

全彩
印刷

Adobe

Animate CC

(Flash) 动画设计与制作 案例教程

于瑞玲◎编著

理论知识 + 实战应用 + 案例展示 = 成品构思

① 内容丰富全面，超实用

② 案例制作便捷，易操作

③ 理论结合实践，易吸收

④ 高清视频讲解，易学习



清华大学出版社

Adobe Animate CC (Flash) 动画设计与制作案例教程

于瑞玲 编著

清华大学出版社
北京

内 容 简 介

全书共9章,介绍了 Animate CC 的使用方法和操作技巧,具体内容包括设计卡通插画——绘制基本图形,设计宣传海报——图形的编辑与操作,设计宣传广告——色彩工具的使用,设计视音频播放器——素材文件的导入,设计动画短片——文本的编辑与应用,设计简单动画——元件库和实例,设计卡通动画——制作简单的动画,设计广告动画——补间与多场景动画的制作,设计网站动画——ActionScript 基础与基本语句。

本书由浅入深,循序渐进,内容翔实,结构清晰,实例分析透彻,操作步骤简洁,每一章都围绕综合实例来介绍,便于提高和拓宽读者对 Animate CC 基本功能的掌握与应用。本书适合广大初学者使用,也可作为各类高等院校相关专业的教材用书。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

Adobe Animate CC (Flash) 动画设计与制作案例教程 / 于瑞玲编著. —北京:清华大学出版社, 2020.1
ISBN 978-7-302-54038-0

I . ① A… II . ①于… III . ①超文本标记语言—程序设计—教材 IV . ① TP312.8

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2019) 第 249841 号

责任编辑: 韩宜波

封面设计: 杨玉兰

责任校对: 李玉茹

责任印制: 沈 露

出版发行: 清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址: 北京清华大学学研大厦A座 邮 编: 100084

社总机: 010-62770175 邮 购: 010-62786544

投稿与读者服务: 010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质量反馈: 010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

课件下载: <http://www.tup.com.cn>, 010-62791865

印 装 者: 涿州汇美亿浓印刷有限公司

经 销: 全国新华书店

开 本: 185mm×260mm 印 张: 19.5 字 数: 474 千字

版 次: 2020年1月第1版 印 次: 2020年1月第1次印刷

定 价: 79.80 元

产品编号: 084438-01



前言 PREFACE

网站作为新媒介，其最大魅力在于可以真正实现动感和交互，在网页中添加 Animate 动画是进行网页设计的重要内容。Animate 强大的交互功能和人性化风格吸引了越来越多的用户。Animate 是二维动画软件，其文件包括用于设计和编辑的 Animate 文档，格式为 FLA，以及用于播放的 Animate 文档，格式为 SWF。其生成的影片占用的存储空间较小，是大量应用于互联网网页的矢量动画文件格式。

1. 本书内容

全书共 9 章，包括设计卡通插画——绘制基本图形，设计宣传海报——图形的编辑与操作，设计宣传广告——色彩工具的使用，设计视音频播放器——素材文件的导入，设计动画短片——文本的编辑与应用，设计简单动画——元件库和实例，设计卡通动画——制作简单的动画，设计广告动画——补间与多场景动画的制作，设计网站动画——ActionScript 基础与基本语句。

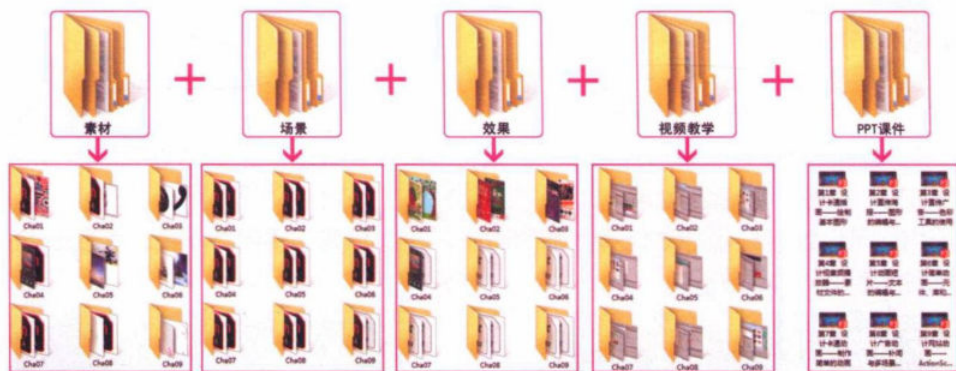
2. 本书特色

本书面向 Animate 的初、中级用户，采用由浅入深、循序渐进的讲解方法，内容丰富。

- ◎ 本书案例丰富，每章都有不同类型的案例，适合上机操作教学。
- ◎ 每个案例都经过编写者精心挑选，可以引导读者发挥想象力，调动学习的积极性。
- ◎ 案例实用，技术含量高，与实践紧密结合。
- ◎ 配套资源丰富，方便教学。

