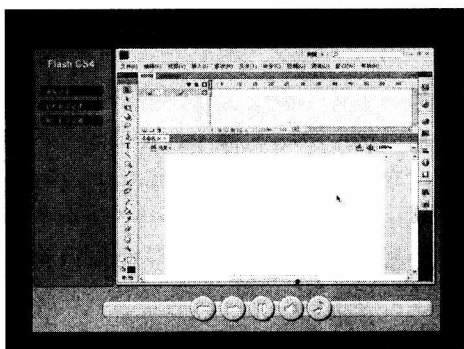
■ 运行环境要求

- 操作系统：Windows 98/Me/2000/XP/2003
- 屏幕分辨率：1024*768 像素以上
16 色以上
- CPU 与内存：CPU Pentium 200 以上，内存 256 以上
- 其他：配备声卡、音箱或耳麦



■ 光盘内容说明

为了方便读者的学习，我们随多媒体教学光盘赠送了学习手册，相信这些会对读者的学习有所帮助。下图是多媒体学习光盘的演示界面。



多媒体演示界面

■ 演示内容说明

多媒体学习光盘直观形象，内容丰富。单击光盘主界面中的目录控制按钮，可进入相应的学习内容模块进行互动学习。

■ 控制按钮说明

：此键为后退按钮。

：此键为前进按钮。

：此键为暂停按钮。

：此键为返回按钮。

目 录

第 1 章 Flash 基础动画制作实例..... 1

实例 01	使用钢笔工具进行绘画.....1
实例 02	使用铅笔工具进行绘画.....2
实例 03	使用线条工具进行绘画.....3
实例 04	使用刷子工具进行绘画.....5
实例 05	使用部分选取工具调整图案.....6
实例 06	使用任意变形工具调整图案.....8
实例 07	使用颜料桶工具制作渐变.....9
实例 08	使用填充变形工具修改渐变.....11
实例 09	设置透明度.....12
实例 10	背景的绘制方式.....14
实例 11	逐帧动画制作.....14
实例 12	制作人物说话.....15
实例 13	制作人物转身.....17
实例 14	制作形状动画.....19
实例 15	制作形状变色动画.....20
实例 16	制作运动动画.....21
实例 17	制作运动变色动画.....23
实例 18	制作运动缩放动画.....24
实例 19	制作引导动画.....26
实例 20	制作遮罩动画.....27
实例 21	遮罩效果.....28
实例 22	电流效果.....30
实例 23	酒杯.....32
实例 24	放大镜.....35
实例 25	旋转的地球.....37
实例 26	绕地球转的月亮.....40
实例 27	笔迹效果.....42
实例 28	自制按钮.....45
实例 29	逐帧三维效果.....50
实例 30	三维图效.....51
实例 31	雨打窗.....53
实例 32	翻书效果.....55
实例 33	真情表白.....57

实例 34	倒影.....59
实例 35	影片剪辑的应用.....61
实例 36	科技空间站.....63
实例 37	记时转场.....66
实例 38	百叶窗效果.....70
实例 39	心灵控制器.....72
实例 40	魔幻光环.....77
实例 41	幻想世界.....79
实例 42	卡通背景.....82
实例 43	卡通画.....84
实例 44	骄傲的公鸡.....87
实例 45	卡通动画.....90
实例 46	弹跳的小球.....92
实例 47	立体球面转动.....93
实例 48	制作形变动画.....95
实例 49	动画角色设计.....96
实例 50	场景设计制作.....97
实例 51	绘制鸭子图案.....98
实例 52	自动弹开效果.....99
实例 53	制作凹凸感画面.....99
实例 54	图片放大的效果.....99
实例 55	放大镜效果.....99
实例 56	动画元素的创建.....100
实例 57	创建逐帧动画.....100
实例 58	光晕效果.....100
实例 59	爆炸效果.....101
实例 60	绘制树叶上的水滴.....101
实例 61	绘制可爱的小熊.....101
实例 62	放大的蚂蚁.....102

第 2 章 Flash 文字动画制作实例..... 103

实例 01	浮雕文字效果.....103
实例 02	流光异彩文字.....105
实例 03	打字效果.....106
实例 04	星球大战开场文字.....109

