



Flash 8

动漫设计全程实录



刘传梁 李 彪

飞思数码产品研发中心

编著

监制



书中范例素材源文件及
视频教学文件



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>



Flash 8

动漫设计全程实录

刘传梁 李 彪

飞思数码产品研发中心

编著

监制



Flash

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

Flash 8 是目前最优秀的网络动画制作软件之一。本书从实际应用的角度出发,全面介绍了 Flash 8 在各个动画设计领域中的广泛应用。本书注重培养软件操作技能和实际应用相结合的能力,采用“以实例讲解为主,以实例相关知识介绍为辅,做到活学活用,全面提升学习能力”的学习思路,详细介绍了 Flash 8 的操作技巧和在动漫设计中的应用技巧。

全书共 11 章,包括动画基础入门、贺卡制作、网络电影海报、影视片头、公益宣传动画、网站页面设计、音乐 MV、广告动画、交互式课件、交互游戏、动画短片等经典案例。通过对本书的学习,读者不仅可以轻松掌握 Flash 8 的软件操作,更能通过典型的应用实例体验到真实的设计,起到举一反三的学习效果,从而设计制作出时尚、前卫的动漫作品。随书光盘包含了书中范例源文件及视频教学文件。

本书结构清晰、内容翔实、实例精彩,适合想使用 Flash 进行动漫艺术创作的初中级读者阅读,也可作为网页动画设计培训班的参考教材。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。
版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

风云 Flash 8 动漫设计全程实录 / 刘传梁, 李彪编著. —北京: 电子工业出版社, 2006.9
ISBN 7-121-03084-5

I. 风... II. ①刘...②李... III. 动画-设计-图形软件, Flash 8 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2006)第 096517 号

责任编辑: 赵红梅 徐 磊

印 刷: 山东高唐印刷有限公司

装 订: 山东高唐印刷有限公司

出版发行: 电子工业出版社

北京海淀区万寿路 173 信箱 邮编: 100036

开 本: 850 × 1168 1/16 印张: 19.75 字数: 544 千字 彩插: 2

印 次: 2006 年 9 月第 1 次印刷

印 数: 6 000 册 定价: 49.80 元(含光盘 1 张)

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题, 请向购买书店调换。若书店售缺, 请与本社发行部联系, 联系电话: (010) 68279077; 邮购电话: (010) 88254888。

质量投诉请发邮件至 zlts@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线: (010) 88258888。

前言

Flash 是 Macromedia 公司推出的功能强大的优秀网络动画制作软件。随着网络的不断发展, Flash 也不断地改进和升级, 而每一次版本的升级都会带给 Flash 动漫爱好者众多惊喜! 特别是 Action Script 语言的应用和升级, 使得 Flash 动画的交互性变得更加轻松自如了, 也使得 Flash 在网页动画和多媒体制作方面得到更广泛的应用。

本书从实际应用的角度出发, 系统介绍了 Flash 8 在动画制作与多媒体交互设计领域中的广泛应用, 采用“以实例讲解为主, 以实例相关知识介绍为辅, 做到活学活用, 全面提升学习能力”的学习思路, 详细介绍了 Flash 8 的操作技巧和在动漫设计中的应用技巧。全书共 11 章, 包括动画基础入门、贺卡制作、网络电影海报、影视片头、公益宣传动画、网站页面设计、音乐 MV、广告动画、交互式课件、交互游戏、动画短片等经典案例。通过对本书的学习, 读者不仅可以轻松掌握 Flash 8 的软件操作, 还能通过典型的应用实例体验到真实的设计, 起到举一反三的学习效果, 从而设计制作出时尚、前卫的动漫设计作品。

本书突出的特点。

一、丰富实用的案例教程

本书设计的十多个应用实例都是笔者精心设计和制作的, 分别对应软件的不同功能知识点, 每个实例都代表了 Flash 不同应用领域的设计制作高水平, 希望用户朋友在学习过程中能细心体会并掌握软件的使用方法和技巧, 从而学习到一种行业设计思想, 快速成长为一名 Flash 动漫设计与制作高手。

二、边学边练的教学模式

为了提高学习效率, 我们在每章的典型实例详细讲解完成后, 设置了一个“上机实践”模块, 目的在于起到趁热打铁的学习效果。通过典型实例的学习后, 读者可以利用前面所学的知识马上进行上机实战, 以巩固和提高学习效果。

三、科学的教学体系

本书不是单个典型实例的简单讲解, 而是从典型实例的行业应用基础设计知识讲起, 将设计思想、设计理念、设计原则等相关设计基础贯穿在案例的设计与制作中, 并且将制作过程中所用到的一些重点知识点进行详细拓展讲解, 这种让读者“不但要知其然, 而且还要知其所以然”的指导思想是我们实际教学工作中总结出来的宝贵经验。这样不但可以拓宽读者学习思路, 还可以让读者学习到更多的学习方法和学习思路, 从而达到真正举一反三的学习效果。

