



图形绘制与编辑

学习目标

Flash 主要绘制的是矢量图形，在 Flash 操作界面的工具箱中提供了大量用于绘制线条和形状的工具，使用这些绘图工具可以绘制矢量图形。本章主要通过 Flash CC 软件工具箱的工具绘制矢量图形，主要通过绘制卡通角色、公共汽车、圣诞夜晚、阳光海滩 4 个实例来介绍对工具箱工具及颜色面板的应用。

- 熟悉并掌握绘图工具的使用，使用矢量绘图工具绘制图形。
- 熟悉并掌握刷子工具及橡皮擦工具的使用。
- 掌握如何填充颜色，设置填充样式。
- 熟练使用选择工具和绘图工具进行矢量图形的绘制，并填充颜色。

重点难点

- 选择工具的功能和作用。
- 填充工具及渐变变形工具的综合应用。
- 选择工具结合线条工具绘制轮廓。
- 刷子工具几种绘制模式的区别。

2.1 选择工具与线条工具的使用

2.1.1 课堂实例 1——绘制卡通角色



实例综述

本实例主要使用线条工具、钢笔工具和铅笔工具绘制一个卡通角色，并为卡通角色填充颜



色，添加背景。效果如图 2-1 所示。



图 2-1 绘制卡通角色效果



实例分析

本实例主要使用【线条工具】绘制基本轮廓，在绘制轮廓的过程中，使用【选择工具】或【部分选择工具】调整线条，再使用【颜料桶工具】填充颜色。对实例的背景，先导入背景图片，然后使用【套索工具】进行处理。在整个制作过程中主要使用了【选择工具】、【部分选择工具】、【铅笔工具】、【直线工具】、【钢笔工具】、【颜料桶工具】、【套索工具】等，熟悉并掌握绘图工具的使用是本章的重点内容。

本实例的主要制作过程包括以下环节。

- (1) 新建文档并保存。
- (2) 新建元件“小女孩”，绘制卡通角色轮廓。
- (3) 填充颜色。
- (4) 添加背景图片。
- (5) 处理房子图片。
- (6) 添加图层，添加女孩元件。
- (7) 发布影片。



操作步骤

START

1. 新建文档并保存

新建 ActionScript 3.0 文档，并将文档保存为“小女孩卡通角色”。按照上一章所讲的内容操作。

2. 新建元件“小女孩”，绘制卡通角色轮廓并填充颜色

(1) 新建元件

执行【插入】→【新建元件】命令，在弹出的“创建新元件”对话框中，选择类型为“图形”，名称为“小女孩”，如图 2-2 所示。

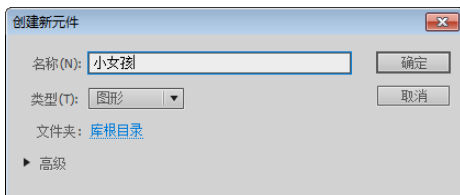
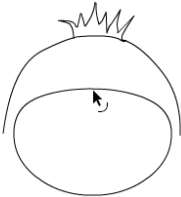
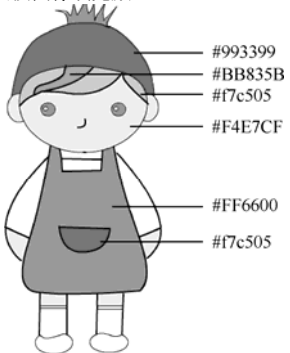


图 2-2 “创建新元件”对话框

(2) 绘制小女孩轮廓

绘制小女孩轮廓的操作步骤如表 2-1 所示。

表 2-1 绘制小女孩轮廓操作步骤

绘制步骤	绘制说明
	绘制头发形状 选择工具箱中的【铅笔工具】, 绘制头发的形状。 注意: 在绘制过程中, 如果线条不够平滑, 选择线条后, 可以通过单击工具箱中线条选项区的按钮, 使曲线平滑。
	绘制脸型 (1) 选择工具箱中的【椭圆工具】, 在工具箱下方的颜色设置中, 将笔触颜色设置为黑色 (#000000) , 填充颜色为无, 绘制一个椭圆形。 (2) 使用【选择工具】, 当鼠标放在线段边上, 鼠标变成形状时, 调整脸型。当鼠标变成形状时, 可以通过鼠标调整线条的弯曲度。
	绘制五官 (1) 将笔触颜色设置为黑色 (#000000) , 填充颜色为无, 按住【Shift】键绘制正圆形, 添加眼睛。这里绘制两个圆形叠加在一起。 (2) 同样, 绘制椭圆形, 添加耳朵, 可以将多余线条删除。 (3) 使用【铅笔工具】绘制鼻子的弧形, 以及刘海的线条。
	绘制身体 (1) 通过【钢笔工具】绘制小女孩的裙子。选择工具箱中的【钢笔工具】, 在小女孩脸下面单击, 这时舞台上会出现一个小圆圈。将光标移到另一点并单击, 这时在两点之间自动出现一条直线, 按住鼠标左键拖动, 会改变直线的曲率。依次类推, 绘制裙子的形状。 (2) 绘制胳膊。先绘制胳膊长度的直线, 当鼠标变成形状时, 弯曲直线。然后绘制表示手的直线。 注意: 把鼠标放置在线段的节点处, 鼠标会显示形状, 可以改变节点的位置。
	绘制腿 (1) 使用【直线工具】绘制腿的形状, 可以按住【Shift】键绘制直线。 (2) 使用【椭圆工具】绘制脚的形状, 绘制一个椭圆形。
填充颜色 使用【颜料桶工具】, 设置相应的颜色, 为小女孩图像填充颜色。  #993399 #BB835B #F7C505 #F4E7CF #FF6600 #F7C505	



3. 添加背景图片

绘制好“小女孩”元件，单击舞台左上角 中的“场景 1”回到主场景中。

将文档“图层 1”命名为“背景”。选择“背景”图层第 1 帧，导入“背景.jpg”图片。使用【选择工具】选择图片，鼠标拖动将背景图片覆盖整个舞台。如图 2-3 所示。

