

动漫
林夕
工场

专业的视角：由国内资深的动漫创作及培训团队共同精心打造
新颖的体例：以快速入门和提高的最佳设计流程为主线展开讲解
精湛的技法：操作步骤讲解细致，帮助提升动漫创意理念与技能

Flash

动漫创作技法



赠送本书多媒体教学演示
素材及源文件

◎ 达分奇工作室 编著



清华大学出版社

动漫
林夕工场

Flash

动漫创作技法

◎ 达分奇工作室 编著

清华大学出版社
北京

TP381

内 容 简 介

本书从Flash动漫创作的实际应用角度出发,本着易学易用的特点,从零起点学习动漫创作,通过大量实战应用案例的学习,全面、系统地介绍了Flash动漫创作的基本步骤与应用技巧。

全书共分为10章,对Flash在动漫创作方面的基本操作和技法进行全面而详细的介绍,主要内容包括初学者动漫创作必须掌握的基本知识、创作方法和技巧。从基础知识入手,引导读者逐步学习Flash矢量图形的绘制、人物动作动画制作、场景动画制作、Flash脚本动画制作、Flash交互动画制作、Flash贺卡动画、Flash彩铃动画、MTV音乐动画、Flash动画短片以及Flash游戏动画等实例。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,可供学习动漫创作、网络游戏制作的读者学习使用,也可供没有基础又想快速掌握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参考用书。

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 动漫创作技法/达分奇工作室编著. —北京:清华大学出版社,2011.1
(动漫梦工场)

ISBN 978-7-302-21615-5

I. ①F… II. ①达… III. ①动画-设计-图形软件,Flash IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2009)第230264号

责任编辑:朱英彪 张丽萍

封面设计:张 岩

版式设计:牛瑞瑞

责任校对:柴 燕

责任印制:李红英

出版发行:清华大学出版社

地 址:北京清华大学学研大厦A座

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

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:北京鑫丰华彩印有限公司

装 订 者:三河市金元印装有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:185×260 印 张:17.25 彩 插:1 字 数:399千字

(附DVD光盘1张)

版 次:2011年1月第1版

印 次:2011年1月第1次印刷

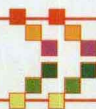
印 数:1~5000

定 价:45.80元



动漫梦工场

Flash
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的设计人士。随着近年来图像技术的发展，从事卡通漫画的设计人士开始在电脑上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，并称之为“动漫”图像，即“连动的系列漫画”。



Flash简介

Adobe Flash CS3是Adobe公司收购Macromedia公司后将享誉盛名的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，是基于矢量图形编辑和动画创作的专业软件。同时，它还是兼具多种功能及简易操作的多媒体创意工具。Flash不但能产生动画电影的效果，还独立于浏览器之外，只要给浏览器加入相应的插件就可以观看Flash动画，能有效地实现多媒体间的交互。此外，Flash能够在播放的同时自动将后面部分文件下载，不像GIF动画那样需要将整个文件下载完以后才能播放。本书基于Flash CS3版本进行介绍，便于更多的读者能学习使用本书，具体内容实现方法同样适用于CS3以上版本。



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，从Flash动漫创作的实际应用角度出发，本着易学易用的特点，采用学练结合的方式讲解动漫创作。通过对大量实战应用实例的学习，读者可以直观地学习到在电脑上进行动漫创作的方法和创意理念。



专业视角

本书由国内资深的动漫创作专家和专门从事Flash动漫创作培训的高级培训师精心编写，目的是为了培养读者优秀的专业动漫创作能力。



讲解主线

以零基础动漫创作者快速入门的最佳流程为讲解主线，首先引导读者练习进行动漫创作必须具备的技能，如绘制矢量图形、制作人物动作动画、制作交互动画等。然后再让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，这种由浅入深的讲解方式更利于读者学习动漫创作。



★ 结构新颖

本书将每章分为两个部分，分别为“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，只讲实用的、常用的软件操作技巧；然后在“案例解析”中精心挑选了最具代表性的动漫创作实例进行讲解，使读者在练习实例制作的过程中轻松掌握动漫创作的基本技能。

★ 实例经典

本书挑选的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，读者能够快速掌握运用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了每个步骤对应一张图片，以方便读者轻松完成各种难易程度的操作步骤，提高读者的实际操作能力。

★ 提升技能

在每个实例讲解结束后特意安排了“举一反三”部分，由读者独立完成该部分的实例制作，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动漫创作的初级读者，书中大量的操作技巧可以快速加深读者运用软件的熟练程度。
2. 对Flash动漫创作有一定的了解，但缺少实际应用的读者，可以通过练习本书提供的动漫创作实例快速提高其实际应用水平。
3. 在校学生、希望今后能够从事动漫创作工作的读者。
4. 从事动漫创作的读者。



