

项目一

Flash CS5 绘图基础——快乐的森林

本案例中是通过绘制天空、云彩、树、草、花、蘑菇等得到基本的森林场景，然后在场景中添加一些可爱的动物捉迷藏的效果，如大象、狮子、小鹿、小狗、犀牛、狸猫等，营造一幅快乐的森林场景。

本案例由 9 种元素构成，分别是草地、蓝天、白云、树、草丛、野花、蘑菇、野草、动物。案例效果如图 1-1 至图 1-7 所示。



图 1-1 背景效果



图 1-2 添加树木效果



图 1-3 添加草丛效果



图 1-4 添加野花效果



图 1-5 添加蘑菇效果



图 1-6 添加野草效果



图 1-7 添加动物效果

任务 1.1 项目分解——自然风景绘制

1.1.1 效果展示

本案例中所用到的自然风景主要有云彩、树木、草丛、蘑菇、野花和野草，效果如图 1-8 所示。



图 1-8 自然风景元素

1.1.2 知识讲解

1. 创建新文档

(1) Flash CS5 简介。

Adobe Flash Professional CS5 是一个创作工具，设计人员和开发人员可使用它创建出演示文稿、应用程序以及支持用户交互的其他内容。Flash 项目可以包含简单的动画、视频内容、复杂的演示文稿、应用程序以及介于这些对象之间的任何事物。总而言之，使用 Flash Professional 制作出的个体内容就称为应用程序（或 SWF 应用程序），尽管它们可能只是基本的动画。你可以加入图片、声音、视频和特殊效果，创建出包含丰富媒体的应用程序。

SWF 格式十分适合通过 Internet 进行交互，因为它的文件很小。这是因为它大量使用了矢量图形。与位图图形相比，矢量图形的内存和存储空间要求都要低得多，因为它们是以数学公式而不是大型数据集的形式展示的。位图图形较大，是因为图像中的每个像素都需要一个单独的数据进行展示。

(2) Flash CS5 界面简介。

打开 Flash CS5 软件时会显示欢迎界面，如图 1-9 所示。欢迎界面包括 5 个区域，分别是从模板创建、打开最近的项目、新建、扩展和学习。



图 1-9 欢迎界面

在欢迎界面上单击“新建”区中的“Flash 文件（ActionScript 3.0）”按钮，即可创建最常用的 Flash CS5 文档，并迅速打开 Flash CS5 的操作界面，如图 1-10 所示。

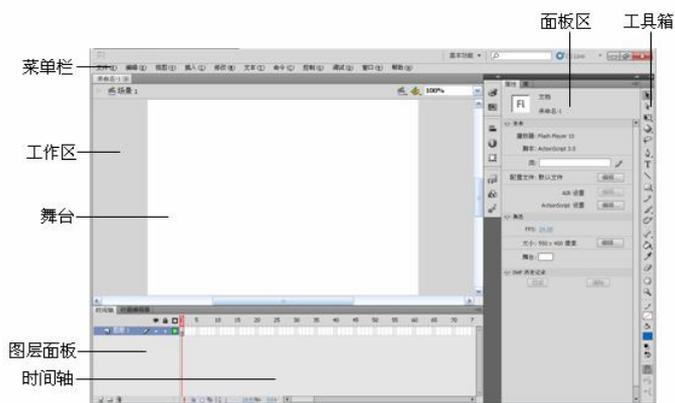


图 1-10 操作界面

Flash CS5 默认工作界面包括菜单栏、工具箱、时间轴、舞台、属性面板、面板组等部分。

菜单栏：提供各种命令集，如“文件”菜单中提供了对文件操作的命令，“修改”菜单中提供了对对象操作的命令。

时间轴面板：是控制和描述 Flash 影片播放速度和播放时长的工具，例如设置帧和图层的顺序。

工具箱：提供绘图工具。

舞台：提供当前角色表演的场所。

工作区：角色进入舞台时的场所。播放影片时，处在工作区的角色不会显示出来。

面板区：Flash CS5 包含多种面板，分别提供不同的功能，例如属性面板可以显示当前工具、元件、帧等对象的属性和参数，在其中可对当前对象的一些属性和参数进行修改等。

（3）舞台工作区设置。

查看工作区：可以通过更改缩放比例或在 Flash 工作环境中移动工作区来更改工作区的视图，还可以使用“查看”命令调整工作区的视图。

缩放：要在屏幕上查看整个工作区，或要在高缩放比例情况下查看绘画的特定区域，可以使用放大镜工具更改缩放比例，最大的缩放比例取决于显示器的分辨率和文档大小。

移动舞台视图：当放大了舞台时，可能无法看到整个舞台。使用手形工具可以移动舞台，从而更改视图，而不必更改缩放比例。

2. 绘图工具箱简介

单击“窗口”→“工具”命令，可以打开或关闭如图 1-11 所示的工具箱。Flash CS5 的工具箱中包含一套完整的绘图工具。



注意

Flash 文件（ActionScript 3.0）和 Flash 文件（ActionScript 2.0）中的 ActionScript 3.0 和 ActionScript 2.0 是在使用 Flash 文件编程时所使用的脚本语言的版本。两个版本的语言不兼容，需要不同的编辑器进行编译，所以新建文件时需要根据实际需要选择使用哪种方式新建文件。

