

动漫梦工场

Flash CS6 动漫创作技法

基础入门: 零起点入门, 学习最实用的动画设计基础知识

技法进阶: 分析经典案例, 深度掌握动画创作技法

实战提高: 精选实例反复实践, 全面提高创意设计水平

制作精美: 全彩印刷, 完美效果展现

杨仁毅 编著

学习动画基础
掌握创作方法
提升设计创意



DVD
多媒体教学光盘

清华大学出版社

动漫梦工场

Flash CS6

动漫创作技法

杨仁毅 编著

清华大学出版社
北京

内 容 简 介

本书从 Flash CS6 动漫创作的实际应用角度出发,本着易学易用的原则从零开始讲解动漫创作,通过大量的实战应用案例,全面、系统地介绍了 Flash 动漫创作的基础步骤和应用技巧。

全书共分 10 章,主要包括绘制矢量图形、制作人物动作动画、制作场景动画、Flash 脚本动画、交互动画、制作贺卡、制作彩铃、制作 MTV、Flash 动画短片以及制作 Flash 游戏等内容。在讲述过程中,一步一步地指导读者学习创作动漫作品的基本技能,使读者快速掌握 Flash 强大的动画制作功能。

本书内容翔实,实例丰富,图文并茂,可供准备从事动漫创作、网络游戏制作的读者学习使用,也可供没有基础知识但希望快速掌握 Flash 动漫创作技巧的读者自学使用,还可作为动漫培训班、职业院校以及大中专院校动漫和艺术类专业学生的教学用书。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

Flash CS6 动漫创作技法/杨仁毅编著. —北京:清华大学出版社,2012.12
(动漫梦工场)

ISBN 978-7-302-30668-9

I. ①F… II. ①杨… III. ①动画制作软件 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2012)第 272531 号

责任编辑:朱英彪

封面设计:刘超

版式设计:文森时代

责任校对:张莹莹

责任印制:何芊

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座 邮 编:100084

社总机:010-62770175 邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 刷 者:北京世知印务有限公司

装 订 者:三河市溧源装订厂

经 销:全国新华书店

开 本:185mm×260mm 印 张:17.25 字 数:399 千字

(附 DVD 光盘 1 张)

版 次:2012 年 12 月第 1 版

印 次:2012 年 12 月第 1 次印刷

印 数:1~5000

定 价:49.80 元

前言

动漫梦工场

Flash CS6
动漫创作技法



“动漫”简介

“动漫”一词来源于国内一些从事卡通漫画设计的人员。随着近年来计算机图形图像技术的发展，从事卡通漫画设计的人员开始利用计算机制作比单个卡通漫画图片更有动感的、连续播放的漫画图像，从而开始称之为“动漫”图像，即“连动的系列漫画”。

Flash CS6简介

Adobe Flash CS6是由Adobe公司收购Macromedia公司之后将享誉盛名的Macromedia Flash更名为Adobe Flash后的一款动画软件。Flash作为一款多媒体矢量动画软件，具有矢量图形编辑和动画创作功能，不但能产生动画电影的效果，还可以独立于浏览器之外（只要为浏览器加入相应的插件就可以观看Flash动画），并能有效地实现多媒体之间的交互。此外，Flash动画不像GIF动画那样需要把整个文件下载完成后才能播放，能够在播放的同时自动下载后面的文件。

本书内容特色

本书是专门为热爱动漫创作的朋友精心打造的，全书从Flash CS6动漫创作的实际应用角度出发，以易学易用为原则，采用学练结合的方式讲解动漫创作。读者通过对大量实例的学习，可熟练掌握进行动漫创作的方法和创意理念。

★ 专业视角

本书由国内资深动漫创作专家和从事Flash动漫创作培训的高级教师精心编著，目的是培养读者独立的动漫创作能力。

★ 讲解主线

以入门级动漫创作者快速入门的最佳流程为讲解主线，首先引导读者学习动漫创作需要具备的技能，如绘制矢量图形、制作人物动作动画、制作交互动画等；然后引导读者进行综合性的动漫创作练习，如制作贺卡、制作彩铃、制作MTV等，由浅入深的讲解方式更利于读者学习动漫创作。