实例 05	光效文字	111
实例 06	滚动文字	114
实例 07	模糊效果文字	116
实例 08	logo 文字	120
实例 09	展现文字	122
实例 10	继承文字	127
实例 11	文字的展开效果	131
实例 12	线框文字效果	134
实例 13	遮罩文字效果	135
实例 14	风吹文字特效	137
实例 15	打字效果	140
实例 16	跳动字体	142
实例 17	旋转文字	144
实例 18	发光边缘字	146
实例 19	金属文字	149
实例 20	闪光文字	150
实例 21	柔光边缘文字	151
实例 22	幻影文字	152
实例 23	立体文字	154
实例 24	旋转文字	155
实例 25	手绘文字	157
实例 26	逐帧消失文字	158
实例 27	光晕文字	160
实例 28	渐变广告	161
实例 29	落花效果	163
实例 30	跳跃文字	165
实例 31	蠕动效果	166
实例 32	旋转广告	168
实例 33	百叶窗文字	169
实例 34	旋转的小球	169
实例 35	爆炸效果	170
实例 36	变色文字	170
实例 37	车窗效果	170
实例 38	闪烁效果	171
实例 39	水滴效果	171
实例 40	网站字效	172
实例 41	火焰效果	172
实例 42	浮雕文字	172
实例 43	铅笔写字的效果	173
实例 44	音频跳动效果	173
实例 45	水面泛起涟漪效果	173
实例 46	隐现出背景效果	174

实例 47	打散文本	174
实例 48	文字描边	174
实例 49	遮罩层及其应用	175
实例 50	旋转文字	175

第 3 章 经典动画特效制作实例 176

实例 01	背景中的动态	176
实例 02	超人	178
实例 03	等待动画	179
实例 04	地球仪	181
实例 05	翻书按钮	183
实例 06	添加按钮控制	184
实例 07	开枪效果	186
实例 08	老爷车	187
实例 09	模拟红旗	189
实例 10	模拟进度条	190
实例 11	燃烧的香烟	191
实例 12	引导层动画	193
实例 13	人物的呼吸	194
实例 14	手部动画	195
实例 15	影片剪辑元件与滤镜	197
实例 16	秒表	198
实例 17	时钟	200
实例 18	自制鼠标	202
实例 19	世界地图	203
实例 20	控制鼠标跟随速度	207
实例 21	翻转效果	209
实例 22	温度计效果	210
实例 23	雪花飞舞	212
实例 24	色彩变幻	214
实例 25	场景元素复制	216
实例 26	场景元素随机复制	218
实例 27	打字效果	219
实例 28	使用组件	221
实例 29	获取键盘数据	222
实例 30	炊烟袅绕	224
实例 31	找碴	225
实例 32	获取鼠标坐标	229
实例 33	随机游动	231
实例 34	碰撞检测	233
实例 35	烟花	235
实例 36	按键响应	237

实例 37 哈哈镜.....	239	实例 10 汽车广告.....	326
实例 38 清除模糊.....	241	实例 11 牛奶广告.....	327
实例 39 下载进度测试.....	243	实例 12 庆典页面片头.....	329
实例 40 哲理人生.....	244	实例 13 游戏主页片头.....	330
实例 41 瞄准.....	247	实例 14 网上活动片头.....	332
实例 42 跑马机.....	250	实例 15 海滩游乐园广告.....	333
实例 43 层次应用.....	253	实例 16 网页载入片头.....	334
实例 44 数字系统.....	255	实例 17 车身广告.....	336
实例 45 放大镜.....	257	实例 18 香水广告.....	336
实例 46 浪漫雪.....	260	实例 19 风景区广告.....	337
实例 47 枫叶纷飞.....	261	实例 20 房产广告.....	337
实例 48 漫游生物.....	264	实例 21 宣传广告.....	337
实例 49 变相人兽.....	268	实例 22 公益广告.....	338
实例 50 经典效果.....	271	实例 23 月饼广告.....	338
实例 51 按钮添加音效.....	274	实例 24 网站宣传广告.....	338
实例 52 屏幕保护效果.....	276	实例 25 饮料广告.....	339
实例 53 科幻世界.....	282	实例 26 公司推广广告.....	339
实例 54 闪电效果.....	283	实例 27 眼镜广告.....	340
实例 55 透明立方体.....	283	实例 28 制作动态网页.....	340
实例 56 水滴效果.....	284	实例 29 制作网页广告.....	340
实例 57 旋转按钮.....	285	实例 30 制作网络动画.....	341
实例 58 旋转的眼睛.....	285	实例 31 制作多媒体教学.....	341
实例 59 人物的动态.....	286	实例 32 移动的磁力菜单.....	341
实例 60 水波效果.....	286	实例 33 广告效果.....	342
实例 61 炸弹.....	286	实例 34 宣传广告条.....	342
实例 62 城市烟花.....	287	实例 35 产品演示广告.....	342
实例 63 模拟时钟.....	287	实例 36 网页弹出菜单.....	343
实例 64 时钟.....	287		
实例 65 下雪效果.....	288		
实例 66 打火机效果.....	288		
实例 67 老电影效果.....	288		