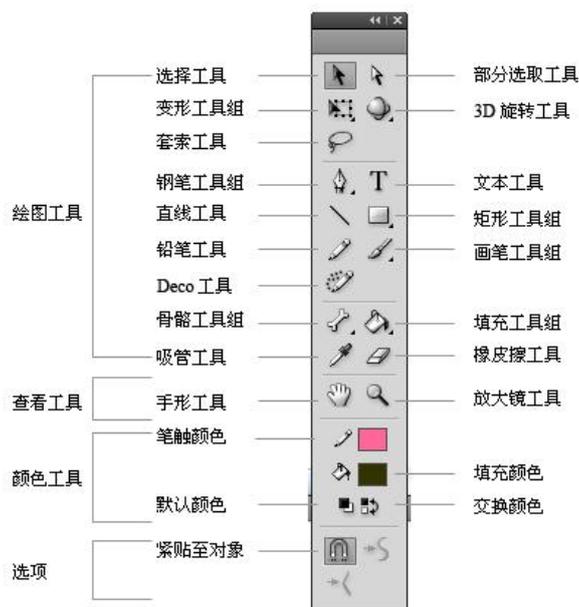


图 1-11 工具箱

工具箱分为绘图工具、查看工具、颜色选择工具和工具选项栏 4 个部分。单击工具箱中的目标工具图标即可激活该工具。工具箱选项栏会显示当前工具的具体可用设置项，例如选择箭头工具，

与它相对应的属性选项就会出现在工具箱选项栏中。

选择工具：用来选择目标、修改目标形状的轮廓，按住 **Ctrl** 键可在轮廓线上添加节点并改变轮廓形状。

部分选取工具：通过调节节点的位置或曲柄改变线条的形状。

变形工具组：该工具组中包含了任意变形工具和渐变变形工具。任意变形工具可调整目标对象的大小，进行旋转等变形操作。渐变变形工具可调整渐变填充色的方向、渐变过渡的距离。

3D 工具组：对影片剪辑元件进行三维效果设置。

套索工具：套选目标形状。

钢笔工具：以节点方式建立复杂选区形状。

文本工具：用于输入文字。

线条工具：用于画出直线段。

矩形工具组：矩形工具组包括矩形工具、椭圆工具、基本矩形工具、基本椭圆工具和多角星形工具。矩形工具可以建立矩形，椭圆工具可以建立椭圆形，基本矩形工具可以建立圆角矩形，基本椭圆工具可以建立任意角度的扇形，多边形工具可以建立多边形和星形。

铅笔工具：使用线条绘制形状。

画笔工具组：使用填充色绘制图形。

Deco 工具：使用 Deco 工具可以快速完成大量相同元素的绘制，也可以应用它制作出很多复杂的动画效果。将其与图形元件和影片剪辑元件配合，可以制作出效果更加丰富的动画效果。

骨骼工具组：使用一系列链接对象创建类似于链的动画效果，或使用全新的骨骼工具扭曲单个形状。

填充工具组：用于填充轮廓线条的颜色和填充封闭形状的内部颜色。

滴管工具：提取目标颜色作为填充颜色。

橡皮擦工具：用于擦除形状。

手形工具：用于移动工作区的视点。

缩放工具：用于放大和缩小视图。

笔触颜色：显示当前绘制线条所采用的颜色。

填充颜色：显示当前用来填充形状内部的颜色。

黑白按钮：可以将当前笔触色设为黑色，填充色设为白色。

交换颜色：将当前的笔触色与填充色交换。

选项：显示当前工具可以设置的选项。

1.1.3 步骤详解

1. 天空与白云绘制

(1) 启动 Flash CS5，新建一个 ActionScript 3.0 的空白文档。执行“修改”→“文档”命令，在打开的对话框中将“背景颜色”设置为白色 #FFFFFF，尺寸更改为 1024 像素×768 像素，帧频为 24fps，如图 1-12 所示。设置完成后单击“确定”按钮。

(2) 执行“文件”→“保存”命令或者按 **Ctrl+S** 键，从弹出的“另存为”对话框中将文件命名为“快乐的森林”，保存类型为 Flash CS5 文档 (*.fla)，单击“保存”按钮，效果如图 1-13 所示。



图 1-12 更改文档属性设置

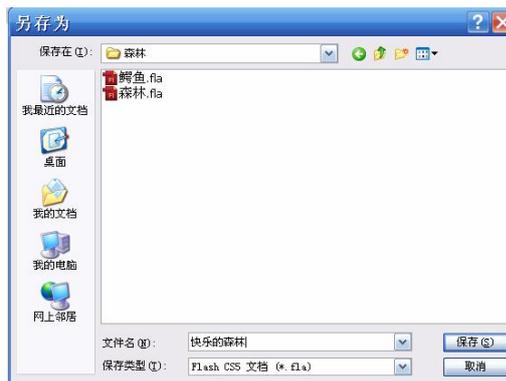


图 1-13 “另存为”对话框



注意

不管是在绘制对象的过程中，还是在后面制作动画的过程中，大家要注意养成随时保存文件的习惯，以免出现意外而导致辛苦完成的作品全部浪费。

(3) 在图层 1 的名称上双击，进入更改图层名字的状态，更改图层名字为“背景”。

(4) 使用矩形工具，设置笔触为无色，填充为线性渐变，颜色为#79CCFE 到#FFFFFF，绘制一个矩形；使用渐变变形工具更改渐变的方向，使其变化为上下渐变，效果如图 1-14 所示。



图 1-14 绘制矩形及改变矩形填充方向



注意

在 Flash 中，只能对封闭对象填充颜色，未封闭的对象无法填充。选择填充工具后，在空隙大小选项中可选择填充区域的封闭情况。分别有不封闭空隙、封闭小空隙、封闭中等空隙和封闭大空隙 4 种情况可选，一般情况下可直接选择封闭大空隙。如果选择了封闭大空隙仍然无法对对象填充颜色，则需要放大对象，检查是否仍然存在不封闭的区域，将不封闭的区域封闭之后就可以填充颜色了。

