



“十四五”计算机专业创新型规划精品教材
全国计算机专业教材编写委员会专家审定

中文版 Flash

商业广告设计与网络动画制作

金正 朱敏 郭属刚 主编

天津出版传媒集团

 天津科学技术出版社

内 容 提 要

本书主要内容包括：动画角色与道具的绘制、动画场景的绘制、其他常见动画绘制、网页按钮的制作、网页导航的制作、简单网络动画的制作、基础交互动画制作、片头与开场动画的制作、Flash 网站全站制作、游戏角色与场景动画的制作、完整游戏的制作、商业广告制作、卡片与请柬的制作、课件的制作、动画短片的制作等。

本书可以作为职业院校的教学用书，也可以作为相关专业人员的参考用书。

图书在版编目 (CIP) 数据

中文版 Flash 商业广告设计与网络动画制作 / 金正, 朱敏, 郭属刚主编. —天津: 天津科学技术出版社, 2022. 8

ISBN 978-7-5742-0380-8

I. ①中… II. ①金… ②朱… ③郭… III. ①动画制作软件—高等教育—教材 IV. ①TP391.414

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2022) 第 133022 号

中文版 Flash 商业广告设计与网络动画制作

ZHONGWENBAN Flash SHANGYE GUANGGAO SHEJI YU WANGLUO DONGHUA ZHIZUO

责任编辑: 王 绚

责任印制: 赵宇伦

出 版: 天津出版传媒集团
天津科学技术出版社

地 址: 天津市西康路 35 号

邮 编: 300051

电 话: (022) 23332390

网 址: www.tjkjbs.com.cn

发 行: 新华书店经销

印 刷: 廊坊市国彩印刷有限公司

开本 889×1194 1/16 印张 19 字数 547 000

2022 年 8 月第 1 版第 1 次印刷

定价: 59.00 元

关于 Flash 动画

Flash 动画是目前网络上最流行的一种交互式动画，因其体积小、兼容性好、互动性强等诸多特点，被广泛应用于娱乐、教学、商业等多个领域。相比传统动画，Flash 动画不仅容易给人留下深刻的印象，也十分利于网络传播。

Flash 动画在商业领域十分常见，不论是网站网页，还是广告动画，甚至是课件演示都可以看到 Flash 动画的身影。其独有的视觉效果和感染力，成为各行各业宣传企业形象、推广产品的最佳方式。

本书内容安排

本书是介绍 Flash 商业广告与网络动画应用的实例教程。全书共 15 章，通过 300 个实例全面地介绍商业广告和网络动画制作过程中使用的各种知识和技术，帮助读者学习 Flash 动画的制作。全书内容如下：

第 1~3 章以动画角色、动画场景及其他常见动画的绘制来学习 Flash 动画的基础知识，通过动画角色、道具及场景绘制的学习，帮助读者打下一定的绘画基础。

第 4~6 章通过对网页按钮的制作、网页导航的制作、简单网络动画制作等内容的讲解，帮助读者全面掌握简单 Flash 动画的制作要领。

第 7~14 章通过对 Flash 网站全站制作、游戏角色与场景动画的制作、完整游戏的制作、商业广告的制作、卡片与请柬及课件制作等内容的讲解，帮助读者深入学习各领域在 Flash 中的应用。

第 15 章通过 MV 短片、公益短片、宣传短片及动画短片制作的讲解，帮助读者总结前面各章所学知识，将其化散为整，学习完整动画的制作。

本书内容全面、知识丰富。书中实例的操作性、趣味性和针对性都比较强，适合广大 Flash 爱好者学习，也可作为培训机构和各大院校的参考教程。

本书编写特色

零基础起步商业动画层层掌握	本书从 Flash 的卡通形象绘制到动画短片的制作，共用了 15 章的内容，从基础讲解、逐渐深入，涉及了 Flash 动画制作的每个知识点。每个实例是通过细致、层层递进的知识结构体系讲解，使读者真正从不会到熟练、从新手到高手
重点难点解读技巧提示穿插全书	全书共 300 个实例，每个实例中涉及的重点或难点，在提示内容中都会进行讲解，可以加深读者对 Flash 各工具和功能的认识和使用
动画类型细分商业应用全面讲解	本书将商业动画细致分类，并按章节介绍，包括动画角色、动画场景、网页按钮、网页导航、网络动画、交互动画、片头与开场动画、游戏角色与场景动画、完整游戏、商业广告、卡片与请柬及动画短片等，帮助读者全面学习商业动画的制作，并能应用到实际工作中
超清语音教学学习效率成倍提高	本书配套资源收录全书 300 个实例的高清语音视频教学，可以在家享受专家课堂式的讲解，成倍提高学习兴趣和效率

本书配套资源

本书配套资源包含了全书 300 个实例的源文件与素材，近 62 个小时的高清语音教学视频，生动、详细地讲解了每个实例的制作方法和过程。如同专业讲师现场演练，能成倍提高学习效率，真正的物超所值。

由于作者水平有限，书中错误疏漏之处在所难免。在感谢您选择本书的同时，也希望您能够把对本书的意见和建议告诉我们。

编者



目录 CONTENTS

第1章 动画角色与道具的绘制

实例001	人物角色类——动画人物的绘制	1
实例002	人物角色类——漫画人物的绘制	2
实例003	人物角色类——插画人物的绘制	3
实例004	人物角色类——Q版人物的绘制	4
实例005	人物角色类——写实人物的绘制	5
实例006	动物角色类——猫头鹰的绘制	5
实例007	动物角色类——猫咪的绘制	7
实例008	动物角色类——蜻蜓的绘制	7
实例009	角色表情类——普通表情的绘制	8
实例010	角色表情类——夸张表情的绘制	9
实例011	角色动作类——人物跑步的绘制	10
实例012	角色动作类——夸张动作的绘制	11
实例013	游戏道具类——武器的绘制	11
实例014	游戏道具类——盾牌的绘制	12
实例015	日常道具类——沙发的绘制	13
实例016	日常道具类——台灯的绘制	14
实例017	交通道具类——摩托车的绘制	15
实例018	交通道具类——汽车的绘制	16
实例019	交通道具类——飞机的绘制	16
实例020	植物道具类——白菜的绘制	17
实例021	植物道具类——树木的绘制	18
实例022	植物道具类——花朵的绘制	18

第2章 动画场景的绘制

实例023	季节场景类——春景郊外绘制	20
实例024	季节场景类——夏季海滩绘制	21
实例025	季节场景类——秋季农景绘制	21
实例026	季节场景类——冬季街道雪景绘制	22
实例027	自然场景类——海景绘制	24
实例028	自然场景类——郊外风光绘制	25
实例029	建筑场景类——城市建筑绘制	26

实例030	建筑场景类——卡通建筑绘制	26
实例031	室内场景类——儿童卧室绘制	27
实例032	室内场景类——客厅绘制	27
实例033	室外场景类——街道1绘制	28
实例034	室外场景类——街道2绘制	29
实例035	室外场景类——公园一角绘制	29

第3章 其他常见动画绘制

实例036	卡通类——卡通桌面壁纸绘制	31
实例037	漫画类——病房漫画场景绘制	32
实例038	卡通类——卡通头像绘制	33
实例039	图标类——按钮绘制	34
实例040	图标类——软件图标绘制	36
实例041	图标类——公司LOGO绘制	36
实例042	网站类——静态banner绘制	37
实例043	界面类——聊天界面绘制	39
实例044	图标类——对话框绘制	39
实例045	图标类——手机UI图标绘制	40
实例046	界面类——App界面绘制	41
实例047	其他常见动画——网页ICON图标绘制	42
实例048	其他常见动画——企业标识绘制	42

第4章 网页按钮的制作

实例049	手机按钮——制作质感按钮	43
实例050	导航按钮——制作拉绳式按钮	46
实例051	网页按钮——制作发光按钮	49
实例052	网页按钮——制作水平移动滑块按钮	49
实例053	网页按钮——制作前浮式按钮	53
实例054	网页按钮——制作放大变色按钮	55
实例055	网页按钮——制作弹出式按钮	55
实例056	网页按钮——制作边缘发光按钮	56
实例057	网页按钮——制作指针按钮	56
实例058	网页按钮——制作弹性按钮	58

实例059	照片查看器——制作按钮缩览图	58
实例060	音乐播放器——制作播放/暂停按钮	60
实例061	网页按钮——制作旋转按钮	62
实例062	网页按钮——制作便签式按钮	62
实例063	网页按钮——制作控制滑动按钮	65
实例064	游戏菜单——制作展开与关闭按钮	65
实例065	网页按钮——制作照片按钮	67
实例066	网页按钮——制作缩放滑块按钮	67
实例067	网页按钮——制作放大镜按钮	69
实例068	导航按钮——制作简易浮动按钮	70
实例069	网页按钮——按钮控制地图位置	70

第5章 网页导航的制作

实例070	网页导航——侧边展开导航	72
实例071	网页导航——横向滑动导航	75
实例072	网页导航——向右展开导航	77
实例073	网页导航——收缩式导航	78
实例074	网页导航——伸缩式导航	82
实例075	网页导航——扩散式导航	84
实例076	网页导航——挤开式导航	84
实例077	网页导航——展开式导航	84
实例078	网页导航——触发式导航	85
实例079	网页导航——经典下拉菜单	88
实例080	网页导航——弹性下拉线式导航	88
实例081	网页导航——切换式导航	89
实例082	网页导航——企业导航	89
实例083	网页导航——海豚跳导航	89
实例084	网页导航——简易导航	92
实例085	网页导航——汽车导航	93
实例086	网页导航——QQ导航	97
实例087	网页导航——彩色导航	97
实例088	网页导航——快递导航	97
实例089	网页导航——发光导航	100

