



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。

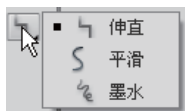


图1-1 铅笔的绘画模式

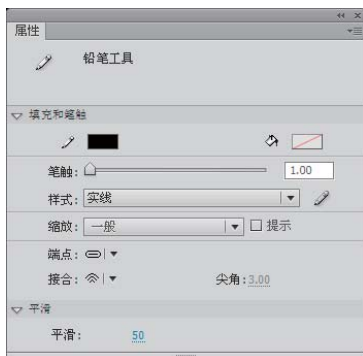


图1-2 设置铅笔工具的属性

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。

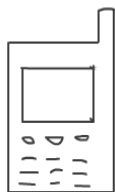


图1-3 绘制的手机



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

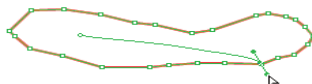


图1-6 调整曲线的弧度

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。

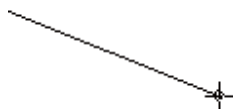


图1-7 拖动鼠标绘制线条



图1-8 绘制出的线条

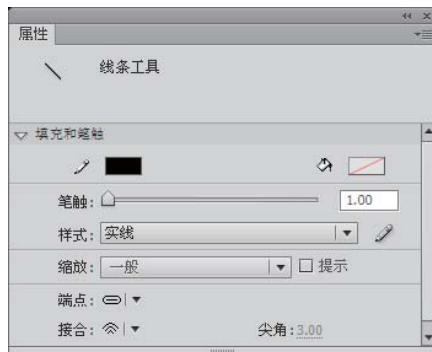


图1-9 “属性”面板



- ：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。

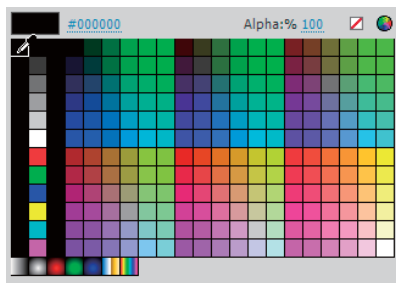


图1-10 “颜色”面板

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。

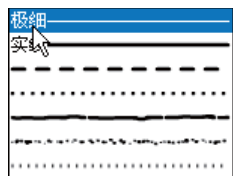


图1-11 “线条样式”下拉列表

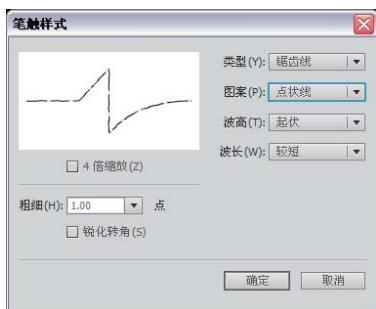


图1-12 “笔触样式”对话框



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。

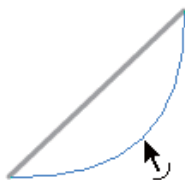


图1-16 改变直线的形状

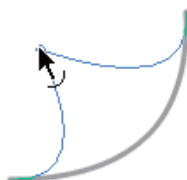


图1-17 增加角点

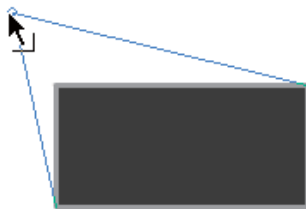


图1-18 拉伸直线