(5) 使用椭圆工具，设置笔触为无色，填充颜色为#91D027，绘制一个椭圆；选择选择工具调整椭圆形状，删除超出舞台的部分，效果如图 1-15 所示。



图 1-15 绘制椭圆并更改椭圆形状

(6) 使用铅笔工具, 设置笔触颜色为黑色#000000, 在椭圆部分绘制明暗交界线; 选择填充工具, 设置颜色为#85BD24, 填充暗部; 双击线条部分选中明暗交界线, 按 Del 键删除, 效果如图 1-16 所示。

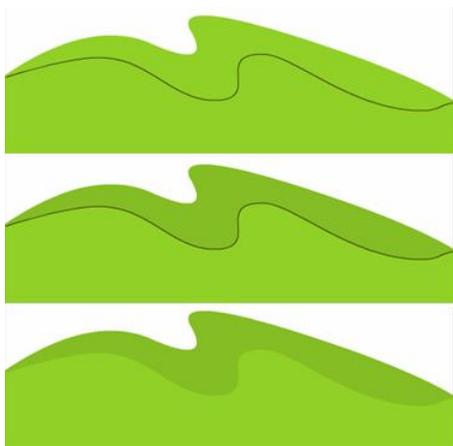


图 1-16 添加暗部

(7) 选择椭圆工具, 设置笔触为黑色#000000, 填充颜色为无色, 在工作区中绘制几个椭圆, 组合成云朵的形状; 选择交叉区域的线条, 按 Del 键删除; 选择铅笔工具, 绘制云朵的暗部, 如图 1-17 所示。

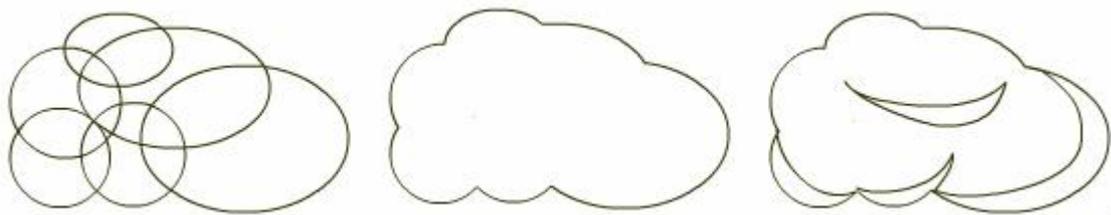


图 1-17 绘制云朵

(8) 设置填充颜色为白色#FFFFFF, Alpha 值为 80%, 填充云朵的亮部; 设置填充颜色为 #D1EEFE, Alpha 值仍为 80%, 填充云朵的暗部; 选中明暗交界线, 按 Del 键删除, 效果如图 1-18 所示。

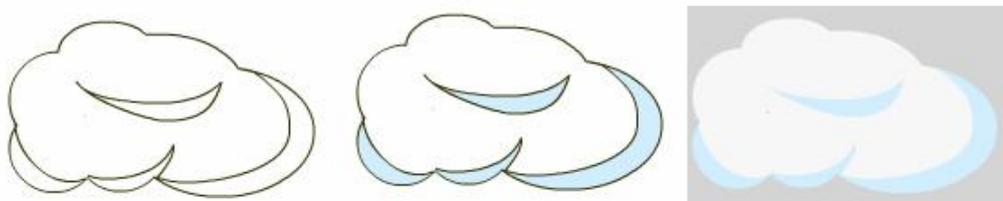


图 1-18 填充云朵颜色

(9) 拖动鼠标选中云朵的部分, 使用“修改”→“组合”命令或者按 Ctrl+G 组合键将整个云朵对象组合; 按住 Alt 键不放, 然后拖动云朵, 将该对象复制一份, 使用任意变形工具调整大小及