编 著 者

联系方式

咨询电话: (010) 68134545 88254160

电子邮件: support@fecit.com.cn

服务网址: <http://www.fecit.com.cn> <http://www.fecit.net>

通用网址: 计算机图书、飞思、飞思教育、飞思科技、FECIT

关于飞思

我们经常感谢生活的慷慨，让我们这些原本并不同源的人得以同本，为了同一个梦想走到一起。

因为身处科技教育前沿，我们深感任重道远；因为伴随知识更新节奏，我们一刻不敢停歇。虽然我们年轻，但我们拥有：

“严谨、高效、协作”的团队精神

全方位、立体化的服务意识

实力雄厚的作者群和开发队伍

当然，最重要的是我们拥有：

恒久不变的理想和永不枯竭的激情和灵感

正因如此，我们敢于宣称：

飞思科技 = 丰富的内容 + 完美的形式

这也是我们共同精心培育的品牌



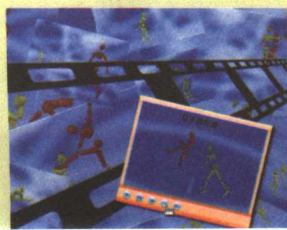
的承诺。

“问渠哪得清如许，为有源头活水来”。路再远，终需用脚去量；风景再美，终需自然抚育。

年轻的飞思人愿为清风细雨、阳光晨露，滋润您发芽、成长；更甘当坚实的铺路石，为您铺就成功之路。

目 录

第1章 入门制作	1	本章小结	55
1.1 Flash 动画制作基础	2	课后习题	55
1.1.1 计算机动画	2	第3章 网络电影海报	57
1.1.2 传统动画原理	2	3.1 海报设计知识	58
1.1.3 Flash 动画原理	2	3.1.1 网络电影海报的特点	58
1.1.4 位图图像与矢量图像	3	3.1.2 网络电影海报的设计要求	58
1.2 Flash 动画入门学习	4	3.2 三维短片海报设计	58
1.2.1 Flash 动画的应用领域	4	3.2.1 前期分析	58
1.2.2 Flash 动画的制作流程	4	3.2.2 典型实例——网络电影海报设计	58
1.2.3 Flash 动画的未来展望	4	3.2.3 知识链接——影片剪辑元件 ...	75
1.3 Flash 动画入门制作	4	上机实践	77
1.3.1 前期分析	4	本章小结	79
1.3.2 典型实例——绘制动画背景一	4	习题	80
1.3.3 知识链接——钢笔工具	12	第4章 影视片头	81
1.3.4 知识链接——刷子工具	12	4.1 影视片头设计知识	82
1.3.5 典型实例——绘制背景二	14	4.1.1 影视片头的特点	82
上机实践	21	4.1.2 影视片头的设计要求	82
本章小结	22	4.2 片头设计	82
课后习题	22	4.2.1 前期分析	82
第2章 贺卡制作	23	4.2.2 典型实例——片头设计	83
2.1 贺卡设计知识	24	4.2.3 知识链接——运动补间动画	105
2.1.1 贺卡的特点	24	上机实践	105
2.1.2 贺卡设计要求	24	本章小结	108
2.2 节日贺卡	24	习题	108
2.2.1 前期分析	24	第5章 公益宣传动画	109
2.2.2 典型实例——节日贺卡	25	5.1 公益动画设计知识	110
2.2.3 知识链接——线条工具	32	5.1.1 公益动画的特点	110
2.2.4 知识链接——颜料桶工具	33	5.1.2 公益动画的设计要求	110
2.2.5 知识链接——套索工具	33	5.2 禁毒日宣传动画设计	110
2.3 爱情贺卡	34	5.2.1 前期分析	110
2.3.1 前期分析	34	5.2.2 典型实例——禁毒日宣传动画设计	110
2.3.2 典型实例——爱情贺卡	34	5.2.3 知识链接——部分选取工具	141
2.3.3 知识链接——任意变形工具 ...	49		
2.3.4 知识链接——矩形工具	51		
上机实践	51		





上机实践	143	第 9 章 交互式课件	231
本章小结	145	9.1 交互式课件的知识	232
习题	146	9.1.1 交互式课件的特点	232
第 6 章 网站页面设计	147	9.1.2 交互式课件的设计要求	232
6.1 网站页面设计知识	148	9.2 交互式课件设计	232
6.1.1 网站页面设计的特点	148	9.2.1 前期分析	232
6.1.2 网站页面的设计要求	148	9.2.2 典型实例——课本同步	
6.2 电影网站首页设计	148	课件设计	232
6.2.1 前期分析	148	9.2.3 知识链接——椭圆工具	253
6.2.2 典型实例——网站首页		上机实践	253
设计	148	本章小结	256
6.2.3 知识链接——遮罩效果	161	习题	256
上机实践	163	第 10 章 交互游戏	257
本章小结	166	10.1 交互游戏设计知识	258
习题	166	10.1.1 交互游戏的特点	258
第 7 章 音乐 MV	167	10.1.2 交互游戏的设计要求	258
7.1 音乐 MV 设计知识	168	10.2 交互游戏设计	258
7.1.1 音乐 MV 的特点	168	10.2.1 前期分析	258
7.1.2 音乐 MV 设计要求	168	10.2.2 典型实例——坚持到底	258
7.2 音乐 MV 设计	168	10.2.3 知识链接——制作随机	
7.2.1 前期分析	168	效果	278
7.2.2 典型实例——音乐 MV 设计 ..	169	上机实践	280
7.2.3 知识链接——橡皮擦工具	193	本章小结	283
上机实践	195	习题	283
本章小结	198	第 11 章 动画短片	285
习题	198	11.1 动画短片基础知识	286
第 8 章 广告动画	199	11.1.1 相关知识介绍	286
8.1 广告动画设计知识	200	11.1.2 剧情分析	286
8.1.1 广告动画的特点	200	11.2 动画短片设计	287
8.1.2 广告动画的设计要求	200	11.2.1 前期分析	287
8.2 广告动画设计	200	11.2.2 实例制作	287
8.2.1 前期分析	200	11.2.3 知识链接——文本工具	303
8.2.2 实例制作——航空公司		11.2.4 动态文本	304
广告	200	11.2.5 输入文本	304
8.2.3 知识链接——滴管工具	225	上机实践	304
8.2.4 知识链接——铅笔工具	226	本章小结	307
8.2.5 设置线条属性	227	习题	307
上机实践	228		
本章小结	230		
习题	230		

第1章 入门制作



- 1.1 Flash 动画制作基础
- 1.2 Flash 动画入门学习
- 1.3 Flash 动画入门制作

Flash 8



1.1 Flash 动画制作基础

本书将向读者揭秘近年来流行于网络的 Flash 动画作品和时尚的商业设计。在本章节中我们将首先向读者介绍 Flash 的一些相关知识,使读者清楚在制作 Flash 动画的过程中动画的原理和计算机绘图软件的功能等。在本章的最后是一个较为简单的实例向读者进行入门制作的介绍,将读者带进 Flash 动画色彩斑斓的缤纷世界。本书的最终目的是通过由浅入深的实例讲解,让读者将 Flash 动画制作的知识和软件技巧融会贯通,对读者的帮助是引导和启发性的。

