

项目 5 Animate 2022 基础补充内容

一、图层


图层可以理解为摆放在舞台上的一系列透明的“画布”，在“画布”上用户可以随意摆放想要的内容，这些内容之间是相互独立的。每个层的显示方式与其他层的关系非常重要，这是因为各层中的对象是叠加在一起的，最上面的层是影片的前景，最下面的层是影片的背景，被遮挡住的部分不可见。

（一）图层的基本操作

1. 创建图层

新建一个 Animate 文件后，文件默认的图层数为 1。为了改变图层数，需要创建新的图层。

创建一个新图层有以下 3 种方法。

- 使用“插入”|“时间轴”|“图层”命令。
- 单击图层面板中的“新建图层”按钮.
- 右键单击图层面板中的任意一层，在弹出的右键菜单中选择“插入图层”命令。

2. 重命名图层

新建一个图层后，Animate 将按序号自动为不同的层分配不同的名字，如图层_1、图层_2 等。尽管用户可能不需要为层起不同的名字，但是笔者仍然建议读者在创建图层时，依照图层之间的关系或内容重命名图层，以便日后对图层中的对象进行组织和管理。

重命名图层可选用以下两种方法之一。

- 右击要重命名的图层，选择“属性”命令，在弹出的“图层属性”对话框中的“名称”文本框中输入图层名称，如图 5-1 所示，然后单击“确定”按钮。
- 双击图层名称，当图层名称变为可编辑状态时（见图 5-2）输入一个新的名称，输入完毕，按 Enter 键，或单击其他空白区域。

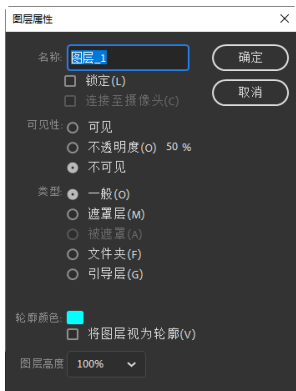


图 5-1 “图层属性”对话框

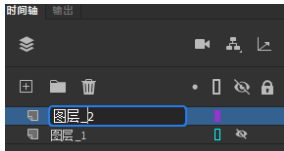


图 5-2 更改图层名称

3. 复制图层

在 Animate 中,可以同时选中一个场景的所有层,将它们粘贴到其他任何位置以复制场景。

选择要复制的层,右击,在弹出的快捷菜单中选择“复制图层”命令,直接复制图层,如图 5-3 所示。

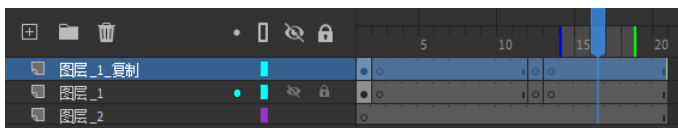


图 5-3 复制图层

选择要复制的图层右击,在弹出的快捷菜单中选择“拷贝图层”命令,然后在图层上右击,在弹出的快捷菜单中选择“粘贴图层”命令,复制图层。



(二) 引导层

引导层的作用是引导与它相关联图层中对象的运动轨迹或定位。在引导层中,可以打开显示网格的功能、创建图形或其他对象,在绘制轨迹时起到辅助作用,还可以把多个图层关联到一个图层上。

引导层只在舞台上可见,在输出的影片中不会显示,即在最终影片中不会显示引导层的内容。只要合适,可以在一个场景或影片中使用多个引导层。引导层可分为普通引导层和运动引导层。

1. 普通引导层

普通引导层只能起到辅助绘图和绘图定位的作用。创建普通引导层的步骤如下:

- (1) 单击图层面板中的“新建图层”按钮,创建一个普通图层。
- (2) 将鼠标指针移动到该图层上,然后右击,在弹出的快捷菜单中选择“引导层”命令。此时,图层名称左侧会显示一个图标.


