

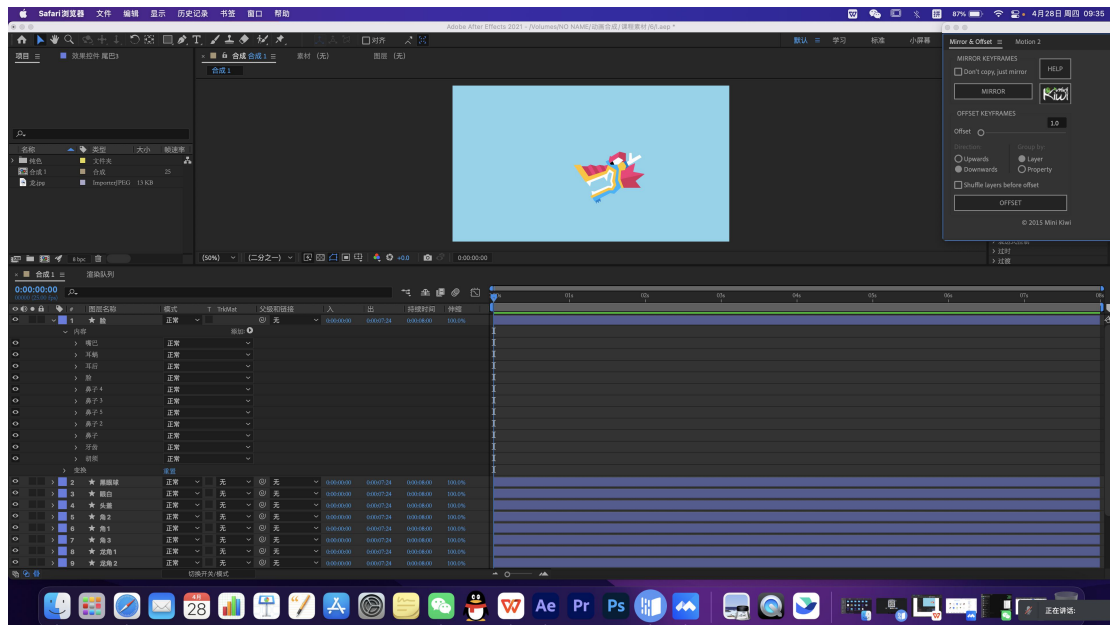
中国龙

知识点—用钢笔工具绘制角色龙、通过 Motion2 插件、以及 Mirror&offset 插件进行动作调整

步骤 1、新建合成

将龙的图片素材导入到项目窗口，放到合成中。

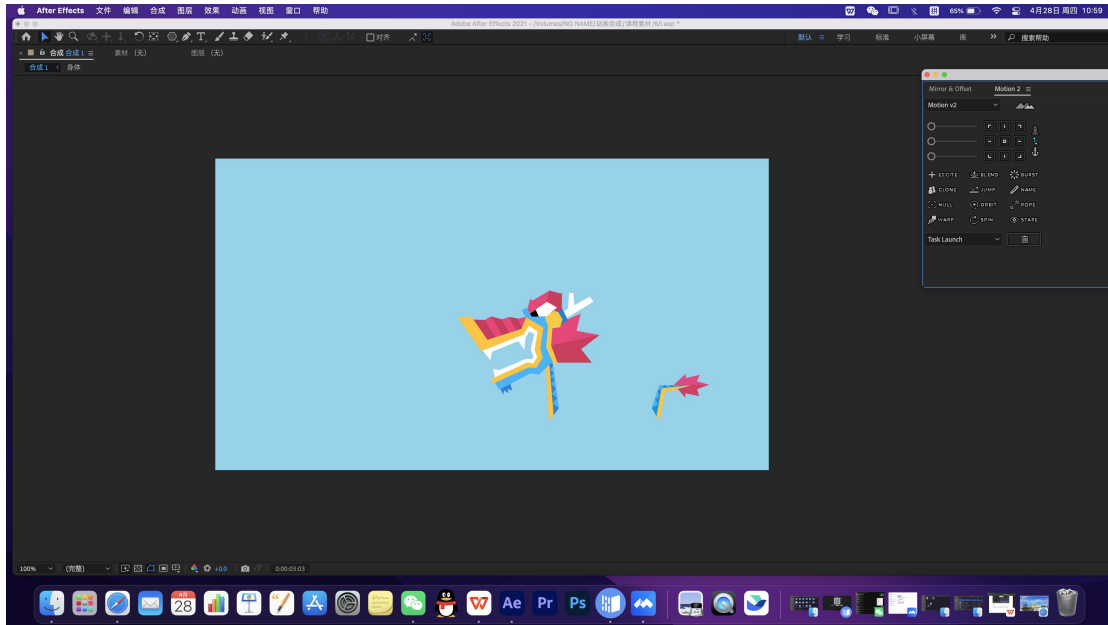
2、用钢笔工具绘制龙的头部。注意分层绘制，将需要做动画的元素和其他元素分开图层。