3. 海量的电子学习资源和素材

本书附带大量的学习资料和视频教程，下面截图给出部分概览。



本书附带所有的素材文件、场景文件、效果文件、多媒体有声视频教学录像，读者在学习完本书内容以后，可以调用这些资源进行深入学习。



本书视频教学贴近实际，且手把手进行教学。

- 制作黑屏
- 制作风车动画
- 制作卡通车——生动的线条
- 制作苹果——工具的使用
- 制作蝴蝶——几何图形的应用
- 制作店铺上LOGO——任意变形工具的使用
- 制作动物眨眼动画
- 制作圣诞节海报
- 制作新年海报——图形的其他操作
- 制作中秋海报——选择工具的使用
- 制作健身宣传广告
- 制作商店招牌广告
- 制作母亲节广告——【颜色】和【样版】的使用
- 制作特色水果广告——模糊和发光工具的使用
- 设计促销动画效果——素材文件的导入
- 制作节目动画——素材的导出
- 制作促销动画——导入视频文件
- 制作数字设计动画——导入图像文件
- 制作音乐进度条
- 制作音乐进度条
- 新建动画文本
- 制作垂直重复动画——应用文本滤镜
- 制作风车文字动画

- 制作花边装饰文字——文本的其他应用
- 制作竖排文字——调整文本
- 制作圣诞节宣传片头——文本工具
- 制作建筑的窗台——元件的创建与转换
- 制作闪光文字——实例的应用
- 制作展开的面
- 制作炫酷动画效果——处理绿滤镜
- 制作汽车行驶动画——图形的使用
- 制作太阳升起动画——使用图层文件夹管理图层
- 制作下雨动画——处理关键帧
- 制作向日葵生长动画——创建多个帧
- 制作小鸟飞行动画
- 制作烟花绽放动画效果
- 制作“新品上市”广告动画
- 制作护肤品广告动画——遮罩动画
- 制作汽车行驶广告动画——创建补间动画
- 制作情人节广告动画——引导层动画
- 制作按钮切换颜色效果——ActionScript的语法
- 制作餐厅网站动画
- 制作风景网站动画——变量
- 制作美食网站动画——运算符
- 制作旋转的蒙版——动画帧型



4. 本书约定

为便于阅读理解，本书的写作格式进行如下统一：

本书中出现的中文菜单和命令将用鱼尾号 (【】) 括起来，以示区分。此外，为了使语句更简洁易懂，所有的菜单和命令之间以竖线 (|) 分隔。例如，单击【编辑】菜单，再选择【移动】命令，就用【编辑】|【移动】来表示。

用加号 (+) 连接的两个或 3 个键表示快捷键，在操作时表示同时按下这两个或 3 个键。例如，Ctrl+V 是指在按下 Ctrl 键的同时，按下 V 字母键；Ctrl+Alt+F10 是指在按下 Ctrl 键和 Alt 键的同时，按下功能键 F10。

在没有特殊指定时，单击、双击和拖动是指用鼠标左键单击、双击和拖动，右击是指用鼠标右键单击。

5. 读者对象

- (1) Animate 初学者。
- (2) 大中专院校和社会培训班平面设计及相关专业人员。
- (3) 平面设计从业人员。

6. 致谢

本书由德州学院的于瑞玲老师编著，其他参与编写的人员还有朱晓文、刘蒙蒙、封建朋、冯景涛、李少勇、刘希望、孙艳军、时林水、李志虹、冯景海、张泽会、曹丽、刘峥、陈月娟、陈月霞、刘希林、黄健、刘雪敏、李然、刘婷婷、刘月、刘晶、刘德生、刘云争、张桂芳、刘景君、耿子涵、李玉霞、田冰、田磊、黄永生。

本书的出版可以说凝结了许多优秀教师的心血，在这里衷心感谢对本书出版给予帮助的编辑老师、视频测试老师，感谢你们！

本书提供了案例的素材、场景、效果、PPT 课件、视频教学以及赠送素材资源，扫一扫下面的二维码，推送到自己的邮箱后下载获取。



素材



场景




PPT课件、视频、效果

由于作者水平有限，疏漏在所难免，希望广大读者批评、指正。

编者

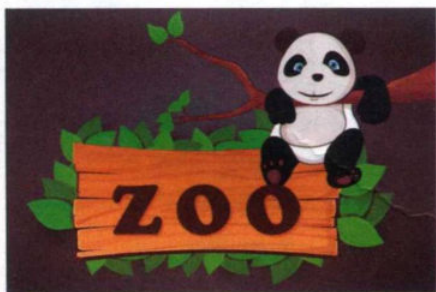
目 录 CONTENTS

第1章 设计卡通插画——绘制基本图形 1

 视频讲解：4个



- 1.1 绘制苹果——工具的使用 2
 - 1.1.1 移动工具箱 9
 - 1.1.2 隐藏工具箱 10
 - 1.1.3 选择复合工具 10
 - 1.1.4 设置工具参数 10
- 1.2 绘制卡通木板——生动的线条 10
 - 1.2.1 线条工具 14
 - 1.2.2 钢笔工具 16
 - 1.2.3 画笔工具 17
- 1.3 绘制熊猫——几何图形的运用 19
 - 1.3.1 椭圆工具和基本椭圆工具 27
 - 1.3.2 矩形工具和基本矩形工具 28
 - 1.3.3 多角星形工具 29