2. 运动引导层

实际创作的动画中会包含许多直线运动和曲线运动,在 Animate 中建立直线运动是一件很容易的事,而建立一个曲线运动或沿一条路径运动的动画则需要使用运动引导层。

默认情况下,任何一个新生成的运动引导层会自动放置在被引导层的上面。用户可以像操作标准图层一样重新安排它的位置,然而任何与它连接的层都将随之移动,以保持它们之间的位置关系。

若要建立一个运动引导层,可以执行如下操作。

- (1) 单击要建立运动引导层的图层,使之突出显示。
- (2) 在该图层的名称处右击,从弹出的快捷菜单中选择“添加传统运动引导层”命令,此时就会创建一个引导层,并与刚才选中的图层关联起来,如图 5-4 所示。

可以看到,运动引导层的名称左侧显示引导图标;被引导层的名字向右缩进,表示它是被引导层。

若要使其他的图层与运动引导层建立连接,可执行如下操作。

- (1) 选择欲与运动引导层建立连接的标准图层,然后按下鼠标左键拖动,此时图层底

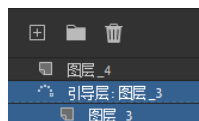


图 5-4 创建

部显示一条黑色的线，表明该图层相对于其他图层的位置。

(2) 拖动该图层，直到标识位置的黑色粗线出现在运动引导层的下方，然后释放鼠标。这一图层即可连接到运动引导层上，如图 5-5 所示。

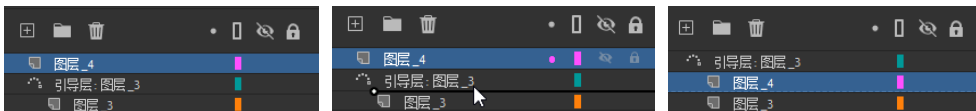


图 5-5 将图层与运动引导层建立连接

若要取消与运动引导层的连接关系，可执行如下操作。

(1) 选择要取消与运动引导层连接关系的图层，然后按下鼠标左键拖动。

(2) 拖动图层，直到标记位置的黑线出现在运动引导层的上方或其他标准图层的下方，然后释放鼠标。

提示：运动引导层可以具有标准图层的任何模式，因此，可以隐藏或锁定引导层。

(三) 遮罩层

在遮罩层中，绘制的一般是单色图形、渐变图形、线条和文字等，都会有挖空区域。这些挖空区域将完全透明，其他区域则完全不透明。利用遮罩层的这个特性，可以制作出一些特殊效果，如图像的动态切换、探照灯和图像文字等。

透过遮罩层内的图形，可以看到下面图层的内容；透过遮罩层内的无图形区域，不能看到下面图层的内容。

与遮罩层连接的标准图层称为被遮罩层，其中的内容只能通过遮罩层上具有实心对象的区域显示。遮罩层可以有多个被遮罩层，被遮罩层位于遮罩层的下方，且向右缩进。

将遮罩层上的对象做成动画，可以创建移动的遮罩层。

1. 创建遮罩层

在要转化为遮罩层的图层上单击鼠标右键，在弹出的快捷菜单上选择“遮罩层”命令。

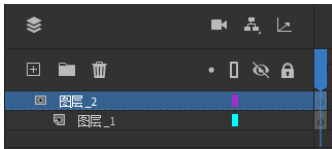




图 5-6 转化图层_2 为遮罩层

此时，遮罩层名称（图层_2）左侧显示遮罩图标；被遮罩层的名称（图层_1）左侧显示，且向右缩进，如图 5-6 所示。

注意：创建遮罩层后，Animate 会自动锁定遮罩层和被遮罩层。如果需要编辑遮罩层，则必须先解锁，再编辑，但是解锁后将不会显示遮罩效果。如果需要显示遮罩效果，则必须再次锁定图层。

2. 编辑遮罩层

若要将其他图层连接到遮罩层，可执行如下操作。

(1) 选中要与遮罩层建立连接的标准图层。

(2) 拖动图层，直到在遮罩层的下方出现一条用来表示该层位置的黑线，然后释放鼠标。此图层现在已与遮罩层连接，如图 5-7 所示。

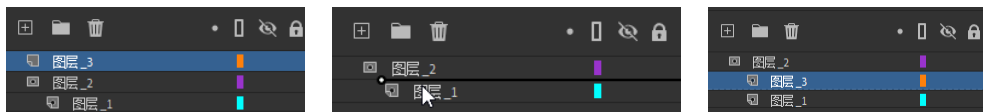



图 5-7 图层与遮罩层建立连接

若要编辑被遮罩层上的对象，可执行如下操作。

- (1) 单击需要编辑的被遮罩层，它将突出显示。
- (2) 单击该层上的锁定按钮解除锁定，此时才可以编辑该层的内容。
- (3) 完成编辑后，在该层上单击鼠标右键，从弹出的快捷菜单中选择“显示遮罩”命令，重建遮罩效果。