第 4 章 网页与广告动画特效制作实例... 289

实例 01 环形图形菜单.....	289
实例 02 查找内容.....	293
实例 03 菜单.....	296
实例 04 柯达胶卷.....	303
实例 05 汽车广告.....	308
实例 06 超酷超眩菜单.....	314
实例 07 个性网页片头.....	322
实例 08 金店广告.....	323
实例 09 商场广告.....	324

第 5 章 Flash 交互动画制作实例..... 344

实例 01 幻影按钮.....	344
实例 02 点击按钮.....	350
实例 03 神灯按钮.....	354
实例 04 聚焦按钮.....	356
实例 05 复选按钮.....	359
实例 06 3D 按钮.....	362
实例 07 声音开关按钮.....	367
实例 08 音量控制.....	370
实例 09 鼠标跟随效果.....	373
实例 10 键盘控制效果.....	376
实例 11 随机产生效果.....	378
实例 12 制作网络时钟.....	380
实例 13 网络游戏的原理.....	382

实例 14	绘图板	385	实例 01	雪夜贺卡	460
实例 15	控制颜色	388	实例 02	母亲节贺卡	462
实例 16	风吹沙	391	实例 03	情人贺卡	467
实例 17	模拟三维空间	393	6.4	几款播放器的制作	471
实例 18	超炫鼠标跟随	395	实例 01	视频播放器	471
实例 19	直线碰撞	398	实例 02	音频播放器	475
实例 20	精确制作旋转	401	实例 03	模拟 Winamp 播放器	479
实例 21	立方旋转	404	6.5	音乐 MV 的制作	487
实例 22	虫子	407	实例 01	云彩与树的制作	487
实例 23	三角函数计算器	409	实例 02	公路上的场景制作	489
实例 24	鼠标跟随	427	实例 03	城市午夜星空	490
实例 25	键盘特效	427	实例 04	旋转与其他场景	491
实例 26	按钮控制效果	428	实例 05	汽车场景	497
实例 27	精确计时	428	实例 06	音乐的添加	499
实例 28	碰撞特效	428	6.6	游戏——打雪仗	499
实例 29	鼠标控制元件	429	实例 01	云的场景制作	499
实例 30	随机烟雾	429	实例 02	角色的制作	501
实例 31	计算器	429	6.7	游戏——翻牌	506
实例 32	颜色控制	430	实例 01	导入素材	507
实例 33	鼠标 3D 特效	430	实例 02	制作“面板边框”图形元件	507
实例 34	改变衣服颜色	430	实例 03	制作“时间背景”图形元件	508
实例 35	可组合的面部	431	实例 04	制作“开始游戏”按钮元件	508
第 6 章	音乐 MV 与贺卡制作实例	432	实例 05	制作“控制”按钮元件	508
6.1	游戏——下梯子	432	实例 06	制作“扑克按钮”按钮元件	508
实例 01	角色制作	432	实例 07	制作“开始新游戏”影片剪辑	509
实例 02	梯子的制作	434	实例 08	制作“暂停”影片剪辑	509
实例 03	箭的制作	435	实例 09	制作“统计成绩”影片剪辑	510
实例 04	计时	437	实例 10	制作“控制剪辑”影片剪辑	510
实例 05	血槽	438	实例 11	制作“扑克图片”影片剪辑	512
实例 06	背景	439	实例 12	制作“扑克变形”影片剪辑	513
实例 07	添加动作脚本	441	实例 13	编辑主场景	515
实例 08	场景转换	443	6.8	游戏——赛车	519
6.2	游戏——模拟射击	443	实例 01	道路场景的制作	519
实例 01	背景的制作	444	实例 02	赛车的制作	521
实例 02	角色造型	445	实例 03	赛车	524
实例 03	字幕	447	实例 04	成功与失败	525
实例 04	设置角色位置	450	实例 05	整合与脚本	527
实例 05	准心	453	6.9	动手练习	531
实例 06	添加脚本	454	实例 01	打地鼠游戏	531
6.3	常见贺卡的制作	460	实例 02	制作在线游戏	532
			实例 03	情人 MV	532