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。

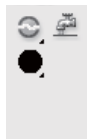


图1-19 选项区



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。

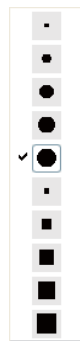


图1-26 “橡皮擦形状”下拉列表

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。

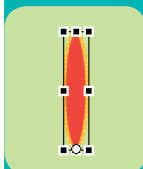
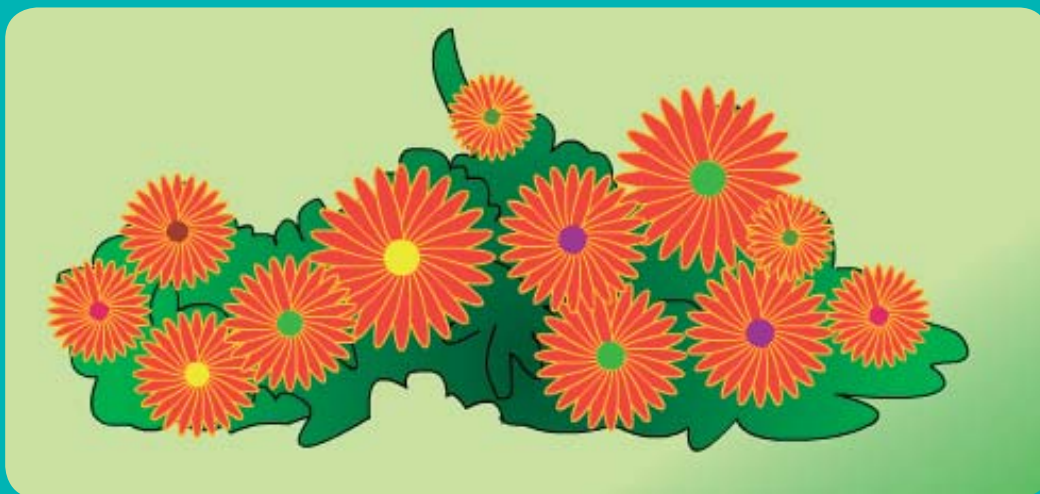


Example

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。

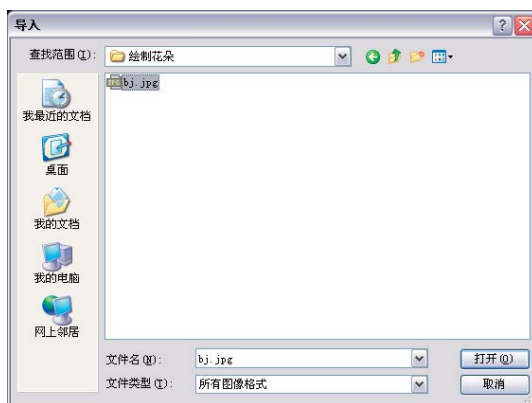


图1-28 “导入”对话框

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

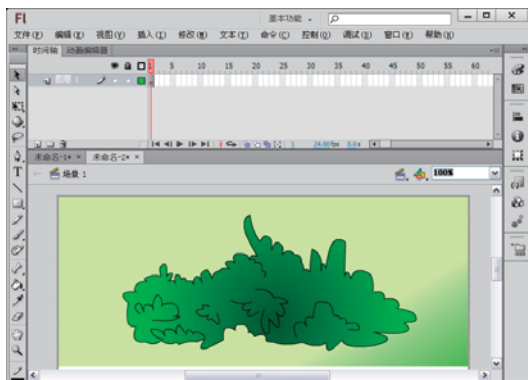


图1-29 导入的图片

1.3.2 绘制花瓣

01 单击“时间轴”面板上的“插入图层”按钮, 新建“图层2”, 选择椭圆工具, 单击绘图工具箱中“颜色”栏中的按钮, 在弹出的“颜色”面板中选择绘制椭圆边框的笔触颜色, 这里选择黄色 (#FFCC00)。单击绘图工具箱中“颜色”栏中的按钮, 在弹出的“颜色”面板中选择填充色的颜色, 这里选择红色 (#FF3300)。在舞台上绘制一个椭圆, 如图1-30所示。



图1-30 绘制椭圆



技巧点睛

单击“矩形工具”按钮, 按住鼠标左键不放, 数秒后, 将弹出如图1-31所示的工具组, 从中即可选择椭圆工具。

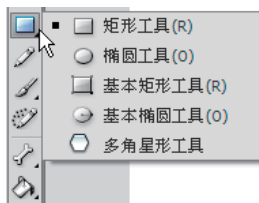


图1-31 选择椭圆工具

02 选中椭圆, 选择任意变形工具, 椭圆的中心将出现一个圆点, 如图1-32所示。



技巧点睛

在绘制出椭圆后, 可以利用“属性”面板对椭圆的大小、在场景中的位置、边框线的颜色、线型样式、粗细及填充色等进行具体设置。移动舞台中的椭圆或圆时, 其“属性”面板中的X、Y值也会随之发生改变。同样, 在“属性”面板中对椭圆进行设置后, 舞台中的图形也将出现相应的变化。