提示：编辑被遮罩层的内容时，遮罩层有时会影响操作。为了防止误编辑，可以隐藏遮罩层。

3. 取消遮罩层

如果要取消遮罩效果，必须中断遮罩连接。中断遮罩连接的操作方法有如下 3 种。

- (1) 在图层面板中，将被遮罩的图层拖动到遮罩图层的上方。
- (2) 双击遮罩图层，在弹出的“图层属性”对话框中选“一般”单选按钮。
- (3) 将鼠标指针移动到遮罩图层的名称处，然后右击鼠标，在弹出的快捷菜单中取消“遮罩层”命令。

案例——艺术相框

(1) 执行“文件”|“新建”命令，新建一个 Animate 文档。

(2) 执行“文件”|“导入”|“导入到舞台”命令，在弹出的对话框中选择一幅人物图片，如图 5-8 所示。



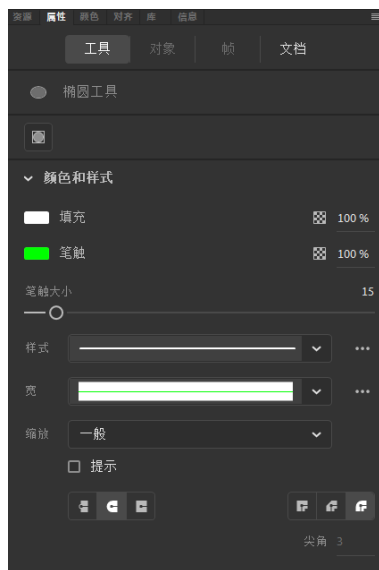
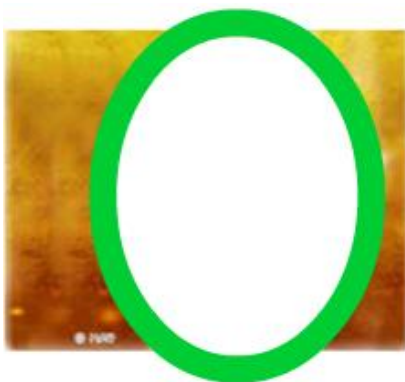
(3) 在图层面板中单击“新建图层”按钮，新建一个图层。在工具面板中单击“椭圆工具”按钮。在属性面板上设置笔触颜色为绿色，笔触大小为 15，填充颜色为白色，如图 5-9 (a) 所示，然后在舞台上绘制一个椭圆，如图 5-9 (b) 所示。



图 5-8 导



(a)



(b)

图 5-9 绘制椭圆

(4) 右击“图层_2”的名称栏，在弹出的快捷菜单中选择“遮罩层”命令。此时，两个图层均会锁定，名称左侧会显示遮罩和被遮罩图标，且被遮罩层“图层_1”向右缩进，如图 5-10 所示。舞台上的遮罩效果如图 5-11 所示。从图 5-11 可以看出，只有椭圆的填充区域与位图相交的部分能显示出来，位图的其他部分不显示。

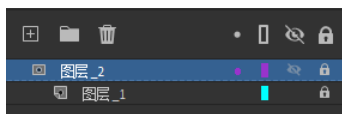



图 5-10 图层面板



图 5-11 遮罩效果

(5) 选中遮罩层，单击图层面板中的“新建图层”按钮，在遮罩层之上创建一个新的图层。

(6) 解除遮罩层的锁定状态，右击遮罩层中的关键帧，在弹出的快捷菜单中选择“复制帧”命令。然后锁定遮罩层。

(7) 右击新建图层第 1 帧，在弹出的快捷菜单中选择“粘贴帧”命令，粘贴一个椭圆。此时，由于椭圆内部有白色的填充区域，因此不能看到已创建的遮罩效果。

(8) 单击椭圆内部的填充区域，按 Delete 键删除。

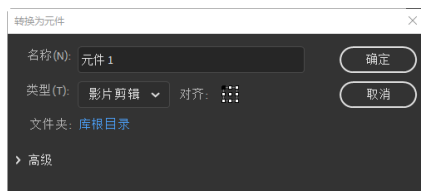



图 5-12 “转换为元件”对话框

(9) 双击椭圆的笔触区域选中椭圆，执行“修改”|“转换为元件”命令，弹出“转换为元件”对话框，输入元件名称，类型为“影片剪辑”，如图 5-12 所示，单击“确定”按钮，将椭圆形转换为影片剪辑。