第6章 简单网络动画的制作

实例090	GIF动图——聊天表情	101
实例091	GIF动图——卡通信纸	102
实例092	加载动画——金属质感Loading	103
实例093	加载动画——创意网站Loading	104
实例094	加载动画——转动加载	105
实例095	简单动画——光线与光斑	106
实例096	简单动画——闪光效果	106
实例097	简单动画——星光闪烁	106
实例098	简单动画——网页电脑打字	107
实例099	简单动画——闪光文字	108
实例100	简单动画——网页日历与时间	108
实例101	简单动画——图片缩放	109
实例102	简单动画——音乐播放器	109

实例103	简单动画——常见漫画动画	113
实例104	简单广告——轮播广告	113
实例105	简单广告——折角广告	115
实例106	网页界面——注册界面	115

第7章 基础交互动画制作

实例107	键盘控制对象——飞机移动	116
实例108	鼠标特效——变换鼠标指针形状	117
实例109	鼠标特效——点蜡烛	117
实例110	鼠标特效——避开鼠标	119
实例111	鼠标控制对象——樱花开放	119
实例112	鼠标控制对象——背景的移动	120
实例113	鼠标控制对象——对象的移动	120
实例114	鼠标跟随——飞舞的花瓣	121
实例115	脚本控制——仿真计算器	121
实例116	脚本控制——多功能绘画板	123
实例117	脚本控制——像素画画板	126
实例118	脚本控制——随机出现的云	126
实例119	脚本控制——RGB调色效果	127
实例120	脚本控制——拾色器	129
实例121	脚本控制——翻页时钟	129
实例122	脚本控制——定时闹钟	130
实例123	脚本控制——趣味时钟	132
实例124	脚本控制——简易计时器	132
实例125	脚本控制——时间停留器	133
实例126	脚本控制——改变右键菜单	134
实例127	脚本控制——控制速度和方向	134
实例128	交互动画——全功能电子杂志	135
实例129	交互动画——地图放大缩小显示	135
实例130	交互动画——控制显示区域	136
实例131	交互动画——打开本地文件	137
实例132	交互动画——逗兔子	137

第8章 片头与开场动画的制作

实例133	网站片头——房地产网片头制作	138
实例134	网站片头——比萨网站片头制作	140
实例135	网站片头——画轴片头制作	141
实例136	网站片头——女性网站片头	142
实例137	网站片头——企业网站片头制作	142
实例138	网站片头——个性伸展灯泡	144
实例139	网站片头——卡通网站片头	144
实例140	网站片头——卡通网站片头2	146
实例141	网站片头——美食网站片头制作	146
实例142	网站片头——品牌服装网站片头	148
实例143	网站片头——儿童网站片头	148
实例144	网站片头——摩托网站片头	149

实例145	网站片头——古典中国风片头	150
实例146	网站片头——多彩网站	152
实例147	开场动画——唯美雨景	152
实例148	开场动画——薰衣草开场动画	154
实例149	开场动画——水墨画开场	154
实例150	开场动画——动物园开场	154
实例151	开场动画——游乐园开场	156
实例152	开场动画——网站首页开场动画	156
实例153	开场动画——四季交替动画	157
实例154	开场动画——四季切换	158
实例155	开场动画——活动开场动画	158
实例156	开场动画——车展开场动画	160

第9章 Flash网站全站制作

实例157	Flash网站制作——商业公司网站	161
实例158	Flash网站制作——房地产网站	163
实例159	Flash网站制作——美容网站全站	163
实例160	Flash网站制作——彩色全站	164
实例161	Flash网站制作——绿色生态网站	166
实例162	Flash网站制作——个人特色网站	167
实例163	Flash网站全站——餐饮公司网站	171
实例164	Flash网站全站——菱形公司网站	173
实例165	Flash网站全站——黑色商务公司网站	173
实例166	Flash网站全站——圆形界面网站	174
实例167	Flash网站全站——简易公司网站	174
实例168	Flash网站全站——结婚网站	175
实例169	Flash网站全站——复古型网站	176
实例170	Flash网站全站——卡通风格网站	178
实例171	Flash网站全站——摄影网站	179
实例172	Flash网站全站——极简网站	179
实例173	Flash网站全站——旅游网站	180
实例174	Flash网站全站——蓝色星际网站	182
实例175	Flash网站全站——美容网站	182
实例176	Flash网站全站——轮滑俱乐部	183

第10章 游戏角色与场景动画的制作

实例177	人物角色动作——角色转身	184
实例178	人物角色动作——侧面奔跑	186
实例179	动物角色动作——老鹰飞翔	187
实例180	动物角色动作——白马奔跑	188
实例181	动物拟人动作——正面行走	189
实例182	动物拟人动作——侧面行走	189
实例183	场景动画——向日葵生长	189
实例184	场景动画——树叶生长	191
实例185	场景动画——海浪滔滔	192
实例186	场景动画——雪花堆积	192
实例187	场景动画——水花溅起	193

实例188	场景动画——日出	194
实例189	场景动画——春天郊外风光	194
实例190	场景动画——秋天麦田风光	195
实例191	场景动画——樱花飘落	196
实例192	场景动画——窗外风景	197
实例193	场景动画——下雨	198
实例194	场景动画——风吹动画	199
实例195	场景动画——雷电交加	200
实例196	场景动画——下雪	200
实例197	场景动画——燃烧的火焰	201
实例198	场景动画——燃烧的火焰2	203
实例199	场景动画——燃放鞭炮	203
实例200	场景动画——炸弹爆炸	204
实例201	场景动画——爆炸烟雾	205
实例202	场景动画——冒泡	206
实例203	场景动画——城市昼夜交替	206
实例204	场景动画——舞台聚光灯	207

第11章 完整游戏的制作

实例205	游戏制作——打地鼠游戏	208
实例206	游戏制作——打鸭子游戏	209
实例207	游戏制作——贪吃兔游戏	210
实例208	游戏制作——贪吃毛毛虫游戏	211
实例209	游戏制作——贪吃蛇游戏	211
实例210	游戏制作——找不同游戏	212
实例211	游戏制作——美女找茬游戏	214
实例212	游戏制作——远离泡泡	214
实例213	游戏制作——遥控车游戏	215
实例214	游戏制作——射箭游戏	216
实例215	游戏制作——桌球游戏	217
实例216	游戏制作——网球游戏	218
实例217	游戏制作——拯救屈原	219
实例218	游戏制作——纸牌游戏	219
实例219	游戏制作——棋子游戏	220
实例220	游戏制作——蜗牛赛跑游戏	220
实例221	游戏制作——赛马游戏	221
实例222	游戏制作——气泡游戏	222
实例223	游戏制作——填充游戏	222
实例224	游戏制作——水果机游戏	224
实例225	游戏制作——英文打字	224
实例226	游戏制作——苹果打字游戏	225
实例227	游戏制作——美女拼图	225
实例228	游戏制作——太空战机	227
实例229	游戏制作——手枪游戏	227

第12章 商业广告制作

实例230	汽车广告——新品上市	228
-------	------------	-----

实例231	化妆品广告——单品宣传广告	231
实例232	化妆品广告——单品宣传广告2	232
实例233	游戏广告——武器选择	233
实例234	游戏广告——游戏宣传	234
实例235	游戏广告——网游公测	236
实例236	游戏广告——武林悬赏令	236
实例237	横幅广告——剪纸喜庆广告	238
实例238	活动广告——淘宝注册有礼	238
实例239	活动广告——联通缴费	240
实例240	活动广告——设计比赛广告	240
实例241	活动广告——饮料活动	241
实例242	食品广告——特价促销	242
实例243	食品广告——饮料新品	243

第13章 卡片与请柬的制作

实例244	卡片制作——告白卡片	244
实例245	卡片制作——爱情卡片	245
实例246	卡片制作——爱情卡片2	247
实例247	卡片制作——关心卡片	247
实例248	卡片制作——漂流瓶	247
实例249	贺卡制作——国庆卡片	248
实例250	贺卡制作——端午贺卡	249
实例251	贺卡制作——劳动节贺卡	249
实例252	贺卡制作——劳动节贺卡2	250
实例253	贺卡制作——生日贺卡	251
实例254	贺卡制作——元旦贺卡	251
实例255	贺卡制作——元旦贺卡2	253
实例256	贺卡制作——万圣节卡片	253
实例257	贺卡制作——万圣节贺卡2	254
实例258	贺卡制作——中秋贺卡	255
实例259	贺卡制作——感恩节贺卡	255
实例260	贺卡制作——教师节贺卡	256
实例261	贺卡制作——圣诞节贺卡	257
实例262	贺卡制作——儿童节贺卡	258
实例263	贺卡制作——新年贺卡	258
实例264	贺卡制作——年年有余	260
实例265	请柬制作——结婚请帖	260
实例266	请柬制作——结婚邀请函	261

第14章 课件的制作

实例267	数学课件——几何基础知识	262
实例268	数学课件——勾股定理的应用	263
实例269	数学课件——正数与负数	264
实例270	数学课件——生活中的平面图	265
实例271	数学课件——不同角度看	266
实例272	英语课件——看图学英文	266

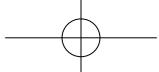
实例273	体育课件——鱼跃前滚翻	267
实例274	旅游课件——雨中登泰山	268
实例275	语文课件——两小儿辩日	268
实例276	语文课件——赠汪伦	268
实例277	语文课件——语文填空题	270
实例278	语文课件——小学识字	271
实例279	物理课件——电磁感应	272
实例280	物理课件——牛顿第一定律	272
实例281	物理课件——匀变速直线运动的规律	273
实例282	物理课件——动量守恒定律	273
实例283	物理课件——变压器的基本操作	274
实例284	物理课件——导体和绝缘体	275
实例285	物理课件——平抛运动演示	275