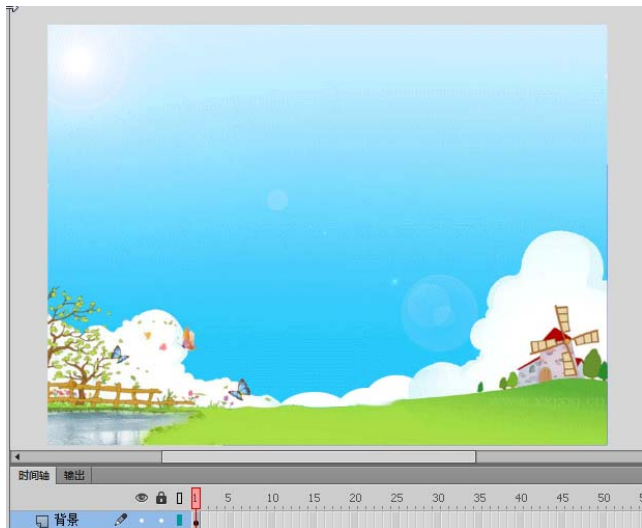


图 2-3 添加背景图片

4. 处理房子图片

(1) 单击“时间轴”面板左下角的【新建图层】按钮 ，新建一个图层，重命名为“房子”，为了方便操作，单击“背景”图层上的【锁定按钮】 将“背景”图层锁定。

(2) 单击“房子”的第 1 帧，执行【文件】→【导入】→【导入到舞台】命令，导入图片“房子.png”，并设置背景属性：X 为“0”，Y 为“100”，宽为“550”，高度按照图像比例缩放即可，如图 2-4 所示。

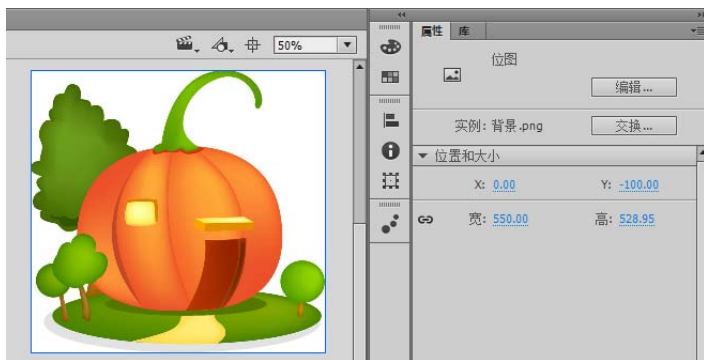


图 2-4 导入并设置图片

(3) 分散位图。选择导入的“房子”位图后，执行【修改】→【分散】命令，或按【Ctrl+B】快捷键，或者右击图片，在弹出的快捷菜单中执行【分散】命令，这 3 种方法都执行分散命令，将位图转化为形状。

(4) 使用【套索工具】，除去白色背景。如图 2-5 所示，选择【魔术棒】工具，单击图像白色区域，按【Delete】键，将白色区域清除。

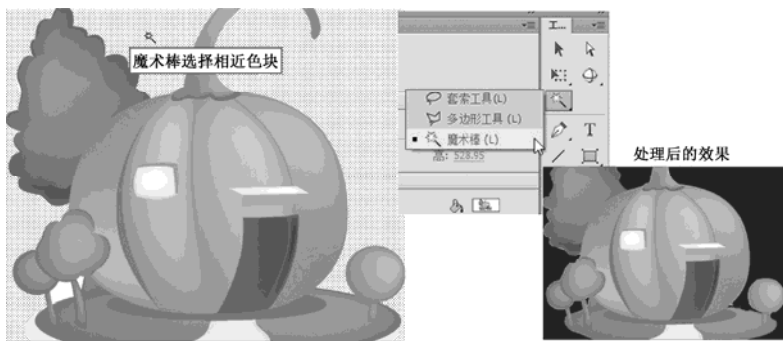


图 2-5 魔术棒处理图片

使用【魔术棒】工具选择白色区域后，并不能完全删除，留下的白色像素可以使用【橡皮擦工具】进行擦除。

5. 添加图层，添加女孩元件

单击时间轴面板左下角的【新建图层】按钮, 新建一个图层，重命名为“小女孩”，选择第 1 帧，将“小女孩”图形元件放置在舞台上。将元件的属性设置为宽为 100，高为 230。

6. 保存并发布文档

执行【文件】→【保存】命令，或快捷键【Ctrl+S】保存文档。

7. 测试影片

按【Ctrl+Enter】快捷键测试影片。



举一反三

START

绘制卡通角色的实例主要使用【直线工具】、【铅笔工具】、【钢笔工具】和【选择工具】。动画制作过程中，很多角色、场景需要在 Flash 中绘制，这就需要用户熟练掌握这些工具并进行创作。根据上面的操作过程，绘制角色 Hello Kitty，如图 2-6 所示。