(10) 选中舞台上的元件实例，在属性面板的“滤镜”区域单击“添加滤镜”按钮，在弹出的滤镜列表中选择“渐变斜角”命令。然后设置模糊值为 10，类型为“内侧”，单击渐变条，修改中间的颜色游标为 #00CC33，如图 5-13 所示。此时的舞台效果如图 5-14 所示。

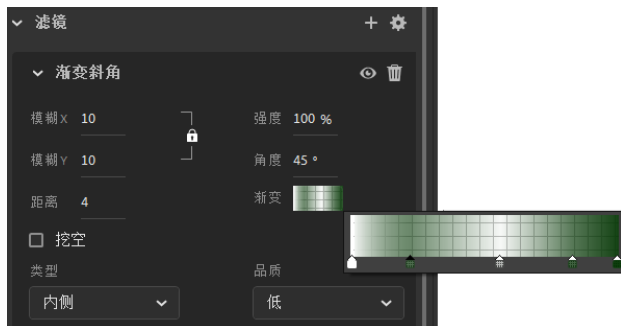


图 5-13 设置渐变斜角参数



图 5-14 应用滤镜的效果

二、元件

元件是 Animate 动画中最基本的演员。元件制作出来之后，一般放于“库”中。准确地说，元件就是尚在幕后、还没有走到舞台上的“演员”，元件一旦走上舞台，就称为“实例”。

元件有 3 种类型，分别是影片剪辑、按钮和图形。创建的元件通常放在库面板中。使用直接拖到工作区就可以了，十分方便。

（一）创建元件

制作动画，特别是制作网页上的动画时，一定要使文件的体积尽可能地小，这样下载的速度才会快。因此，应将动画中重复的对象制作成一个元件，便于重复利用。

（1）执行“插入”|“新建元件”命令，弹出“创建新元件”对话框，如图 5-15 所示。

- 名称：为新元件指定名称。
- 类型：指定元件类型，如图形、按钮或影片剪辑。
- 文件夹：指定存放元件的位置。默认情况下，创建的新元件存放在库面板的根目录下。

（2）单击“确定”按钮，Animate 将新建一个元件，并自动进入元件编辑窗口，如图 5-16 所示。

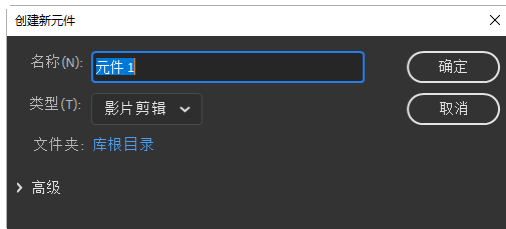
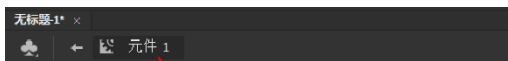


图 5-15 “创建新元件”对话框



元件类型及名称




元件注册点

图 5-16 元件编辑窗口

元件编辑模式中的加号(+)表示元件的注册点。默认情况下，导入的位图左上角与该点对齐，即属性面板上的 X 和 Y 的属性值均为 0.0。

注意：在 Animate 的舞台上，左上角的坐标是(0, 0)，然后从左往右，横坐标依次增大；从上往下，纵坐标依次增大。对于元件而言，坐标原点位于元件的中心，向右横坐标增大，向左横坐标减小；向上纵坐标减小，向下纵坐标增大。

（3）使用工具面板中的工具绘制元件外观，或执行“文件”|“导入”命令导入外部资源进行编辑。

（4）编辑完毕，单击编辑栏上的“返回”按钮返回到主场景。

至此，一个简单的元件就创建完成了。执行“窗口”|“库”命令，即可打开库面板，在库面板的库项目列表中可以看到刚创建的元件。

案例一制作花朵元件

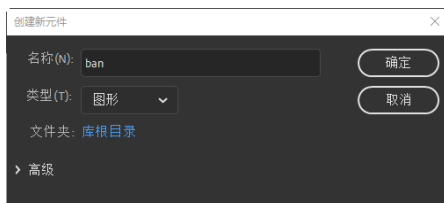




图 5-17 设置“创建新元件”对话框

(1) 新建一个 Animate 文件, 执行“插入”|“新建元件”命令, 或按快捷键 Ctrl+F8, 在弹出的“创建新元件”对话框中输入元件名称“ban”, 设置元件类型为“图形”, 如图 5-17 所示。单击“确定”按钮即可打开一个工作场景, 也就是元件编辑窗口。