★ 结构新颖

每章分为两部分——“要点导读”和“案例解析”。编者在“要点导读”中提炼了Flash



软件的使用要点，主要讲解实用和常用的软件操作技巧；然后在“案例解析”中精心挑选了具有代表性的动漫创作实例来讲解，使读者在练习实例制作的过程中能轻松掌握动漫创作的基本技能。

★ 实例经典

本书中的19个典型动漫作品，涵盖了动漫创作的各个方面，通过对这些作品的学习，读者可快速掌握运用Flash进行动漫创作的各种技巧。

★ 直观易懂

在讲解动漫实例时，基本做到每个步骤对应一张图片，因此，读者能轻松完成各种难易程度的操作，提高实际动手能力。

★ 提升技能

在每个实例后安排有“举一反三”部分，读者通过完成该部分的实例制作，可以提升软件操作技能，拓展动漫创作理念。

🔄 适用读者

1. 准备学习或者正在学习Flash动画创作的初级读者。书中大量的操作技巧可以快速提高读者运用软件的能力。
2. 对Flash动画创作有一定了解但缺少实际应用的读者，可以通过练习本书提供的动画创作实例来提高实际应用水平。
3. 在校学生和希望今后能够胜任动画创作工作的读者。
4. 从事动画创作工作的读者。

🔄 配套光盘

为了方便读者边学边练，本书附赠一张光盘，其内容包括所有实例图片的线稿，以及创作所需的素材图片，以供读者练习中随时调用。合理利用此光盘，可以减少读者学习所用的时间。

🔄 本书编写团队

本书由杨仁毅编著，参与本书编写的人员有邱雅莉、王政、李勇、牟正春、鲁海燕、杨仁毅、邓春华、唐蓉、蒋平、王金全、朱世波、刘亚利、胡小春、陈冬、许志兵、余家春、成斌、李晓辉、陈茂生、尹新梅、刘传梁、马秋云、毕涛、戴礼荣、康昱、李波、刘晓忠、何峰、冉红梅和黄小燕等。感谢购买本书的读者，因为您的支持是我们最大的动力，我们将不断努力，为您奉献更多优秀的动画创作图书！

编 者

目录

Contents



第1章 绘制矢量图形

Work1 要点导读.....	2
Work2 案例解析.....	6
案例1 绘制花朵.....	7
1.1 效果展示.....	7
1.2 技术点睛.....	8
1.3 步骤详解.....	8
1.3.1 导入背景.....	8
1.3.2 绘制花瓣.....	9
1.3.3 绘制花蕊.....	10
1.3.4 编辑场景.....	11
• 举一反三 绘制小汽车.....	12
案例2 熊猫举重.....	13
2.1 效果展示.....	13
2.2 技术点睛.....	14
2.3 步骤详解.....	14
2.3.1 绘制熊猫头部.....	14
2.3.2 绘制熊猫身体.....	16
2.3.3 绘制杠铃.....	18
• 举一反三 绘制调皮小猴.....	20
案例3 盛夏海滩场景.....	21
3.1 效果展示.....	21
3.2 技术点睛.....	22
3.3 步骤详解.....	22
3.3.1 绘制蓝天、海洋与沙滩.....	22
3.3.2 绘制太阳伞.....	23
3.3.3 绘制云朵与海鸥.....	24

• 举一反三 美丽的湖泊.....26

第2章 制作人物动作动画

Work1 要点导读.....	28
Work2 案例解析.....	31
案例4 人物行走动画.....	32
4.1 效果展示.....	32
4.2 技术点睛.....	33
4.3 步骤详解.....	33
4.3.1 制作人物.....	33
4.3.2 制作人物动画.....	36
4.3.3 编辑场景.....	38
• 举一反三 跳舞动画.....	39
案例5 人物打斗动画.....	40
5.1 效果展示.....	40
5.2 技术点睛.....	41
5.3 步骤详解.....	41
5.3.1 紫色小人打斗动作.....	41
5.3.2 黑色小人打斗动作.....	43
5.3.3 添加打斗音效.....	45
• 举一反三 提刀动画.....	47

第3章 制作场景动画

Work1 要点导读.....	50
Work2 案例解析.....	54
案例6 野外的小蝴蝶.....	55
6.1 效果展示.....	55



6.2 技术点睛.....	56
6.3 步骤详解.....	56
6.3.1 创建蝴蝶影片.....	56
6.3.2 编辑场景.....	58
• 举一反三 森林中的小松鼠.....	65