配套光盘

为了方便读者边学边练，本书还配有一张素材光盘，收录了书中所有实例图片的线稿，以及创作所需的素材图片，以方便读者在练习中随时调用。另外，还录制了部分实例进行视频教学。合理利用本书的光盘，能有效缩减读者学习时所用的时间。



本书编写团队

本书由达分奇工作室编著，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、黄小燕等。在此向所有参与本书编写的人员表示衷心的感谢。更要感谢购买这本书的读者，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、更优秀的电脑图书。

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.....30

案例4 人物行走动画.....31

4.1 效果展示.....31

4.2 技术点睛.....32

4.3 步骤详解.....32

4.3.1 制作人物.....32

4.3.2 制作人物动画.....35

4.3.3 编辑场景.....37

• 举一反三 跳舞动画.....38

案例5 人物打斗动画.....39

5.1 效果展示.....39

5.2 技术点睛.....40

5.3 步骤详解.....40

5.3.1 紫色小人打斗动作.....40

5.3.2 黑色小人打斗动作.....42

5.3.3 添加打斗音效.....44

• 举一反三 提刀动画.....46



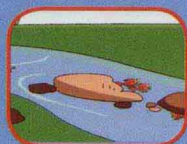
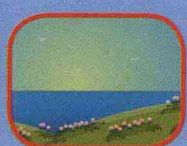
第3章 制作场景动画

Work1 要点导读.....48

Work2 案例解析.....52

案例6 野外的小蝴蝶.....53

6.1 效果展示.....53



6.2 技术点睛.....54

6.3 步骤详解.....54

6.3.1 创建蝴蝶影片.....54

6.3.2 编辑场景.....56

• 举一反三 森林中的小松鼠.....58

案例7 夏夜繁星.....59

7.1 效果展示.....59

7.2 技术点睛.....60

7.3 步骤详解.....60

7.3.1 创建星星影片.....60

7.3.2 编辑场景.....61

• 举一反三 春天的海边.....63

案例8 深秋落叶.....64

8.1 效果展示.....64

8.2 技术点睛.....65

8.3 步骤详解.....65

8.3.1 创建树叶飘落动画.....65

8.3.2 编辑场景.....67

• 举一反三 山谷鸟翔.....68

案例9 小河与小鱼.....69

9.1 效果展示.....69

9.2 技术点睛.....70

9.3 步骤详解.....70

9.3.1 创建小鱼影片.....70

9.3.2 创建背景影片.....71

• 举一反三 行云与风车.....74



第4章 Flash脚本动画

Work1 要点导读.....76

Work2 案例解析.....84

案例10 飘落的雪花.....85

10.1 效果展示.....85

10.2 技术点睛.....86

10.3 步骤详解.....86

10.3.1 制作雪花.....86

10.3.2 调整背景色调.....87

10.3.3 添加脚本.....88

• 举一反三 林中大雨.....91

案例11 炊烟袅袅.....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 制作影片剪辑“烟”.....93

11.3.2 制作影片剪辑“烟动”.....94

11.3.3 调整背景色调.....96

• 举一反三 深海气泡.....98



第5章 Flash交互动画

Work1 要点导读.....100

Work2 案例解析.....102

案例12 按钮控制播放.....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 制作小人.....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 制作影片剪辑“圣诞

老人”.....111



13.3.2 制作礼物按钮.....114

13.3.3 编辑场景.....116

• 举一反三 瞄准器.....117

案例14 心理小测试.....118

14.1 效果展示.....118

14.2 技术点睛.....119

14.3 步骤详解.....119

14.3.1 制作开始画面.....119

14.3.2 制作场景2.....121

14.3.3 制作其他场景.....123

• 举一反三 爱情跷跷板.....126



第6章 制作贺卡

Work1 要点导读.....128

Work2 案例解析.....128

案例15 中秋贺卡.....129

15.1 效果展示.....129

15.2 技术点睛.....130

15.3 步骤详解.....130

15.3.1 制作桂花.....130

15.3.2 创建文字.....135

15.3.3 创建月亮倒影.....136

15.3.4 创建背景图形.....138

15.3.5 创建萤火虫动画.....139

15.3.6 创建中秋快乐影片.....141

15.3.7 创建中秋月影片.....144

15.3.8 创建水波影片.....147

15.3.9 编辑场景.....148

• 举一反三 新年贺卡.....151



第7章 制作彩铃

Work1 要点导读.....154

Work2 案例解析.....154

案例16 彩铃动漫.....155

16.1 效果展示.....155

16.2 技术点睛.....156

16.3 步骤详解.....156

16.3.1 制作场景动画.....156

16.3.2 创建影片剪辑.....157

16.3.3 创建花瓣动画.....159

16.3.4 创建男生与女生动画.....162

16.3.5 添加声音及歌词.....163

• 举一反三 英文彩铃.....165



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.....178

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



内容



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动画.....206

18.3.5 制作老爷爷与小女孩正面走路动画.....209

18.3.6 制作小女孩跑步动画.....214

18.3.7 制作敲门动画.....216

18.3.8 制作吟诗动画.....218

• 举一反三 “月夜”动画短片.....224



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.....267



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，在设计过程中起到了重要的作用。图形对象质量的高低与否将直接影响Flash动画作品的品质。