第 1 章

Flash 基础动画制作实例

实例 01 使用钢笔工具进行绘画

实例效果

本例的最终效果如图 1-1-1 所示。

制作概述

本例使用钢笔工具进行图案的绘制。我们将通过绘制实例图案芭蕉叶来练习如何使用钢笔工具,对于初学者来说钢笔工具是十分重要的,因为它可以帮助手绘能力不强的读者完成相当完美的图案。

操作步骤

STEP1 新建文件。单击【工具栏】中的【钢笔工具】在舞台内进行点击,如图 1-1-2 所示在两个点之间便得到一条线。

STEP2 接着再进行点击并在舞台内绘制出一个封闭的线条轮廓。如图 1-1-3 所示。

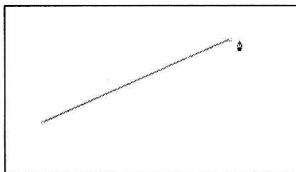


图 1-1-2

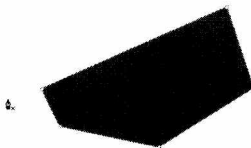


图 1-1-3

提示

使用【钢笔工具】绘制出封闭的线条轮廓时软件会自动对其封闭的范围进行填充。

STEP3 将舞台内的图案删除掉然后使用【钢笔工具】在舞台内进行绘制,先点击舞台绘制一个点,然后再绘制一个点但是第二次绘制时按住鼠标不放并移动鼠标,我们可以发现当我们移动鼠标时线条会出现弧度,而弧度的大小是由我们移动鼠标来控制的,所示 6-97-4 所示。