1.1.1 计算机动画

计算机动画是计算机图形学和艺术技巧互相结合的产物,它是现代化的高科技制作方式,给人们提供了展示创造力和艺术天赋的平台。近年来,计算机动画越来越多地应用于影视特效、商业动画、游戏产业等领域,并且正在以无法让人想象的速度向更广阔的空间迈进。

世界上最早的计算机动画诞生于美国,在 20 世纪 70 年代美国人便利用计算机模拟了人类的动作。1982 年迪斯尼制作出了第一部计算机动画电影。

1.1.2 传统动画原理

传统动画这种艺术形式产生了百年,简单地介绍它就是“会动的画”。和电影的制作一样,它是利用了人类眼睛的“视觉残留效果”现象,使一帧帧静止的画面连续播放,这样使我们看起来画面是在动。如图 1-1 所示为使用传统动画制作的人物跑步动画,图中的人物动作组成了动画的动态效果。

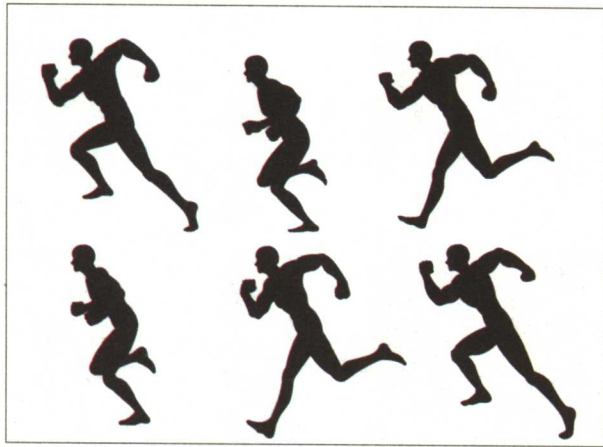


图 1-1 传统动画需要合成大量的序列图片

传统的动画制作方式是按每秒 25 或 30 张图片的速度进行播放而产生的动态效果,换句话说就是制作一秒钟的传统动画就需要绘制出 25 或 30 张图片。从动画制作的工作量来说这是非常巨大的。

1.1.3 Flash 动画原理

Flash 是 20 世纪 90 年代初由美国的 Macromedia 公司推出的一款多媒体动画制作软件,它是一种具有交互功能的动画设计工具,用它可以将音频、视频、位图图片等方便地融入到一起。

作为动画软件的 Flash 能够制作与传统动画相同的帧动画,但除专业制作团体之外的用户和动画



爱好者一般不选择传统动画制作方式。这是为什么呢？我们先不回答这个问题，请大家来看一个由传统动画和Flash动画分别制作的同样的实例。我们先后用传统动画和Flash动画制作由6个帧组成的挥斧头的动作。

如图1-2所示为传统动画的制作方式，在6个帧中分别绘制了挥斧的序列图片，而正是这些图片的播放在我们眼睛上形成了残留效果。

如图1-3所示为Flash制作的挥斧动画，我们只需要绘制一个握斧头的手的形象，并将它放置在第1帧内，然后在第6帧内改变它的角度为最终的效果，并创建运动补间动画将第1帧和第6帧衔接起来。这些便形成了与传统动画一样效果的挥斧动画，而且我们只需要在动画的第1帧和最后1帧内放置手的形象就可以了，动画的过渡效果由计算机自动计算分配给中间的帧。



图 1-2 传统动画制作的挥斧动作

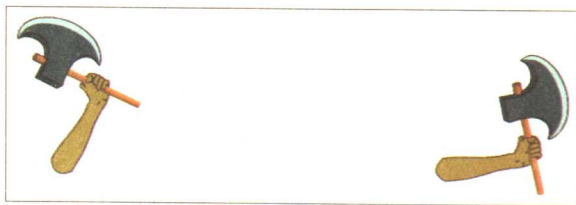


图 1-3 Flash制作的挥斧动作

从工作方式和制作流程来看，Flash动画是非常适合个人制作和动画爱好者的，它可以简化许多制作流程，并为创作者节省更多的时间。

1.1.4 位图图像与矢量图像

虽然可以使用Flash制作出位图效果的动画，但是Flash本身是一款矢量动画软件。在学习Flash动画原理之前，我们先来了解一下矢量图像和位图图像的区别。

位图图像又称为点阵图像或绘制图像，是由作为图片元素的像素单个点组成的。这些点可以是不同的排列和色彩显示以构成图像影像，当放大位图时，可以看见这些构成整个图像的无数单像素。所以在放大位图的时候总是会看见像锯齿一样的效果，如图1-4所示，我们将位图头像中的眼睛进行放大，放大后的图像区域则显示出高低不平的锯齿效果，这些便是组成位图的像素。

矢量图像也称为面向对象的图像或绘图图像，在数学上定义为一系列由线连接的点。矢量文件中的图形元素称为对象。每个对象都是一个自成一体的实体，它具有颜色、形状、轮廓、大小和屏幕位置等属性。既然每个对象都是一个自成一体的实体，就可以在维持它原有清晰度和弯曲度的同时，多次移动和改变它的属性，而不会影响图例中的其他对象。这些特征使基于矢量的程序特别适用于Flash和三维建模，因为它们通常要求能创建和操作单个对象。基于矢量的绘图同分辨率无关，这意味着它们可以按无限制的分辨率显示到输出设备上。如图1-5所示为放大后的矢量图片效果。