案例7 繁星点点.....	61
7.1 效果展示.....	61
7.2 技术点睛.....	62
7.3 步骤详解.....	62
7.3.1 创建星星影片.....	62
7.3.2 编辑场景.....	64
• 举一反三 春天的海边.....	65

案例8 深秋落叶.....	66
8.1 效果展示.....	66
8.2 技术点睛.....	67
8.3 步骤详解.....	67
8.3.1 创建树叶飘落动画.....	67
8.3.2 编辑场景.....	69
• 举一反三 山谷鸟翔.....	70

案例9 小河与小鱼.....	71
9.1 效果展示.....	71
9.2 技术点睛.....	72
9.3 步骤详解.....	72
9.3.1 创建小鱼影片.....	72
9.3.2 创建背景影片.....	73
• 举一反三 行云与风车.....	76

第4章 Flash脚本动画

Work1 要点导读.....	78
Work2 案例解析.....	86
案例10 飞舞的蜻蜓.....	87
10.1 效果展示.....	87

10.2 技术点睛.....	88
10.3 步骤详解.....	88
10.3.1 导入蜻蜓与背景图像.....	88
10.3.2 添加脚本.....	89
• 举一反三 林中大雨.....	91

案例11 傍晚的村庄.....	92
11.1 效果展示.....	92
11.2 技术点睛.....	93
11.3 步骤详解.....	93
11.3.1 制作“烟”影片剪辑元件.....	93
11.3.2 制作“烟动”影片剪辑元件.....	94
11.3.3 调整背景色调.....	96
• 举一反三 深海气泡.....	98



第5章 交互动画

Work1 要点导读.....	100
Work2 案例解析.....	102
案例12 交谊舞.....	103
12.1 效果展示.....	103
12.2 技术点睛.....	104
12.3 步骤详解.....	104
12.3.1 制作跳舞动画.....	104
12.3.2 创建按钮.....	106
12.3.3 编辑场景.....	107
• 举一反三 鼠标碰触动画.....	109
案例13 圣诞老人.....	110
13.1 效果展示.....	110
13.2 技术点睛.....	111
13.3 步骤详解.....	111
13.3.1 制作“圣诞老人”影片剪辑元件.....	111
13.3.2 制作礼物按钮.....	115