STEP4 接着我们再进行点击并在点击的同时按住鼠标不放对线条的弧度进行调整,效果如图 1-1-5 所示。

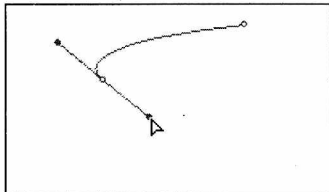


图 1-1-4

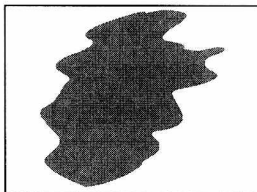


图 1-1-5

STEP5 接着我们再次使用【钢笔工具】绘制出另一个线条轮廓,这样便将叶子的数量变成了重叠的了。如图 1-1-6 所示。

STEP6 使用【线条工具】和【选择工具】为叶子绘制出不同的主干，效果如图 1-1-7 所示。

STEP7 最后为芭蕉叶绘制出纹理效果，通过【选择工具】和【线条工具】便可以轻松地完成，最终效果如图 1-1-8 所示。

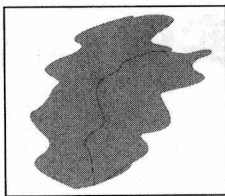


图 1-1-6

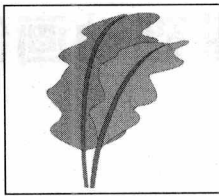


图 1-1-7

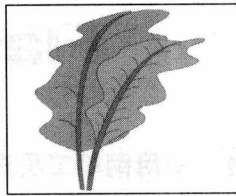


图 1-1-8

实例 02 使用铅笔工具进行绘画

实例效果

本例的最终效果如图 1-2-1 所示。

制作概述

本例使用铅笔工具对图案进行直接绘制，对于手绘能力强的读者来说这肯定是您最为喜爱的一个工具，它可以直接让您在舞台内绘制出属于自己风格的图案和个性化的笔迹。

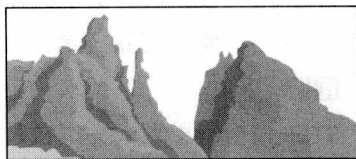


图 1-2-1

操作步骤

STEP1 新建文件。选择【铅笔工具】，在【选项】面板中单击图标选择【平滑】选项，如图 1-2-2 所示。

提示

通过选择不同的铅笔选项，我们可以绘制出不同需求的线条效果，在本例中我们需要比较平滑的线条。

STEP2 在舞台内单击并按住鼠标不放进行移动便可以绘制出线条，如图 1-2-3 所示便是我们需要的线条效果。

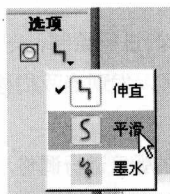


图 1-2-2

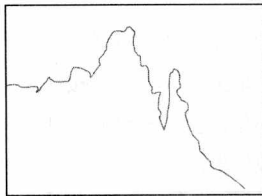


图 1-2-3

STEP3 接着我们再次补充绘制出山的所有轮廓效果，如图 1-2-4 所示。

STEP4 使用【颜料桶工具】将山的轮廓填充成：黄色（#EC943E），效果如图 1-2-5 所示。

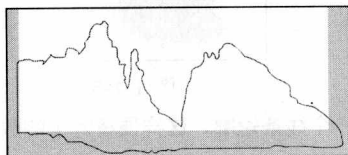


图 1-2-4

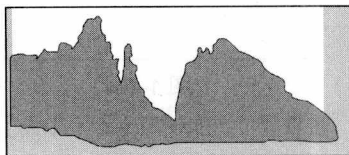


图 1-2-5

提示

使用【选择工具】 将线条未连接的点拖动成为合并状态，封闭的线条轮廓才可以进行填充。

STEP5 使用【铅笔工具】 绘制出如图 1-2-6 所示的线条轮廓，我们需要将山进行分离处理。

STEP6 再次使用【铅笔工具】 将左边的山进行分割处理，如图 1-2-7 所示。

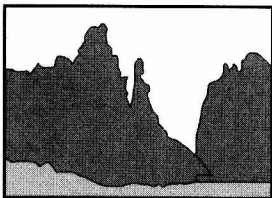


图 1-2-6

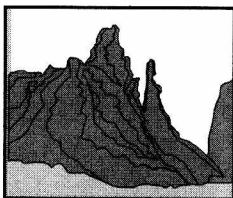


图 1-2-7

STEP7 然后【颜料桶工具】 填充出：黄色（#EFA55C）和：橙色（#D87616）。删除线条后如图 1-2-8 所示。

STEP8 最后我们再使用上一部中讲解的方法为右边的山也绘制出轮廓并填充不同的颜色，如图 1-2-9 所示。

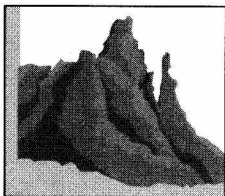


图 1-2-8

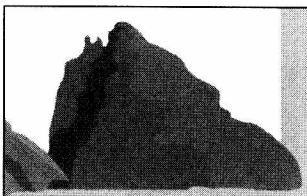


图 1-2-9

实例 03 使用线条工具进行绘画

实例效果

本例的最终效果如图 1-3-1 所示。

制作概述

本例将使用线条工具绘制动画中的元素，目的是为了在制作的过程中让初学者学习到：Flash 绘图工具中最基础也是我们在实际制作过程中最先使用到的工具，通过绘制卡通树木让读者掌握到工具的特点。