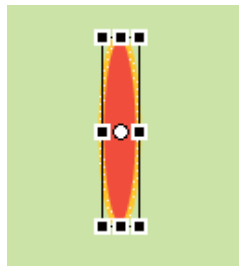


图1-32 椭圆中心点



03 将椭圆的中心点拖动到如图1-33所示的位置。

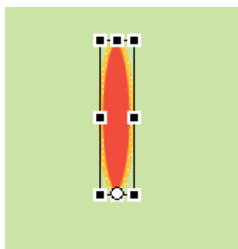


图1-33 拖动中心点

04 选中整个椭圆，执行“窗口→变形”命令，打开“变形”面板，选中“旋转”单选按钮，并在其右侧的文本框中输入“15”，如图1-34所示。



图1-34 “变形”面板



技巧点睛

按Ctrl+T组合键可以快速打开“变形”面板。

05 设置完成后，单击“变形”面板上的“复制”按钮，然后单击“变形”按钮23次，完成花瓣的绘制，如图1-35所示。



图1-35 绘制花瓣

1.3.3 绘制花蕊

01 选择椭圆工具，单击绘图工具箱中“颜色”栏中的按钮，在弹出的“颜色”面板中单击按钮，如图1-36所示，表示绘制的椭圆无边框。

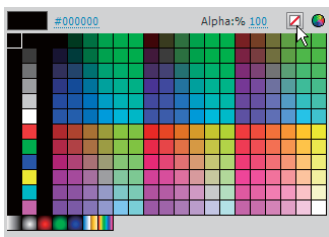


图1-36 “颜色”面板

02 设置椭圆的填充颜色为黄色（#FFFF00），在舞台上绘制一个椭圆，然后将其拖动到花瓣的中心位置，如图1-37所示。



图1-37 拖动椭圆

03 选中花瓣与花蕊，按Ctrl+G组合键，将花瓣与花蕊组合成花朵，然后将其拖动到舞台上如图1-38所示的位置。



图1-38 拖动花朵



1.3.4 编辑场景

01 选中舞台上的花朵，执行“编辑→复制”命令，然后新建“图层3”，执行“编辑→粘贴”命令，复制出一个花朵，如图1-39所示。



图1-39 复制花朵

02 选中复制的花朵，按Ctrl+B组合键将其打散，然后将花蕊的颜色更改为深红色（#993300），如图1-40所示。



图1-40 更改花蕊颜色

03 选中复制的花朵，按Ctrl+G组合键将其组合，然后使用任意变形工具将其缩小，最后将花朵拖动到如图1-41所示的位置。



图1-41 拖动花朵



技巧点睛

在用任意变形工具改变图形形状时，按住Alt键可以使图形的一边保持不变，以便于用户定位。

04 再次选中舞台上的花朵，执行“编辑→复制”命令，然后新建“图层4”，执行“编辑→粘贴”命令，复制出一个花朵。选中复制出的花朵，按Ctrl+B组合键将其打散，然后将花蕊的颜色更改为绿色（#66CC33），如图1-42所示。



图1-42 更改花蕊颜色

05 选中复制的花朵，按Ctrl+G组合键组合图形，然后使用任意变形工具将其缩小，最后将花朵拖动到如图1-43所示的位置。



图1-43 拖动花朵

06 按照上面讲述的方法，再复制出9个花朵，然后分别将花朵打散，将花蕊设置成不同的颜色，接着分别组合花朵，并使用任意变形工具调整花朵的大小，最后将花朵摆放在舞台上的不同位置，如图1-44所示。



图1-44 复制花朵

07 执行“文件→保存”命令，打开“另存为”对话框，将文件名设置为“绘制花朵”，完成后单击“保存”按钮。按Ctrl+Enter组合键欣赏最终效果，如图1-45所示。



图1-45 最终效果



举一反三 | 绘制小汽车



打开光盘\源文件与素材\Chapter 1\Example 1\小汽车.swf，欣赏实例最终完成效果，如图1-46所示。

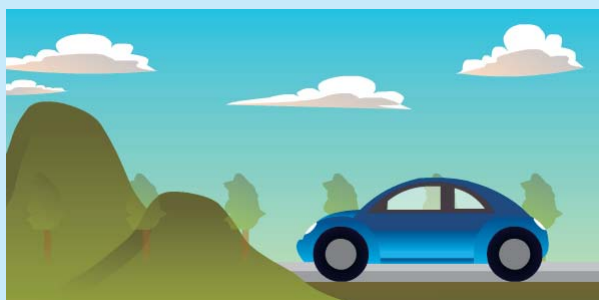


图1-46 完成后的实例效果



绘制车壳



绘制汽车轮子



导入图片

关键技术要点

- 01 新建一个Flash文档，将其大小设置为600像素（宽度）×300像素（高度）。
- 02 使用直线工具、铅笔工具绘制汽车外壳。
- 03 使用椭圆工具绘制汽车轮子。
- 04 导入一幅图片作为文档背景图片。