(2) 在工具面板中单击“椭圆工具”按钮, 在属性面板上设置笔触颜色为“任意”, 笔触大小为 1, 填充颜色为“无”, 在场景中绘制一个椭圆, 然后使用“选择工具”按钮调整椭圆形状, 制作花瓣形状, 如图 5-18 所示。

(3) 选中花瓣图形, 打开信息面板, 修改图形的坐标, 使图形底部中点与元件注册点对齐, 如图 5-19 所示。

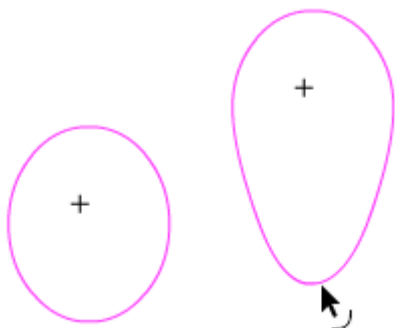


图 5-18 将椭圆整形为花瓣形状



图 5-19 修改图形的注册点

(4) 执行“窗口”|“颜色”命令, 打开颜色面板。设置颜色类型为“线性渐变”, 渐变色为玫红色到黄色, 如图 5-20 所示。




(5) 在工具面板中单击“颜料桶工具”按钮, 然后单击花瓣的填充区域进行填充, 在工具面板中选择“渐变变形工具”按钮, 修改渐变范围和方向, 最后选中图形的轮廓线并删除, 效果如图 5-21 所示。



图 5-20 颜色面板



图 5-21 填充花瓣图形

(6) 单击编辑栏上的“返回”按钮返回主场景。按快捷键 **Ctrl+F8** 打开“创建新元件”对话框，输入元件名称为“flower”，类型为“图形”，单击“确定”按钮，进入元件编辑窗口。

(7) 打开库面板，将制作的花瓣元件拖放到场景中，然后打开信息面板，修改实例坐标，使实例注册点与场景中的元件注册点对齐，如图 5-22 所示。


(8) 在工具面板中单击“任意变形工具”按钮，将实例的变形中心点拖放到实例底部中心，如图 5-23 所示。



图 5-22 修改实例位置



图 5-23 调整实例的变形中心点

(9) 执行“窗口”|“变形”命令，打开变形面板，设置旋转角度为 60° ，然后连续单击面板底部的“重制选区并变形”按钮 5 次，如图 5-24 所示。完成花朵的制作，效果如图 5-25 所示。



图 5-24 设置变形参数

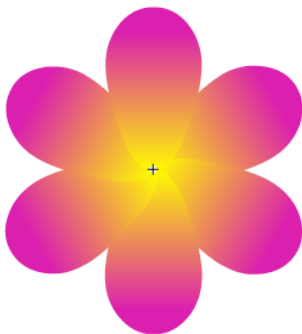



图 5-25 花朵元件制作完成效果

(10) 单击编辑栏上的“返回”按钮返回主场景，然后执行“文件”|“保存”命令保存文件。

从本实例可以看出，如果没有创建花瓣图形元件，要修改花朵的颜色或造型，就必须一瓣一瓣地进行调整，不仅工作量大，还容易出错。使用图形元件则简单得多，只需要打开花瓣元件进行修改，其他花瓣实例就会自动更新以反映所做的修改。