第15章 动画短片的制作

实例286	MV短片——爱在深秋	276
实例287	MV短片——真心话	278
实例288	MV短片——个人演唱会	278
实例289	MV制作——爱的长久	280
实例290	公益短片——节约用电	280
实例291	公益短片——节约用水	282
实例292	公益短片——安全用电	283
实例293	宣传短片——航空公司宣传	283
实例294	宣传短片——摄影展宣传	285
实例295	宣传短片——电影宣传	285
实例296	宣传短片——品牌宣传	286
实例297	动画短片——两小儿辩日	287
实例298	动画短片——爱的伤害	289
实例299	动画短片——爱的礼物	290
实例300	动画短片——爆炸片段	292

实例欣赏

.....293



第 1 章 动画角色与道具的绘制

在动画的创作中，角色与道具的塑造占有极其重要的地位。它直观地传递着整个动画片的情节、风格等，在商业动画片中尤其重要。

角色设计在动画、游戏等制作中处于核心地位，具有独特的行为以及鲜明个性的动画角色能够在观众的脑海中留下深刻的印象。同时角色也是品牌衍生的基础，用动画角色形象设计的广告、包装随处可见，各类动漫玩具、动漫游戏、动漫图书等周边产品已广泛地被大众接受，角色的系列产品开发对于动画的投资商来说可以带来高额回报。

动画道具在动画、游戏等作品中交代了故事的背景，它不仅仅是渲染场景的重要元素，也是动画片中主人公所爱好、所依赖的重要物品。好的动画道具是有个性、有生命力的标志性符号，它能丰富画面的效果，甚至有时候能烘托出主人公的情感。



实例001 人物角色类——动画人物的绘制

动画角色是一部动画作品成功的关键所在，甚至能够决定整个作品的命运。

案例设计分析

设计思路

人物造型的设计要注意彰显个性，人物的性格主要通过着装、动作进行体现。本实例人物绘制的关键在于先使用线条工具、椭圆工具等绘图工具绘制人物线稿，再使用钢笔工具细致刻画，最后使用颜料桶工具着色。为清晰地表现绘制流程及方便修改，每个步骤分图层绘制，因此图层的运用也十分关键。

案例效果剖析

本实例绘制的动画人物角色效果如图1-1所示。



图1-1 效果展示

案例技术要点

本实例中主要用到的功能及技术要点如下。

- 线条工具与椭圆工具：使用线条工具、椭圆工具绘制形象大致轮廓。
- 选择工具：使用选择工具调整轮廓线。
- 钢笔工具：使用钢笔工具绘制平滑的线条及刻画细节。
- 颜料桶工具：使用颜料桶工具为封闭的图形填充颜色。

案例制作步骤



导学视频

① 选择工具箱中的 (刷子工具)，调整笔触大小和形状，在舞台上先绘制角色的大致外形，如图1-2所示。

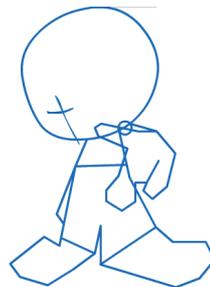


图1-2 绘制角色的大致形象

② 使用 (钢笔工具) 将平滑的线条标出，如图1-3所示。

提示

因为身体和手势会重合，所以在绘制手势时一定要记得新建图层，避免后面清理线条造成麻烦。



图1-3 用钢笔工具标出线条

③ 新建一个图层，勾勒五官，如图1-4所示。



图1-4 勾勒五官

④ 使用相同的方法，使用P（钢笔工具）标出平滑的线条，如图1-5所示。



图1-5 标出平滑线条

⑤ 使用相同的方法，将头发、帽子和服饰简易标出，如图1-6所示。



图1-6 简易标出

⑥ 刻画手指、眼珠、服装纹理等细节，完成线稿的绘制，如图1-7所示。



图1-7 删除多余线条

提示

线稿完成后，不要着急填色，先将绘制辅助线条的图层锁定，全选所有平滑线条并复制，新建图层后进行粘贴，再将多余的线条一一删除，就可以为线稿填充颜色了。

⑦ 使用G（颜料桶工具）对其填充颜色，完成人物的绘制，如图1-8所示。

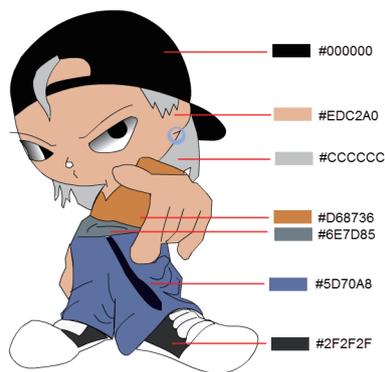


图1-8 填充颜色后的效果

实例002 人物角色类——漫画人物的绘制

漫画人物不同于动画人物之处在于，漫画人物根据情节的需求会将动作或表情进行夸张变形处理，具有讽刺与幽默的特点。

案例设计分析

设计思路

设计漫画人物时，为了产生强烈的视觉反差，只需要抓住某个特点进行最大化的夸张即可。本实例将制作一个贪官形象的漫画，人物设计主要通过刻画肥胖的身体和细小的腿，形成反差；再制作其一手高举清廉旗帜，一手背地里贪污受贿画面，将赤裸裸的腐败形象表现出来。

本实例使用多种绘图工具绘制人物的线稿与细节，使用颜料桶工具为不同的区域填充颜色，最后使用文本工具输入文字。

案例效果剖析

本实例绘制的漫画人物效果如图1-9所示。



图1-9 效果展示

案例技术要点

本实例中主要用到的功能及技术要点如下。

- 绘图工具：使用线条工具、椭圆工具、钢笔工具等多种绘图工具绘制人物线稿。
- 颜料桶工具：使用颜料桶工具为图形填充颜色。
- 文本工具：使用文本工具输入文字。

案例制作步骤



导学视频

① 使用（椭圆工具）绘制两个圆分别当做头部和肚子，再使用（线条工具）进行连接、勾勒，大致效果如图1-10所示。

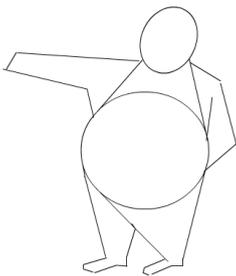


图1-10 绘制人物轮廓

② 新建一个图层后，使用（钢笔工具）对轮廓进行描线，其效果如图1-11所示。

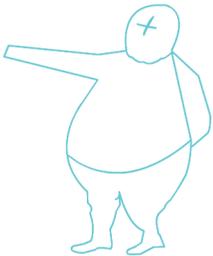


图1-11 描线

③ 新建一个图层，用（线条工具）将人物的服装大致绘制出来，如图1-12所示。



图1-12 绘制服饰

④ 新建一个图层，继续勾勒五官，如图1-13所示。



图1-13 绘制五官

⑤ 新建一个图层，使用（钢笔工具）描线，将五官及脸部的赘肉等细节进行处理，如图1-14所示。



图1-14 细节处理

⑥ 新建一个图层，对旗帜进行刻画，对其藏在背后的手及“赃物”进行绘制，使用（文本工具）输入文字，如图1-15所示。



图1-15 绘制道具

⑦ 描线完成后，将辅助图层锁定。全选其他图层，并对所选内容进行复制，新建图层后进行粘贴，最终线稿如图1-16所示。



图1-16 删除多余线条

⑧ 使用（颜料桶工具）对其填充颜色，并修改文本颜色为白色，如图1-17所示。

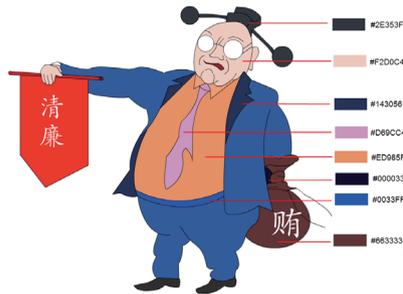


图1-17 填充颜色后的效果

实例003 人物角色类——插画人物的绘制

我们平常所看的报纸、杂志、各种刊物或儿童图画书中，在文字间所加插的图画，统称为插画。插画不但能突出主题思想，还能增强艺术感染力。

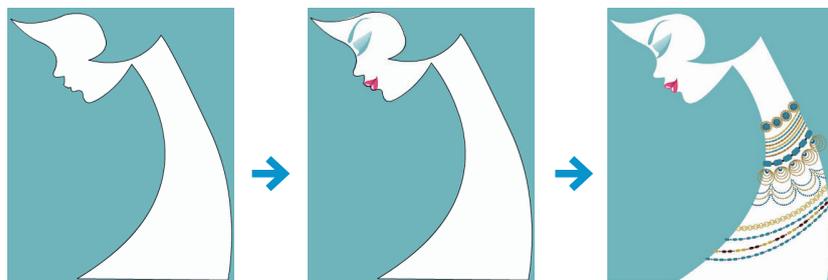
案例设计分析

设计思路

插画人物简化了人物细节，注重表现特点。本实例使用钢笔工具绘制出插画人物的轮廓，使用颜料桶工具为图形填充颜色。对于多个重复的图形，可以按住Ctrl键进行快速复制并按Q键调整图形的大小与角度。

案例效果剖析

本实例绘制的插画人物效果如图1-18所示。



绘制线稿与填色

细节刻画

图1-18 效果展示

案例技术要点

本实例中主要用到的功能及技术要点如下。

- 钢笔工具：使用钢笔工具勾勒平滑的轮廓曲线。
- 颜料桶工具：使用颜料桶工具对封闭的图形进行颜色填充。
- 椭圆工具：使用椭圆工具绘制项链，使用选择工具调整椭圆弧度。
- 快速复制：选择对象后，按住Ctrl键拖动即可快速进行复制。
- 任意变形：使用任意变形工具的快捷键Q调整复制图形的角度与大小。