图 2-6 Hello Kitty

2.1.2 选择工具

【选择工具】是工具箱中使用频率最高的一个工具，可以对舞台上的形状、对象等进行选择、移动或者变形等操作。

选择【选择工具】，在工具箱的选项区会出现 3 个按钮：【贴紧至对象】、【平滑】和【伸直】。其作用如下。

【贴紧至对象】：在使用【选择工具】时，单击该按钮，光标处将出现一个圆点，将选择的对象向其他对象移动时，会自动吸附上去。绘制对象和移动对象时，容易吸附到辅助线或



者网格线上，如图 2-7 所示。

【平滑】：可以将选中的线条变平滑，消除多余的锯齿。可以柔化曲线，减少整体凹凸等不规则变化。

【伸直】：可以将选中的线条变平直，消除多余的弧度。

图 2-8 所示的是同一条曲线在多次单击【平滑】和【伸直】按钮后的变化。

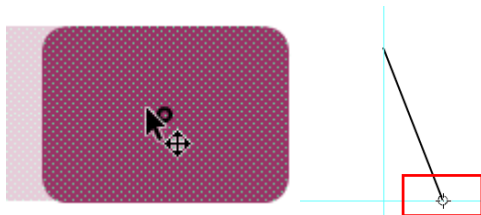


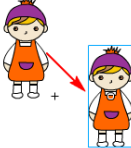
图 2-7 紧贴至对象



图 2-8 平滑和伸直变化

表 2-2 所示的是【选择工具】的几种用法。

表 2-2 【选择工具】的几种用法

作 用	说 明	图 解
选择对象	单击填充区域，可选择一個填充区域的色块。 单击线条，选择单个线段。 双击选择连续的线条。	选择填充  单击线条  双击选择连接线条 
选择多个对象	按【Shift】键可选择多个对象。	
框选	拖动鼠标，框选选择范围可选择多个对象。	
移动	选择一个对象后，鼠标形状为  时，表示可以向四个方向进行移动。	
复制	选择一个对象后，按【Alt】键移动对象可复制对象。	
移动节点	当鼠标放在线条或填充图像的节点处，鼠标形状为  ，表示可以移动节点。	
调整线条、填充形状的边线	当鼠标放在线条或填充图像边缘处，鼠标形状为  ，表示可以改变线条的弯曲度。	

2.1.3 部分选择工具

【部分选择工具】的主要作用是方便移动线条上的锚点位置和调整曲线的弧度。【部分选择工具】很多情况下可以结合【钢笔工具】一起使用。

使用方法：选择工具箱中的【部分选择工具】，快捷键为【A】，选择绘制的图形后，会显示出该线条上的锚点，如图 2-9 所示。

【部分选择工具】的功能如表 2-3 所示。



图 2-9 图形上的锚点

表 2-3 【部分选择工具】的功能

功 能	说 明	图 解
移动锚点	当鼠标移动到某个锚点处，鼠标形状为  时，单击锚点并拖动锚点，可改变锚点的位置，从而修改绘制图形的形状。	
移动位置	鼠标放在没有锚点的位置处，鼠标形状为  时，单击图形可以移动图形的位置。	
改变曲线	单击曲线锚点，在锚点两侧会出现调节杆，将鼠标移动调节杆处，可以改变曲线路径。 按【Alt】键可以单独调整一边的调节杆。	

【部分选择工具】可以实现通过对锚点的移动、对锚点控制杆的调整来调整矢量图形的形状。可以结合【钢笔工具】中的添加锚点、删除锚点等功能来绘制矢量图形。绘制矢量图形过程中，要熟练结合多个绘图工具，用简单的方法绘制出需要的矢量图形。

2.1.4 套索工具

【套索工具】用于选择对象的不规则区域，在分离的形状上可以选择需要的不规则区域。

选择工具箱中的【套索工具】按钮，在分离的形状上按住鼠标左键，拖动鼠标绘制出一个封闭的选区，放开鼠标即可选择一个区域，如图 2-10 所示。

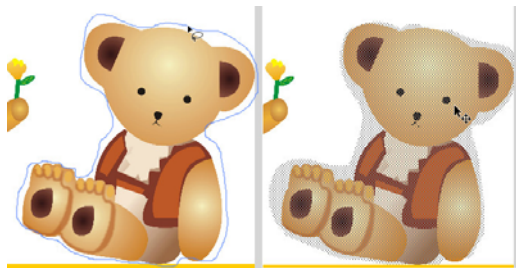


图 2-10 用【套索工具】绘制封闭选区



【套索工具】有 3 个工具选项，包括【套索工具】、【多边形工具】和【魔术棒】。图 2-10 所示的是使用【套索工具】选择的区域。【多边形工具】与【套索工具】类似，通过鼠标勾画出多边形选区。

【魔术棒】的主要功能是在位图中快速选择颜色近似的区域，在操作前需要将位图分离。选择【魔术棒】后，在“属性”面板中可以设置【魔术棒】的属性，如图 2-11 所示。

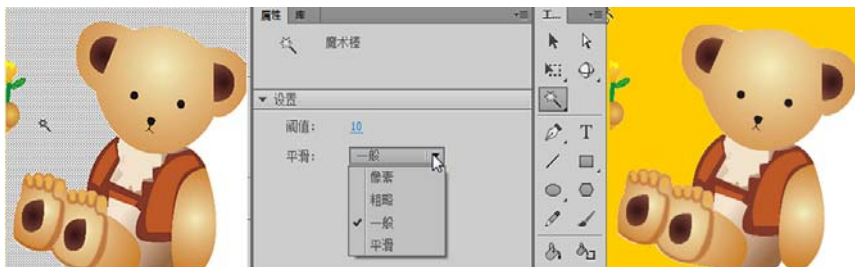


图 2-11 【魔术棒】的属性面板

“**阈值**”：用于定义选取范围内的颜色与单击处颜色的相近程度。输入的数值越大，选取的相邻区域的范围就越大。

“**平滑**”：用于指定选取范围边缘的平滑度，有“像素”、“粗略”、“一般”和“平滑”4 种。依次平滑效果增大。

2.1.5 线条工具

【线条工具】是 Flash 中既简单又实用的绘画工具，可以用于绘制直线和各种样式的线条。与【选择工具】结合操作，来绘制曲线。选择【线条工具】后，在“属性”面板中可以设置线条的属性，如图 2-12 所示。