- 1.4 上机练习 30
 - 1.4.1 绘制草莓 30

1.4.2 绘制风景插画 35

1.5 习题与训练 39

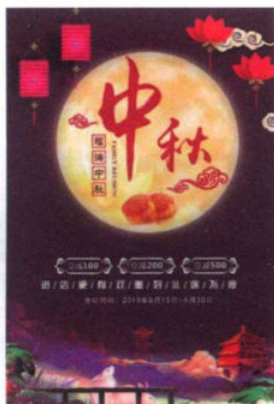
第2章 设计宣传海报——图形的编辑与操作 40

 视频讲解：4个

2.1 制作中秋海报——选择工具的使用 ... 41

2.1.1 使用选择工具 42

2.1.2 使用部分选取工具 43



2.2 制作店铺墙上LOGO——任意变形工具的使用 44

2.2.1 旋转和倾斜对象 46

2.2.2 缩放对象 47

2.2.3 扭曲对象 47

2.2.4 封套变形对象 47



2.3 制作新年海报——图形的其他操作 ... 48

2.3.1 组合对象和分离对象 49

2.3.2 对象的对齐 49

2.3.3 修饰图形 50



2.4 上机练习 51

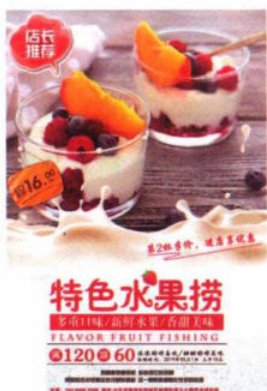
2.4.1 制作购物促销海报 52

2.4.2 制作圣诞节海报 55

2.5 习题与训练 58

第3章 设计宣传广告——色彩工具的使用 59

视频讲解：3个



3.1 绘制特色水果捞广告——笔触和填充工具的使用 60

3.1.1 颜料桶工具的使用 65

3.1.2 滴管工具的使用 65

3.1.3 渐变变形工具的使用 66

3.2 绘制母亲节广告——【颜色】面板和【样本】面板的使用 66

3.2.1 【颜色】面板的使用 70

3.2.2 【样本】面板的使用 70

3.3 上机练习 71

3.3.1 绘制酒店招聘广告 71

3.3.2 绘制健身宣传广告 75

3.4 习题与训练 78

第4章 设计视音频播放器——素材文件的导入 79

视频讲解：5个

4.1 制作数字倒计时动画——导入图像文件 80

4.1.1 导入位图 81

4.1.2 压缩位图 82

4.1.3 转换位图 82



4.2 制作气球飘动动画——导入其他图形格式 83

4.2.1 导入AI文件 84

4.2.2 导入PSD文件 84

4.2.3 导入PNG文件 85



4.3 制作视频播放器——导入视音频文件 85

4.3.1 导入视频文件 87

4.3.2 导入音频文件 87

4.3.3 编辑音频 88

4.3.4 压缩音频 89



- 4.4 制作节目动画——素材的导出 90
- 4.4.1 导出图像文件 92
- 4.4.2 导出SWF影片 92



- 4.5 上机练习 93
- 4.5.1 制作音乐进度条 93
- 4.5.2 制作音乐波形频谱 94
- 4.6 习题与训练 96

第5章 设计动画短片——文本的编辑与应用 97

视频讲解：5个

- 5.1 制作圣诞节宣传片头——文本工具 98
- 5.1.1 文本工具的属性 102
- 5.1.2 文本的类型 103



- 5.2 制作碰撞文字——编辑文本 104
- 5.2.1 文本的编辑 108
- 5.2.2 修改文本 108
- 5.2.3 文字的分离 109



- 5.3 制作冬至宣传动画——应用文本滤镜 109
- 5.3.1 为文本添加滤镜效果 119
- 5.3.2 投影滤镜 119
- 5.3.3 模糊滤镜 120
- 5.3.4 发光滤镜 120
- 5.3.5 斜角滤镜 120
- 5.3.6 渐变发光滤镜 121
- 5.3.7 渐变斜角滤镜 122
- 5.3.8 调整颜色滤镜 122
- 5.4 制作花纹旋转文字——文本的其他应用 122
- 5.4.1 字体元件的创建和使用 132
- 5.4.2 缺失字体的替换 133