Example

2

熊猫举重

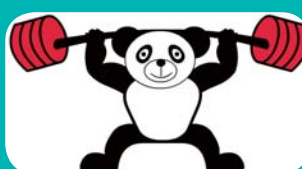
本实例绘制一个“熊猫举重”的场景。在景色宜人的大自然中，一只憨态可掬的大熊猫正在开心地练习着举重。



...绘制头部



...绘制身体



...绘制杠铃

2.1 效果展示

原始文件：Chapter 1\Example 2\熊猫举重.fla

最终效果：Chapter 1\Example 2\熊猫举重.swf

学习指数：★★★

本实例绘制的是一只可爱的熊猫举重的图像，主要是通过椭圆工具、矩形工具和直线工具等来完成图形的基本绘制，然后再对图形进行编辑并填充颜色，得到完整的画面效果。





2.2 技术点睛

绘制本实例时，主要使用椭圆工具、矩形工具和直线工具。通过本实例的学习，将使读者掌握在Flash CS6中综合应用多种绘图工具的基本操作方法。

在绘制“熊猫举重”图像时，应注意以下几个操作环节。

- (1) 使用直线工具绘制图形时，要使绘制的图形呈闭合状态，然后才能使用颜料桶工具填充颜色。
- (2) 使用选择工具调整胳膊等形状时，一定要仔细地将形状线条调整得非常平滑，不要生硬。
- (3) 使用“水平翻转”命令，可以快速地制作另一只胳膊、大腿等形状。

2.3 步骤详解

下面来完成本实例的制作。

2.3.1 绘制熊猫头部

01 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）×375像素（高度），如图1-47所示。设置完成后单击  按钮。



图1-47 “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，选择一幅图片，单击  按钮，将图片导入到舞台中，如图1-48所示。

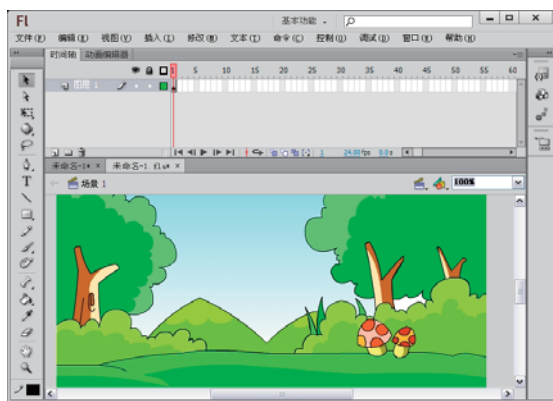


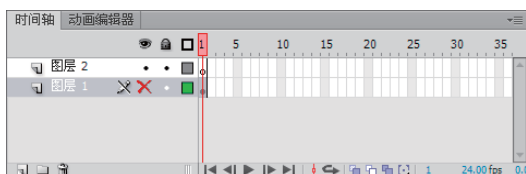
图1-48 导入图片

03 单击“插入图层”按钮 ，新建“图层2”，然后单击图层区  按钮下方“图层1”上的  图标，使其变为  图标，如图1-49（a）所示，表示将“图层1”中的内容隐藏。

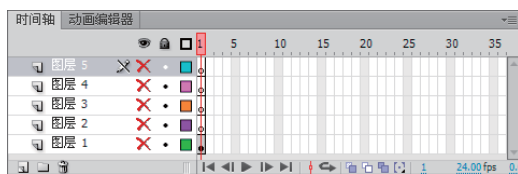


技巧点睛

如果有很多图层，而且想要将所有的图层快速隐藏，只需直接单击  按钮，即可将所有图层隐藏，如图1-49（b）所示。若想要快速恢复图层显示，再次单击  按钮即可。



(a)



(b)