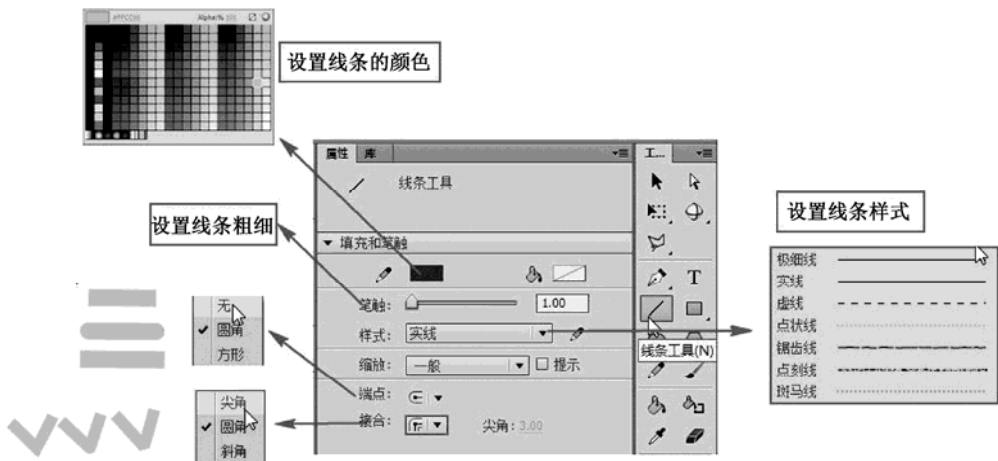


图 2-12 线条属性设置

“**笔触颜色**”：单击笔触后面的色块，可以通过颜色样式面板设置线条的颜色。

“**笔触**”：可以设置笔触的粗细。

“**样式**”：可以设置线条为极细线、实线、虚线、点状线、锯齿线、点划线和斑马线。单击后面的【设置】

 按钮，在弹出的“笔触样式”对话框中可以设置样式的属性。如图 2-13 所示，设置斑马线的属性，模仿绘制草的效果。设置粗细为“细”，间隔为“非常远”，微动为“松散”，旋转为“中”，曲线为“中等弯曲”，长度为“随机”。在舞台上绘制直线，即出现草的效果。

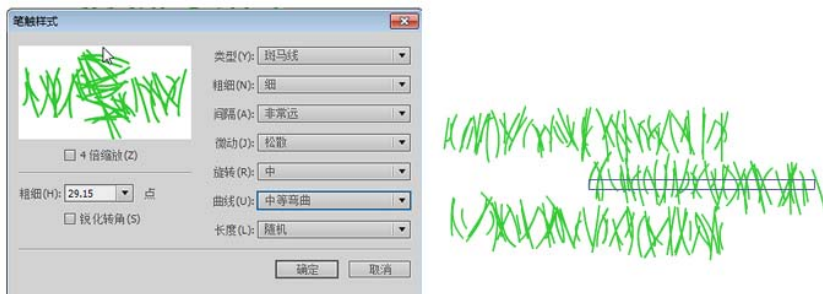


图 2-13 设置斑马线的属性

“端点”：有 3 个选项，分别为无、圆角和方形。

“接合”：设置两条线段接触点样式，有尖角、圆角和斜角。



注意

在绘制直线时，按住【Shift】键可以绘制水平线和垂直线，或者绘制倾斜 45° 的直线。

2.1.6 铅笔工具

【铅笔工具】 的“属性”面板与【线条工具】一样。使用【铅笔工具】可以绘制直线、曲线等。与【线条工具】不同的是，在选择【铅笔工具】后，在【铅笔工具】的选项区中，包括【平滑】、【伸直】和【墨水】3 个选项，如图 2-14 所示。

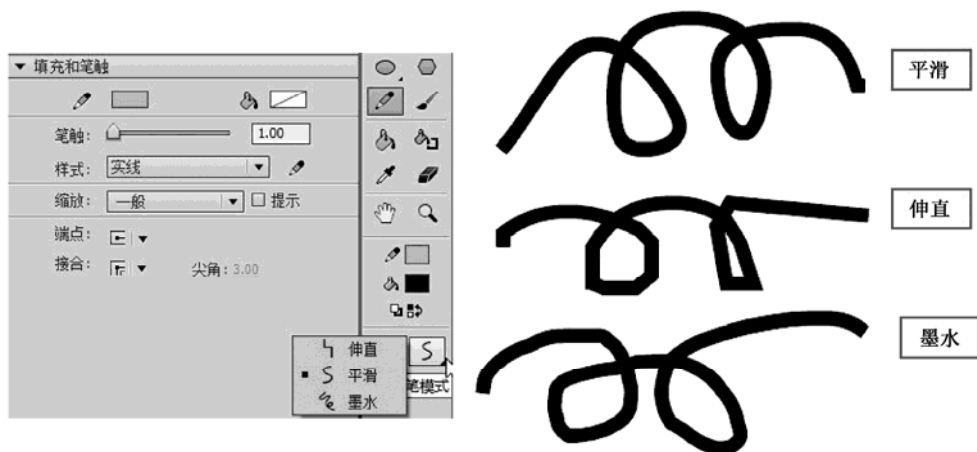


图 2-14 【铅笔工具】属性设置

“平滑”：对绘制的线条进行平滑处理。

“伸直”：对绘制的线条进行伸直处理。



“墨水”：绘制不用修改的手绘线条，鼠标移动笔触的路径是什么，绘制的曲线就是什么，不做特殊处理。

2.1.7 钢笔工具

【钢笔工具】可以绘制直线和曲线。【钢笔工具】的“属性”面板与【线条工具】一样，使用【钢笔工具】将鼠标移到舞台上，在起点位置单击舞台上出现一个小圆圈。移动鼠标在另一处单击，并按住鼠标左键拖曳，调整线条的形状。依次类推，绘制形状，如图 2-15 所示。

【钢笔工具】组还包括【添加锚点工具】、【删除锚点工具】和【转换锚点工具】，可以结合【部分选择工具】来修改绘制的图像形状。

【添加锚点工具】：单击该按钮，在路径上添加一个锚点。

【删除锚点工具】：单击该按钮，在路径上删除一个锚点。

【转换锚点工具】：单击拖动直线上的锚点可将直线调节为曲线。已经变成曲线的锚点，单击则变成直线。



图 2-15 用【钢笔工具】绘制形状

2.2 基本图形绘制

2.2.1 课堂实例 2——绘制公共汽车

实例综述

本实例主要使用【矩形工具】、【基本矩形工具】、【椭圆工具】、【基本椭圆工具】、【多角星形工具】等矢量图形绘制工具来绘制一个公交车。基本图形绘制工具既包括线条的绘制，也包括填充颜色的设置。效果如图 2-16 所示。