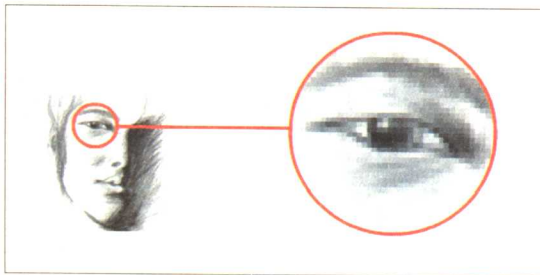


图 1-4 放大后的位图效果

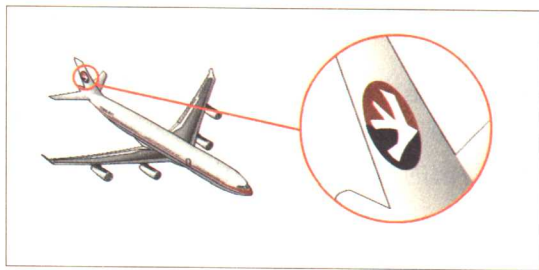


图 1-5 矢量图放大后效果依然清晰



1.2 Flash 动画入门学习

1.2.1 Flash 动画的应用领域

Flash 的前身是制作应用于网络上的 GIF 工具, 后来由 Macromedia 公司将它升级成了具有交互功能的矢量动画制作工具。Flash 交互动画最初是在网络上被人们所认识, 并日渐流行于世的, 经过了几年的发展强大, Flash 以每年一个新版本的推出速度向世人证明它的实用性和广泛应用。

除了流行于网络的动画短片、音乐 MV、交互式游戏等我们耳熟能详的作品之外, Flash 还迈向了网络以外的领域, 比如课件系统的制作、电视广告、产品操作讲解等。

1.2.2 Flash 动画的制作流程

Flash 动画的制作过程其实是对动画作者的一次全方位考试。比如由一个人完成的动画短片则首先要考验作者对故事情节的理解能力和表现手法, 如何在几分钟的动画中完成数万字甚至更多的剧本情节, 这不能不说是一个有难度的挑战。

在完成了剧情规划之后, 我们心中就有了动画的明确路线和走向了, 接着应该着手绘制动画中的角色形象及场景效果等动画中需要出现的重要元素。

确定了角色的形象之后则进行动画的衔接, 将绘制好的角色形象巧妙地安排在各个场景中, 制作时我们要学会重复利用动画元素以便节省工作量和时间。当然累积这种经验需要一定的时间。

1.2.3 Flash 动画的未来展望

在前面我们已经讨论过了 Flash 作品应用于各种范围, 我们也有理由相信 Flash 会在将来的发展中走得更远, 影响力明显地扩大。比如我们提到过的课件系统, 从目前的应用情况来看, Flash 会在该领域中独占鳌头。

不仅仅是目前我们了解的一些行业能够使用到 Flash 动画, 因交互能力和便捷的动画制作方式而注定了 Flash 会是未来动画行业内的宠儿。

1.3 Flash 动画入门制作

1.3.1 前期分析

本章主要是讲解 Flash 的基础知识, 并由此带领读者进入简单的实例制作, 从实例的讲解中学习 Flash 的绘图工具等方面的知识。只要打下了坚实的基础, 在后面的章节学习中就会得心应手。

本章讲解的两个实例能够让读者了解到 Flash 绘图工具的使用方法。

1.3.2 典型实例——绘制动画背景

本例将向读者讲解如何绘制动画的背景, 在实例的制作中将绘图工具进行实际的操作应用, 学习目的是让读者把所学的理论知识付诸实施。请见随书光盘中“源文件与素材\第 01 章\动画背景.Fla”文件, 效果如图 1-6 所示。



(1) 执行【文件】→【新建】→【Flash 文档】命令，打开“文档属性”对话框，新建文件。参数设置宽为550px，高为400px，背景色为“白色 (FFFFFF)”，其他选项均使用默认值。单击【确定】按钮，参数设置如图1-7所示。



图 1-6 本例效果演示

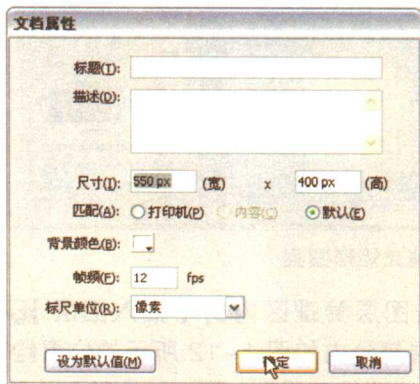


图 1-7 参数设置

(2) 使用工具栏中的“矩形工具”在舞台内绘制一个“蓝色 (#3399FF)”的矩形图案，其大小比舞台略大。用鼠标左键双击矩形的线边将其全选之后按【Delete】键将其删除，效果如图1-8所示。

(3) 选择上一步绘制出来的矩形图案，按【F8】键将其转换成为名为“背景”的图形元件，如图1-9所示。

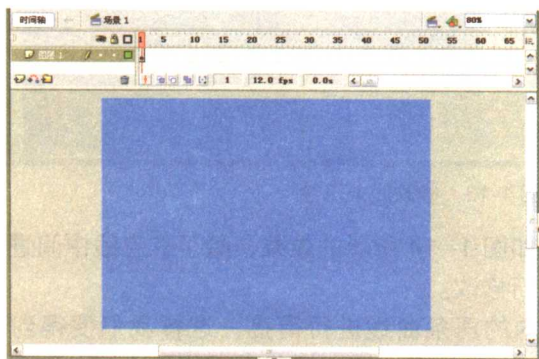


图 1-8 绘制矩形

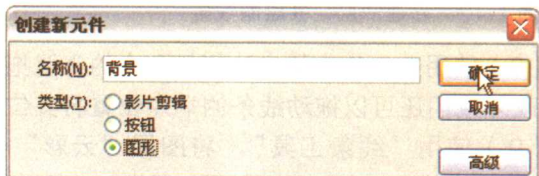


图 1-9 转换图案为元件

(4) 进入图形元件“背景”的编辑状态，将其图层“图层1”重命名为“天空”，然后在“颜色”面板内设置“类型”为“放射性”，并设置其左边的滑动色块颜色为“白色 (FFFFFF)”，右边的滑动色块为“蓝色 (#3399FF)”。将颜色参数设置好之后选择工具栏中的“颜料桶工具”在舞台内的矩形填充区域内单击鼠标左键进行填充，参数设置和填充后的效果如图1-10所示。

(5) 观察上一步中填充的图案大家会觉得图案的渐变效果很生硬。不用担心！请选择工具栏中的“填充变形工具”然后再选择舞台内的矩形图案，如图1-11所示，我们通过“填充变形工具”的几个可调节属性将舞台内的渐变进行修改。