操作步骤

STEP1 双击桌面上的 Flash 图标打开软件，如图 1-3-2 所示为 Flash 的默认界面。

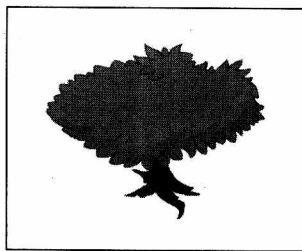


图 1-3-1

提示

我们可以通过对软件窗口的设置将自己最常用的一些面板拖放到顺手的位置，并且可以将个性化的界面进行保存。

STEP2 使用鼠标单击【工具栏】中的【线条工具】，如图 1-3-3 所示。

STEP3 当我们选择了【线条工具】 后主界面下方的【属性】面板并会显示工具的各项参数。如

图 1-3-4 所示。

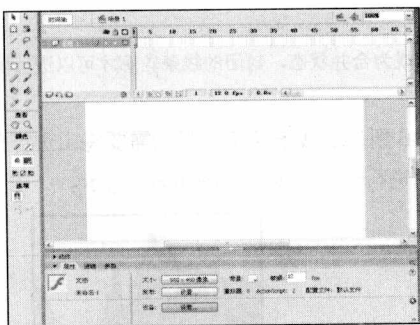


图 1-3-2



图 1-3-3

STEP4 将舞台的比例设置为【200%】，如图 1-3-5 所示。

提示

在绘制图案的过程中我们最好将舞台的比例设置大一些，这样做方便我们细致的绘制，当绘制完成后在缩放为【100%】进行观察。

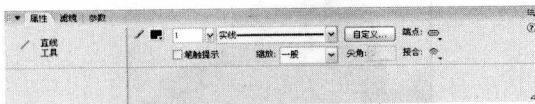


图 1-3-4

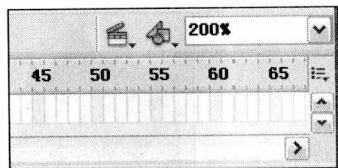


图 1-3-5

STEP5 在舞台选择线条的开始处并单击鼠标左键然后再选择另一个点单击鼠标左键，如图 1-3-6 所示。

STEP6 继续在舞台内进行绘制。得到如图 1-3-7 所示的直线。

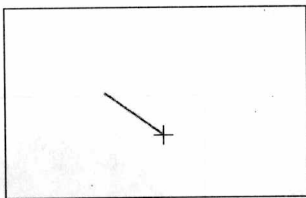


图 1-3-6

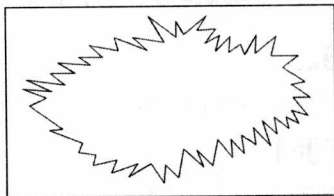


图 1-3-7

STEP7 选择【工具栏】中的【选择工具】，对舞台内的线条进行拖动调整，将鼠标放到线条的两个点之间鼠标便会显示一条弧线。按住鼠标进行拖动便可以将线条由直线拖成弧线，如图 1-3-8 所示。

STEP8 使用上一步讲解的方法将舞台内的线条都进行调整。接着将舞台内的线条全部框选然后在【属性】面板中设置【笔触颜色】为：黄色（#666600），效果如图 1-3-9 所示。

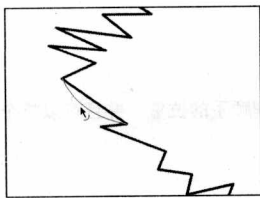


图 1-3-8

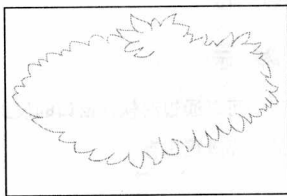


图 1-3-9

STEP9 使用【线条工具】和【选择工具】绘制出树木的根部线条。效果如图 1-3-10 所示。

STEP10 选择【工具栏】中的【颜料桶工具】为树林填充出漂亮的颜色，效果如图 1-3-11 所示。

提示

填充线条轮廓前需要确定线条区域是完全封闭的，否则无法进行填充。可以通过【选择工具】将线条的点与点之间进行连接达到封闭的效果。

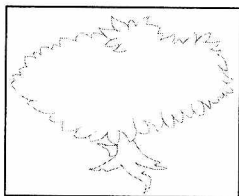


图 1-3-10

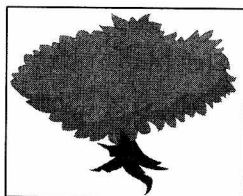


图 1-3-11

实例 04 使用刷子工具进行绘画

实例效果

本例的最终效果如图 1-4-1 所示。

制作概述

本例使用刷子进行图案的绘制。希望读者通过本例的学习对于刷子的特性进行全方位的了解。因为我们在动画的制作中需要线条有笔触效果，这是线条工具和钢笔工具所不具备的功能。

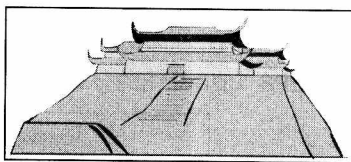


图 1-4-1

操作步骤

STEP1 选择【刷子工具】并在【选项】面板内设置刷子大小为最小，接着将舞台放大并绘制出如图 1-4-2 所示的图案。【刷子工具】绘制的图案为颜色区域，而【钢笔工具】绘制的图案为线条。在 Flash 中图案是由线条和颜色区域两种组成。