图 2-16 绘制的公共汽车效果

实例分析

本实例主要使用【基本矩形工具】绘制车的整体形状及窗户，使用【椭圆工具】或【基本椭圆工具】绘制车轮、车灯，使用【多角星形工具】绘制“STOP”标志。主要介绍了【矩形工具】、【基本矩形工具】、【椭圆工具】、【基本椭圆工具】、【多角星形工具】等图形绘制工具的使用。同时在制作实例的过程中，为了调节图形，也涉及了简单的【任意变形工具】、对象的组合、对象的排列等操作，这部分内容，将在本书第3章详细介绍。

在制作这个实例时，大致需要以下环节。

- (1) 新建文档，设置文档的背景大小，并保存。
- (2) 导入背景。
- (3) 新建元件“公共汽车”，使用矩形、椭圆、多角星形工具进行绘制。
- (4) 新建“公共汽车”图层，从库中拖放到舞台上，并调整相应属性。
- (5) 发布影片。



操作步骤

➤➤➤➤➤➤➤ START

1. 新建文档

新建文档，设置背景大小为 600×400 像素，并保存文档。

2. 导入背景图片

- (1) 选择“图层 1”，重命名为“背景”。

(2) 执行【文件】→【导入】→【导入到舞台】命令，在弹出的“导入”对话框中选择素材中的“第2章/实例2/背景.png”图片，导入到舞台上，设置属性 X 为 0、Y 为 0、高度为 400，如图 2-17 所示。

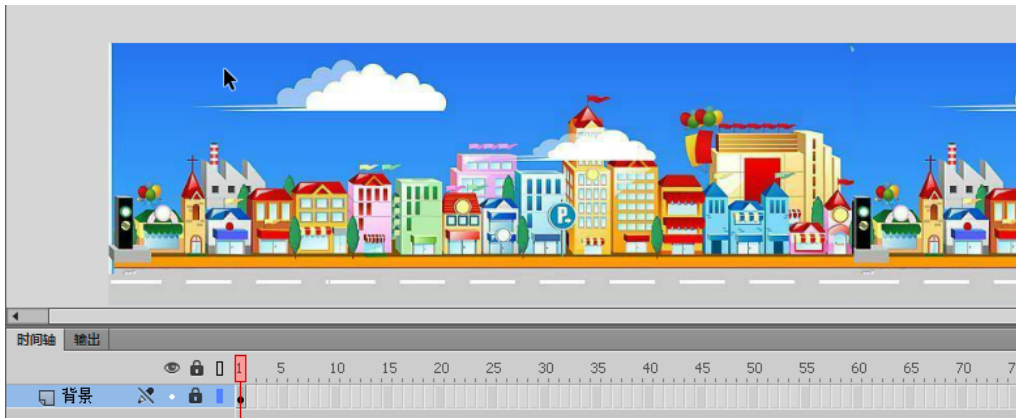


图 2-17 导入背景图片

3. 绘制公共汽车

使用【矩形工具】绘制车体，使用【基本椭圆工具】绘制车轮。具体操作步骤如下。

(1) 新建“公共汽车”元件，执行【插入】→【新建元件】命令，在弹出的对话框中选择“图形”元件，输入“公共汽车”，单击【确定】按钮。

(2) 选择工具箱中的【基本矩形工具】 基本矩形工具(R)，在舞台中绘制一个圆角矩形，在“属性”面板中的“矩形选项”中设置圆角数值，将锁定链接解锁，分别输入 67、20、20 和 20，



如图 2-18 所示。设置宽为 750 像素，高为 150 像素。

（3）使用同样的方法绘制车身和窗户，设置圆角数值为 18，如图 2-19 所示。



图 2-18 设置圆角矩形

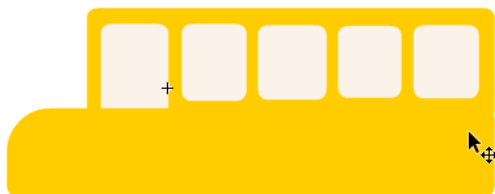


图 2-19 绘制车身与窗户

（4）选择【多角星形工具】，在“属性”面板中单击【选项】按钮，在弹出的“工具设置”对话框中设置“边数”为 8，“星形顶点大小”为 0.5，单击【确定】按钮，如图 2-20 所示。在舞台上拖曳出八边形，宽和高都设置为 100 像素。