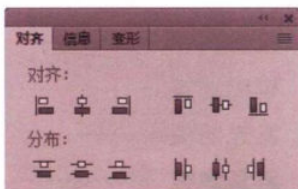
- 5.5 上机练习 133
- 5.5.1 制作风吹文字动画 133
- 5.5.2 制作滚动文字动画 138
- 5.6 习题与训练 140

第6章 设计简单动画——元件库和实例 141

视频讲解：3个

- 6.1 制作律动的音符——元件的创建与转换 142
- 6.1.1 创建图形元件 145
- 6.1.2 创建影片剪辑元件 146
- 6.1.3 创建按钮元件 152

- 6.1.4 转换为元件 157
- 6.1.5 元件的基本操作 158
- 6.1.6 元件的相互转换 160
- 6.2 制作闪光文字——实例的应用 161
 - 6.2.1 实例的编辑 164
 - 6.2.2 实例的属性 164



- 6.3 上机练习——制作展开的画 167
- 6.4 习题与训练 171

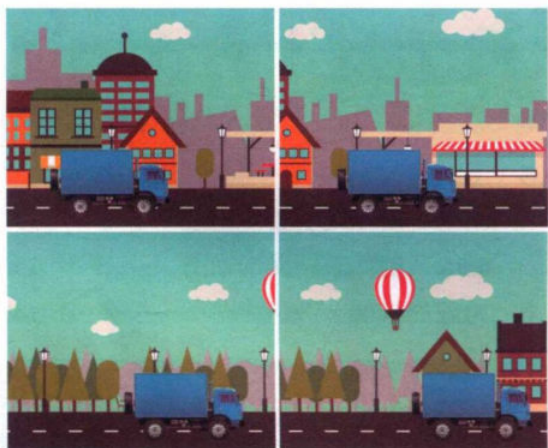


- 7.3 制作下雨动画——处理关键帧 191
 - 7.3.1 插入帧和关键帧 194
 - 7.3.2 帧的删除、移动、复制、转换与清除 195
 - 7.3.3 调整空白关键帧 197
 - 7.3.4 帧标签、帧注释和锚记 197

第7章 设计卡通动画——制作简单的动画 172

视频讲解：6个

- 7.1 制作汽车行驶动画——图层的使用 173
 - 7.1.1 图层的管理 179
 - 7.1.2 设置图层的状态 181



- 7.2 制作太阳升起动画——使用图层文件夹管理图层 183
 - 7.2.1 添加图层文件夹 189
 - 7.2.2 组织图层文件夹 189
 - 7.2.3 展开或折叠图层文件夹 190
 - 7.2.4 用【分散到图层】命令自动分配图层 190



- 7.4 制作放鞭炮动画效果——处理普通帧 198
 - 7.4.1 延长普通帧 205
 - 7.4.2 删除普通帧 205
 - 7.4.3 关键帧和普通帧的转换 206

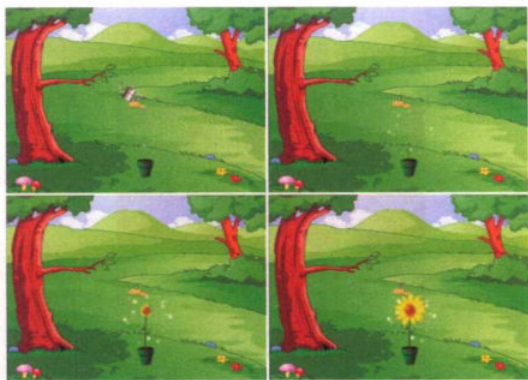


7.5 制作向日葵生长动画——编辑多个帧 206

7.5.1 选择多个帧 211

7.5.2 多帧的移动 212

7.5.3 帧的翻转 212



7.6 上机练习 213

7.6.1 制作熊猫说话动画效果 213

7.6.2 制作小鸟飞行动画 219

7.7 习题与训练 228

第8章 设计广告动画——补间与多场景动画的制作 229

视频讲解：4个

8.1 制作汽车行驶广告动画——创建补间动画 230

8.1.1 传统补间 233

8.1.2 形状补间 234



8.2 制作情人节广告动画——引导层动画 234

8.2.1 普通引导层 244

8.2.2 运动引导层 244



8.3 制作护肤品广告动画——遮罩动画 245

8.3.1 遮罩层动画基础 249

8.3.2 创建遮罩层 249



8.4 上机练习——制作“新品上市”广告动画 249

8.5 习题与训练 254

第9章 设计网站动画——ActionScript 基础与基本语句 255

视频讲解：5个



9.1 制作旋转的摩天轮——数据类型 256

9.1.1 字符串数据类型 262

9.1.2 数字数据类型 262

9.1.3 布尔值数据类型 262

9.1.4	对象数据类型	262
9.1.5	电影剪辑数据类型	263
9.1.6	空值数据类型	263
9.2	制作风景网站切换动画——变量 ...	263
9.2.1	变量的命名	268
9.2.2	变量的声明	268
9.2.3	变量的赋值	268
9.2.4	变量的作用域	269
9.2.5	变量的使用	269