导学视频

实例004 人物角色类——Q版人物的绘制

Q版人物以其夸张的造型、可爱的特点深深吸引着广大动漫爱好者。所谓Q版人物，是指头身比例小于正常头身比例的人物。通常有立七坐五盘三半的说法，是指正常人在站立的情况下是七个头的比例，坐着是五个头的比例，而盘坐着则是三个半头的比例。在动漫人物的绘制中，人物的头身比可以根据实际情况进行设定。但是Q版人物的绘制通常是指四个头比例以下的人物。

案例设计分析

设计思路

本实例绘制的Q版人物为二头身Q版人物，二头身即人物是两个头身比例的人物。二头身Q版人物的头占整个人物的一半，因此头部的刻画是极其重要的。一般情况下，二头身的人物身体许多细节都被故意省略掉了，所以，Q版人物的手脚不用细致刻画，画出大概即可。

使用绘图工具将Q版人物的身体比例进行大致设定，然后在新建的图层中绘制主要线稿，并在确定最终形象后删除多余的线条，填充颜色即可。

案例效果剖析

本实例绘制Q版人物的效果如图1-19所示。



图1-19 效果展示

案例技术要点

本实例中主要用到的功能及技术要点如下。

- 绘图工具：使用椭圆工具、线条工具、钢笔工具等绘图工具绘制人物的线稿轮廓。
- 选择工具：使用选择工具调整线条的弧度。
- 颜料桶工具：使用颜料桶工具为图形填充主体颜色与阴影颜色。



导学视频

案例制作步骤

① 新建一个空白文档，使用（椭圆工具）在舞台中绘制椭圆作为人物头部轮廓，并用（选择工具）进行调整，然后使用（线条工具）大致勾勒出体型，如图1-20所示。

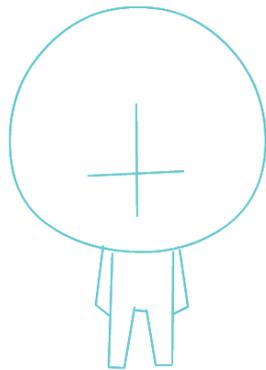


图1-20 绘制人物轮廓

② 新建一个图层，使用（钢笔工具）根据“图层1”图层中的头部轮廓，绘制出发丝以及五官的位置，如图1-21所示。



图1-21 绘制头部

③ 新建一个图层，根据“图层1”图层中绘制的身体外貌，绘制大致体型，如图1-22所示。



图1-22 描线

④ 新建一个图层，进一步绘制刘海及服饰，如图1-23所示。



图1-23 绘制刘海及服饰

⑤ 新建一个图层，将前面所有图层上的内容复制后，粘贴在此图层上。删除多余线条，并绘制阴影区域，完成线稿，如图1-24所示。



图1-24 删除多余线条

⑥ 使用  (颜料桶工具) 填充颜色，如图1-25所示。

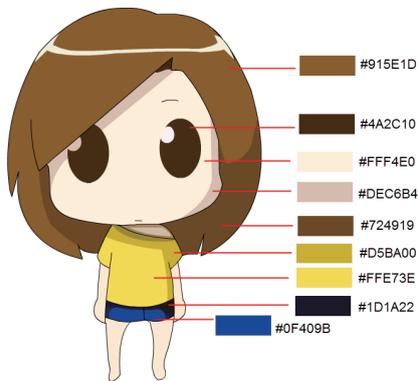


图1-25 填充颜色后的效果

实例005 人物角色类——写实人物的绘制

写实人物的绘制相比其他风格人物的绘制要难一点。

案例设计分析

设计思路

写实人物本身要接近于日常生活中的真人，五官、身体比例、动态都没有进行夸张的处理，相对接近真实人物。绘制写实人物脸部是难点与重点之处。因此，本实例在绘制写实人物时，将重点放在人物的五官上。参考身边的人，将五官写实绘制；根据人体对称的原理，绘制相应的图形后复制并水平翻转；根据光影原理，将阴影与高光颜色进行区分填充，表现人物的立体感。

案例效果剖析

本案例绘制的写实人物效果如图1-26所示。

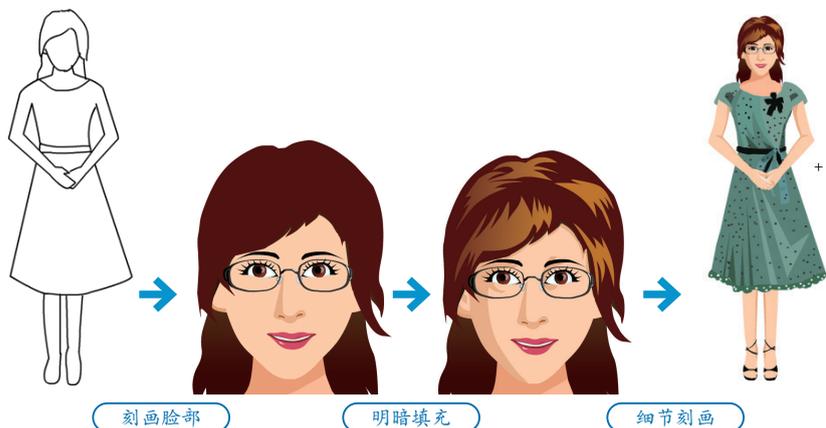


图1-26 效果展示

案例技术要点

本实例中主要用到的功能及技术要点如下。

- 图层的应用：新建不同的图层，在相应的图层中绘制相应的对象，以及对图层锁定，便于绘制与修改。
- 复制与水平翻转：对于对称的五官、四肢，可将图形复制后进行水平翻转。
- 颜色填充：人物填充需要先对主体颜色进行填充，再对高光与阴影进行填充，以表现其立体感。



导学视频

实例006 动物角色类——猫头鹰的绘制

在动画、游戏等作品中，除了人物角色外，动物角色也占有很重要的地位。

案例设计分析

设计思路

由于鸟类体型偏小，因此身体部分的绘制可以简化，鸟类角色的绘制关键在于表现其翅膀与头部，根据不同鸟类来重点刻画其鸟类特征。本实例绘制的猫头鹰，关键在于表现猫头鹰的眼睛。在制作本实例时，使用绘图工具绘制身体，使用椭圆工具将猫头鹰的眼睛进行重点绘制，使用颜料桶工具填充颜色，使眼睛表现得更为传神。最后绘制树枝，使猫头鹰更加形象。

案例效果剖析

本实例绘制的猫头鹰效果如图1-27所示。



图1-27 效果展示

案例技术要点

本实例主要用到的功能及技术要点如下。

- 渐变填充：使用“颜色”面板调整渐变色，为颜色填充径向渐变。
- 图层应用：分图层绘制图形，设置遮罩层并调整图层顺序，显示最终效果。



导学视频

案例制作步骤

1 使用 \odot （椭圆工具）绘制圆，并使用 Pencil （铅笔工具）绘制出其他图形，接着使用 V （选择工具）调整图形后填充颜色，将多余的线条删除，如图1-28所示。

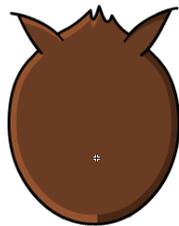


图1-28 绘制身体轮廓

2 新建“图层2”图层，绘制翅膀。新建“图层3”图层，移动图层至底层，绘制尾巴，填充颜色，效果如图1-29所示。



图1-29 绘制翅膀和尾巴

3 新建“图层4”图层，使用 \odot （椭圆工具）绘制图形并填充颜色，如图1-30所示。



图1-30 绘制眼眶

4 新建“眼睛”图形元件，使用 \odot （椭圆工具）绘制椭圆，设置填充颜色为径向渐变，调整渐变色，如图1-31所示。

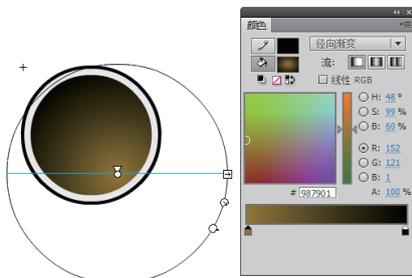


图1-31 调整渐变色

5 新建一个图层，使用 \odot （椭圆工具）绘制椭圆，如图1-32所示。

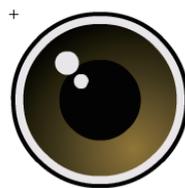


图1-32 绘制眼睛

6 新建一个图层，绘制半圆，并设置填充色标值为Alpha 29%的白色到透明的线性渐变，调整渐变色，如图1-33所示。

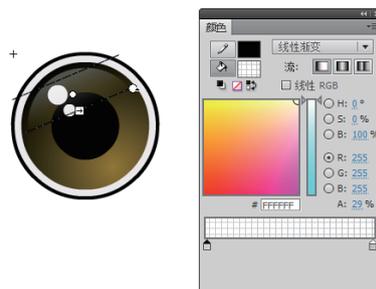


图1-33 调整渐变色

7 回到主舞台中，将“眼睛”元件拖入舞台中两次，如图1-34所示。



图1-34 拖入眼睛

8 新建“图层5”图层，复制“图层4”图层中的图形，粘贴到当前位置。设置该图层为遮罩层，效果如图1-35所示。



图1-35 设置遮罩层

9 新建“图层6”图层，使用（钢笔工具）绘制眉毛，如图1-36所示。



图1-36 绘制眉毛

10 新建“图层7”图层，绘制嘴巴。再新建“图层8”图层，调整至“图层7”图层的下方，绘制图形，如图1-37所示。



图1-37 绘制嘴巴

11 新建“图层9”图层，绘制鹰爪并填充颜色，如图1-38所示。



图1-38 绘制鹰爪

12 新建“图层10”图层，调整至“图层9”图层的下方，绘制树枝，完成后的效果如图1-39所示。



图1-39 最终效果

实例007 动物角色类——猫咪的绘制

猫是动画中出场最多的动物之一，国产动画中，猫一般是以为娇小可爱的形象示人。

案例设计分析

设计思路

猫咪绘制在于把握它的形态与特征。本实例绘制的是偏写实的猫咪，通过线条将猫咪的形态细节全部表现出来，使用颜料桶工具为不同的区域填充基本色，然后绘制明暗交界线，填充高光与阴影。