角度后放置在合适的位置；重复复制的步骤，效果如图 1-19 所示。



图 1-19 云彩效果

(10) 拖动鼠标选中整个背景的部分，使用“修改”→“组合”命令或者按 Ctrl+G 组合键将整个背景对象组合，效果如图 1-20 所示。



Flash 中的 Alpha 属性是透明度的意思，100 为完全不透明，0 为完全透明。通过调节对象的 Alpha 值可以得到半透明效果。

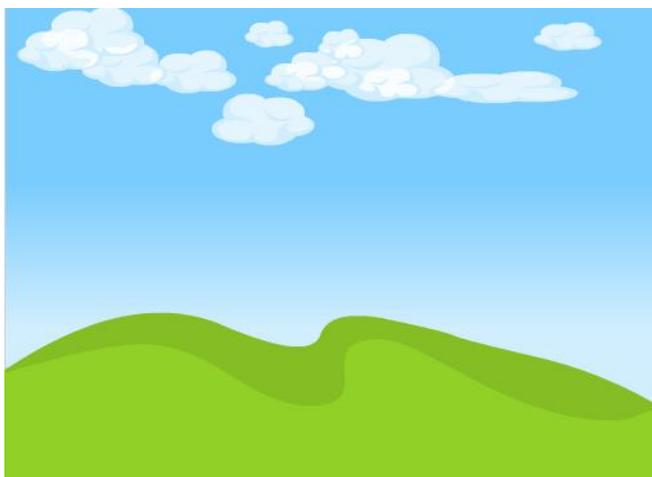


图 1-20 背景效果

2. 树木绘制

(1) 选择铅笔工具，绘制树木的线稿图，如图 1-21 所示。

(2) 选择填充工具，设置填充颜色为 #C2693F，为树干部分填充颜色；设置填充颜色为 #A15732，为树干暗部填充颜色，效果如图 1-22 所示。

(3) 选择填充工具，设置填充颜色为 #91AE2B，为树冠部分填充颜色；设置填充颜色为 #687D1E，为树冠暗部填充颜色，效果如图 1-23 所示。

(4) 选择填充工具，设置填充颜色为 #9DBE2C、#687D1E、#7D9724、#ACD032，为树叶部分填充颜色，效果如图 1-24 所示。

(5) 选中树木线稿部分线条，按 Del 键删除，拖动鼠标全选树木的部分，按 Ctrl+G 组合键将树木对象组合，效果如图 1-25 所示。

(6) 按照上述操作再绘制一棵树木，效果如图 1-26 所示。



图 1-21 树木线稿

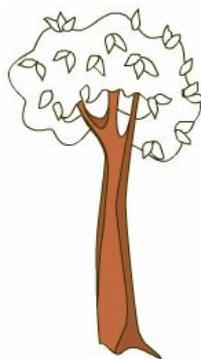


图 1-22 填充树干



图 1-23 填充树冠



图 1-24 填充树叶



图 1-25 删除线稿



图 1-26 树木 2 效果

3. 花草绘制

(1) 选择铅笔工具，勾画草丛部分线稿，效果如图 1-27 所示。

(2) 选择填充工具，设置填充颜色为#608B1F、#83C12F、#6FA21F、#8CCD31，为草丛填充颜色，效果如图 1-28 所示。

(3) 选中草丛线稿部分线条，按 Del 键删除，拖动鼠标全选草丛的部分，按住 Ctrl+G 组合键将草丛对象组合，效果如图 1-29 所示。

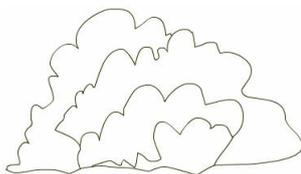


图 1-27 草丛线稿

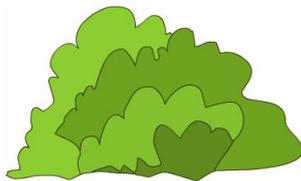


图 1-28 填充草丛



图 1-29 删除草丛线稿

(4) 选择钢笔工具，在舞台中绘制小草轮廓，效果如图 1-30 所示。

(5) 使用选择工具调整小草轮廓形状，使用铅笔工具给小草添加明暗交界线，如图 1-31 所示。

(6) 选择填充工具，设置填充颜色为#9AC540、#6D9F1C，为小草填充颜色，效果如图 1-32 所示。

(7) 选中小草线稿部分线条，按 Del 键删除，拖动鼠标全选小草的部分，按 Ctrl+G 组合键将小草对象组合，效果如图 1-33 所示。

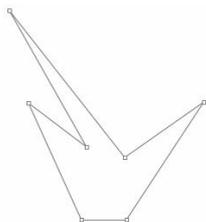


图 1-30 小草轮廓



图 1-31 调整轮廓



图 1-32 填充小草



图 1-33 删除线稿

(8) 选择铅笔工具，勾画野花线稿，效果如图 1-34 所示。

(9) 选择填充工具，设置填充颜色为#7D9724、#ACD032、#687D1E、#F0FEFE、#E695AD，为野花填充颜色，效果如图 1-35 所示。

(10) 选中野花线稿部分线条，按 Del 键删除，拖动鼠标全选野花的部分，按 Ctrl+G 组合键将野花对象组合，效果如图 1-36 所示。



图 1-34 野花线稿



图 1-35 填充颜色



图 1-36 删除线稿

(11) 选中画好的树木对象，按 Ctrl+C 复制，然后在舞台中按 Ctrl+V 粘贴，将复制出来的对象移动到舞台合适的位置。

(12) 对草丛对象、野草对象和野花对象重复上一步操作，调整树木、草丛、野花、野草的层次顺序，效果如图 1-37 所示。



图 1-37 添加花草效果



注意

各种对象在同一个场景中，根据最终效果有不同的位置需求，这就需要对各对象的叠放次序进行调整。可在选择对象之后右击，从弹出的快捷菜单中选择“排列”→“移至顶层”/“移至底层”/“上移一层”/“下移一层”选项。

4. 蘑菇绘制

(1) 选择椭圆工具，设置笔触颜色为黑色#000000，填充为无色，在舞台中绘制两个椭圆，如图 1-38 所示。

(2) 使用选择工具调整椭圆形状，如图 1-39 所示。

(3) 选择画笔工具，给蘑菇添加明暗交界线，删除线稿中多余的线条，效果如图 1-40 所示。

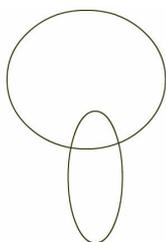


图 1-38 绘制椭圆

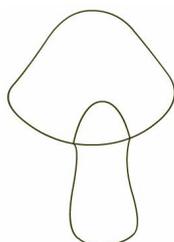


图 1-39 调整椭圆形状

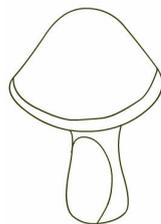


图 1-40 添加明暗交界线

(4) 选择填充工具，设置填充颜色为#EE994C、#EEB274，为蘑菇柄部填充颜色，效果如图 1-41 所示。

(5) 设置填充颜色为线性渐变，颜色为#DF3733 到#FFCCCC，为蘑菇顶部填充颜色，效果如图 1-42 所示。

(6) 选择椭圆工具，设置填充颜色为#FFCCCC，笔触颜色为无色，按住 Shift 键并拖动鼠标，在舞台中绘制正圆，效果如图 1-43 所示。

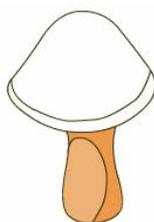


图 1-41 填充蘑菇柄部



图 1-42 填充蘑菇顶部



图 1-43 绘制蘑菇斑点

(7) 选中蘑菇线稿部分线条，按 Del 键删除，拖动鼠标全选蘑菇的部分，按 Ctrl+G 组合键将蘑菇对象组合，效果如图 1-44 所示。

(8) 选择蘑菇对象复制，在舞台中粘贴，使用移动工具移动到舞台合适的位置。双击蘑菇对象进入组，更改蘑菇顶部的渐变颜色；使用任意变形工具调整蘑菇的大小和角度，效果如图 1-45 所示。