比如牙齿、鼻子、嘴巴等属于直接出现的元素，可以放在一个图层上，命名为脸。

龙的眼睛、触角、扇形角等元素需要进行制作动画的部分单独绘制。

头部制作好之后，将龙的脖子和尾巴以此用钢笔工具绘制出来。

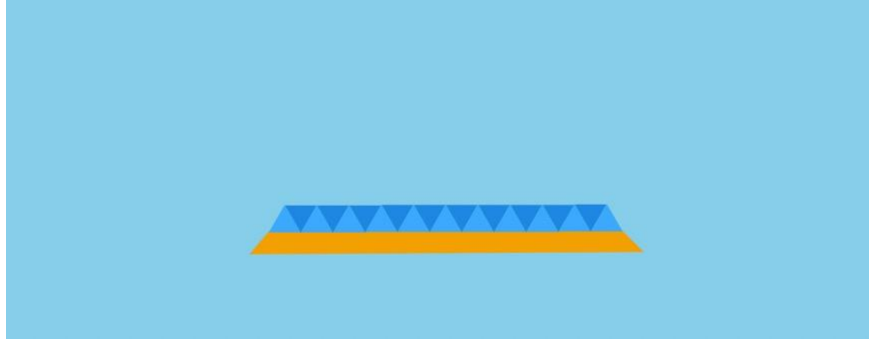


3、绘制龙的身体部分。

龙的身体部分是三角形，选择多边形工具，更改多边形工具的点数（3个）和外径大小。

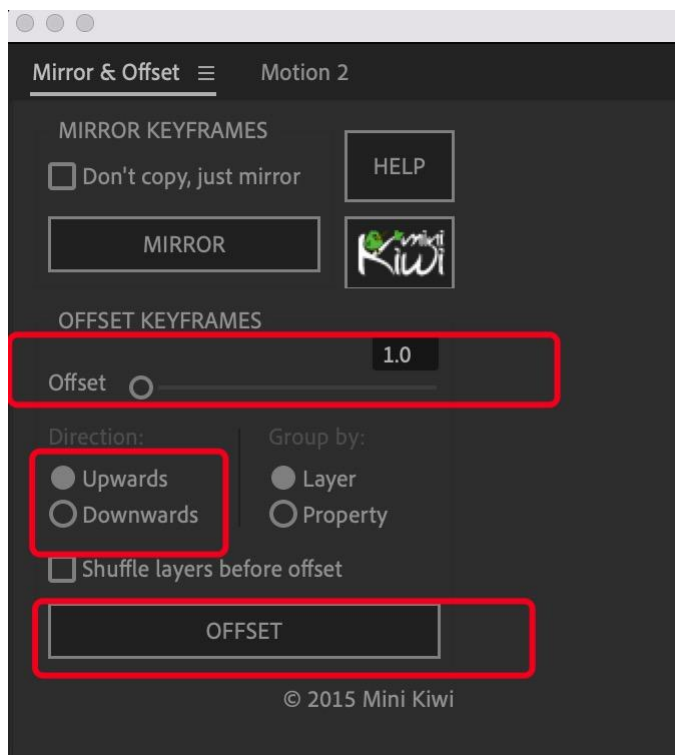


做好之后 C+D 复制一份，旋转 180 度，将这两个三角形复制成完整的身体。



选中所有的正三角（浅色）形将他们的锚点通过 **Motion2** 插件放到自身正下方，同理将所有的倒三角（深色）形将他们的锚点通过 **Motion2** 插件放到自身的正上方。选中所有的三角形给他们的缩放打上关键帧。

从中间往右选中所有的三角形的关键帧，用



Mirror&Offset 插件，让我们间隔一帧开始进行缩放动画，同理选中左边的所有三角形，选中 **Mirror&Offset** 插件—**Downward** 将他们从中间往左边开始缩放

4、将脖子、尾巴的动作依次通过更改锚点，**K** 缩放的关键帧制作出来，把动画的出现顺序依次排开。

5、同理将头部的动画制作出来。