图1-49 隐藏图层

04 选择椭圆工具 ，在舞台上绘制一个边框颜色为黑色、填充颜色为白色的椭圆，作为熊猫的头，并按Ctrl+G组合键将其组合，如图1-50所示。

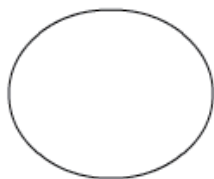


图1-50 绘制椭圆

05 使用椭圆工具  绘制一个无边框、填充颜色为黑色的椭圆，并将其组合，然后拖动到熊猫头上作为它的耳朵，如图1-51所示。

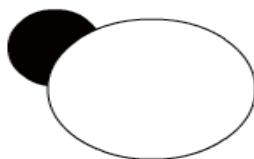


图1-51 绘制耳朵

06 选中耳朵，复制并粘贴一次，然后将其拖动到熊猫头的另外一边，完成一对耳朵的绘制，如图1-52所示。



图1-52 复制耳朵

07 新建“图层3”，使用椭圆工具  绘制一个无边框、填充颜色为黑色的椭圆，然后使用选择工具  将椭圆调整成鸭蛋形，如图1-53所示。



图1-53 调整椭圆

08 选中刚绘制的椭圆，复制并粘贴一次，将复制出的椭圆的填充颜色设置为白色，并使用任意变形工具  将其缩放为原来大小的30%，然后将其拖动到黑色椭圆的中心位置，如图1-54所示。

09 使用椭圆工具  绘制一个无边框、填充颜色为黑色的正圆，并将其拖动到白色椭圆的中心位置，这样就绘制好了一只眼睛，如图1-55所示。



图1-54 复制椭圆

10 将绘制好的眼睛进行组合，复制并粘贴一次，然后选择复制的眼睛副本，使用任意变形工具将眼睛围绕中心点翻转一次，并拖动到如图1-56所示的位置。至此，熊猫的两只眼睛都制作完成。



图1-56 制作另一只眼睛

12 使用椭圆工具绘制一个无边框、填充颜色为黑色的椭圆，作为熊猫的鼻子，如图1-58所示。



图1-58 绘制鼻子



图1-55 绘制正圆

11 新建“图层4”，使用椭圆工具在舞台上绘制一个边框颜色为黑色、填充颜色为白色的椭圆，作为熊猫的嘴巴，并按Ctrl+G组合键将其组合，如图1-57所示。



图1-57 绘制嘴巴

13 使用直线工具绘制一条黑色的竖线，然后使用铅笔工具绘制一条黑色的弧线，作为熊猫的嘴，如图1-59所示。



图1-59 绘制熊猫的嘴

2.3.2 绘制熊猫身体

01 新建“图层5”，并将其拖动到“图层2”的下方、“图层1”的上方，然后使用椭圆工具绘制一个边框颜色为黑色、边框宽度为5、填充颜色为白色的椭圆，作为熊猫的身体，如图1-60所示。