图 1-44 删除线稿效果



图 1-45 复制蘑菇对象并调整

(9) 重复执行上一步操作，调整蘑菇与之前的树木、野草、野花、草丛的顺序，效果如图 1-46 所示。



图 1-46 调整对象次序效果

(10) 按 Ctrl+S 保存文件。

本任务的相关素材效果如图 1-47 所示，大家可以根据自己的需求选用，这些素材均使用 Flash CS5 中的 Deco 工具绘制完成，该工具的使用方法会在下一节详细讲解，案例详见素材源文件。除此之外，大家还可以自行选取一些喜欢的素材来作为森林场景元素展示。

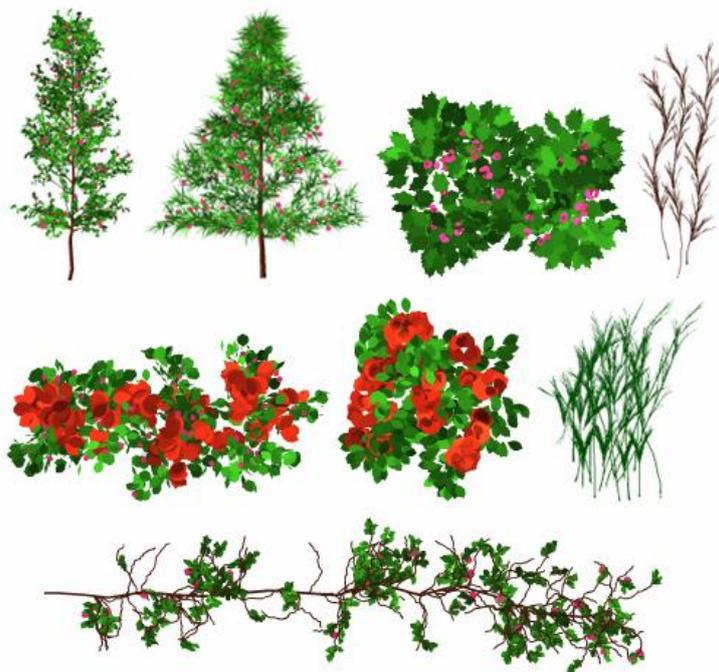


图 1-47 森林素材

任务 1.2 项目分解——动物绘制

1.2.1 效果展示

本案例中所用到的动物主要有大象、狮子、犀牛、梅花鹿、小狗和狸猫，效果如图 1-48 所示。



图 1-48 动物效果图

1.2.2 知识讲解

1. 图层

(1) 图层的概念。

在 Flash 动画中，图层就像一叠透明纸一样，每一张纸上面都有不同的画面，将这些纸叠在一起就组成一幅比较复杂的画面。在上面一层添加内容，会遮住下面一层中相同位置的内容，但如果上面一层的某个区域没有内容，透过这个区域就可以看到下面一层相同位置的内容。

在 Flash 中每个图层都是相互独立的，拥有自己的时间轴，包含独立的帧，用户可以在一个图层上任意修改图层内容，而不会影响到其他图层。

在 Flash 动画制作过程中，图层起着极其重要的作用，主要表现在以下几个方面：

- 有了图层后，用户可以方便地对某个图层中的对象或动画进行编辑修改，而不会影响到其他图层中的内容。
- 有了图层后，用户可以将一个大动画分解成几个小动画，将不同的动画放置在不同的图层上，各个小动画之间相互独立，从而组成一个大的动画。
- 利用一些特殊的图层还可以制作特殊的动画效果，如利用遮罩层可以制作遮罩动画，利用引导层可以制作引导动画，它们的使用方法将在后面详细介绍。

(2) 图层面板的使用。

在 Flash 中对图层的编辑包括新建图层、重命名图层、移动/复制图层、设置图层属性等。如果没有特别说明，本书中所说的图层都是指普通层。

新建图层：单击时间轴面板左下方的“新建图层”按钮，即可播放一个普通层。欲调整图层的上下关系，只须将光标置于要调整的层上，按住左键，将其拉到想放置的位置后松开鼠标即可。

选择单个图层：在图层区中单击某个图层、在时间轴中单击图层中的任意一帧或者在场景中选择某一图层中的对象均可选中该图层。

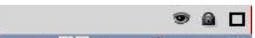
选择多个图层：单击要选取的第一个图层，按住 Shift 键，再单击要选取的最后一个图层可选取两个图层间的所有图层。单击要选取的其中一个图层，按住 Ctrl 键，再单击需要选取的其他图层即可选择多个不相邻图层。

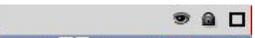
重命名图层：双击要重命名的图层，进入文本编辑状态，在文本框中输入新名称后，再按 Enter 键或单击其他图层即可确认该名称。

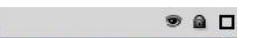
复制图层：单击图层区中的图层名称即可选中该图层中的所有帧，然后在时间轴右边选中的帧上右击，在弹出的快捷菜单中选择“复制帧”命令，再右击目标层的第 1 帧，在弹出的快捷菜单中选择“粘贴帧”命令。

删除图层：选中图层后单击“删除”按钮.