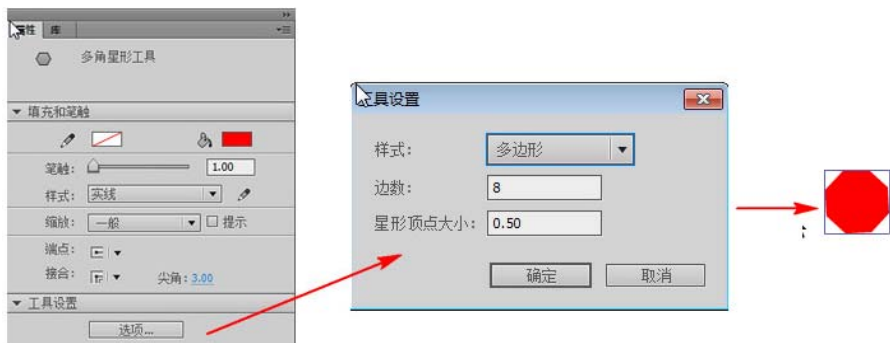


图 2-20 绘制八边形

（5）选择工具箱中的【文本工具】，在八边形上面书写文字“STOP”，字体样式为“Showcard Gothic”，字体大小为 30，颜色为白色。

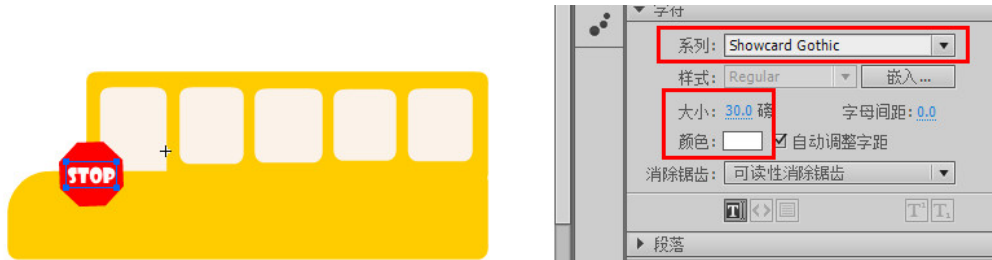


图 2-21 输入文本

（6）绘制车轮。车轮由 3 部分组成，绘制半圆形，表示车身凹陷部分。选择工具箱的【椭

圆工具】，在“属性”面板中的“椭圆选项”中设置“开始角度”为 180，绘制一个半圆形。

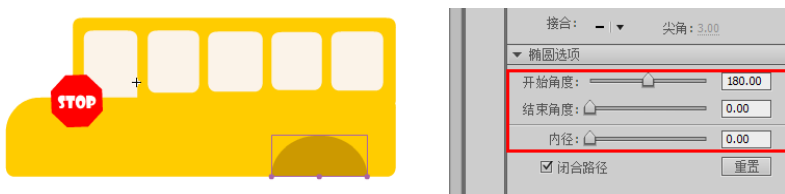


图 2-22 绘制半圆

使用【椭圆工具】绘制车轮，设置“属性”面板中的“内径”值为 50.38，如图 2-23 所示。

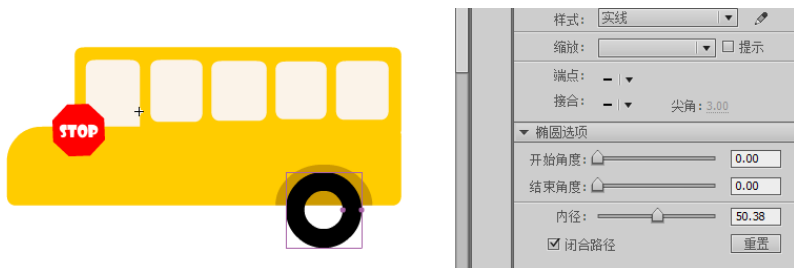


图 2-23 绘制车轮

双击绘制的车轮，将“椭圆图元”转化为“绘制对象”，使用【颜料桶工具】，将车轮中间填充灰色。

(7) 组合车轮。切换到“公共汽车”的编辑窗口，选择【选择工具】，按住【Shift】键，将绘制的半圆、车轮选中，执行【修改】→【组合】命令，或按【Ctrl+G】快捷键，将它们组合为一个整体，以便于操作，如图 2-24 所示。组合好车轮后再复制一个，作为车的前轮，并放好位置。

(8) 绘制前后保险杠。车灯前后保险杠使用【矩形工具】绘制。绘制深灰色与浅灰色的矩形进行叠加。并选中两个矩形，按【Ctrl+G】快捷键组合。复制一个分别放置在车的前后位置，如图 2-25 所示。



图 2-24 组合对象

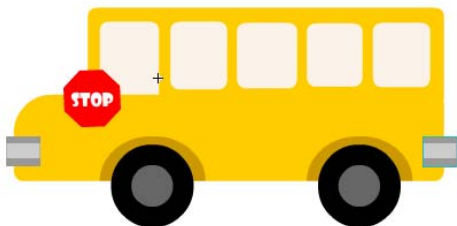


图 2-25 绘制保险杠



(9) 绘制车灯。绘制半圆形来表示车灯，参数设置如图 2-26 所示，设置笔触颜色为灰色，填充颜色为红色，“开始角度”为 180。

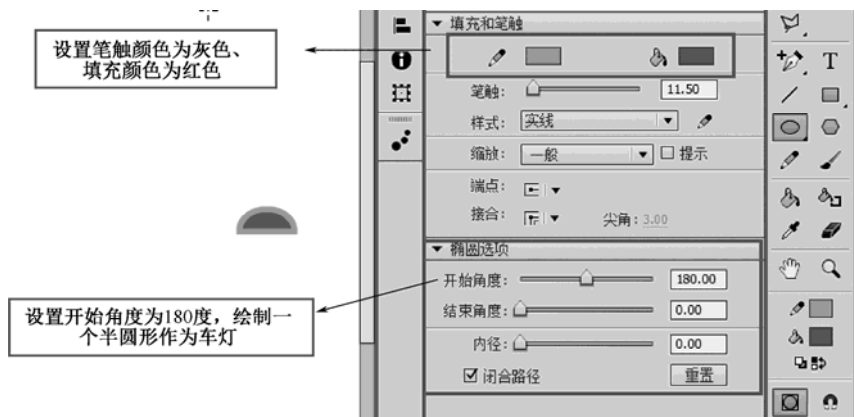


图 2-26 绘制车灯参数设置

在舞台上绘制半圆形，选择工具箱中的【任意变形工具】并将其放置在相应的位置，如图 2-27 所示。可使用【任意变形工具】调整大小，或者在“属性”面板中设置宽和高的值。

车灯位置确定好了，需要将其放置在车身后方，右击车灯图形，在弹出的快捷菜单中，执行【排列】→【移至底层】命令即可。

4. 添加“公共汽车”元件

在舞台窗口的上方 库 1 公共汽车 中，单击“场景 1”，切换到主场景窗口进行编辑。

新建一个图层，重命名为“公共汽车”，打开“库”面板，将“公共汽车”元件拖放到舞台上，并在舞台上设置 X、Y、宽和高。使公共汽车的元件实例大小与背景街道大小相同，如图 2-28 所示。