提示

刷子工具绘制的笔解是随机产生的，所以我们不可能绘制出两条一模一样的线条，有了这种变化就加强了画面的不规则感。

STEP2 选择【选择工具】将鼠标移动到颜色区域的边界上，鼠标会显示出曲线，这时我们按住鼠标左键不放进行拖动便可以修改区域的样式。如图 1-4-3 所示。

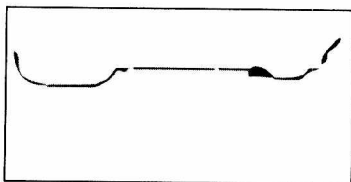


图 1-4-2

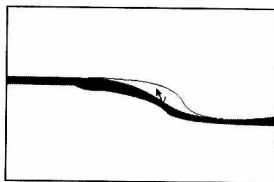


图 1-4-3

STEP3 接着我们使用第一和第二步中讲解的方式绘制出一栋古建筑的外轮廓。如图 1-4-4 所示。

STEP4 使用【颜料桶工具】将线条轮廓进行上色填充，上色之前使用【选择工具】将轮廓拖动修改为完全封闭。填充后如图 1-4-5 所示。

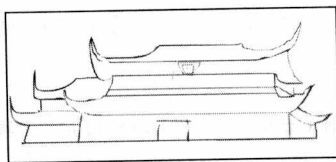


图 1-4-4

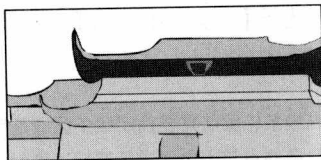


图 1-4-5

STEP5 将舞台内的图案全选并按【Ctrl+C】组合键将其复制，然后使用【任意变形工具】 将其进行缩小处理。按住【Shift】键拖动鼠标可以将选择的图案进行长和宽的等比例缩放，如图 1-4-6 所示。

STEP6 缩小了图案后再按【Shift+Ctrl+V】将上一步复制的图案粘贴到原始位置，建筑变成了一大一小的前后而立，这样制作方式可以方便我们在动画中制作壮观的建筑林立效果，如图 1-4-7 所示。

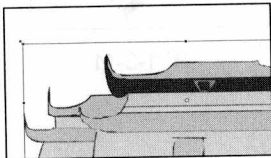


图 1-4-6

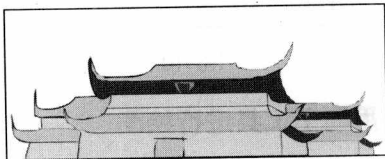


图 1-4-7

STEP7 接着我们再选择【刷子工具】 并在【选项】面板中设置刷子的形状为方形，然后按住【Shift】键绘制出一条直线，如图 1-4-8 所示。

STEP8 使用相同的方式将建筑下方绘制出一个高大的台阶，如图 1-4-9 所示。

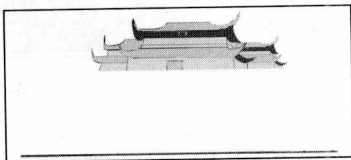


图 1-4-8

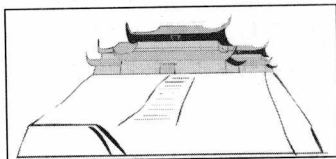


图 1-4-9

STEP9 最后我们为台阶填充一种比较能够模拟石头的颜色，最终效果如图 1-4-10 所示。

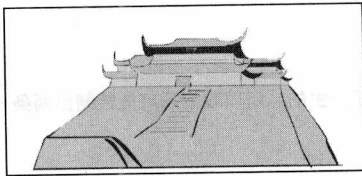


图 1-4-10

实例 05 使用部分选取工具调整图案

实例效果

本例的最终效果如图 1-5-1 所示。

制作概述

前面的例子我们学习过了如何使用钢笔工具和线条工具。在本例中我们将学习到使用线条辅助工具——部分选取工具对线条进行修改和调整，通过调整达到自己需要的线条曲线和弧度。

操作步骤

STEP1 新建文件，使用【钢笔工具】 在舞台内绘制出如图 1-5-2 所示的线条图案。

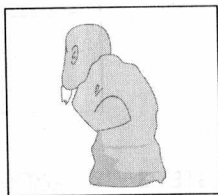


图 1-5-1

STEP2 接着使用【选择工具】 将线条进行拖动处理将它们由直线修改为曲线，效果如图 1-5-3 所示。我们最终将会把这个图案修改成人物头部的造型。

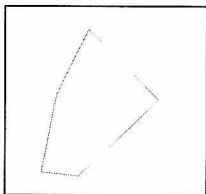


图 1-5-2

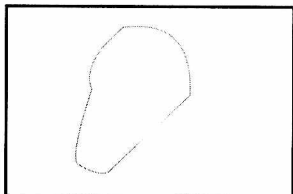


图 1-5-3

STEP3 虽然可以通过【选择工具】 对线条进行修改，但是这种修改并不是全面的。使用【部分选取工具】 对舞台内的线条进行点击，线条便出现如图 1-5-4 所示的效果。