小提示 在“颜色”面板内可以对“线条”和“填充区域”进行相应的颜色参数设置和属性调整。

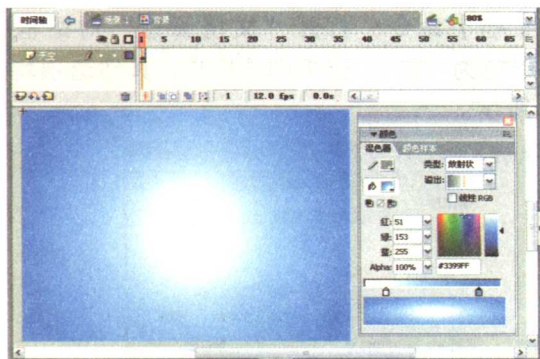


图 1-10 填充矩形图案

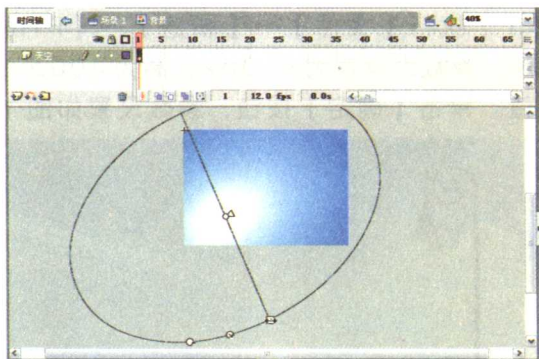


图 1-11 修改填充区域效果

(6) 单击图层管理区内的【插入图层】按钮新建一个名为“云彩”的新层，使用“线条工具”在该层舞台内如图 1-12 所示的位置绘制出一条直线。

(7) 使用“选择工具”将上一步绘制出来的直线进行拖动处理，修改后的线条效果呈现出生动的弧度，接着我们再绘制出一根新的直线，效果如图 1-13 所示。

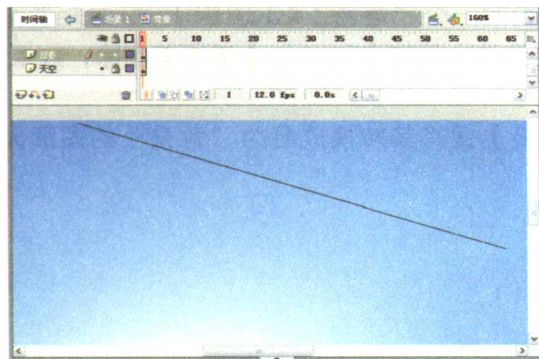


图 1-12 新建图层，并绘制线条

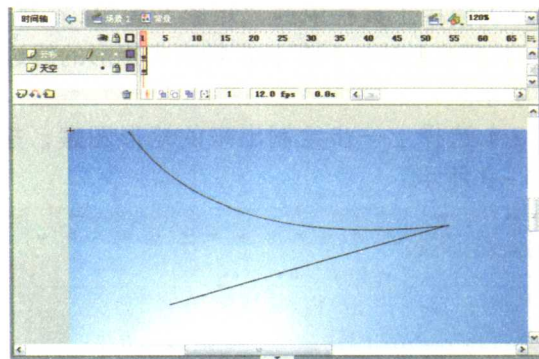


图 1-13 修改线条属性

(8) 使用上一步中的方法将舞台内的直线拖动成如图 1-14 所示的效果，除了在直线中间进行弧度修改外我们还可以拖动线条的端点位置将其位置进行修改。

(9) 使用“线条工具”将图层“云彩”舞台内的两条曲线进行衔接，这样我们便得到了一个封闭的区域了，使用“颜料桶工具”对其进行填充上色处理，填充颜色为“蓝色 (#C5E2FE)”，效果如图 1-15 所示。