9.3	制作美食网站切换动画——运算符	270
9.3.1	数值运算符	274
9.3.2	比较运算符	274
9.3.3	逻辑运算符	274
9.3.4	赋值运算符	274
9.3.5	运算符的优先级和结合性 ...	275



9.4	制作按钮切换背景颜色——ActionScript的语法	275
9.4.1	点语法	280
9.4.2	斜杠语法	280
9.4.3	界定符	281
9.4.4	关键字	281
9.4.5	注释	281



9.5	上机练习——制作餐厅网站动画 ...	281
9.6	习题与训练	296



附录1	Animate常用快捷键	297
附录2	参考答案	299

第 1 章 设计卡通插画——绘制基本图形

插画作为现代设计的一种视觉传达形式和艺术形式，以其直观的形象、真实的生活感和审美的感染力，广泛应用于现代设计的多个领域，例如文化活动、社会公共事业、商业活动、影视文化等。本章通过绘制卡通插画介绍如何使用椭圆工具、矩形工具和画笔工具等。



基础知识

- 隐藏工具箱
- 选择复合工具

重点知识

- 线条工具
- 椭圆工具

提高知识

- 钢笔工具
- 多角星形工具

现代插画的含义已从过去狭义的概念（只限于画和图）变为广义的概念，各种刊物中所加插的图画，均被称为“插画”。插画，在拉丁文的字义里，是“照亮”的意思，是用于增加刊物中文字的趣味性，使文字能更生动、更具象地活跃在读者心中。而在现今各种出版物中，插画的重要性已远远超过“照亮”文字，它不但能突出主题思想，还会增强艺术感染力。



1.1 绘制苹果——工具的使用

苹果是人们经常食用的水果之一。本例介绍如何绘制苹果，通过使用【钢笔工具】绘制图形，然后在【属性】面板中进行相应设置，从而完成绘制，效果如图 1-1 所示。



图 1-1 绘制苹果

素材	素材\Cha01\苹果背景.jpg
场景	场景\Cha01\绘制苹果——工具的使用.fla
视频	视频教学\Cha01\绘制苹果——工具的使用.mp4

01 在菜单栏中选择【文件】|【新建】命令，弹出【新建文档】对话框，在【类型】列表框中选择 ActionScript3.0 选项，在右侧区域中将【宽】、【高】设置为 396、550，将【背景颜色】的 RGB 值设置为 255、255、255，单击【确定】按钮，如图 1-2 所示。

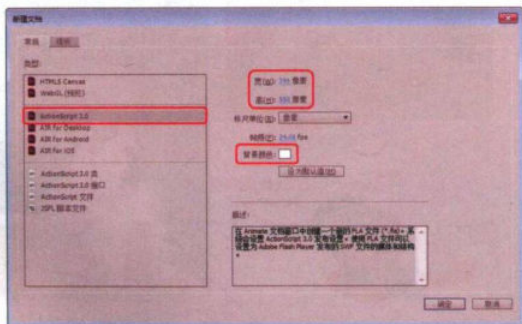


图 1-2 【新建文档】对话框

02 按 Ctrl+R 组合键，弹出【导入】对话框，选择“苹果背景.jpg”素材文件，单击【打开】按钮，如图 1-3 所示。



图 1-3 选择素材文件

知识链接：Animate 的启动与退出

1. 启动 Animate CC 2018

若要启动 Animate CC 2018，可执行以下操作之一：

- 选择【开始】|【程序】|Adobe Animate CC 2018 命令，即可启动 Animate CC 2018 软件，如图 1-4 所示。



图 1-4 选择 Adobe Animate CC 2018 命令

- 单击桌面上的 Adobe Animate CC 2018 快捷图标。
- 双击 Animate CC 2018 相关联的文档。

启动 Animate CC 2018 软件后，首先打开 Animate CC 2018 的开始界面，如图 1-5 所示。

一般情况下都会选择新建一个 ActionScript 3.0 空白文档，如图 1-6 所示。

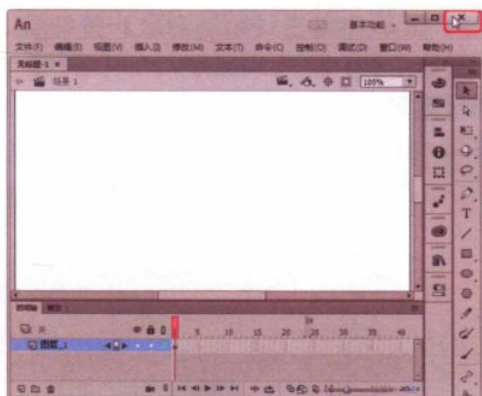
可以在开始页中选择任意一个项目进行工作。开始页主要分为 4 栏，分别为【从模板创建】、【新建】、【学习】和【打开】，它们的作用分别如下。