13.3.3 编辑场景.....117

- 举一反三 瞄准器.....118

案例14 心理小测试.....119

14.1 效果展示.....119

14.2 技术点睛.....120

14.3 步骤详解.....120

14.3.1 制作开始画面.....120

14.3.2 制作场景2.....122

14.3.3 制作其他场景.....125

- 举一反三 爱情跷跷板.....127



第6章 制作贺卡

Work1 要点导读.....130

Work2 案例解析.....130

案例15 中秋贺卡.....131

15.1 效果展示.....131

15.2 技术点睛.....132

15.3 步骤详解.....132

15.3.1 制作桂花.....132

15.3.2 创建文字.....137

15.3.3 创建月亮倒影.....138

15.3.4 创建背景图形.....140

15.3.5 创建萤火虫动画.....141

15.3.6 创建中秋快乐影片.....143

15.3.7 创建中秋月影片.....145

15.3.8 创建水波影片.....149

15.3.9 编辑场景.....150

- 举一反三 新年贺卡.....153



第7章 制作彩铃

Work1 要点导读.....156

Work2 案例解析.....156

案例16 彩铃动漫.....157

16.1 效果展示.....157

16.2 技术点睛.....158

16.3 步骤详解.....158

16.3.1 制作白马动画.....158

16.3.2 创建黑马动画.....160

16.3.3 创建骏马动画.....162

16.3.4 创建男人与女人动画.....163

16.3.5 添加声音及歌词.....164

- 举一反三 英文彩铃.....166



第8章 制作MTV

Work1 要点导读.....168

Work2 案例解析.....169

案例17 生日快乐MTV.....170

17.1 效果展示.....170

17.2 技术点睛.....171

17.3 步骤详解.....171

17.3.1 制作小鸟出生动画.....171

17.3.2 制作蛋糕与鲜花动画.....174

17.3.3 创建小鸟飞翔动画.....176

17.3.4 创建圆形遮罩.....177

17.3.5 创建蜡烛动画.....179

17.3.6 创建唱歌影片.....182

17.3.7 创建蜗牛指挥家影片.....184

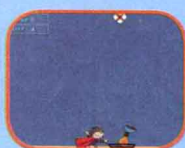
17.3.8 创建蜗牛歌唱影片.....186

17.3.9 创建环绕飞行图形元件.....187

17.3.10 创建生日场景.....189

17.3.11 添加声音及歌词.....192

- 举一反三 情人节MTV.....194



第9章 Flash动画短片

Work1 要点导读.....	196
Work2 案例解析.....	198
案例18 满园春色.....	199
18.1 效果展示.....	199
18.2 技术点睛.....	200
18.3 步骤详解.....	200
18.3.1 制作老爷爷点头动画.....	200
18.3.2 制作老爷爷正面讲话动画.....	202
18.3.3 制作小女孩侧面讲话动画.....	203
18.3.4 制作老爷爷与小女孩走路的动画.....	206
18.3.5 制作老爷爷与小女孩正面走路的动画.....	209
18.3.6 制作小女孩跑步动画.....	213
18.3.7 制作敲门动画.....	215

18.3.8 制作吟诗动画.....	217
• 举一反三 “月夜”动画短片.....	223



第10章 制作Flash游戏

Work1 要点导读.....	226
Work2 案例解析.....	228
案例19 七龙珠格斗游戏.....	229
19.1 效果展示.....	229
19.2 技术点睛.....	230
19.3 步骤详解.....	230
19.3.1 制作图形元件.....	230
19.3.2 按钮元件的制作.....	239
19.3.3 影片剪辑元件的制作.....	243
19.3.4 编辑场景1.....	260
19.3.5 编辑场景2.....	261
• 举一反三 接苹果.....	266



第1章

The 1st Chapter



绘制矢量图形

图形对象是Flash动画制作的主要组成部分，它作为Flash动画最直观的载体，在设计过程中有着重要的作用。图形对象的质量将会直接影响到Flash动画作品的品质。



● 绘制花朵



● 绘制盛夏海滩场景



● 绘制熊猫举重



● 绘制美丽的湖泊





Work1 要点导读



在Flash CS6中绘制图形对象时，工具箱中的各种绘图工具与辅助工具是必不可少的。综合使用各种绘图工具，能制作出绚丽多彩的图形对象。

1. 使用铅笔工具绘画

在Flash中，铅笔工具用于进行随意性的创作，能够绘制出各种形状的矢量线，其使用方法与真实铅笔大致相同。

单击绘图工具箱中的按钮，然后在工具箱的选项区中（如图1-1所示）选择一种绘画模式。

- **伸直**：可以绘制直线，并将接近三角形、椭圆、矩形和正方形的形状转换为这些常见的几何形状。
- **平滑**：可以绘制平滑曲线。
- **墨水**：可以绘制任意而又不用修改的线条。

选择一种绘画模式后，还可以在其“属性”面板中设置铅笔工具的属性，如笔触的颜色、粗细和线型（实线、虚线和点状线等），如图1-2所示。



图1-1 铅笔的绘画模式

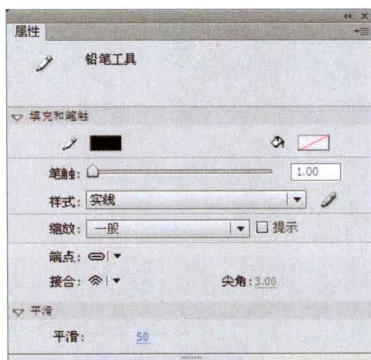


图1-2 设置铅笔工具的属性

设置铅笔工具属性后，在舞台上拖动鼠标，即可绘制出各种形状。如图1-3所示就是利用铅笔工具绘制的手机的粗糙外观；如图1-4所示就是利用铅笔工具绘制的云彩外观。

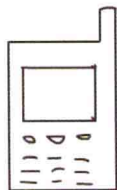





图1-3 绘制的手机



图1-4 绘制的云彩

2. 使用钢笔工具绘画

钢笔工具用于绘制任意形状的图形。在绘图工具箱中单击按钮，将鼠标移至场景中，当其变为形状时，在要绘制图形的位置处单击，确定绘制图形的初始点位置（初始点以



小圆圈显示)，再次单击确定任意图形的第2点，接着用鼠标在任意位置单击的方法绘制任意图形的其他点。

若要得到封闭的图形，将钢笔工具移至起始点，当钢笔工具侧边出现一个小圆圈时，单击起始点即可，如图1-5所示。拖动鼠标则会出现如图1-6所示的调节杆，使用调节杆可调整曲线的弧度。