小提示 使用“颜料桶工具”对线条区域进行填充之前，我们需要检查线条区域是否处于封闭状态。

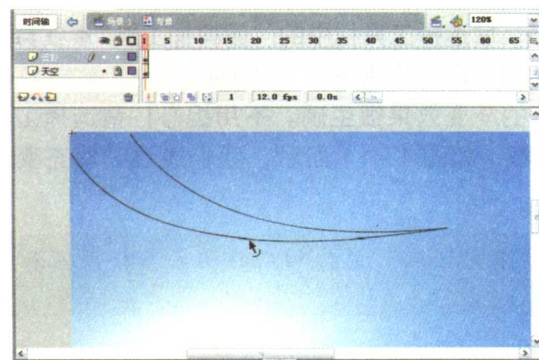


图 1-14 修改线条效果

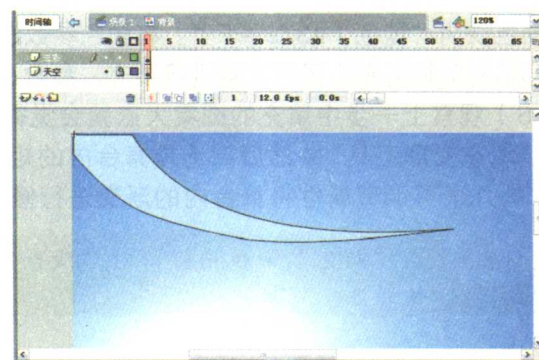


图 1-15 填充图案

(10) 得到了我们需要的填充效果之后线条就不再需要了，选择图层“云彩”舞台内的线条将其删除掉。接着我们再在舞台内绘制出如图 1-16 所示的填充区域。



(11) 选择“钢笔工具” 在图层“云彩”舞台内进行连续的单击，如图1-17所示通过单击的节点我们得到了一条连接的线条。

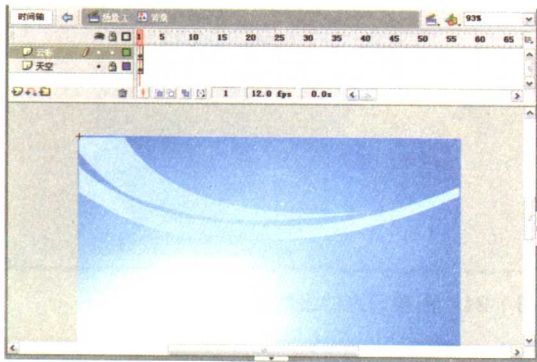


图 1-16 绘制新的图案

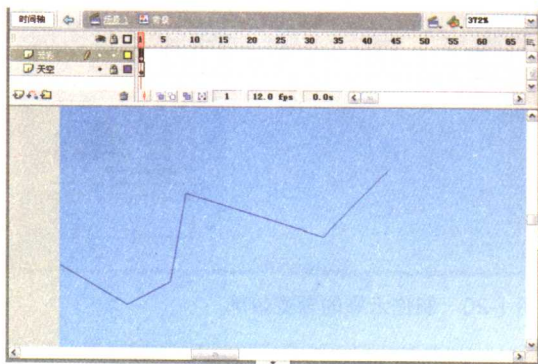


图 1-17 绘制直线

(12) 使用“选择工具” 将上一步绘制出来的直线进行拖动处理，我们需要将这些直线全部拖出曲线，如图1-18所示为修改后的效果。

(13) 使用第11至12步中讲解的方法继续绘制出如图1-19所示的线条效果，通过它就可以填充“白色 (#FFFFFF)”制作出云彩。

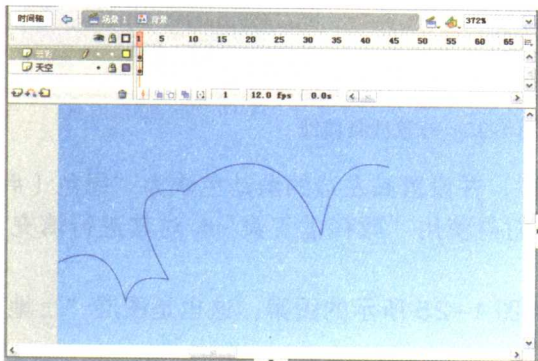


图 1-18 修改直线为曲线

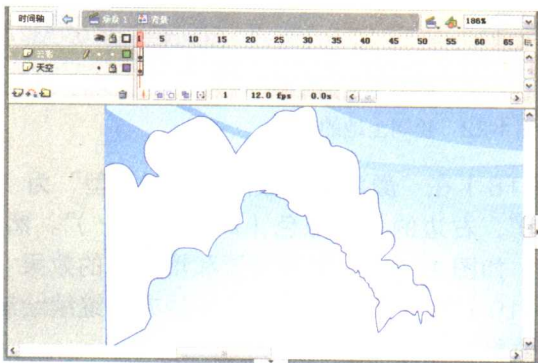


图 1-19 填充出云彩效果

(14) 从上一步填充出来的云彩来看它还显示非常单调，现在我们来为它添加渐变效果以增强场景的生动感。在“属性”面板中设置“类型”为“线性”，并将其左边的滑动色块设置为“白色 (#FFFFFF)”，右边的设置为“蓝色 (#C4EEFF)”。在两个色块之间单击鼠标左键便可添加一个新的色块，并设置其为“蓝色 (#D0F2FF)”。接着我们使用“颜料桶工具” 对其进行填充上色处理，如图1-20所示为参数设置和填充后的效果。

(15) 使用第14步的办法继续添加云彩的数量，并修改其渐变效果，如图1-21所示为图层“云彩”绘制完成的最终效果。



小提示

将背景中的元素分类拆分到不同的层内，这样我们便可以轻松地对背景进行管理和修改了。这也是电脑绘画相对于传统绘画的优势。

(16) 新建一个名为“土地”的新层，并使用“钢笔工具” 在其舞台内绘制出如图1-22所示的线条。

(17) 使用“选择工具” 对图层“土地”舞台内的线条进行拖动修改，如图1-23为拖动出的曲线效果。

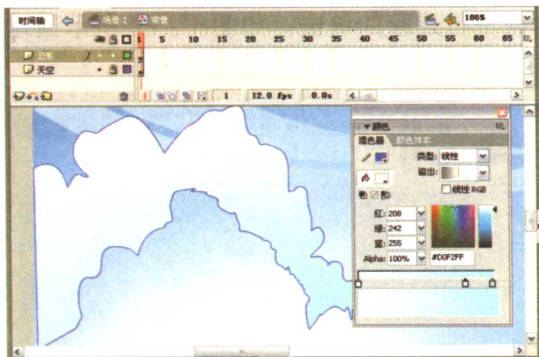


图 1-20 制作云彩的渐变效果

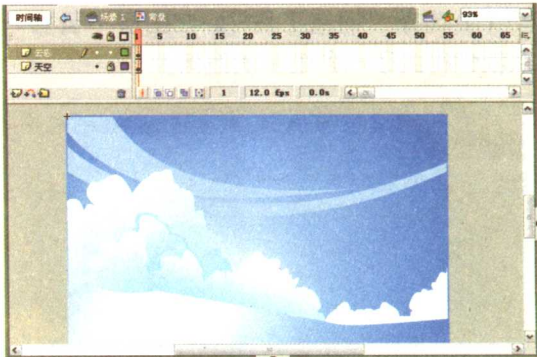


图 1-21 图层云彩的最终效果

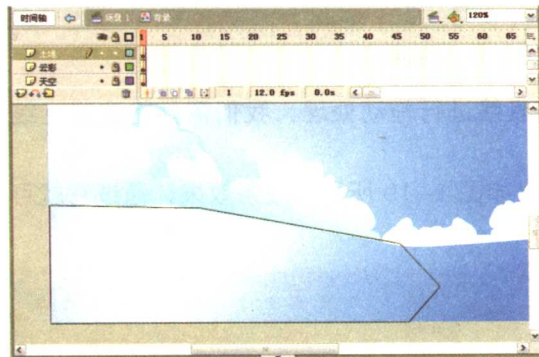


图 1-22 绘制土地的轮廓



图 1-23 修改线条曲线

(18) 在“颜色”面板内设置“类型”为“线性”，并设置其左边的滑动色块为“绿色 (#537601)”，右边的为“绿色 (#B7E302)”。然后我们再使用“颜料桶工具” 对其进行填充上色处理，如图 1-24 为参数设置和填充后的效果。

