

第 3 单元

元件、帧、图层

3.1 任务 5 制作“山水意境”

3.1.1 任务综述与实施

任务介绍

制作“山水意境”动画。

- (1) 在 Flash 中用绘图工具绘制一幅水墨山水画。
- (2) 使用“滤镜”面板为影片剪辑设置特效。

任务分析

绘制山水风景画的时候,首先要考虑整个舞台的布局,然后分别绘制各个舞台对象。因为要设置水墨画效果,要使用到模糊滤镜,所以要将舞台对象转换为影片剪辑元件。

相关技能

- (1) 熟练各种绘图工具的使用方法,能结合实际需要灵活选择不同的绘图工具。
- (2) 掌握元件与图层的创建及编辑方法。
- (3) 了解滤镜的使用方法。

相关知识

- (1) 常用的绘图工具、修图工具。
- (2) 元件、图层。
- (3) 滤镜特效。

任务实施

(1) 启动 Flash 程序,选择“文件”→“新建”命令,在弹出的对话框中选择 ActionScript 3.0 选项,单击“确定”按钮,并将文件保存为“山水意境.fla”文件,文档属性默认。

(2) 创建“山头”元件。具体步骤如下。

① 按 Ctrl+F8 组合键创建新元件,命名为“山头”,类型为“影片剪辑”。

② 进入“山头”元件编辑区,在图层 1 的第 1 帧上用多角星形工具绘制如图 3-1 所示三角形。

③ 删除轮廓线,用选择工具或部分选取工具将三角形调整成如图 3-2 所示形状,并将填充色调整为黑色到浅灰色的线性渐变。

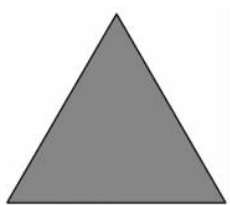


图 3-1 绘制三角形



图 3-2 将三角形调制成山头形状

(3) 创建“群山”元件。具体步骤如下。

① 创建新元件,命名为“群山”,类型为“影片剪辑”。

② 进入“群山”元件编辑区,选择图层 1 的第 1 帧,打开“库”面板,多次将库中的“山头”元件拖到舞台上。

③ 对舞台上“山”元件的各个实例进行缩放、翻转、变形、排序操作,得到如图 3-3 所示群山效果。

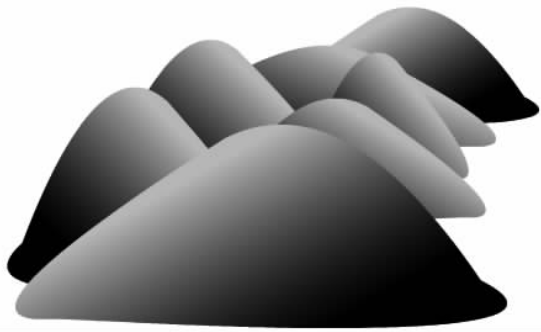


图 3-3 “群山”元件

(4) 布置山头图形。具体步骤如下。

① 单击  场景 1 按钮,返回主场景。

② 新建图层,并将图层 1、图层 2 分别命名为“后山”“前山”。

③ 选择“前山”图层的第 1 帧,将“库”中的“群山”元件拖到舞台右下角。

④ 选中舞台上的“群山”元件,打开“属性”面板,展开“滤镜”卷展栏,单击底部“添加滤镜”按钮 ,在弹出的列表中选择“模糊”选项,设置模糊参数 X、Y 均为 10,如图 3-4 所示。此时“群山”产生了模糊效果,如图 3-5 所示。