图1-60 绘制椭圆

02 使用选择工具将熊猫的身体调整成运动员的倒三角体型，如图1-61所示，然后将熊猫身体进行组合。



图1-61 调整身体



03 新建“图层6”，并将其拖动到“图层5”的下方。使用直线工具 — 绘制出胳膊的轮廓，如图1-62所示。



图1-62 绘制胳膊

04 使用选择工具 — 将胳膊调整成如图1-63所示的形状，弯曲的线条表现了举重运动员发达的肌肉。



图1-63 调整胳膊

05 使用颜料桶工具 — 将胳膊填充为黑色，如图1-64所示。



图1-64 填充胳膊

06 将胳膊组合，再进行复制粘贴，选中复制出的胳膊，执行“修改→变形→水平翻转”命令，并将其拖动到身体的另外一边，如图1-65所示。



图1-65 复制胳膊

07 新建“图层7”，并将其拖动到“图层5”的下方。使用直线工具 — 绘制出腿的轮廓，如图1-66所示。



图1-66 绘制腿部轮廓

08 使用选择工具 — 将腿调整成如图1-67所示的形状，形成扎着马步的腿。



图1-67 调整腿部轮廓

09 使用颜料桶工具 — 将腿部填充为黑色，如图1-68所示。

10 将腿部组合，再进行复制粘贴，选中复制出的腿部副本，执行“修改→变形→水平翻转”命令，并将其拖动到身体的另外一边，如图1-69所示。



图1-68 填充腿部

11 新建“图层8”，并将其拖动到“图层6”的下方。使用椭圆工具  绘制一个边框颜色为黑色、无填充颜色的椭圆，如图1-70所示。



图1-70 绘制椭圆

13 使用颜料桶工具  将手部填充为黑色，如图1-72所示。



图1-72 填充手部



图1-69 复制腿部

12 按住Alt键的同时使用选择工具  在椭圆边框上拖动，就能拉出尖角，拉成如图1-71所示的手部形状即可。



图1-71 调整椭圆

14 将手部组合，再进行复制粘贴，选中复制出的手部，执行“修改→变形→水平翻转”命令，并将其拖动另外一边，如图1-73所示。



图1-73 复制手部

2.3.3 绘制杠铃

01 新建“图层9”，使用矩形工具  绘制一个细长的黑色矩形，如图1-74所示。



图1-74 绘制矩形

02 使用选择工具  将其调整成弯曲状，以表现杠铃的沉重，然后将其组合，如图1-75所示。



图1-75 调整矩形

03 使用矩形工具  绘制一个边框颜色为黑色、边框宽度为4、无填充颜色的矩形，如图1-76所示。

04 使用椭圆工具  绘制一个边框颜色为黑色、无填充颜色的椭圆，如图1-77所示。



图1-76 绘制矩形

05 使用选择工具  将矩形的左边框调整为曲线，如图1-78所示，然后使用选择工具  选中矩形的右边框，按Delete键删除。

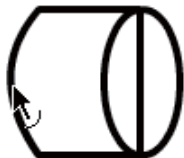


图1-78 调整矩形的左边框

07 使用颜料桶工具  将杠铃填充为红色 (#CC0033)，然后将杠铃组合，并将其移动到如图1-80所示的位置。

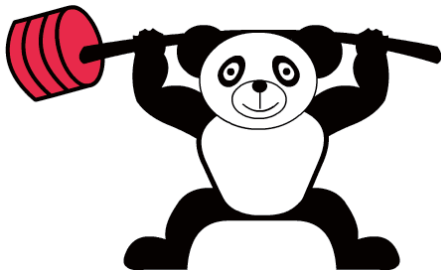


图1-80 填充颜色

09 将“图层1”恢复显示，然后保存文件，按Ctrl+Enter组合键欣赏最终效果，如图1-82所示。

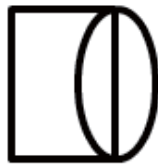


图1-77 绘制椭圆

06 选中调整后的左边框曲线，复制并粘贴两次，复制出另外两条曲线，并拖动到如图1-79所示的位置，这就完成了一只杠铃的绘制。

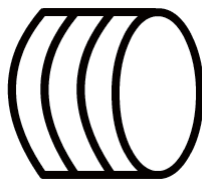


图1-79 复制曲线

08 复制杠铃，执行“修改→变形→水平翻转”命令，并将其拖动至另外一边，如图1-81所示。



图1-81 复制杠铃



图1-82 完成效果



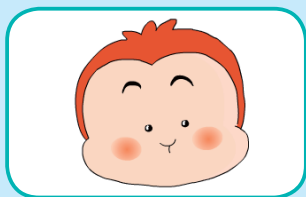
举一反三 | 绘制调皮小猴



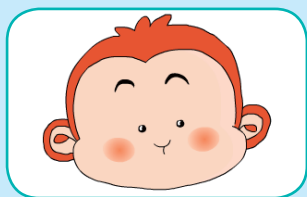
打开光盘\源文件与素材\Chapter 1\Example 2\调皮小猴.swf，欣赏实例最终完成效果，如图1-83所示。



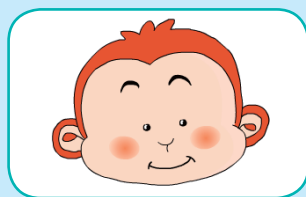
图1-83 调皮小猴



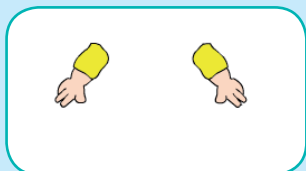
绘制脸庞



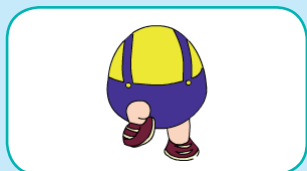
绘制双耳



绘制嘴唇



绘制左右手



绘制身体



绘制尾巴

关键技术要点

- 01 新建一个Flash文档，大小保持默认设置即可。
- 02 使用椭圆工具、铅笔工具绘制小猴的头部。
- 03 使用铅笔工具绘制小猴的双手。
- 04 使用椭圆工具、铅笔工具绘制小猴的身体。
- 05 使用铅笔工具绘制小猴的尾巴。

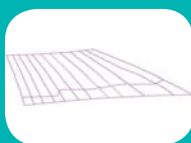


Example

3

盛夏海滩场景

本实例绘制一个盛夏的海滩场景效果。深蓝色的海洋、柔软的沙滩、悠悠的白云、飞舞的海鸥与绚丽的太阳伞，构成了一个美妙无比的海边世界。



...绘制形状



...填充颜色



...绘制太阳伞



...绘制云朵



...绘制海鸥



...组合元件

3.1 效果展示

原始文件：Chapter 1\Example 3\盛夏海滩场景.flc

最终效果：Chapter 1\Example 3\盛夏海滩场景.swf

学习指数：★★★

本实例绘制的是盛夏沙滩场景效果，整个画面营造出一种海边惬意舒适的感觉。在绘图和颜色搭配上都花了很多心思，通过本实例的学习，读者可掌握绘图的相关技巧，对颜色的搭配也能有一定的认识。