图1-5 钢笔绘制的线条



图1-6 调整曲线的弧度

初学者在使用钢笔工具绘制图形时，要具备一定的耐心，而且要善于观察并总结经验。使用钢笔工具时，鼠标指针的形状在不停地变化，不同形状的鼠标指针代表不同的含义，其具体含义如下。

- : 是选择钢笔工具后鼠标指针自动变成的形状，表示单击即可确定一个点。
- : 将鼠标指针移到绘制曲线上没有空心小方框（句柄）的位置时，它会变为 形状，单击一下即可添加一个句柄。
- : 将鼠标指针移到绘制曲线的某个句柄上时，它会变为 形状，单击即可删除该句柄。
- : 将鼠标指针移到某个句柄上时，它会变为 形状，单击即可将原来弧线的句柄变为两条直线的连接点。

3. 使用线条工具绘画

线条工具 \ 主要用于绘制任意长度的矢量线段。

单击绘图工具箱中的 \ 按钮，将鼠标指针移动到场景中，当鼠标指针变为十形状时，按住鼠标左键拖动，如图1-7所示。拖至适当的位置及长度后，释放鼠标即可，绘制出的线条如图1-8所示。

在“属性”面板中可对直线的样式、颜色和粗细等进行修改。单击绘图工具箱中的 按钮，选中刚绘制的直线。单击场景下方的“属性”面板，如图1-9所示，在该面板中可以根据需要对直线进行设置，可设置的选项及其含义如下。



图1-7 拖动鼠标绘制线条



图1-8 绘制出的线条

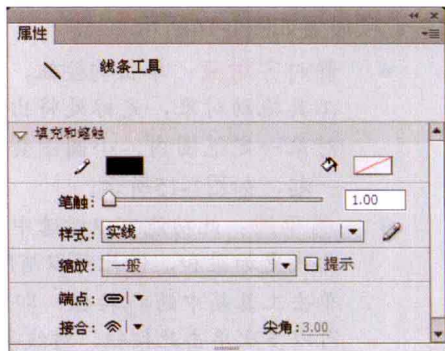


图1-9 “属性”面板



- : 设置线段的颜色。单击颜色框，将弹出如图1-10所示的“颜色”面板，在该面板中选择所需颜色即可。
- : 用于设置线段的粗细，拖动滑块即可调整线段的粗细。
- : 用于设置线段的样式，单击右侧的 按钮，在弹出的如图1-11所示的“线条样式”下拉列表中选择需要样式即可。
- 按钮: 设置线条的缩放、宽度、类型等。单击该按钮可打开如图1-12所示的“笔触样式”对话框。

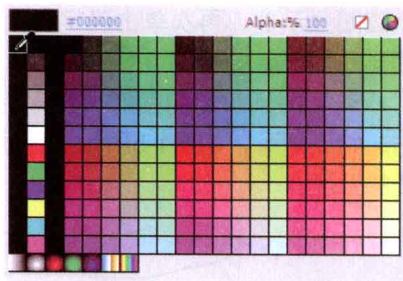


图1-10 “颜色”面板

将绘制的线条按图1-12所示进行设置，完成后的效果如图1-13所示。

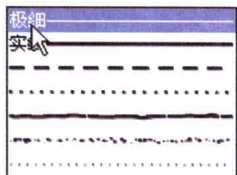


图1-11 “线条样式”下拉列表

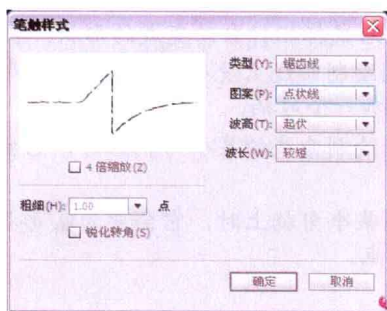


图1-12 “笔触样式”对话框



图1-13 设置样式后的线条

4. 选择工具

选择工具 是绘图工具箱中使用率较高的工具之一，其主要用途是选择工作区中的对象和修改一些线条。当矢量图被选中后，图像将由实变虚，如果是组合对象被选中，周围会出现蓝色边框。在绘图操作过程中，常常先选择需要处理的对象，然后对这些对象进行各种处理，而选择对象通常就是使用选择工具。