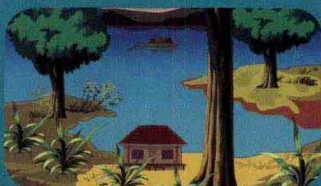
● 绘制花朵



● 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，铅笔工具用于随意性的创作，它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。

单击工具箱上的铅笔工具，然后在工具箱的选项区选择一种绘画模式，如图1-1所示。

- **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“属性”面板中设置铅笔工具的属性，如笔触的颜色、笔触的粗细、线型（实线、虚线、点状线等），如图1-2所示。



图1-1 铅笔的绘画模式

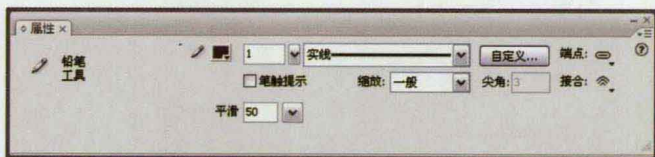


图1-2 设置铅笔工具的属性

设置完铅笔属性后，在绘图区拖动鼠标，即可绘制出各种形状。如图1-3所示为利用铅笔工具绘制的粗糙手机的外观，如图1-4所示为利用铅笔工具绘制的云彩外观。

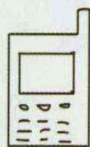


图1-3 铅笔绘制的手机

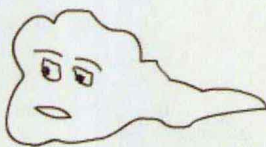


图1-4 铅笔绘制的云彩

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鼠标左键，先确定绘制图形的初始点位置（初始点以小圆圈显示）。再次单击鼠标左键确定任意图形的第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。

若想得到封闭的图形，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很不容易控制，要具备一定的耐心，而且要善于观察总结经验。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。

- : 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，单击即可将原来是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的矢量线段。

单击绘图工具箱中的按钮，将鼠标移动到场景中。当鼠标变为“+”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。



图1-7 拖动鼠标绘制线条



图1-8 绘制出的线条

在“属性”面板中可对直线的样式、颜色、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，打开如图1-9所示的“属性”面板，在该面板中按照需要设置直线，该面板中可设置的选项及其含义如下。

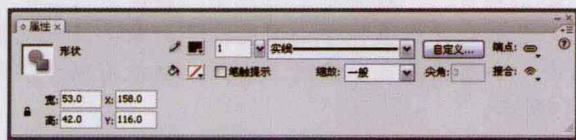


图1-9 “属性”面板

- **宽: 和高: 文本框:** 设置线段在水平或垂直方向上的映射长度。
- **X: 和 Y: 文本框:** 设置线段在场景中的具体位置。
-  : 设置线段的颜色。单击按钮右下角的三角形按钮，将弹出如图1-10所示的“颜色”面板，在该面板中选择所需的颜色即可。



- : 用于设置线段的粗细。单击右侧的 按钮, 将弹出的滑块向上或向下拖动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”列表框中选择需要的样式即可。
- **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。

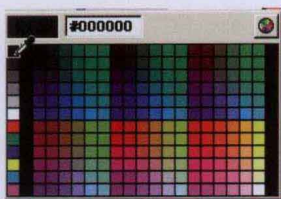


图1-10 “颜色”面板

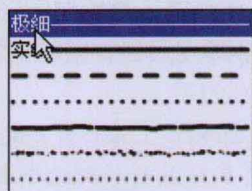


图1-11 “线条样式”列表框

如果将绘制的线条按图1-12所示设置, 完成后的效果如图1-13所示。



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”面板上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。



图1-14 选择工具的选项

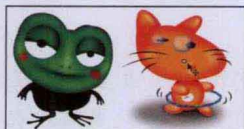


图1-15 使用对齐功能的效果

- **平滑**: 此功能可以使选中的矢量图形的图形块或线条做平滑化的修饰, 使图形的



曲线更加柔和,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):** 此功能可以使选中的矢量图形的图形块或线条做直线化的修饰,使图形棱角更加分明;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直线化的修饰。

选择工具对线条进行处理时,有以下几种方法:

- 在舞台上,让鼠标光标靠近线段上任意一点后,按下鼠标左键使用拖动的方法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时会出现一个直角标志,按住鼠标并将线条向任意方向拉伸。若按住Ctrl键拖动直线端点,则Flash CS3会自动捕捉线条使其处于水平与垂直方向的位置,如图1-18所示。

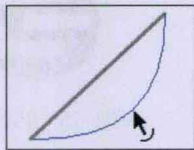


图1-16 改变直线的形状

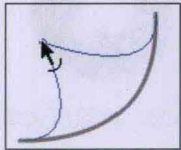


图1-17 增加角点

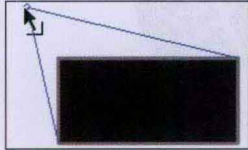


图1-18 拉伸直线

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,也可以定义为只擦除图形对象的某一部分内容。可以在实际操作中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选项,但在工具箱的“选项”面板中,有如图1-19所示的选项选区设置的附加属性。

(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。选择不同的选项将产生不同的效果。下面对各种橡皮擦模式的作用进行简要介绍。



图1-19 “选项”面板



图1-20 “橡皮擦模式”下拉列表

- **标准擦除**: 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的默认工作模式,其擦除效果如图1-21所示。
- **擦除填充色**: 选择此模式后,拖动橡皮可以擦除舞台上的任何填充区域,但是会保留轮廓线,如图1-22所示。

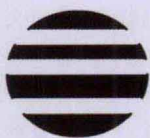


图1-21 标准擦除



图1-22 擦除填色

- **擦除线条** : 选择此模式后, 拖动橡皮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** : 选择此模式, 拖动橡皮可以在舞台上擦除被选择的填充区域, 但是未被选择的填充区域不会被擦除, 如图1-24所示。
- **内部擦除** : 只擦除橡皮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, 则擦除操作不起任何作用, 如图1-25所示。



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, 其具体操作是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

“橡皮擦形状”下拉列表如图1-26所示。



图1-26 “橡皮擦形状”下拉列表

Work2 案例解析



在对Flash动画造型常用工具有了一定的了解后, 下面通过实例来学习这些工具的具体使用方法和技巧。

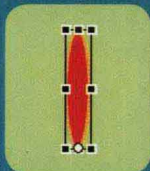


Example

1

绘制花朵

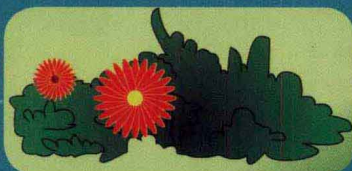
本实例绘制的是一组花朵图像，主要通过对图像的复制得到花瓣图形，然后再绘制一些抽象的树叶图形即可完成绘制。



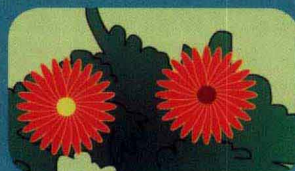
...绘制花瓣



...绘制花朵



...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: ★★

本实例绘制的是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技巧，以及为图形添加颜色的技巧。





1.2 技术点睛

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

在绘制花朵时，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，并且舞台要与背景图片的大小一样。

(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，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

在绘制本实例时，可以分为3个部分来完成操作。首先是导入背景，然后绘制花瓣和花蕊，最后编辑场景。下面一起来完成本实例的制作。

1.3.1 导入背景

01 启动Flash CS3，新建一个Flash空白文档。执行“修改→文档”命令，在打开的“文档属性”对话框中将“尺寸”设置为600像素（宽）×250像素（高），如图1-27所示。设置完成后单击 **确定** 按钮。

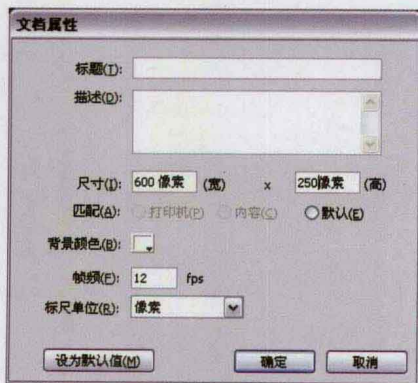


图1-27 “文档属性”对话框

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。

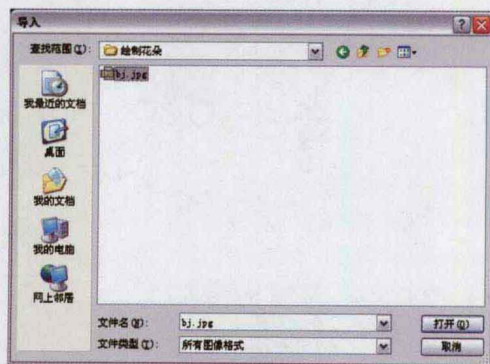


图1-28 “导入”对话框

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