⑤ 依旧在现在的“群山”实例,在“属性”面板中将其颜色设置为“色调、绿色、13%”,如图 3-6 所示。

⑥ 复制调整后的“群山”实例,在“后山”图层的第 1 帧处的舞台上粘贴 3 次。

⑦ 对“后山”图层的 3 个“群山”实例进行变形及颜色调整,并再次模糊,得到如图 3-7 所示山头效果。



图 3-4 为影片剪辑添加模糊滤镜

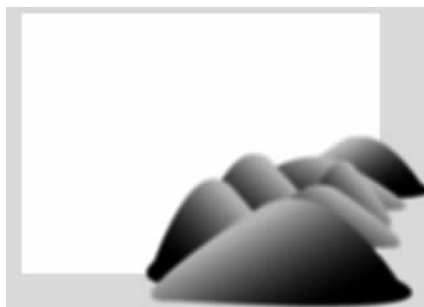


图 3-5 模糊后的“群山”实例效果

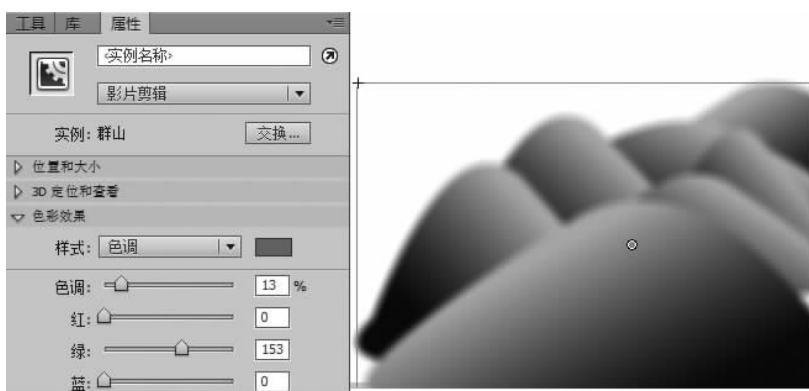


图 3-6 调整颜色后的“群山”实例效果

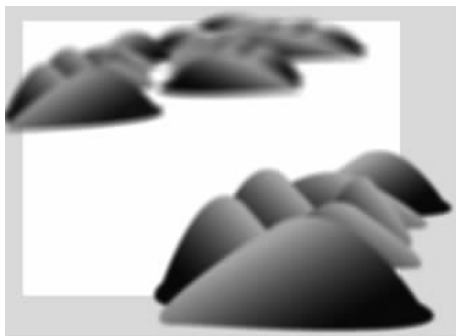


图 3-7 布置后的群山

⑧ 锁定“前山”“后山”两个图层。

(5) 勾勒山体线条。具体步骤如下。

① 新建图层,命名为“线条”,在图层的第1帧处用刷子工具选择最小的笔触勾勒山体黑色线条,如图3-8所示。

② 单击“线条”图层第1帧,在选中的线条上右击,将它转换成名为“线条”的影片剪辑。

③ 选中舞台上的“线条”实例,同样为其添加模糊滤镜效果,模糊参数 X、Y 均设为 5,效果如图 3-9 所示。锁定图层。

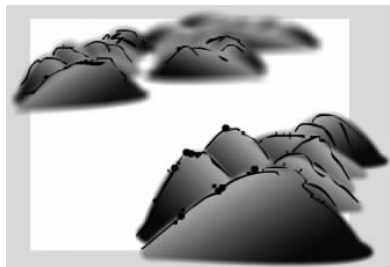


图 3-8 勾勒山体线条

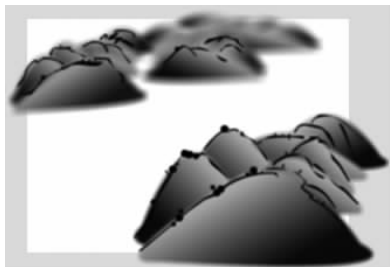


图 3-9 模糊“线条”

(6) 创建“小屋”元件。具体步骤如下。

① 创建新元件,命名为“小屋”,类型为“影片剪辑”。

② 进入影片剪辑的编辑区,在图层 1 的第 1 帧处绘制一个白墙红瓦的小屋,如图 3-10 所示。



图 3-10 绘制小屋

(7) 布置小屋图形。具体步骤如下。

① 返回主场景,在“线条”图层上方新建一图层,命名为“小屋”。

② 在“小屋”层的第1帧处,5次从“库”中拖出“小屋”元件,分别调整其大小与形状,并布置到适当的位置。

③ 选中舞台上的所有小屋,添加模糊滤镜效果,模糊参数 X、Y 均设为 5,效果如图 3-11 所示。锁定图层。

(8) 创建“小船”元件。具体步骤如下。

① 创建新元件,命名为“小船”,类型为“图形”。

② 进入影片剪辑的编辑区,在图层 1 的第 1 帧处绘制一艘小船,如图 3-12 所示。



图 3-11 布置小屋



图 3-12 绘制小船

(9) 布置小船图形。具体步骤如下。

① 返回主场景,在“小屋”图层上方新建一图层,命名为“小船”。

② 在“小屋”层的第 1 帧处,6 次从库中拖出“小船”元件,分别调整其大小与形状,并布置到适当的位置,如图 3-13 所示。锁定图层。

(10) 编辑湖水。具体步骤如下。

① 在“前山”图层的下方插入图层,命名为“湖水”。选中“湖水”图层第 1 帧,在“颜色”面板上设置填充颜色为“线性渐变”,左边色标设置为 #99FFFF,右边色标设置为 #C4FFFF,用刷子工具在舞台上绘制湖水图形,如图 3-14 所示。



图 3-13 布置小船



图 3-14 绘制湖水

② 用鼠标右击湖水图形,将它转换为“湖水”影片剪辑。

③ 选中舞台上的湖水,为其添加模糊滤镜效果,模糊参数 X、Y 均设为 50,效果如图 3-15 所示。锁定图层。

(11) 绘制树木点缀画面。具体步骤如下。

① 新建元件,命名为“树”,类型为“影片剪辑”。

② 进入影片剪辑的编辑区,在图层 1 的第 1 帧处用刷子工具绘制黑色树干。

③ 新建图层 2,在第 1 帧处用刷子工具绿色渐变树叶,如图 3-16 所示。



图 3-15 模糊湖水



图 3-16 绘制树

④ 返回主场景,在“小船”图层上方插入新图层,命名为“树”。

⑤ 从库中拖入多个“树”元件实例到舞台中,分别摆放到不同的位置,并对相应的实例的模糊,以及颜色、大小进行必要的调整,如图 3-17 所示。

⑥ 在图层的最上方新建一图层,命名为“文本”。在舞台的左上角输入文字“山水意境”。至此,动画制作完成,发布效果如图 3-18 所示。