此外，在 Animate 中，还可以将舞台上的一个或多个元素转换为元件。

(二) 复制元件

复制元件操作可以将现有的元件作为创建新元件的起点，然后根据需要进行修改。若要复制元件，可以使用以下两种方法之一。

1. 使用库面板复制元件

(1) 在库面板中选择要复制的元件。

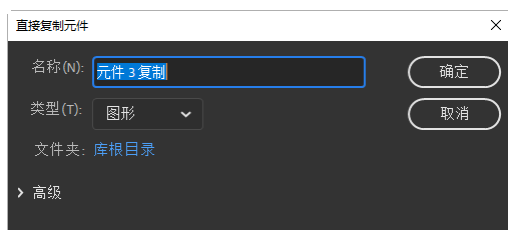



图 5-26 “直接复制元件”对话框

(2) 单击库面板右上角的选项按钮，在弹出的库选项菜单中选择“直接复制...”命令，弹出如图 5-26 所示的“直接复制元件”对话框。

(3) 在对话框中输入元件副本的名称，并指定元件类型，然后单击“确定”按钮。

2. 通过例来复制元件

(1) 在舞台上选择要复制的元件的一个实例。

(2) 执行“修改”|“元件”|“直接复制元件”菜单命令。

(3) 在弹出的“直接复制元件”对话框中输入元件名称，单击“确定”按钮，即可复制指定的元件，并保存在库面板中。

注意：这种方法不能修改元件的类型。

(三) 编辑元件

编辑元件的方法有很多种，下面介绍几种常用的方法。

1. 使用元件编辑模式编辑

在舞台上选择需要编辑的元件实例，然后右键单击鼠标，在弹出的快捷菜单中选择“编辑元件”命令，即可进入元件编辑窗口。此时正在编辑的元件名称会显示在舞台上方的编辑栏中。

2. 在当前位置编辑

在需要编辑的元件实例上右键单击鼠标，从弹出的快捷菜单中选择“在当前位置编辑”命令，即可进入该编辑模式。此时，只有用鼠标右键单击的实例对应的元件可以编辑。尽管其他对象仍然显示在舞台上，但它们都以半透明形式显示，以供参考，不可编辑。

3. 在新窗口中编辑

在需要编辑的元件实例上右键单击鼠标，从弹出的菜单中选择“在新窗口中编辑”命令，即可进入该编辑模式。此时，元件被放置在一个单独的窗口中，可以同时看到该元件和主时间轴，正在编辑的元件名称显示在舞台上方的编辑栏中。编辑完成后，单击新窗口标签栏右上角的✕按钮，即可关闭该窗口，并返回主舞台。

三、实例

元件创建完成之后，就可以在影片中任何需要的地方（包括在其他元件内）创建该元件的实例了，还可以根据需要对创建的实例进行修改，得到元件的更多效果。

（一）创建实例

将库中的元件拖放至舞台，即可创建实例，其具体步骤如下：

- （1）在时间轴上选择一帧，用于放置实例。
- （2）执行“窗口”|“库”命令，打开库面板。
- （3）在显示的库项目列表中，选中要使用的元件，按住鼠标左键并拖动至舞台，即可在舞台上创建此元件的一个实例。

（二）编辑实例

1. 改变实例类型

创建一个实例后，可以在实例的属性面板中根据创作需要改变实例的类型。例如，如果一个图形实例包含独立于主影片的时间轴播放的动画，则可以将该图形实例重新定义为影片剪辑实例。

若要改变实例的类型，可以进行如下操作。

- （1）在舞台上选中要改变类型的实例。
- （2）在实例属性面板上的“实例行为”下拉列表中选择需要的类型。

2. 改变实例的颜色和透明度

除了可以改变实例的大小、类型以外，用户还可以更改实例的颜色及透明度。具体步骤如下：

- （1）单击舞台上的一个实例，打开对应的实例属性面板。
- （2）在“色彩效果”区域单击“样式”按钮弹出下拉菜单，从图 5-27 所示的选项中选择需要的样式。

- 无：使实例按其原来的方式显示，即不产生任何颜色和透明度效果。
- 亮度：调整实例的总体灰度。设置为 100%时实例变为白色，设置为-100%时实例变为黑色。
- 色调：使用色调为实例着色，此时可以使用滑块设置色调的百分比；如果需要使用颜色，可以在文本框中输入红、绿、蓝的色值来调制一种颜色。
- Alpha：调整实例的透明度。设置为 0%时实例全透明，设置为 100%时实例完全不透明。
- 高级：使用该选项可以分别调节实例的红、绿、蓝的色值，以及 Alpha 的百分比和偏移值。