案例效果剖析

本实例绘制的猫咪效果如图1-40所示。



图1-40 效果展示

案例技术要点

本实例中主要用到的功能及技术要点如下。

- 绘图工具：使用多种绘图工具绘制线稿。
- 选择工具：使用选择工具调整线条。
- 颜料桶工具：使用颜料桶工具为图形填充颜色。



导学视频

实例008 动物角色类——蜻蜓的绘制

昆虫类动物身体虽小，但细节刻画也十分重要。

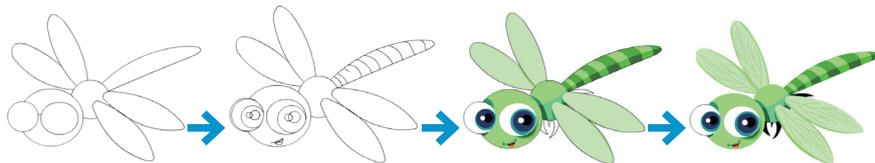
案例设计分析

设计思路

本实例绘制的蜻蜓，对两个大眼睛及嘴巴部分进行了拟人化的处理，其他部分则突出蜻蜓的特色。在制作实例时，使用钢笔工具绘制身体，使用椭圆工具绘制眼睛，使用钢笔工具刻画细节，并使用颜料桶工具填充颜色。

案例效果剖析

本实例绘制的蜻蜓效果如图1-41所示。



绘制线稿

填充颜色

修改线条

案例技术要点

本实例中主要用到的功能及技术要点如下。

- 椭圆工具：使用椭圆工具绘制基本线稿。
- 颜料桶工具：使用颜料桶工具填充颜色。
- “颜色”面板：在“颜色”面板中选择明暗的颜色。



导学视频

实例009 角色表情类——普通表情的绘制

表情是五官的变化，因此表情绘制的重点在于处理五官。

案例设计分析

设计思路

人物角色表情可以表现一个角色的特点。人物开心时眼睛呈弧形，嘴巴张开。把握这些后，使用绘图工具绘制出开口笑的表情动作，线稿完成后填充颜色即可。

案例效果剖析

本实例绘制的角色普通表情效果如图1-42所示。



绘制线稿

填充颜色

图1-42 效果展示

案例技术要点

本实例中主要用到的功能及技术要点如下。

- 椭圆工具：使用椭圆工具绘制头部的多个圆。
- 线条工具：使用线条工具绘制眉毛、眼睛等。
- 颜料桶工具：使用颜料桶工具为图形填充颜色。



导学视频

案例制作步骤

① 使用（椭圆工具）绘制头部，如图1-43所示。

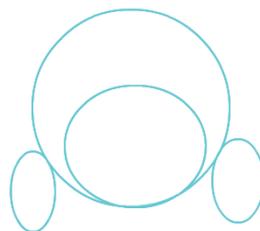


图1-43 绘制头部轮廓

② 继续使用（椭圆工具）绘制脸部，使用（线条工具）绘制眉毛与眼睛，如图1-44所示。



图1-44 绘制五官

③ 使用（钢笔工具）对头部细节进行完善，如图1-45所示。



图1-45 描线

④ 新建一个图层，将其他图层上的内容全部复制并粘贴到该图层中。选择多余的线条，按Delete键删除，效果如图1-46所示。



图1-46 删除多余线条

⑤ 设置填充颜色，使用（颜料桶工具）进行填充，效果如图1-47所示。

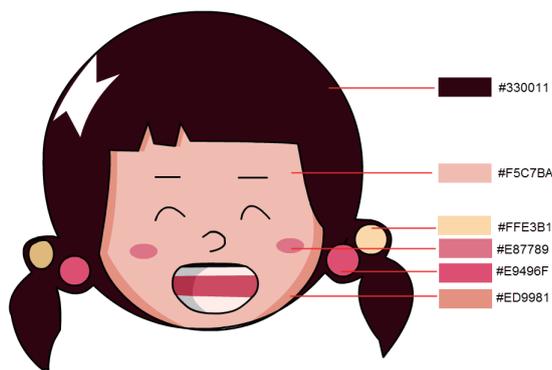


图1-47 填充颜色后的效果

实例010 角色表情类——夸张表情的绘制

夸张，即夸大的意思，将人物的某个动作或表情通过绘画的方式夸大，而这些动作表情是人类平常生活所达不到的。

案例设计分析

设计思路

夸张表情是将表情进行夸张处理，使其更能体现表情特色，本实例绘制的夸张表情将眼睛、嘴巴进行放大处理，更能体现人物的惊讶。将人物头部看成是多个几何形体的组合，并使用椭圆工具、矩形工具绘制头部结构，使用钢笔工具绘制细节，然后使用颜料桶工具填充颜色。

案例效果剖析

本实例绘制的角色夸张表情效果如图1-48所示。



图1-48 效果展示

案例技术要点

本实例中主要用到的功能及技术要点如下。

- 椭圆工具与矩形工具：使用两种工具绘制头部结构。
- 线条工具：使用线条工具绘制形象大致轮廓。
- 选择工具：使用选择工具调整线条。
- 颜料桶工具：使用颜料桶工具为图形填充颜色。



导学视频

案例制作步骤

① 使用（椭圆工具）和（矩形工具）绘制人物头部，如图1-49所示。

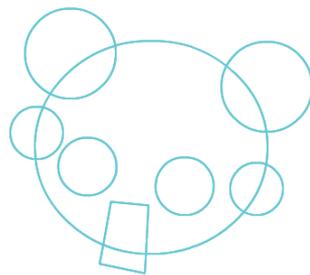


图1-49 绘制头部轮廓

② 使用（线条工具）勾勒人物头发外形，如图1-50所示。

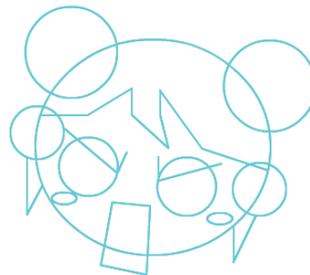


图1-50 勾勒人物头发外形

③ 使用（钢笔工具）绘制头发细节，如图1-51所示。

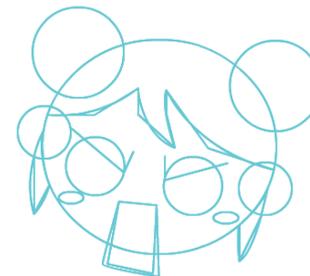


图1-51 描线

④ 使用（钢笔工具）绘制出阴影区域，如图1-52所示。

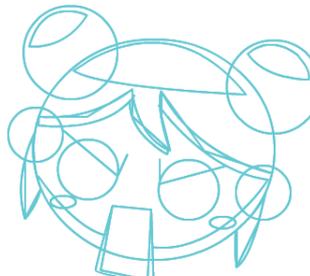


图1-52 绘制阴影

⑤ 将图层上所有内容进行复制，并粘贴到新图层上，删除多余线条，完成线稿，如图1-53所示。



图1-53 删除多余线条

⑥ 使用  (颜料桶工具) 填充颜色, 效果如图1-54所示。

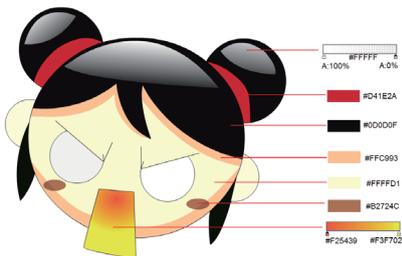


图1-54 填充颜色后的效果

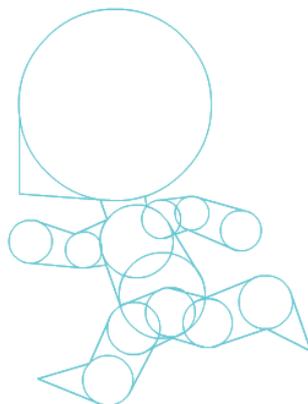


图1-56 绘制人体结构图

实例011 角色动作类——人物跑步的绘制

常见的人物动作包括走、跑、跳等, 本实例将绘制人物跑步。

案例设计分析

设计思路

跑步动作的关键在于双手与双脚的一前一后打开, 为体现出跑步的身体动作, 本实例绘制的是侧面跑步。在制作本实例时, 使用圆表现人物的头与躯干、关节等主要身体部位, 使用线条将各部位连接, 删除多余的线条后即为主要身体结构。在身体上绘制服饰等细节, 最后填充颜色。

案例效果剖析

本实例绘制的人物跑步效果如图1-55所示。



图1-55 效果展示

案例技术要点

本实例中主要用到的功能及技术要点如下。

- 椭圆工具: 使用椭圆工具绘制主要的身体部位。
- 线条工具: 使用线条工具绘制身体结构轮廓。
- 钢笔工具: 使用钢笔工具绘制平滑的细节线条。
- 颜料桶工具: 使用颜料桶工具为图形填充颜色。