选择工具没有相应的“属性”面板，但在工具箱的选项区中有一些相应的附加选项，具体的选项设置如图1-14所示。

- 对齐对象: 单击 按钮，对齐对象功能图标 将变为选中状态 ，此时使用选择工具拖动对象，光标处将出现一个小圆圈，将对象向其他对象移动，当在靠近目标对象一定范围内，小圆圈会自动吸附上去。此功能有助于将两个对象很好地连接在一起，如图1-15所示。
- 平滑: 此功能可以对选中的矢量图形的图形成块或线条进行平滑化的修饰，使图形的曲线更加柔和，借此可以消除线条中的一些多余棱角。选择绘制的矢量图形或线条，单击工具箱中的 按钮，即可对选取的对象进行平滑化的修饰。当选中一个线条后，可以多次单击此按钮，对线条进行平滑处理，直到线条的平滑程度达到要求为止。
- 伸直: 此功能可以对选中的矢量图形的图形成块或线条进行直线化的修饰，使图形




棱角更加分明。选中绘制的矢量图形或线条，单击工具箱中的按钮，即可对选中的对象进行直线化的修饰。



图1-14 选择工具的选项

图1-15 使用对齐功能的效果

使用选择工具对线条进行处理时，有以下几种方法。

- 在舞台上，使用鼠标光标靠近线段上任意一点，按住鼠标左键拖动即可改变直线的形状，如图1-16所示。
- 按住Ctrl键的同时拖动直线，可以在直线上增加新的角点，如图1-17所示。
- 将箭头移动到矩形的角上时会出现一个直角标志，按住鼠标可以将线条向任意方向拉伸。若按住Ctrl键的同时拖动直线端点，则Flash CS6会自动捕捉到使其处于水平与垂直方向的位置，如图1-18所示。



图1-16 改变直线的形状



图1-17 增加角点

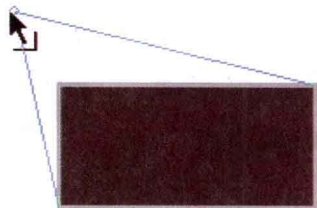





图1-18 拉伸直线

5. 橡皮擦工具

橡皮擦工具可以用来擦除图形的外轮廓和内部颜色。橡皮擦工具有多种擦除模式，可以设置为只擦除图形的外轮廓和侧部颜色，也可以定义只擦除图形对象的某一部分的内容。可以在实际操作时根据具体情况设置不同的擦除模式。

在绘图工具箱中选择橡皮擦工具，橡皮擦工具没有相应的“属性”面板，但在工具箱的选项区中有如图1-19所示的选项，可以设置橡皮擦工具的附加属性。

(1) 橡皮擦模式

单击按钮将弹出“橡皮擦模式”下拉列表，如图1-20所示。选择不同的选项将会产生不同的效果。下面将对各种橡皮擦模式的作用进行简要介绍。


- **标准擦除模式**：将擦除橡皮擦经过的所有区域，可以擦除同一层上的笔触和填充。此模式是Flash CS6的默认工作模式，其擦除效果如图1-21所示。



图1-19 选项区

图1-20 “橡皮擦模式”下拉列表

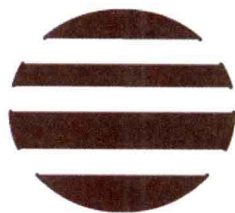


图1-21 标准擦除

- **擦除填色模式**：选中该模式后，拖动橡皮擦可以擦除舞台上的任何填充区域，但会保留轮廓线，如图1-22所示。
- **擦除线条模式**：选中该模式后，拖动橡皮擦可以擦除舞台上的曲线或轮廓线，但是会保留填充区域，如图1-23所示。
- **擦除所选填充模式**：选中该模式后，拖动橡皮擦可以擦除舞台上选择的填充区域，但未选择的填充区域将不会被擦除，如图1-24所示。
- **内部擦除模式**：选中该模式后，拖动橡皮擦将会只擦除橡皮擦起始位置所在的填充区域内部，如果橡皮擦除起始位置以外无任何可擦除对象，则擦除操作对其不起任何作用，如图1-25所示。