3.2 技术点睛

本实例的海滩场景，主要使用Flash CS6中的铅笔工具、直线工具、椭圆工具、选择工具与颜料桶工具。通过本实例的学习，读者可掌握绘制不同元素来组成动画场景的基本操作方法。

在绘制海滩场景时，读者应注意以下几个操作环节。

(1) 绘制蓝天时，需要使用放射性渐变来进行填充。

(2) 沙滩上的太阳伞结构比较复杂，绘制时一定要慢慢地、耐心地使用直线工具与铅笔工具进行勾勒。

(3) 绘制出海鸥后，可以将其复制若干次，然后使用任意变形工具将它们调整为不同大小，并分布在天空中的不同角落。

3.3 步骤详解

下面一起来完成本实例的制作。

3.3.1 绘制蓝天、海洋与沙滩

01 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645像素（宽度）×370像素（高度），如图1-84所示。设置完成后单击

 按钮。



图1-84 “文档设置”对话框

02 选择矩形工具，在舞台上绘制一个无边框、填充色为任意色、宽度和高度分别为645像素和370像素的矩形，刚好将舞台遮住，如图1-85所示。

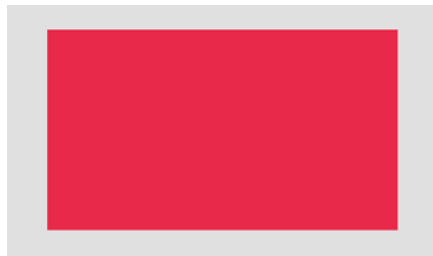


图1-85 绘制矩形

03 执行“窗口→颜色”命令，打开“颜色”面板。将填充方式设置为“线性渐变”，然后将下端调色条左端的滑块颜色设置为白色，右端的滑块颜色设置为蓝色（#06B1FF），如图1-86所示。

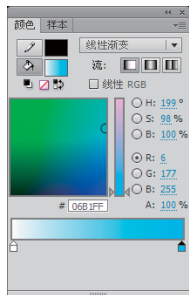


图1-86 “颜色”面板

05 新建“图层2”，选择矩形工具，将边框颜色设置为“无”，填充颜色设置为蓝色（#0C4C69），然后在舞台上绘制一个矩形，表示海洋，如图1-88所示。



图1-88 绘制矩形

07 新建“图层3”，使用直线工具与铅笔工具勾勒出不规则的形状，然后使用颜料桶工具将这些形状填充为蓝色（#36ABE0），作为海浪，如图1-90所示。



图1-90 绘制海浪

04 使用颜料桶工具填充矩形，蓝天绘制完成，如图1-87所示。



图1-87 填充矩形

06 使用矩形工具绘制一个无边框、填充颜色为土黄色（#F4E6B5）的矩形，然后使用选择工具将矩形调整为沙滩的模样，如图1-89所示。



图1-89 绘制沙滩

08 使用铅笔工具勾勒出沙滩上的阴影部分，然后使用颜料桶工具将阴影部分填充为黄色（#EDD687），制作出阴影效果，如图1-91所示。



图1-91 制作阴影效果

3.3.2 绘制太阳伞

01 使用铅笔工具勾勒出沙滩上铺的供人休息的布的大体形状，如图1-92所示。布的绘制比较复杂，需要耐心地绘制，如果在绘制过程中出现偏差，可用橡皮擦工具进行擦除，再接着绘制。

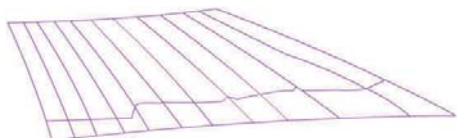


图1-92 绘制布的形状

02 使用颜料桶工具为布填充颜色，如图1-93所示。



图1-93 填充颜色



03 按照同样的方法绘制出另一块布的形状，并填充颜色，如图1-94所示。



图1-94 绘制布并填充颜色

04 使用直线工具 --- 与铅笔工具 --- 勾勒出太阳伞的形状，如图1-95所示。



图1-95 绘制太阳伞的形状

05 使用颜料桶工具 --- 为太阳伞填充颜色，如图1-96所示。



图1-96 填充颜色

06 使用椭圆工具 --- 、铅笔工具 --- 与选择工具 --- 绘制太阳伞下的阴影部分，并使用颜料桶工具 --- 为阴影部分填充和沙滩阴影一样的颜色，如图1-97所示。