图 2-27 确定车灯位置

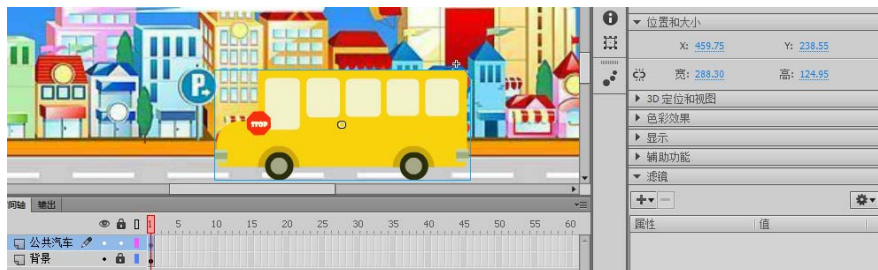


图 2-28 添加元件

5. 保存并发布影片

执行【文件】→【保存】命令，或按快捷键【Ctrl+S】保存文档。按【Ctrl+Enter】快捷键播放影片。



举一反三

START

使用上面的方法，可以绘制其他的交通工具，如图 2-29 所示的是绘制小汽车示例。

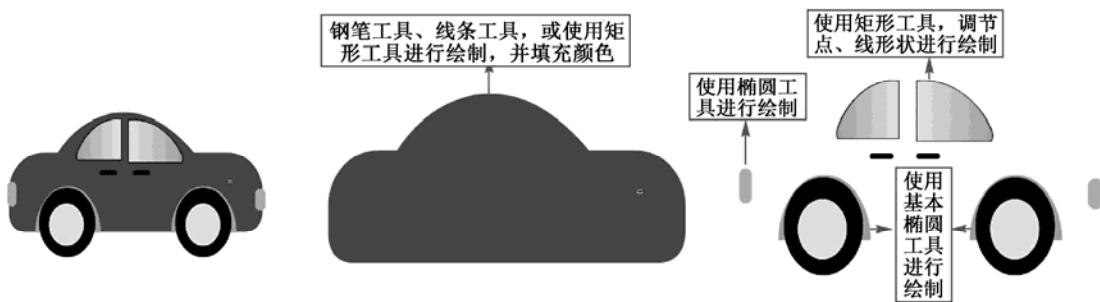


图 2-29 绘制小汽车

2.2.2 矩形工具和基本矩形工具

工具箱中的【矩形工具】和【基本矩形工具】，可以绘制矩形、正方形和圆角矩形。绘制的图形由填充和线条组成。属性设置如图 2-30 所示。

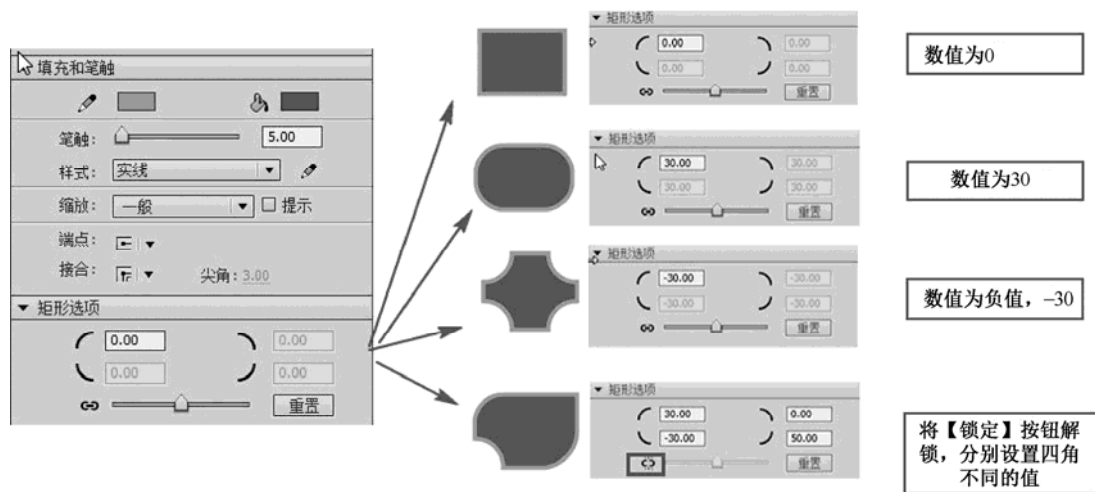


图 2-30 设置矩形属性

绘制的矩形包括线条和填充色，线条属性的设置与【线条工具】的属性设置一致。填充色单击【填充颜色】按钮进行选择。

“矩形选项”的值可以改变圆角矩形的形状，值越大，圆角矩形的半径越大。值为 0 时为直角。值为负数时，向内弯曲，如图 2-30 所示。

【矩形工具】和【基本矩形工具】都是用来绘制矩形或正方形的，属性设置也相同。两者



最主要的区别有以下两点。

(1) **【矩形工具】**先设定参数，然后在舞台上绘制，绘制完成后参数就不再起作用了，绘制的对象为形状或者绘制对象。

(2) **【基本矩形工具】**绘制在舞台上的形状可以修改。绘制的对象为“矩形图元”，并且在舞台上可以使用鼠标调节矩形的形状，如图 2-31 所示。

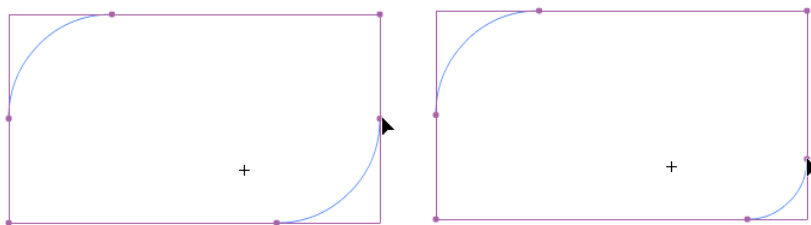


图 2-31 调整“矩形图元”的形状



注意

按住 **【Shift】** 键，在舞台上进行拖曳，可以绘制正方形。

2.2.3 椭圆工具与基本椭圆工具

工具箱中的**【椭圆工具】**  和**【基本椭圆工具】**  可以绘制圆形、椭圆形。绘制的图形由填充和线条组成。使用方法与**【矩形工具】**和**【基本矩形工具】**类似。属性设置如图 2-32 所示。