注意：色彩效果只在元件实例中可用，不能对其他 Animate 对象（如文本、导入的位

图) 进行这些操作, 除非将这些对象转变为元件。

3. 设置图形实例的动画






在如图 5-28 所示的图形实例的属性面板中, 用户可以设置图形实例的动画效果。动画效果包括以下几种。



图 5-27 “样式” 下拉列表




图 5-28 设置图形实例的动画效果

- 循环播放图形 : 使实例循环重复。当主时间轴停止时, 实例也停止播放。
- 播放图形一次 : 使实例从指定的帧开始播放, 播放一次后停止。
- 图形播放单个帧 : 只显示图形元件的单个帧, 此时需要指定显示的帧编号。
- 倒放图形一次 : 使实例从最后一帧开始播放, 播放一次后停止。
- 反向循环播放图形 : 使实例从最后一帧开始循环重复播放。

四、库

Animate 项目可包含成百上千个数据项,其中包括元件、声音、位图及视频。若没有库面板,管理这些数据项将是一项令人望而生畏的工作。对 Animate 库中的数据项进行操作的方法与在硬盘上操作文件的方法相同。

执行“窗口”|“库”命令,即可显示库面板。库面板由以下几个区域组成,如图 5-29 所示。

- 选项菜单按钮: 单击该按钮,打开库选项菜单,其中包括使用库中的项目所需的所有命令。
- 文档列表: 显示所有当前打开的动画文件的名称。

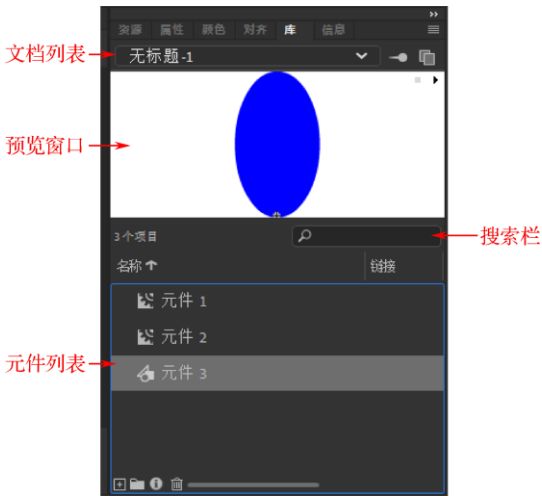









图 5-29 库面板

Animate 的库面板允许用户同时查看多个动画文件的库项目。使用文档列表下拉列表框可以在打开的多个动画文件的库面板之间进行切换。

- 预览窗口: 此窗口可以预览当前选中的库项目的外观。
- 切换排序: 使用此按钮可以对项目按指定项目进行升序或降序排列。
- 新建元件: 在库面板中创建新元件,与“插入”|“新建元件”命令的作用相同。
- 新建文件夹: 使用此按钮在库目录中创建一个新文件夹。
- 属性: 单击此按钮打开“元件属性”对话框,可以更改选定项的设置。
- 删除: 单击此按钮可以删除当前库面板中选定的元件或库项目。
- 搜索栏: 利用此功能,用户可以快速地在库面板中查找需要的库项目。在搜索栏中不仅可以通过元件名称搜索元件,还可以通过链接名称搜索元件。利用库面板可以轻松地执行很多任务,下面介绍库面板的一些主要功能。


(一) 创建项目

可以在库面板中直接创建的项目包括新元件、空白元件及新文件夹。

- 单击库面板底部的“新建元件”按钮,可以新建一个元件。新元件自动添加至库中,并打开对应的编辑窗口。

如果要在库中添加组件,可执行如下操作。

- (1) 执行“窗口”|“库”命令,打开库面板。
- (2) 执行“窗口”|“组件”命令,打开组件面板。
- (3) 在组件面板中选择要加入到库面板中的组件图标。
- (4) 按住鼠标左键,将组件图标从组件面板拖到库面板中。

- 单击库面板下方的“新建文件夹”按钮,可以新建一个文件夹。新文件夹添加至库目录结构的根部,它不存在于任何文件夹中。

Animate 的库面板拥有强大的文件管理功能。当把动画 GIF 导入到库中时,系统将自

动创建一个具有 GIF 文件名的文件夹，放置所有相关联的位图，且自动根据顺序对这些位图进行适当命名，以便组织和管理导入的资源。

（二）删除库项目

若要在库面板中删除库项目，可执行如下操作。


（1）在库面板中选定要删除的项目，选定的项目将突出显示。

（2）在库面板的选项菜单中选择“删除”命令，或单击库面板底部的“删除”按钮.