(19) 使用第 17 至 18 步中的方法继续绘制出如图 1-25 所示的图案，这也是图层“土地”的最终效果。

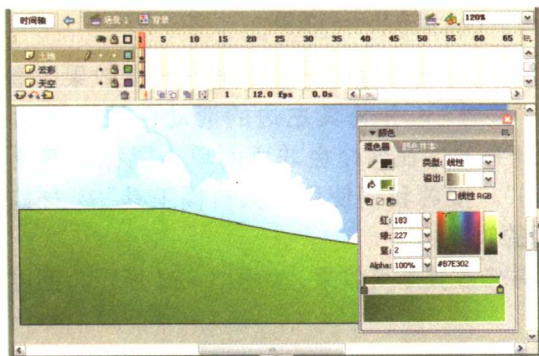


图 1-24 填充土地效果

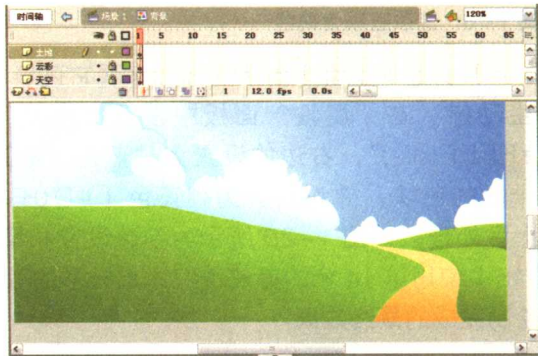


图 1-25 绘制完成的土地效果

(20) 在图层“土地”如图 1-26 所示的位置绘制出代表远处树林的图案。

(21) 选择工具栏中的“刷子工具” 在代表树林的图案内进行拖动，刷出如图 1-27 所示的效果。

(22) 新建一个名为“路灯”的新层，并使用“矩形工具” 在该层舞台内如图 1-28 所示的位置绘制出一个长条矩形。

(23) 将上一步绘制出来的矩形边线删除掉，然后在“颜色”面板中设置“类型”为“线性”，并设置左边的滑动色块为“黑色 (#333333)”，右边的为“灰色 (#595959)”，最后



将矩形填充为如图 1-29 所示的渐变效果。



小提示

我们在绘制路灯的时候需要绘制出路灯的铁杆，用“矩形工具” 绘制规则的矩形区域可以节省我们很多的时间。

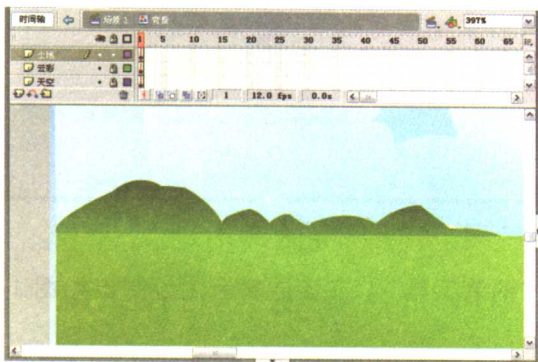


图 1-26 绘制出远处的树林

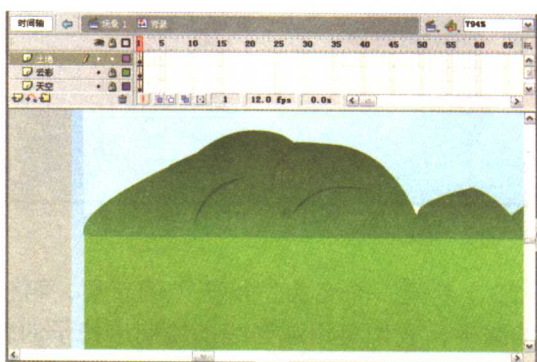


图 1-27 刷出阴影效果

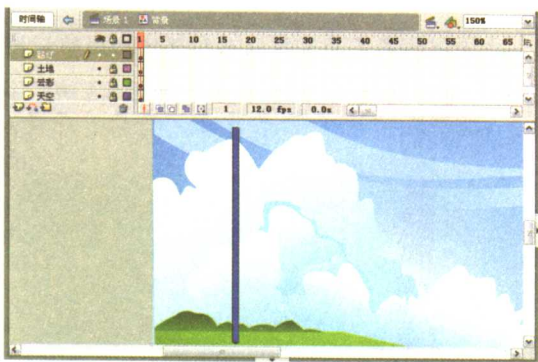


图 1-28 绘制路灯的铁杆

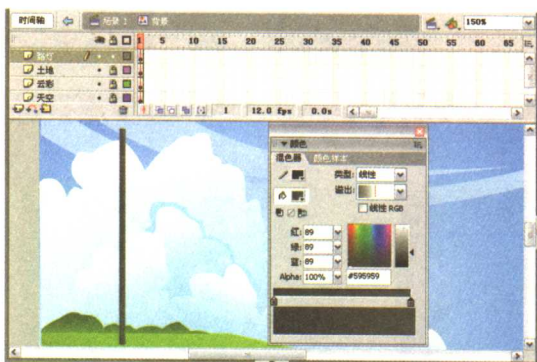


图 1-29 填充铁杆效果

(24) 继续对路灯进行绘制，使用“钢笔工具” 绘制出路灯的形状，接着再使用渐变填充得到路灯的材质效果，如图 1-30 所示绘制出了路灯的灯罩部分。

(25) 在“矩形工具” 配合下绘制出路灯的底座部分，如图 1-31 所示为了丰富效果我们还绘制出了底座生锈的效果。



图 1-30 绘制出灯罩

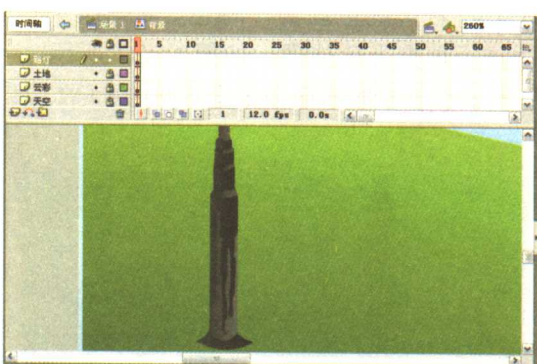


图 1-31 绘制路灯底座

(26) 使用“钢笔工具” 绘制出路灯的灯泡部分，在“颜色”面板内设置“类型”为“放射性”，并设置左边的滑动色块为“白色 (#FFFFFF)”，右边的为“黄色 (#ADAD5A)”，在两个色块之间新建一个色块，并设置其颜色为“黄色 (#D5D4AB)”，参数设置与填充后的效果如图 1-32 所示。