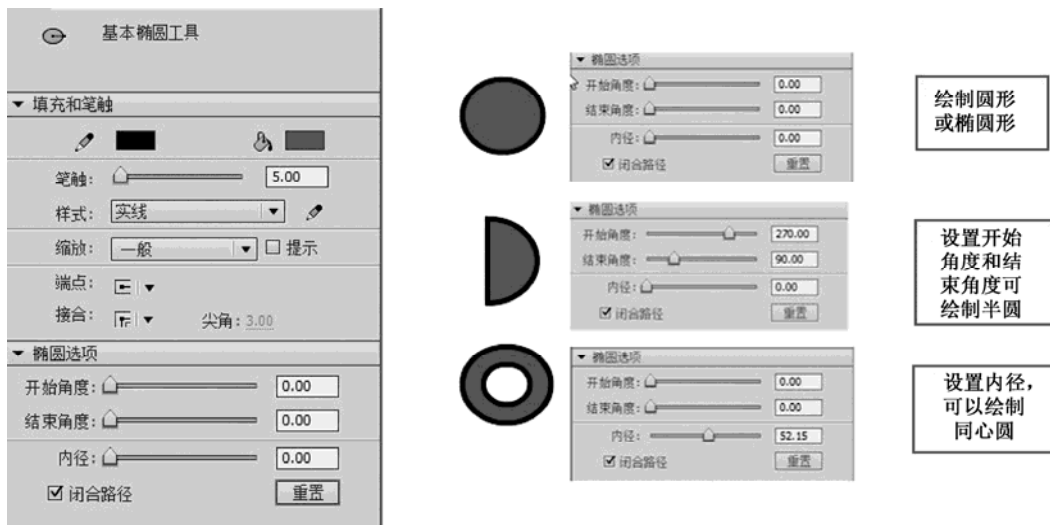


图 2-32 **【椭圆工具】**和**【基本椭圆工具】**属性设置

“椭圆选项”的值可以改变椭圆为扇形、同心圆等形状。**【椭圆工具】**和**【基本椭圆工具】**都是用来绘制圆形或椭圆形的，两者的区别与**【矩形工具】**和**【基本矩形工具】**的区别类似，

【椭圆工具】先设定参数，然后在舞台上绘制，绘制完成后参数就不再起作用了，绘制对象为形状或者绘制对象。而【基本椭圆工具】绘制在舞台上的形状可以进行修改，绘制的对象为“椭圆图元”，并且在舞台上可以使用鼠标调节椭圆的形状。

2.2.4 多角星形工具

利用【多角星形工具】可以绘制多边形和星形，在工具箱中选择【多角星形工具】后，在“属性”面板中可以设置其属性。与【矩形工具】类似，可设置线条样式及填充样式等。不同的是【多角星形工具】在“属性”面板下面有个  按钮，在弹出的“工具设置”对话框中可以选择绘制的样式、边数、星形顶点大小等值，如图 2-33 所示。

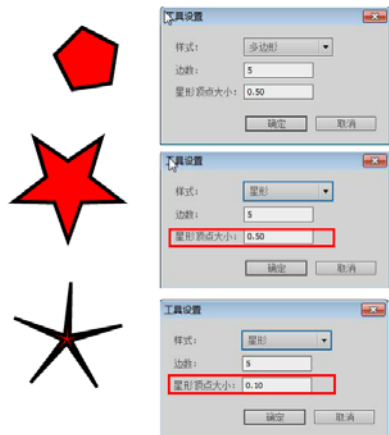


图 2-33 【多角星形工具】属性设置

2.3 刷子及橡皮擦工具应用

2.3.1 课堂实例 3——绘制圣诞夜晚



实例综述

本实例的主要效果如图 2-34 所示，主要是用【刷子工具】装饰圣诞树的效果，使用【橡皮擦工具】处理礼品素材图片。



图 2-34 圣诞夜晚



实例分析

本实例主要使用【刷子工具】和【橡皮擦工具】来绘制圣诞夜晚效果，在制作实例中熟悉并掌握如何设置【刷子工具】的刷子模式、刷子大小、刷子形状。【橡皮擦工具】也需要注意橡皮擦模式和橡皮擦形状的选择。

本实例的操作主要包括以下环节。



- (1) 新建文档并保存，设置文档大小。
- (2) 导入背景图片和圣诞树图片，拖放到舞台相应的位置。
- (3) 使用【刷子工具】为圣诞树绘制装饰点和装饰条。
- (4) 利用【多角星形工具】绘制五角星，并填充颜色。
- (5) 导入礼物位图素材，使用【橡皮擦工具】修理图片。
- (6) 导出影片。



操作步骤



1. 新建文档

新建一个文档，设置背景大小为 800×500 像素，并保存文档。

2. 导入图片



图 2-35 添加背景及圣诞树图片

(1) 选择“图层 1”，重命名为“背景”。执行【文件】→【导入】→【导入到舞台】命令，在弹出的“导入”对话框中选择光盘文件“第 2 章/实例 3/背景.png”，导入到舞台上，设置属性 X: 0、Y: 0、宽: 800、高: 500，如图 2-35 所示。

(2) 新建图层，重新命名为“圣诞树”，执行【文件】→【导入】→【导入到舞台】命令，将圣诞树拖曳到舞台中间位置，如图 2-35 所示。

3. 绘制装饰点及装饰条

(1) 新建图层，重命名为“装饰”。

(2) 选择工具箱中的【刷子工具】，在工具箱下面的选项区中设置属性，如图 2-36 所示。选择【绘制对象】模式，可将绘制的形状保存为一个整体，便于操作。设置刷子模式为标准绘制，刷子形状为圆形，再选择刷子的大小和颜色。

(3) 设置完【刷子工具】属性后，使用【刷子工具】在圣诞树上单击，绘制装饰点。一种颜色绘制好后，再更换为其他颜色和大小装饰点，丰富绘制效果，如图 2-36 所示。

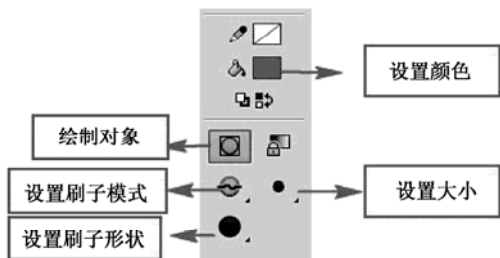


图 2-36 【刷子工具】属性设置及绘制装饰点

(4) 绘制装饰条与绘制装饰点类似。设置刷子的形状为圆形，大小为最大，颜色为白色，然后在圣诞树上绘制彩条效果。可进行色彩搭配，绘制其他颜色彩条效果，如图 2-37 所示。