提示：按住 Ctrl 键或 Shift 键的同时并单击，可以选中库面板中的多个库项目。

在制作动画的过程中，往往会增加许多始终没有用到的组件。作品完成时，应将这些没有用到的组件删除，以免造成原始的动画文件过大。

要找到始终没用到的组件，可采取以下方法之一。

（1）单击库面板右上角的选项菜单按钮，在弹出的快捷菜单中选择“选择未用项目”命令。

（2）在库面板中，用“使用次数”栏目排序，所有使用次数为 0 的元件，都是在作品中没有用到的。选定它们，便可以同时将它们删除。

（三）在库面板中使用元件

在库面板中，可以快速浏览或改变元件的属性或行为，编辑其内容和时间轴。

若要在库面板中查看元件属性，可执行如下操作。

（1）在库面板中选中元件。

（2）在库面板的选项菜单中选择“属性”命令，或单击库面板底部的“属性”按钮.

若要从库面板进入元件的编辑模式，可执行如下操作。

（1）在库面板中选定元件，选中的元件将突出显示。

（2）在库面板的选项菜单中选择“编辑”命令，或者双击库中的元件图标。

若要对库中的项目进行排序，可执行如下操作。

（1）单击其中某一栏标题，对库项目按此标题进行排序。

（2）单击排序按钮，切换排序方式。


注意：在排序时每个文件夹独立排序，它们不参与项目的排序。

案例——水中花

（1）新建一个 Animate 文件，舞台属性保留默认设置。

（2）执行“文件”|“导入”|“导入到舞台”命令，导入一幅背景图像。在信息面板中修改图像的大小和坐标，使图像尺寸与舞台尺寸相同，且左上角与舞台左上角对齐，如图 5-30 所示。

（3）执行“文件”|“导入”|“打开外部库”命令，在弹出的对话框中选择前一小节中已做好的“花朵.flc”，单击“打开”按钮，即可以外部库的形式打开该文件的库面板，如图 5-31 所示。

（4）在库面板中将已制作好的花朵元件拖放到舞台上，创建一个花朵实例，然后在工具面板中单击“任意变形工具”按钮，调整实例的大小，效果如图 5-32 所示。


(5) 在工具面板中单击“任意变形工具”按钮, 将舞台上的“花朵”实例略微压扁, 形成漂浮在水面上的效果, 如图 5-33 所示。



图 5-30 导入的背景图像



图 5-31 打开外部库面板

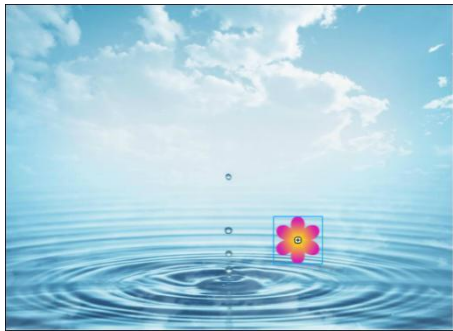


图 5-32 添加实例



图 5-33 对实例进行变形

(6) 选中实例, 按住 Alt 键的同时拖放“花朵”实例, 复制一些花朵, 随机地摆放在舞台上, 然后使用“任意变形工具”对实例进行缩放、旋转和倾斜操作, 效果如图 5-34 所示。

(7) 选中一个实例, 打开对应的属性面板, 在“色彩效果”区域的“样式”下拉列表中选择“高级”选项, 通过修改各个颜色的属性值设置实例的颜色效果, 如图 5-35 所示。

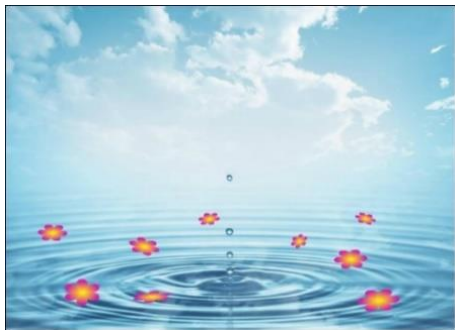


图 5-34 实例效果



图 5-35 “高级”选项

(8) 按照第 (7) 步的方法, 调整其他实例的颜色、透明度以及色调等属性, 最终效果如图 5-36 所示。

(9) 执行“文件”|“保存”命令, 保存文件。



图 5-36 水中花效果