（3）图层面板的状态模式

编辑状态 ：表明此层处于活动状态，可以对该层进行各种操作。默认情况下，新建的图层均处于编辑状态。

隐藏状态 ：表明此层处于隐藏状态，如果不希望在修改当前图层的时候被其他图层影响，可以将其他图层隐藏。单击图层面板上的按钮，即可切换当前图层的显示和隐藏状态。

锁定状态 ：锁定的图层不能进行修改，如果不想后续操作影响到某一图层，可以将该图层锁定。单击图层面板上的按钮，即可切换当前图层的锁定和解锁。

外框模式 ：处于外框模式的图层，层上所有对象只能显示轮廓。单击图层面板上的按钮，即可切换当前图层的轮廓和取消仅显示轮廓。

2. Deco 工具的使用

Deco 工具是 Flash 中一种类似“喷涂刷”的填充工具，使用 Deco 工具可以快速完成大量相同元素的绘制，也可以应用它制作出很多复杂的动画效果。将其与图形元件和影片剪辑元件配合，可以制作出效果更加丰富的动画效果。

Deco 工具提供了众多的应用方法，除了使用默认的一些图形绘制以外，Flash CS5 还为用户提供了开放的创作空间，可以让用户通过创建元件完成复杂图形或者动画的制作。

Deco 工具中默认的图形绘制效果有藤蔓式填充、网格填充、对称刷子、3D 刷子、建筑物刷子、装饰性刷子、火焰动画、火焰刷子、花刷子、闪电刷子、粒子系统、烟动画和树刷子，如图 1-49 所示。

在 Deco 工具中选择了某一图形绘制效果后，会显示该绘制效果的高级选项。以“花刷子”为

例，选择花刷子绘制效果后，会有如图 1-50 所示的高级选项设置，按此设置绘制的图形效果如图 1-51 所示，添加“分支”效果后如图 1-52 所示。



图 1-49 Deco 工具



图 1-50 花刷子高级选项设置面板

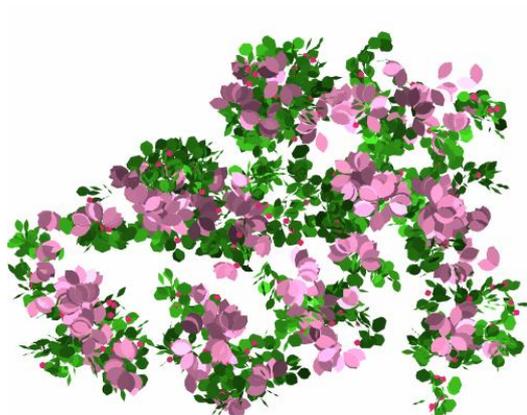


图 1-51 园林花刷子效果

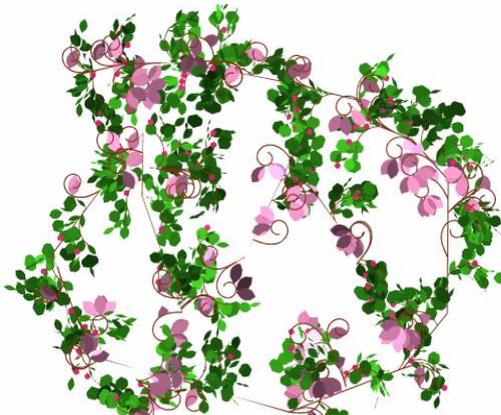


图 1-52 添加“分支”的园林花刷子效果

Deco 工具的其他绘制效果设置方法与之类似，这里不再赘述。

1.2.3 步骤详解

1. 大象绘制

(1) 将图层面板上的图层 1 重命名为“背景”，在图层面板上单击“新建”按钮新建一个图层，命名为“森林”，选中背景层中树木、野花、野草、草丛、蘑菇的部分，按 Ctrl+X 剪切，返回森林图层并右击，从弹出的快捷菜单中选择“粘贴到当前位置”选项。

(2) 在背景层和森林层之间新建一个图层，命名为“动物”。按快捷键 O 选择椭圆工具，设置笔触颜色为黑色 #000000，笔触大小为 0.5，在舞台中绘制大象的头部和身体，效果如图 1-53 所示。