导学视频

案例制作步骤

① 使用  (椭圆工具) 与  (线条工具) 描绘人体结构, 如图1-56所示。

② 新建一个图层, 将有用的线条描绘下来, 如图1-57所示。

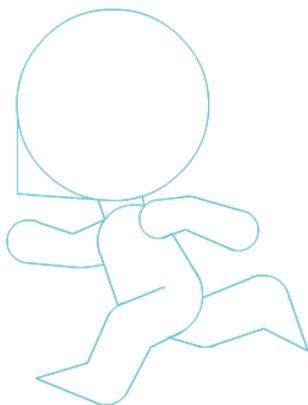


图1-57 描线

③ 绘制帽子、头发和服饰的大致外观, 如图1-58所示。



图1-58 添加服饰

④ 使用  (钢笔工具) 对头发、帽子和服饰进行定型, 如图1-59所示。

⑤ 刻画眼睛、手掌、衣服和鞋子, 如图1-60所示。



图1-59 绘制服饰



图1-60 刻画细节

⑥ 将前面所有内容进行复制，并粘贴在新图层上，删除多余线条，完成线稿，如图1-61所示。



图1-61 删除多余线条

⑦ 使用  (颜料桶工具) 填充颜色，完成效果如图1-62所示。

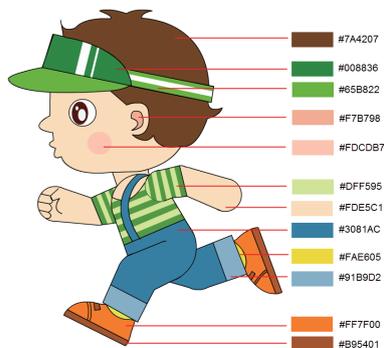


图1-62 填充颜色后的效果

实例012 角色动作类——夸张动作的绘制

在动画影视作品中，夸张的表现手法对于角色性格的塑造有着很大的帮助，动画师在制作动画作品时更加会借用这种夸张的表现手法，让观众立刻能明白角色的个性特征，也会把角色的机智、滑稽、倒霉，或是愚蠢的形象淋漓尽致地表现出来。

案例设计分析

设计思路

夸张动作与普通动作的不同之处在于将重点部位突出放大或变形。本实例绘制的是俯视人物图，根据近大远小的原理，将人物的身体部分绘制的较小，而手则放大并夸张处理。在制作实例时，使用铅笔工具将人物的大致形态绘制出来，再根据形态一步步刻画结构、细节、明暗交界线等，完成形状的最终线稿后填充相应的颜色。

案例效果剖析

本实例绘制的夸张动作效果如图1-63所示。



图1-63 效果展示

案例技术要点

本实例中主要用到的功能及技术要点如下。

- 铅笔工具：使用铅笔工具绘制大致的形态。
- 钢笔工具：使用钢笔工具勾勒复杂的线条。
- 颜料桶工具：使用颜料桶工具为图形填充颜色。



导学视频

实例013 游戏道具类——武器的绘制

在游戏中涉及的道具很多，在武侠类动画中多会出现兵器等道具，所以游戏中道具的绘制十分重要。

案例设计分析

设计思路

在卡通游戏中，武器类道具也会被刻画得小巧与可爱。本实例绘制的是卡通风格的武器，保留了斧子的原型，在斧子上增加装饰图案则让其减弱了武器的危险感。本实例使用线条工具绘制出基本形态，在确定斧头的形态后，完善轮廓与细节，在完成的线稿上填充颜色。

案例效果剖析

本实例绘制的武器效果如图1-64所示。

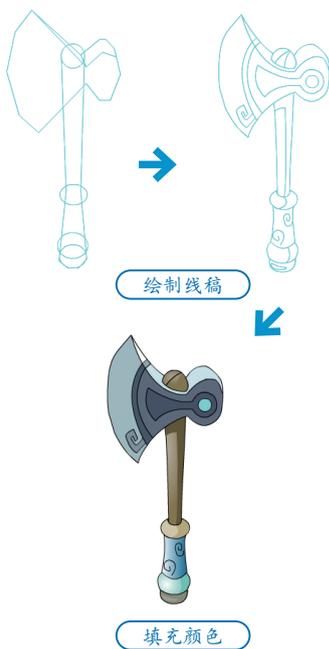


图1-64 效果展示

案例技术要点

本实例中主要用到的功能及技术要点如下。

- 线条工具：使用线条工具绘制道具大致形态。
- 钢笔工具：使用钢笔工具在基本形态上绘制平滑线稿。
- 颜料桶工具：使用颜料桶工具为线稿填充颜色。

案例制作步骤



导学视频

1 首先绘制斧头整体的轮廓，如图1-65所示。

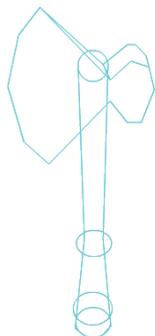


图1-65 绘制斧子轮廓

2 使用平滑的线条将斧头外观描绘出来，如图1-66所示。



图1-66 描线

3 对斧子的花纹进行绘制，如图1-67所示。



图1-67 添加花纹

4 将图层上的所有内容全部复制，并粘贴到新图层上，删除多余线条，绘制阴影区域，效果如图1-68所示。



图1-68 删除多余线条

5 对线稿填充颜色，效果如图1-69所示。

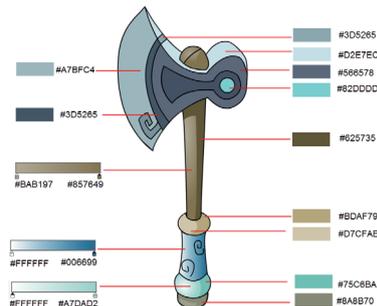


图1-69 填充颜色后的效果

实例014 游戏道具类——盾牌的绘制

在各类游戏中，盾牌作为防御的象征，被刻画得千奇百怪。

案例设计分析

设计思路

不同游戏的道具都有其特定的设计风格，本实例通过绘制盾牌中的骷髅头像表现其十足的防御性。使用椭圆工具绘制多个同心圆，确定盾牌的外形为圆形，并使用其他绘图工具在圆中间绘制盾牌图案。使用“颜色”面板，设置不同区域的填充颜色。为外轮廓填充线性渐变色，以表现金属的质感。为中间区域填充位图，以表现木材质感。另外，骷髅头与眼睛均填充径向渐变，散发金属与宝石光泽。

案例效果剖析

本实例绘制的盾牌道具效果如图1-70所示。

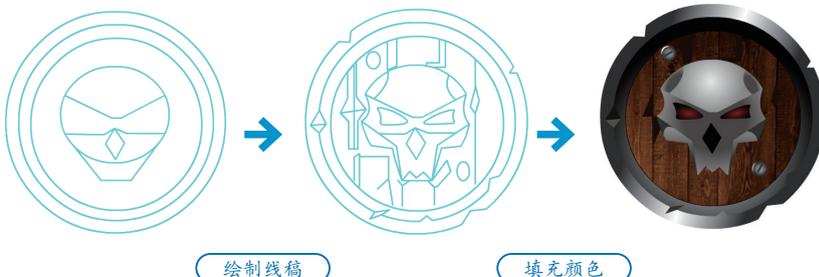


图1-70 效果展示

案例技术要点

本实例中主要用到的功能及技术要点如下。

- 椭圆工具：使用椭圆工具绘制同心圆。
- 线条工具：使用线条工具绘制形象大致轮廓。
- 钢笔工具：用平滑的线条绘制细节。
- 颜色填充：为盾牌填充渐变色与位图。

案例制作步骤



导学视频

① 使用（椭圆工具）绘制盾牌轮廓，如图1-71所示。



图1-71 绘制盾牌轮廓

② 使用（线条工具）勾勒中间骷髅头，如图1-72所示。



图1-72 绘制骷髅头

③ 绘制盾牌破损效果，如图1-73所示。

④ 将图层上所有内容进行复制，并粘贴到新图层上，删除多余线条，如图1-74所示。



图1-73 绘制盾牌破损效果



图1-74 删除多余线条

⑤ 巧妙运用“颜色”面板中的线性渐变、径向渐变及位图填充颜色，最终效果如图1-75所示。



图1-75 填充颜色后的效果

实例015 日常道具类——沙发的绘制

日常道具是指日常生活中所见的道具，如家具、日用品等都属于此类道具。

案例设计分析

设计思路

沙发是室内场景中经常用到的道具，刻画沙发在于表现其外形及材质，以及根据光源填充颜色，使其呈现立体感。沙发的外形通常可以直接看成矩形，通过对矩形的线条弧度进行调整来决定最终形态；绘制椭圆作为沙发细节，为沙发的不同区域填充颜色，完成沙发的绘制。

案例效果剖析

本实例绘制的沙发效果如图1-76所示。

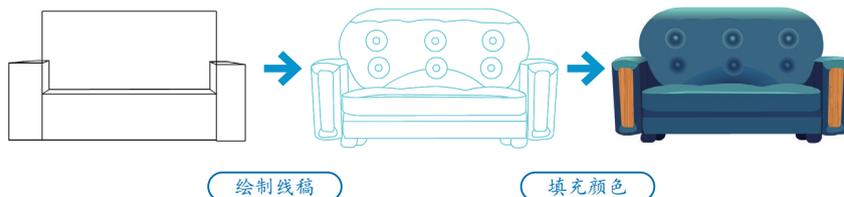


图1-76 效果展示

案例技术要点

本实例中主要用到的功能及技术要点如下。

- 矩形工具：使用矩形工具绘制沙发的外形。
- 其他绘图工具：结合使用多种绘图工具绘制沙发的纹饰。
- 位图填充：在“颜色”面板中可以选择位图填充，并使用渐变变形工具调整填充色。