- 【从模板创建】：单击此栏中的任意一个选项，即可创建一个软件内自带的模板动画。
- 【新建】：新建一个 ActionScript 3.0。
- 【学习】：在连接互联网的情况下，用户选择任一选项，都会出现相应的介绍，以便于学习。

- **【打开】**: 单击**【打开】**按钮, 在弹出的**【打开】**对话框中选择一个 Animate CC 2018 项目文件, 单击**【打开】**按钮, 系统即可自动跳转到打开后的项目文档中。



图 1-5 开始界面

图 1-8 单击**【关闭】**按钮

提示

在 Adobe Animate CC 2018 命令上右击, 在弹出的快捷菜单中选择**【发送到】|【桌面快捷方式】**命令, 即可在桌面上创建 Animate CC 2018 的快捷方式, 在下次启动 Animate CC 2018 时, 只需双击桌面上的快捷图标即可。

- 03** 在**【对齐】**面板中, 勾选**【与舞台对齐】**复选框, 单击**【水平中齐】**、**【垂直中齐】**和**【匹配宽和高】**按钮, 如图 1-9 所示。

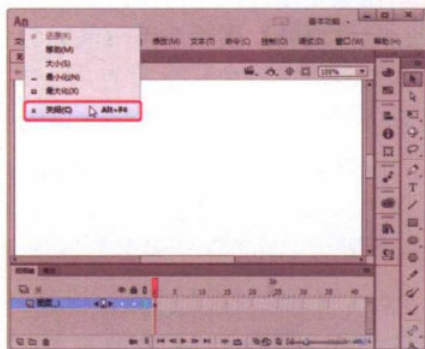


图 1-9 对齐对象

2. 退出 Animate CC 2018

在菜单栏中选择**【文件】|【退出】**命令, 即可退出 Animate CC 2018。

还可以在程序窗口左上角的图标上右击, 在弹出的快捷菜单中选择**【关闭】**命令, 如图 1-7 所示。或单击程序窗口右上角的**【关闭】**按钮, 如图 1-8 所示。按 Alt+F4 组合键、Ctrl+Q 组合键等操作也可退出 Animate CC 2018。

图 1-7 选择**【关闭】**命令

- 04** 在**【时间轴】**面板中将**【图层 1】**名称更改为**【背景】**, 新建**【苹果】**图层, 如图 1-10 所示。

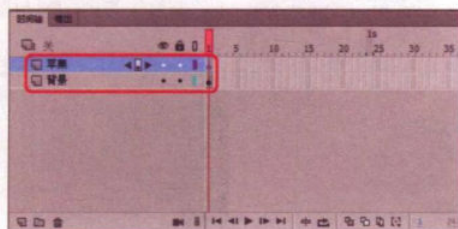


图 1-10 新建图层

- 05** 在工具箱中选择**【钢笔工具】**, 在




【属性】面板中单击【绘制对象】按钮, 使用【钢笔工具】绘制图形, 在【属性】面板中将【笔触颜色】设置为无, 将【填充颜色】设置为 #EB2027, 如图 1-11 所示。



图 1-11 绘制图形并设置【填充和笔触】

06 使用【钢笔工具】绘制图形, 在【属性】面板中将【笔触颜色】设置为无, 将【填充颜色】设置为 #D91F25, 如图 1-12 所示。

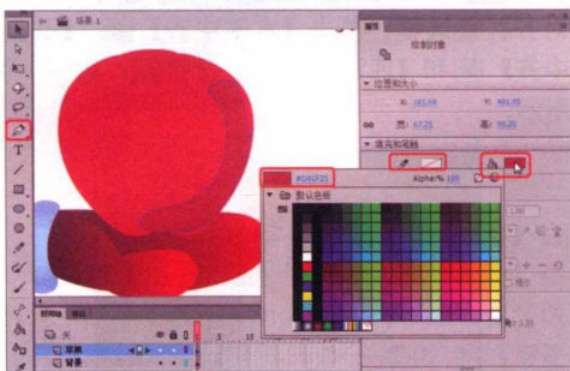



图 1-12 绘制图形并设置【填充和笔触】

07 使用【钢笔工具】绘制图形, 在【属性】面板中将【笔触颜色】设置为无, 将【填充颜色】设置为 #D61F26, 如图 1-13 所示。

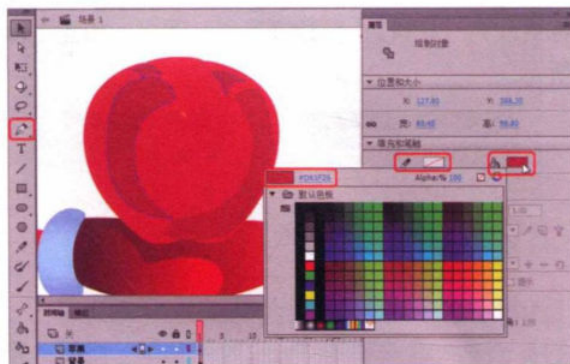



图 1-13 绘制图形并设置【填充和笔触】

疑难解答 为什么所绘制的图形是分散的?