图1-97 绘制阴影并填充颜色

3.3.3 绘制云朵与海鸥

01 新建“图层4”，使用椭圆工具 --- 绘制一些边框颜色为黑色、填充颜色为白色的椭圆，然后将它们重叠在一起，如图1-98所示。

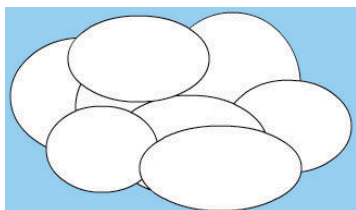


图1-98 绘制椭圆

02 使用选择工具 --- 双击线条，即可选中线条，如图1-99所示。

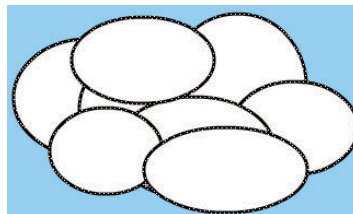


图1-99 选择线条

03 按Delete键将线条删除，如图1-100所示。



图1-100 删除线条

04 使用椭圆工具 --- 在白色区域中绘制一些边框颜色为黑色、填充颜色为白色的椭圆，如图1-101所示。

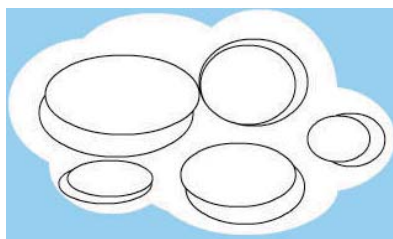


图1-101 绘制椭圆



05 使用颜料桶工具将部分椭圆填充为蓝色(#D2E4F5)，如图1-102所示。

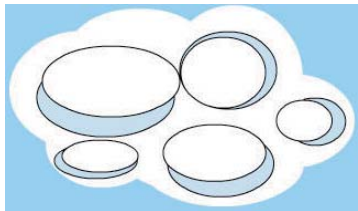


图1-102 填充椭圆

06 将椭圆的边框删除，形成阴影效果，如图1-103所示。当然，阴影也可以填充为灰色。



图1-103 删除边框

07 按照同样的方法绘制出多个大小不一的云朵，并使用任意变形工具将云朵变形，然后使其分布在天空的各处，如图1-104所示。



图1-104 分布云朵

08 新建“图层5”，使用铅笔工具绘制出海鸥的形状，如图1-105所示。



图1-105 绘制海鸥

09 复制出若干个海鸥，使用任意变形工具将它们调整成不同大小，并随机分布在天空不同的角落，如图1-106所示。



图1-106 复制海鸥

10 按照前面讲过的方法，使用铅笔工具与直线工具再绘制两把太阳伞与一把沙滩椅，如图1-107所示。



图1-107 绘制太阳伞与沙滩椅

11 使用任意变形工具将太阳伞与沙滩椅缩小并放置于沙滩的右角，如图1-108所示。



图1-108 放置太阳伞与沙滩椅

12 执行“文件→保存”命令保存文件，然后按Ctrl+Enter组合键欣赏本例的最终效果，如图1-109所示。



图1-109 完成效果



举一反三 | 美丽的湖泊

打开光盘\源文件与素材\Chapter 1\Example 3\美丽的湖泊.swf，欣赏实例最终完成效果，如图1-110所示。



图1-110 完成效果



绘制草丛



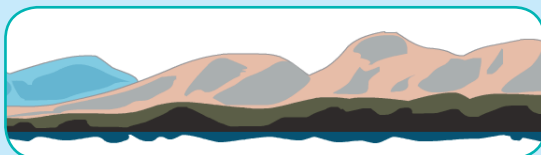
绘制大树



绘制小船



绘制房子



绘制山脉

关键技术要点

- 01 新建一个Flash文档，将其大小设置为600像素（宽度）×500像素（高度）。
- 02 使用矩形工具绘制天空与湖水。
- 03 使用铅笔工具绘制湖岸与山脉。
- 04 使用钢笔工具和铅笔工具绘制草丛与大树。
- 05 使用直线工具和铅笔工具绘制小船与房子。