(3) 按快捷键 N 选择直线工具，添加大象的其他部分，如鼻子、尾巴和四肢，效果 1-54 所示。

(4) 使用选择工具（快捷键 V）和部分选择工具（快捷键 A）对大象形状进行调整，效果如图 1-55 所示。

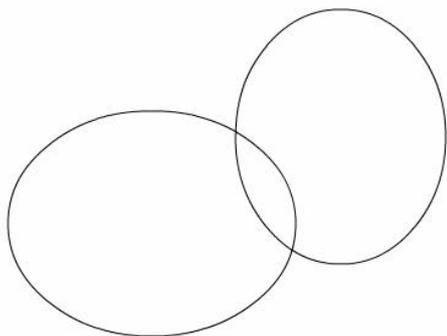


图 1-53 绘制大象头部和身体

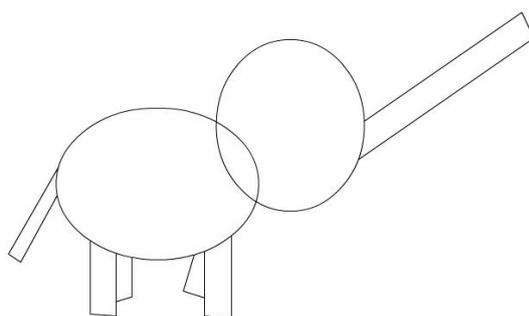


图 1-54 绘制大象其他部分

(5) 使用铅笔工具（快捷键 Y）或者直线工具将大象身体补充完成，效果如图 1-56 所示。

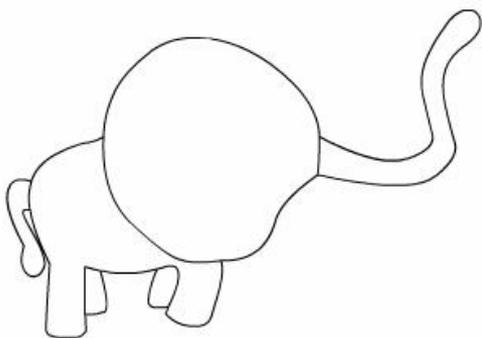


图 1-55 调整大象形状

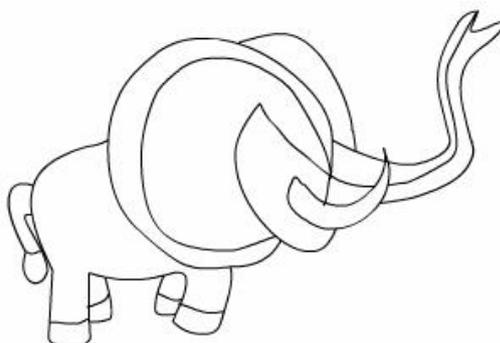


图 1-56 补全大象身体

(6) 选择椭圆工具，设置笔触为黑色#000000，填充为无色，按住 Shift 键不放，在舞台中绘制 4 个嵌套的椭圆，效果如图 1-57 所示。

(7) 设置填充颜色为#DADADA、#EDE9EA、#B98834、#000000，由外至内填充颜色，效果如图 1-58 所示。

(8) 选择画笔工具（快捷键 B），设置填充颜色为白色#FFFFFF，为眼睛黑色的部分添加白色瞳孔，效果如图 1-59 所示。

(9) 使用选择工具选中眼睛边框部分，按 Del 键删除；然后拖动鼠标选择眼睛部分，将其组合，效果如图 1-60 所示。

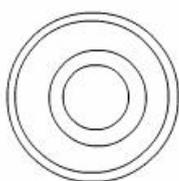


图 1-57 眼睛边框

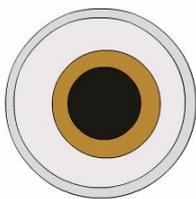


图 1-58 填充颜色

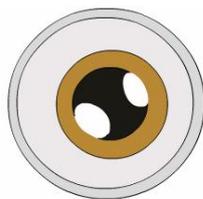


图 1-59 添加白色高光



图 1-60 删除边框

(10) 选择眼睛对象，复制一份，将两个眼睛都移动到大象头部合适的位置，使用任意变形工具调整大小，效果如图 1-61 所示。

(11) 设置填充颜色为#DCDCDA、#C6C7C4，分别填充大象鼻子的亮部和暗部，效果如图 1-62 所示。

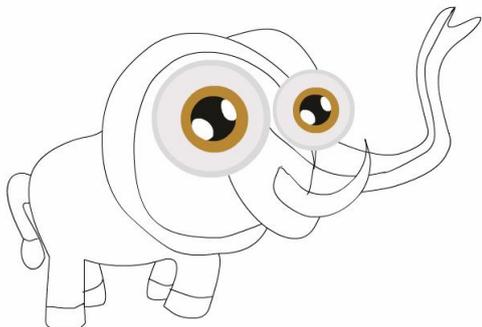


图 1-61 把眼睛放到大象头部

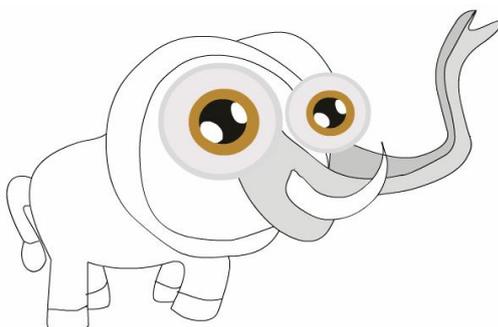


图 1-62 为鼻子添加颜色

(12) 设置填充颜色为#D3D3D3、#C6C6C4、#F0F0F0，分别填充大象耳朵的亮部、暗部以及另一只耳朵部分，效果如图 1-63 所示。

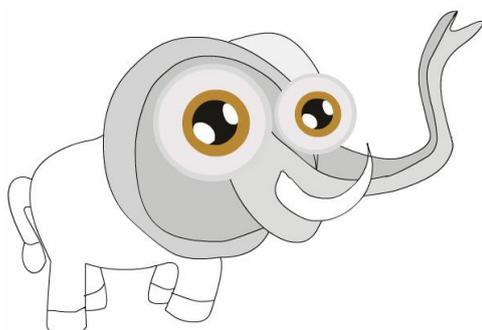


图 1-63 为大象头部上色

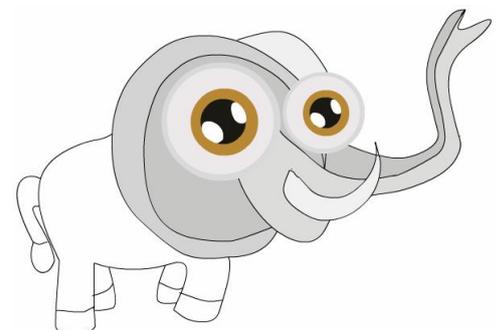


图 1-64 为象牙填色