在 Animate 中, 可以使用不同的绘制模式绘制图形对象。选择绘图工具, 在【属性】面板中单击【绘制对象】按钮, 所绘制的图形将会成为一个整体, 且该形状的笔触和填充不是单独的元素, 重叠的形状也不会相互更改。若不单击该按钮, 则绘制的图形将是分散的, 当形状既包含笔触又包含填充时, 这些元素会被视为可以进行独立选择和移动的单体的图形元素。

08 使用【钢笔工具】绘制图形, 在【属性】面板中将【笔触颜色】设置为无, 将【填充颜色】设置为 #C32125, 如图 1-14 所示。

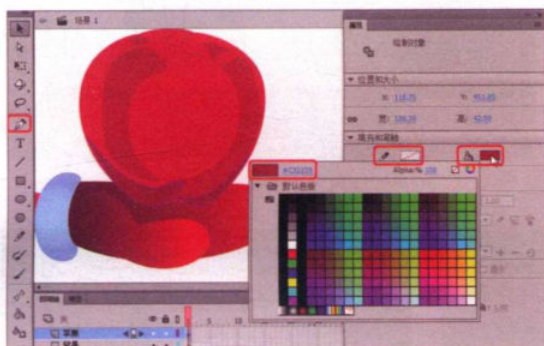


图 1-14 绘制图形并设置【填充和笔触】




09 使用【钢笔工具】绘制图形, 在【属性】面板中将【笔触颜色】设置为无, 将【填充颜色】设置为 #A51E21, 如图 1-15 所示。



图 1-15 绘制图形并设置【填充和笔触】

10 再次使用【钢笔工具】在舞台中绘制图形, 在【属性】面板中将【笔触颜色】设置为无, 将【填充颜色】设置为 #A51E21, 如图 1-16 所示。

11 使用【钢笔工具】绘制图形, 在【属性】面板中将【笔触颜色】设置为无, 将【填充颜色】设置为 #D61F26, 如图 1-17 所示。


12 使用【钢笔工具】绘制图形, 在【属性】面板中将【笔触颜色】设置为无, 将【填充颜色】设置为 #EB2027, 如图 1-18 所示。



图1-16 再次绘制图形



图1-17 绘制图形并设置【填充和笔触】

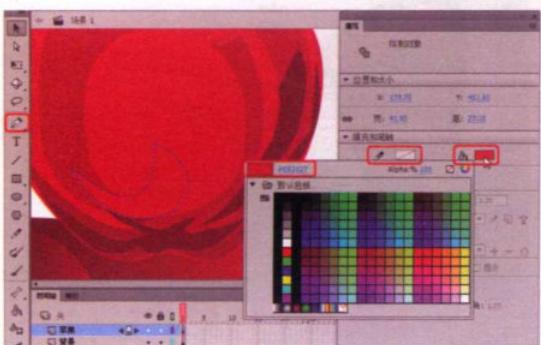


图1-18 绘制图形并设置【填充和笔触】


13 使用【钢笔工具】绘制图形，在【属性】面板中将【笔触颜色】设置为无，将【填充颜色】设置为 #FFFFFF，如图 1-19 所示。



图1-19 绘制图形并设置【填充和笔触】



14 使用【钢笔工具】绘制图形，在【属性】面板中将【笔触颜色】设置为无，将【填充颜色】设置为 #F9A622，如图 1-20 所示。



图1-20 绘制图形并设置【填充和笔触】

15 使用【钢笔工具】绘制图形，在【属性】面板中将【笔触颜色】设置为无，将【填充颜色】设置为 #FDD318，如图 1-21 所示。