STEP4 选择两条线之间的节点，它会出现两个手柄，我们可以通过对手柄的控制来修改线条的曲线角度，效果如图 1-5-5 所示。

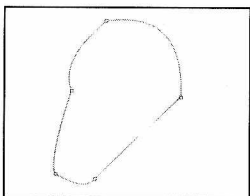


图 1-5-4

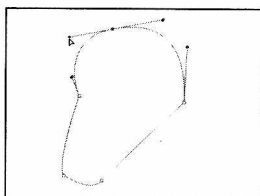


图 1-5-5

STEP5 选择如图 1-5-6 所示的节点然后选择控制左边的手柄，按住【Alt】键再摇动鼠标我们可以发现被控制的节点在随鼠标移动。

提示

在按住【Alt】键的情况下移动节点的手柄便只是控制被选择的节点手柄。而在默认情况下左右两个手柄会对称运动。

STEP6 通过对节点的控制我们制作出人物头部的最终轮廓并进行颜色填充，效果如图 1-5-7 所示。

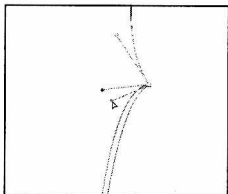


图 1-5-6

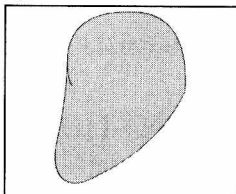


图 1-5-7

STEP7 使用【钢笔工具】 和【部分选取工具】 将人物的耳朵轮廓进行绘制和修改，效果如图 1-5-8 所示。

STEP8 拖动【层 1】到【层】面板下方的【新建/重制层】, 复制出【层 2】，如图 1-5-9 所示。

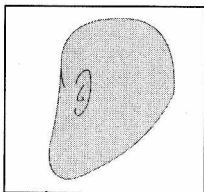


图 1-5-8

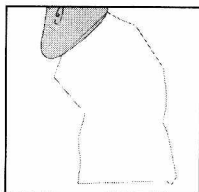


图 1-5-9

STEP9 最后我们将线条进行调整并对其填充颜色, 选择性地在颜色区域内填充出不同的区域作为衣服的阴影, 如图 1-5-10 所示。

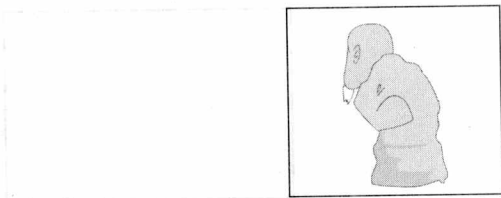


图 1-5-10

实例 06 使用任意变形工具调整图案

实例效果

本例的最终效果如图 1-6-1 所示。

制作概述

本例向读者介绍如何使用任意变形工具, 通过它我们可以将图案进行随心所欲地调整和修改。

操作步骤

STEP1 新建文件, 并使用前面实例中讲解的绘制方式绘制出如图 1-6-2 所示的戏剧脸谱图案。

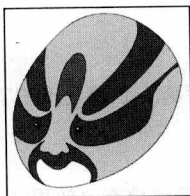


图 1-6-2

STEP2 将绘制的图案全选并按住【Ctrl】键对其进行拖动复制。复制后的效果如图 1-6-3 所示。

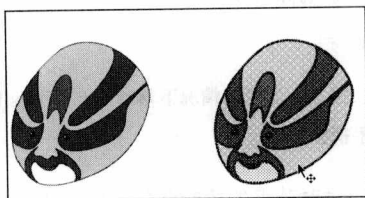


图 1-6-3

STEP3 将复制的图案全选并单击【工具栏】中的【任意变形工具】, 如图 1-6-4 所示被选择的图案出现了缩放选择框。

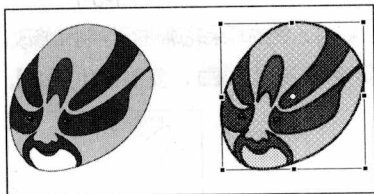


图 1-6-4

STEP4 在默认的情况下【任意变形工具】可以执行放大与缩小的操作。在选择【任意变形工具】后可以在【选项】面板内设置四种不同的操作方式, 如图 1-6-5 所示。

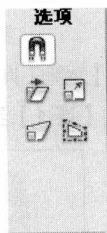


图 1-6-5

STEP5 首先我们单击【选项】面板内的【旋转与倾斜】, 该操作可以让我们对被选择的图案进行旋转和等比例倾斜。如图 1-6-6 所示为等比例的倾斜操作。