(14) 设置填充颜色为#B4B4B4、#A1A1A1，分别填充大象身体的亮部和暗部，效果如图 1-65 所示。

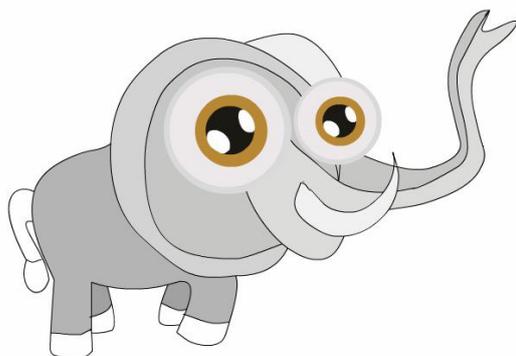


图 1-65 为大象身体填色

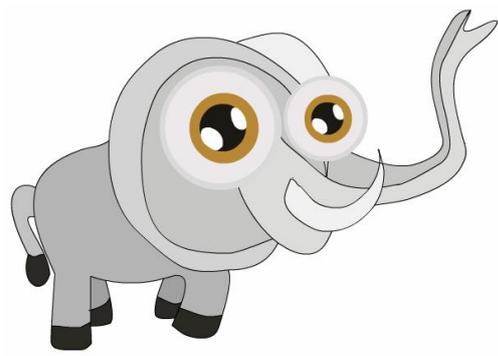


图 1-66 为大象尾巴和脚填色

(16) 使用选择工具选中大象边框线条部分，按 Del 键删除；然后选中大象对象，组合成一个整体，效果如图 1-67 所示。



图 1-67 删除边框线条

2. 狮子绘制

(1) 按快捷键 O 选择椭圆工具，设置笔触颜色为黑色#000000，笔触大小为 0.5，在舞台中绘制狮子的头部和身体，效果如图 1-68 所示。

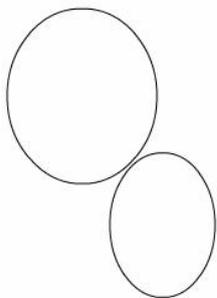


图 1-68 绘制两个椭圆

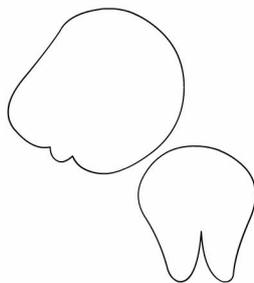


图 1-69 调整椭圆形状

(3) 使用铅笔工具（快捷键 Y）或者直线工具将狮子身体补充完成，效果如图 1-70 所示。

(4) 从大象对象中将眼睛的部分复制出来，粘贴到狮子头部，效果如图 1-71 所示。



图 1-70 完成狮子整体形状



图 1-71 添加狮子眼睛

(5) 设置填充颜色为#28140B、#7A675C、#4D301C，分别填充狮子毛发、毛发亮部和毛发暗部，效果如图 1-72 所示。

(6) 设置填充颜色为#F6F3B6、#FBBB62、#D99322，分别填充狮子的面部和耳朵，效果如图 1-73 所示。



图 1-72 给狮子毛发上色



图 1-73 给狮子面部上色

(7) 设置填充颜色为#DBA944、#C07A2A、#E59534，填充狮子的身体和尾巴，效果如图 1-74 所示。

(8) 设置填充颜色为#DB7268、#451503，填充狮子的鼻子部分，效果如图 1-75 所示。



图 1-74 给狮子身体上色



图 1-75 给狮子鼻子上色

(9) 使用选择工具选中狮子边框线条部分，按 Del 键删除；然后选中狮子对象，组合成一个整体，效果如图 1-76 所示。



图 1-76 删除边框线条

场景中其他几个动物大家可以按照类似的方法绘制出来，放置到画面中，再调整各个对象的叠放次序即可，具体操作方法不再赘述。完成之后的效果图如图 1-77 所示。



图 1-77 快乐的森林案例最终效果

拓展训练——海底世界

海底世界案例效果如图 1-78 所示。

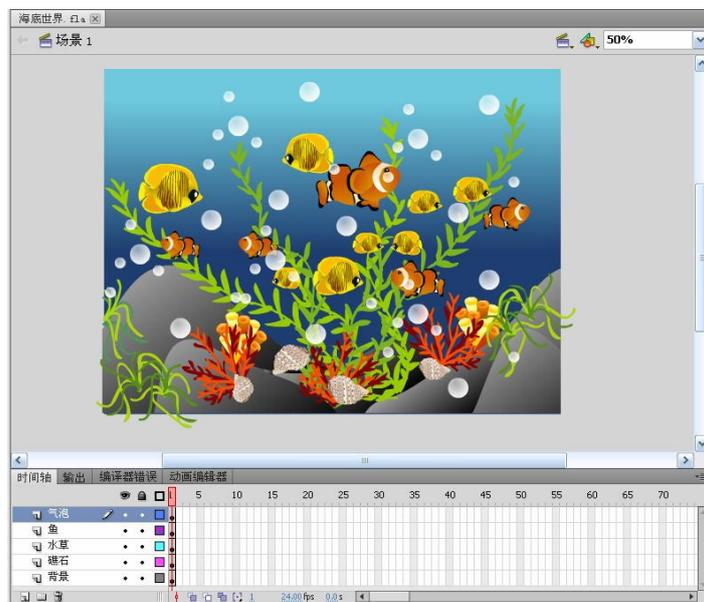


图 1-78 海底世界案例效果

海底世界构成元素提示：礁石、水草、珊瑚礁、海螺、鱼、气泡。

绘制工具提示：矩形工具、椭圆工具、铅笔工具、刷子工具、填充工具、渐变工具、吸管工具等。

案例详见海底世界.flw。