案例制作步骤

① 使用（矩形工具）对沙发整体形状进行绘制，如图1-77所示。



导学视频

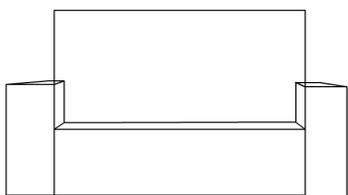


图1-77 绘制沙发整体

② 使用  (钢笔工具) 和  (选择工具) 修改线条, 使线条更接近沙发的外形, 如图1-78所示。

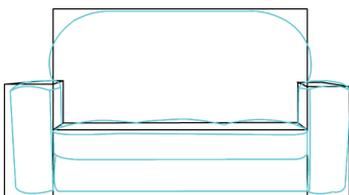


图1-78 描线

③ 使用  (椭圆工具)、 (矩形工具) 以及  (选择工具) 为沙发添加纹饰, 如图1-79所示。

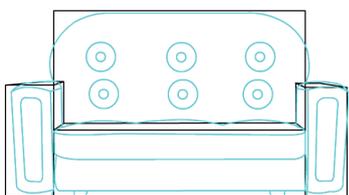


图1-79 添加花纹

④ 复制所有图层上的内容, 粘贴到新图层上, 删除多余线条, 并绘制阴影区域, 如图1-80所示。

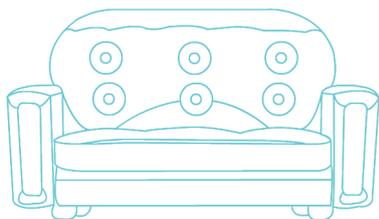


图1-80 绘制阴影

⑤ 灵活运用“颜色”面板上的渐变、径向和位图3种填充方式对沙发进行填充, 最终效果如图1-81所示。

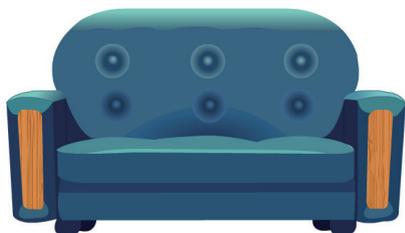


图1-81 填充颜色后的效果

实例016 日常道具类——台灯的绘制

家具在现代生活中也是必不可少的物品, 它们既是物质产品, 又是艺术创作。接下来要绘制的台灯是卧室等场景中必不可少的物品。

案例设计分析

设计思路

台灯的绘制重点在于颜色的处理, 如光线、灯罩等。不同外形的台灯又有所不同, 本实例绘制的台灯是卧室台灯。将台灯的外轮廓通过几何图形绘制处理后, 使用线条工具对灯罩等细节进行绘制, 根据台灯的不同材质来填充基本颜色或径向渐变色, 并使用渐变变形工具调整渐变色的最终效果。

案例效果剖析

本实例绘制的台灯效果如图1-82所示。

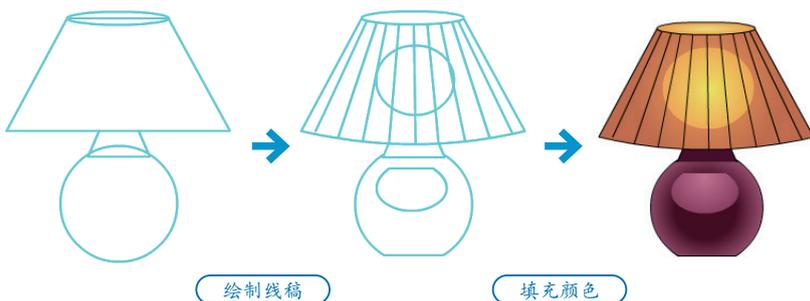


图1-82 效果展示

案例技术要点

本实例中主要用到的功能及技术要点如下。

- 椭圆工具与线条工具: 使用两种工具绘制台灯的基本形态与轮廓。
- 径向渐变: 在“颜色”面板中设置径向渐变色, 使用颜料桶工具进行填充。
- 渐变变形工具: 使用渐变变形工具调整渐变色。

案例制作步骤



导学视频

① 使用工具箱中的绘图工具绘制几个几何体, 拼凑台灯外形, 如图1-83所示。

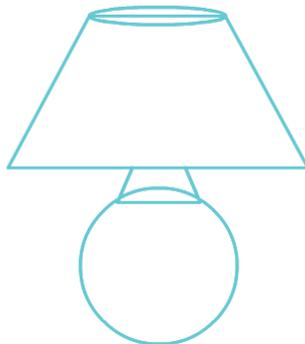


图1-83 绘制台灯轮廓

② 使用  (线条工具) 绘制出台灯的灯帽花纹, 如图1-84所示。

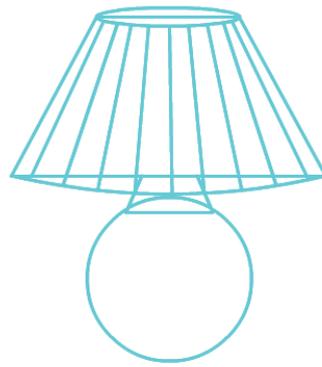


图1-84 添加灯帽花纹

③ 将所有图层上的内容进行复制，并粘贴到新建图层上，删除多余线条，如图1-85所示。

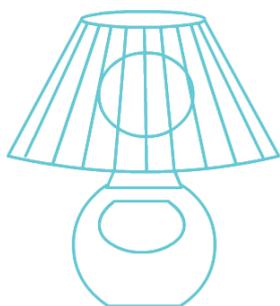


图1-85 删除多余线条

④ 使用“颜色”面板设置颜色，使用（颜料桶工具）对台灯填充颜色，如图1-86所示。



图1-86 填充颜色后的效果

实例017 交通道具类——摩托车的绘制

交通道具是指汽车、飞机、轮船等交通所需的工具。作为本实例要绘制的摩托车，构造比较简单，它的部件基本上都裸露在外，所以绘制好摩托车的部件，基本上就能掌握摩托车的画法。摩托车的绘制只要把握其外形及角度即可。

案例设计分析

设计思路

在绘制摩托车时，将其分解并简化为多个几何形体：使用椭圆工具、矩形工具等将几何形状绘制出来，形成摩托车的基本轮廓；在不同的图层中改变线条颜色；使用钢笔工具、铅笔工具等绘制完整摩托车线稿。将多余的线条删除后，根据光源填充相应的颜色。

案例效果剖析

本实例绘制的摩托车效果如图1-87所示。



图1-87 效果展示

案例技术要点

本实例中主要用到的功能及技术要点如下。

- 绘图工具：使用椭圆工具、矩形工具、线条工具绘制摩托车基本轮廓。
- 钢笔工具：使用钢笔工具描绘摩托车外形。
- 颜料桶工具：使用颜料桶工具为图形填充颜色。

案例制作步骤

① 使用（椭圆工具）、（矩形工具）等绘制摩托车外形，如图1-88所示。



导学视频

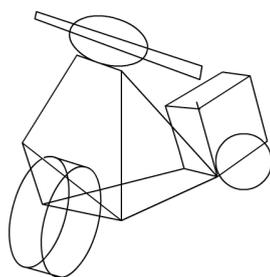


图1-88 绘制摩托车轮廓

② 使用（钢笔工具）对外形进行调整，如图1-89所示。

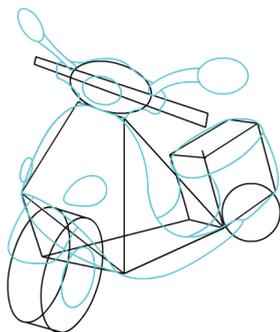


图1-89 描线

③ 绘制其他纹饰，如图1-90所示。

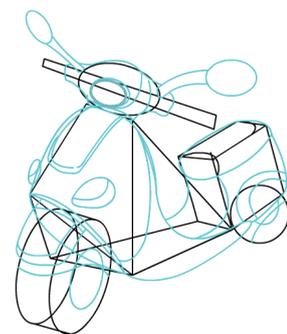


图1-90 绘制纹饰

④ 将所有图层上的内容复制并粘贴到新图层上，删除多余线条，绘制阴影区域，如图1-91所示。

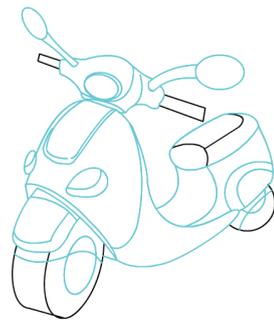


图1-91 删除多余线条

⑤ 使用（颜料桶工具）对其填充颜色，完成效果如图1-92所示。



图1-92 填充颜色后的效果

实例018 交通道具类——汽车的绘制

汽车是一种现代陆地必不可少的交通工具，一般由发动机、底盘、车身和电气设备等4个基本部分组成。

案例设计分析

设计思路

本实例绘制的是卡通风格的汽车，将汽车外形简化为两个矩形和两个圆，使用选择工具在汽车的原型上加以处理，使轮廓更圆滑。通过为汽车填充多种颜色，使其形象更卡通。

案例效果剖析

本实例绘制的汽车效果如图1-93所示。



图1-93 效果展示

案例技术要点

本实例中主要用到的功能及技术要点如下。

- 绘图工具：使用椭圆工具、矩形工具绘制汽车基本轮廓。
- 钢笔工具：使用钢笔工具描绘汽车外形。
- 颜料桶工具：使用颜料桶工具为图形填充颜色。

案例制作步骤

① 使用（矩形工具）绘制汽车几何体，如图1-94所示。

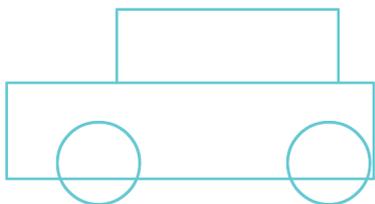


图1-94 绘制汽车轮廓

② 用（线条工具）和（选择工具）绘制汽车外形，如图1-95所示。

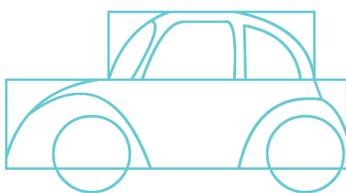


图1-95 描线



导学视频

③ 绘制汽车小零件，如图1-96所示。

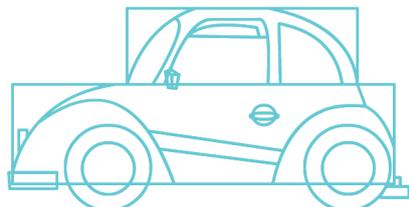


图1-96 绘制汽车零件

④ 复制所有图层上的内容，并粘贴到新图层上，删除多余线条，如图1-97所示。



图1-97 删除多余线条

⑤ 对汽车图形填充颜色，效果如图1-98所示。



图1-98 填充颜色后的效果

实例019 交通道具类——飞机的绘制

飞机是现代人生活中不可取代的一种空中运输工具。飞机由机翼、机身、尾翼、起落装置和动力装置5个主要部分组成。飞机的绘制是比较简单的，只要了解了飞机的构造，就可以比较完整地画出飞机的形态。