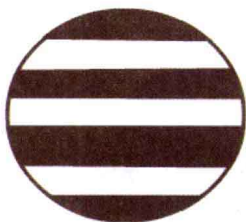


图1-22 擦除填色



图1-23 擦除线条




图1-24 擦除所选填充




图1-25 内部擦除

(2) 水龙头

水龙头  的功能类似颜料桶和墨水瓶功能的反作用，也就是要将图形的填充色整体去掉，或者将图形的轮廓线全部擦除，只需在要擦除的填充色或者轮廓线上单击鼠标左键即可。

(3) 橡皮擦形状

单击“橡皮擦形状”按钮 ，打开“橡皮擦形状”下拉列表（如图1-26所示），可以任意选择一种橡皮擦的形状。

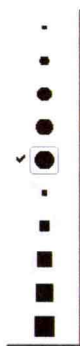


图1-26 “橡皮擦形状”下拉列表

Work2 案例解析

对Flash动画造型常用工具有了一定的了解后，下面通过实例学习其工具的使用方法和技巧。

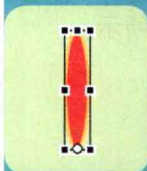


Example

1

绘制花朵

本实例绘制的是一组花朵图像。通过对图像进行复制得到花瓣图形，然后再绘制一些抽象的树叶图形即可完成花朵图像的绘制。



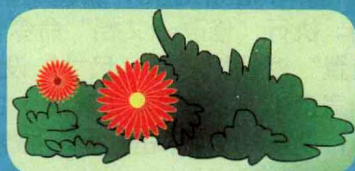
...绘制椭圆



...绘制花瓣



...绘制花蕊



...绘制绿叶背景

1.1 效果展示

原始文件: Chapter 1\Example 1\绘制花朵.fla

最终效果: Chapter 1\Example 1\绘制花朵.swf

学习指数: ★★

本实例将绘制一个萦绕在树丛中的花朵矢量图形，主要通过多个相同的花朵图形来突出花团锦簇的感觉。通过本实例的制作，希望读者能够掌握一些基本的绘图方法，以及为图形添加颜色的技巧。





1.2 技术点睛

本实例中的鲜花效果，主要使用Flash CS6中的基本绘图工具和变形工具。通过本实例的学习，读者可以掌握使用Flash CS6绘制图形对象的基本方法。

绘制花朵时，读者应注意以下几个操作环节。

(1) 使用导入命令，将背景图片导入到舞台中（舞台要与背景图片的大小一致）。

(2) 使用变形工具制作花瓣时，一定要使用任意变形工具将中心点拖放到合适的位置后再进行复制，并应用变形。

(3) 使用椭圆工具绘制不同颜色的花蕊，并将花蕊拖放到花瓣的中心。

1.3 步骤详解

本实例可以分为3个部分，首先是导入背景，然后绘制花瓣，最后绘制花蕊。下面一起来完成本实例的制作。

1.3.1 导入背景

01 启动Flash CS6，新建一个Flash空白文档。执行“修改→文档”命令，打开“文档设置”对话框，将“尺寸”设置为600像素（宽度）×250像素（高度），如图1-27所示，设置完成后单击 **确定** 按钮。

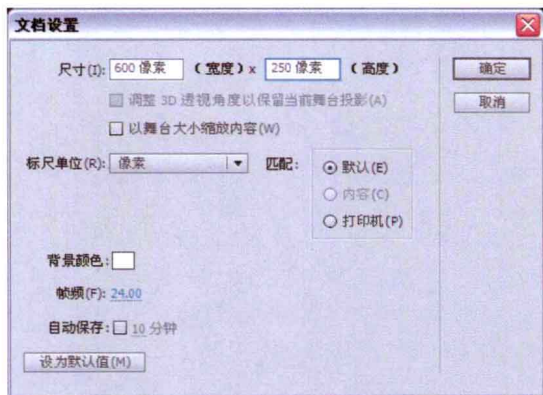


图1-27 “文档设置”对话框

02 执行“文件→导入→导入到舞台”命令，打开“导入”对话框，如图1-28所示。



图1-28 “导入”对话框

03 选择准备好的图片，单击 **打开(O)** 按钮，将图片导入到舞台中，如图1-29所示。