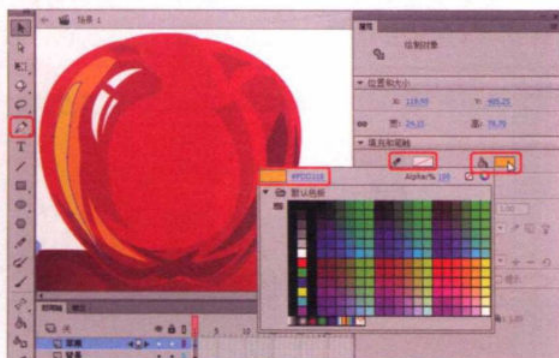


图1-21 绘制图形并设置【填充和笔触】



16 使用【钢笔工具】绘制图形，在【属性】面板中将【笔触颜色】设置为无，将【填充颜色】设置为 #A51E21，如图 1-22 所示。



图1-22 绘制图形并设置填充和笔触

17 使用【钢笔工具】绘制图形，在【属性】面板中将【笔触颜色】设置为 #865122，

将【填充颜色】设置为#A36847, 将【笔触】设置为0.7, 如图1-23所示。

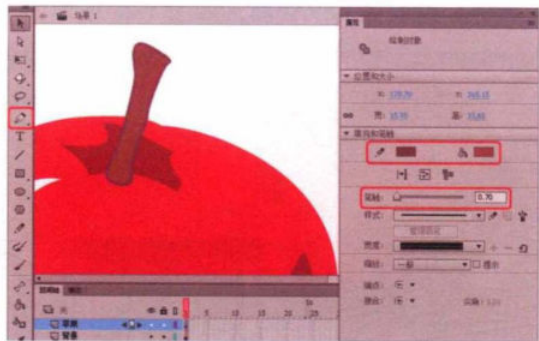


图1-23 绘制并设置图形

18 使用【钢笔工具】绘制图形, 在【属性】面板中将【笔触颜色】设置为无, 将【填充颜色】设置为#FECA1B, 如图1-24所示。

提示

绘制此图形时, 为了更好地观察绘制的图形, 在此将【图层】的【轮廓颜色】设置为#000000。

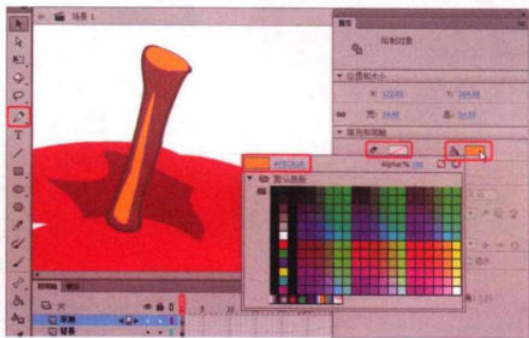



图1-24 绘制图形并设置【填充和笔触】

19 使用【钢笔工具】绘制图形, 在【属性】面板中将【笔触颜色】设置为无, 将【填充颜色】设置为#865122, 如图1-25所示。

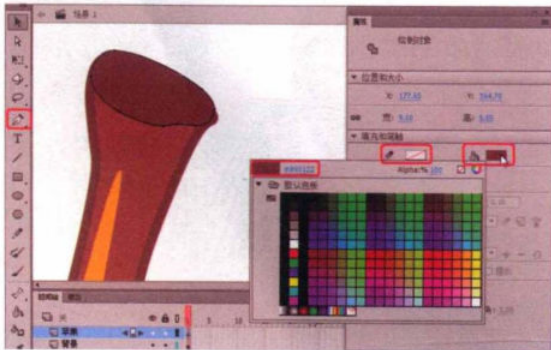



图1-25 绘制图形并设置【填充和笔触】

20 使用【钢笔工具】绘制图形, 在【属性】面板中将【笔触颜色】设置为无, 将【填充颜色】设置为#FF0000, 如图1-26所示。

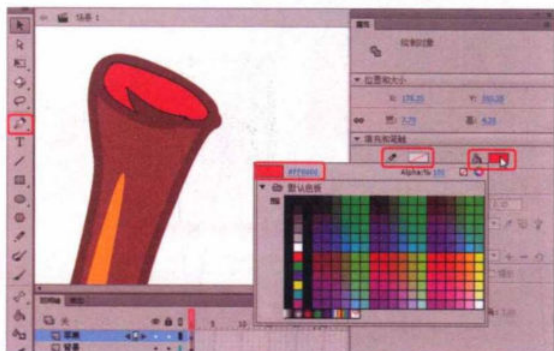


图1-26 绘制图形并设置【填充和笔触】

21 在舞台中选择两个图形, 在菜单栏中选择【修改】|【合并对象】|【打孔】命令, 如图1-27所示。

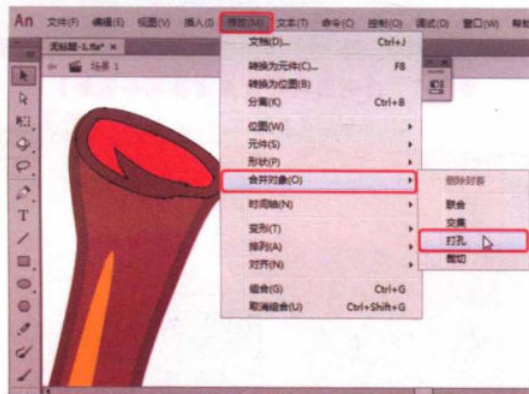


图1-27 选择【打孔】命令

22 继续使用【钢笔工具】绘制图形, 在【属性】面板中将【笔触颜色】设置为无, 将【填充颜色】设置为#FDF5A9, 如图1-28所示。



图1-28 绘制图形并设置【填充和笔触】