案例设计分析

设计思路

在绘制飞机时，将飞机轮廓简化，并使用几何图形工具、钢笔工具、线条工具等对细节进行处理，完成线稿后为飞机填充基本色、绘制明暗线并填充明暗颜色。明暗线是为了便于绘画临时绘制的线条，在完成后需要将其删除。

案例效果剖析

本实例绘制的飞机效果如图1-99所示。

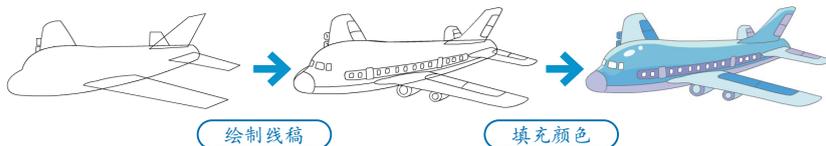


图1-99 效果展示

案例技术要点

本实例中主要用到的功能及技术要点如下。

- 绘图工具：使用多种绘图工具绘制飞机基本轮廓。
- 钢笔工具：使用钢笔工具描绘飞机外形。
- 颜料桶工具：使用颜料桶工具为图形填充颜色。



导学视频

实例020 植物道具类——白菜的绘制

植物道具是指花草树木、蔬果盆栽等。其中，本实例要绘制的白菜是动画，是游戏中必不可少的植物之一。

案例设计分析

设计思路

绘制白菜时，将白菜看成是上宽下窄的圆柱形，使用椭圆工具绘制两个椭圆，并使用线条工具绘制直线连接椭圆，完成基本轮廓的绘制；再使用钢笔工具绘制线条，删除多余的线条后填充颜色，即可完成白菜的绘制。

案例效果剖析

本实例绘制的白菜效果如图1-100所示。



图1-100 效果展示

案例技术要点

本实例中主要用到的功能及技术要点如下。

- 椭圆工具与线条工具：使用椭圆工具与线条工具绘制白菜的基本轮廓。
- 钢笔工具：用平滑的线条绘制白菜细节。
- 颜料桶工具：使用颜料桶工具为封闭的图形填充颜色。



导学视频

案例制作步骤

① 使用 O （椭圆工具）绘制白菜的外形，如图1-101所示。

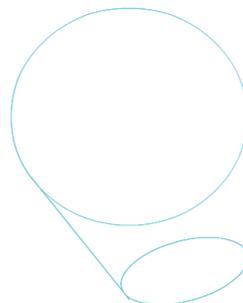


图1-101 绘制白菜轮廓

② 使用 — （线条工具）勾勒白菜茎，如图1-102所示。



图1-102 绘制白菜茎

③ 绘制白菜特有纹理，如图1-103所示。



图1-103 绘制白菜纹理

④ 使用 V （选择工具）调整线条，如图1-104所示。



图1-104 调整线条

⑤ 复制图层上所有的内容，并粘贴到新图层上，删除多余线条，如图1-105所示。



图1-105 删除多余线条

⑥ 使用（颜料桶工具）对大白菜填充颜色，效果如图1-106所示。

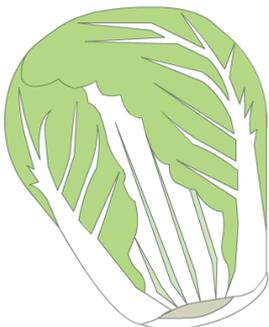


图1-106 最终效果

实例021 植物道具类——树木的绘制

树木是动画、游戏场景中必不可少的植物之一，动画风格不同，绘制的形象也会有所差异。

案例设计分析

设计思路

树木是由树干与树叶组成的。在动画的绘制过程中，树叶的绘制通常进行大片整体刻画，然后通过明暗色来表现树叶的层次。在绘制树木时，先简单绘制线稿图，对树干与树叶分别填充颜色，使用铅笔工具绘制明暗交界线，对高光与阴影进行分别填充，以丰富树木的层次，使其更富有立体感。绘制苹果后复制多个，调整到不同的位置，丰富果树。

案例效果剖析

本实例绘制的树木效果如图1-107所示。

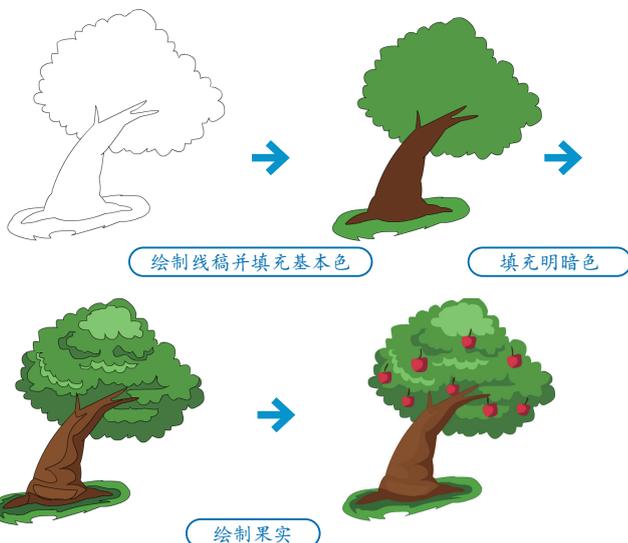


图1-107 效果展示

案例技术要点

本实例中主要用到的功能及技术要点如下。

- 铅笔工具：使用铅笔工具绘制树木线稿及明暗交界线。
- 颜料桶工具：为树木填充基本色、高光与阴影颜色。
- 快速复制：选择苹果后，按住Ctrl键拖动即可快速复制出苹果。



导学视频

实例022 植物道具类——花朵的绘制

花朵是动画场景、游戏场景中很常见的一种植物，掌握绘制花朵的技巧是很有必要的。

案例设计分析

设计思路

花朵虽小，但绘制时却不能马虎，本实例以丰富的颜色表现花朵的层次，在绘制花朵时将轮廓进行简化，用椭圆工具、铅笔工具进行绘制，确定花朵的轮廓后，在圆中绘制花瓣，并刻画细节，对不同的区域填充相邻的颜色，体现其真实感。

案例效果剖析

本实例绘制的花朵效果如图1-108所示。

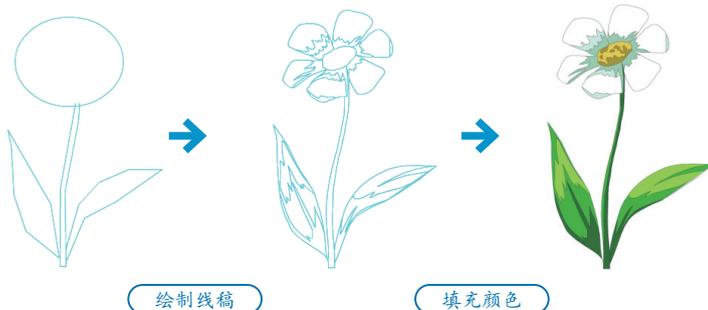


图1-108 效果展示

案例技术要点

本实例中主要用到的功能及技术要点如下。

- 椭圆工具与铅笔工具：使用两种工具绘制基本轮廓。
- 钢笔工具：使用钢笔工具绘制花瓣与叶子上的细节。
- 颜料桶工具：使用颜料桶工具填充颜色。



导学视频

案例制作步骤

① 使用（椭圆工具）和（线条工具）大致勾勒花朵外形，如图1-109所示。

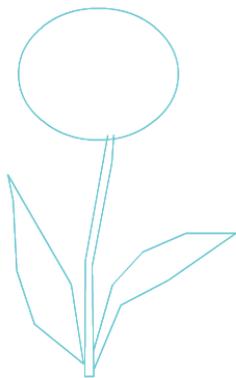


图1-109 绘制花朵外形

② 使用（椭圆工具）与（铅笔工具）绘制花瓣，如图1-110所示。

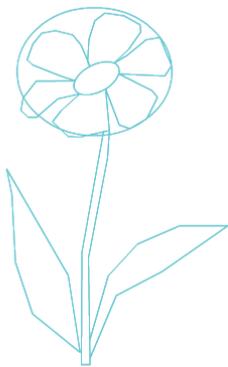


图1-110 绘制花瓣

③ 使用（钢笔工具）和（选择工具）对线条进行调整，如图1-111所示。

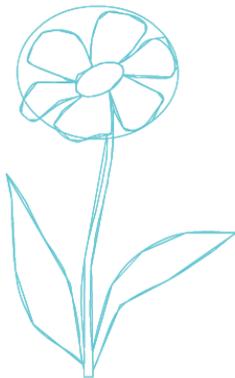


图1-111 描线

④ 选择所有图层上的内容，复制并粘贴到新图层上，删除多余线条，绘制阴影区域，如图1-112所示。



图1-112 绘制阴影

⑤ 使用（颜料桶工具）填充颜色，效果如图1-113所示。



图1-113 填充颜色后的效果