(27) 使用“线条工具” 绘制出路灯的阴影区域，然后再使用“绿色 (#537601)”填充出阴影效果，如图 1-33 所示。

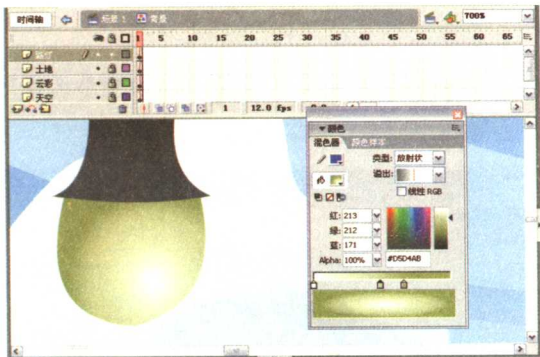


图 1-32 制作灯泡

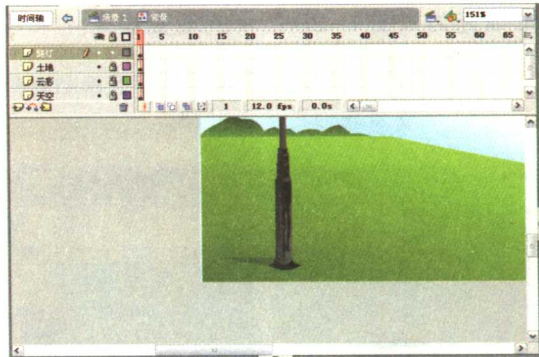


图 1-33 填充路灯的阴影

(28) 新建一个名为“椅子”的新层，再使用“钢笔工具” 在该层舞台内绘制出如图 1-34 所示的线条，我们将用这些线条绘制出椅子的轮廓。

(29) 使用“选择工具” 将上一步绘制的线条进行曲线的拖动处理，接着再使用“部分选取工具” 将线条轮廓修改成如图 1-35 所示。



小提示 在绘制线条的过程中，我们要充分考虑到需要绘制的图案其透视效果和整体构图的谐调性。

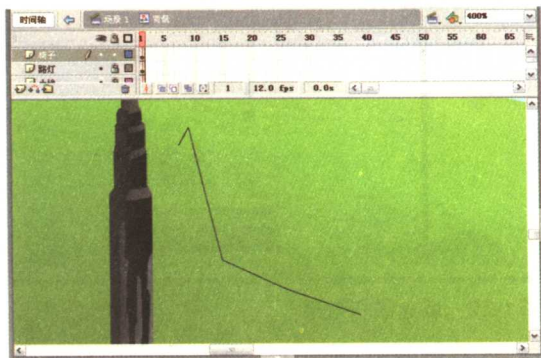


图 1-34 绘制线条

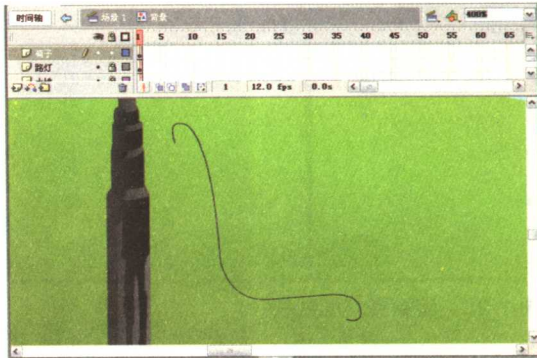


图 1-35 修改线条为曲线

(30) 使用第 28 至 29 步中的方法继续绘制出椅子的扶手轮廓，效果如图 1-36 所示。

(31) 在“颜色”面板内设置“类型”为“线性”，并设置左边的滑动色块颜色为“棕色 (#4B2601)”，右边的色块为“棕色 (#A94401)”。颜色设置完成后使用“颜料桶工具” 将椅子的扶手进行填充上色处理，如图 1-37 所示。

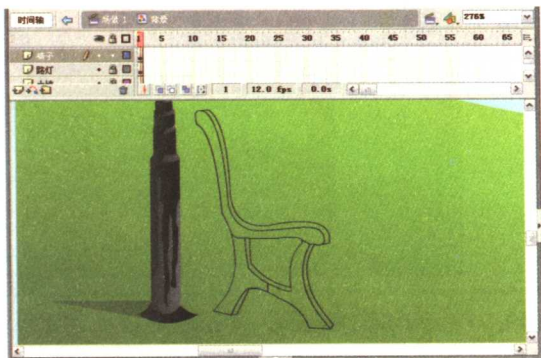


图 1-36 绘制出椅子的扶手

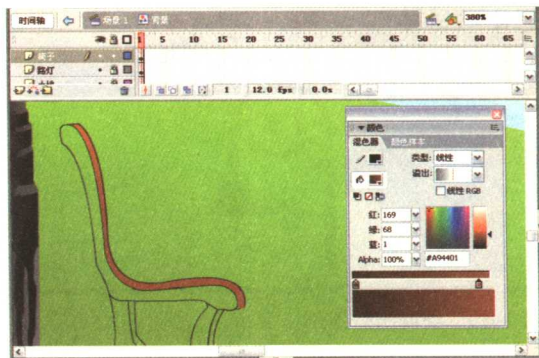


图 1-37 填充椅子的颜色

(32) 设置椅子的颜色，并对其进行填充，如图 1-38 所示为将椅子的扶手填充完成之后删除线条的效果。

(33) 使用第 28 至 32 步的方法绘制出整张椅子的轮廓，调整颜色属性对线条进行填充，绘制