

- 12 个实例帮你迅速进入 Flash 的世界，了解各种绘图及编辑工具 ●
- 42 个实例让你了解 Flash 的动画方法和动画的基本规律，让世界为你而动 ●
- 29 个实例让你进入互动体验的过程，与 ActionScript 3 亲密接触 ●
- 17 个实例帮你进行影音与商业案例制作，开发大型综合应用 ●

Flash

动画设计经典 100 例

王智强 编著



本书实例
源文件



中国电力出版社
CHINA ELECTRIC POWER PRESS

Flash动画设计经典100例

王智强 编著



中国电力出版社
CHINA ELECTRIC POWER PRESS

内 容 提 要

本书是一本专门讲解Flash CC 动画设计与特效制作的案例教程,所用实例涉及范围比较广,涵盖了广告动画、多媒体、教学课件、Flash 游戏、Flash 贺卡、Flash 网站等诸多领域。

全书共7章。第1章讲解Flash CC 的基础知识;第2章通过12个实例详细讲解Flash 绘画的基本技法,旨在帮助没有美术功底的读者打下一定的绘画基础;第3章通过32个实例详细讲解基本动画与高级动画的制作方法,使读者能够全面掌握Flash 动画的设计要领;第4章通过10个实例详细讲解Flash 文字特效动画的制作技巧;第5章通过29个实例详细讲解使用ActionScript 3.0 创建交互动画,使读者掌握工作中常用到的交互命令;第6章通过8个实例详细讲解声音与视频的嵌入方法以及MP3 音乐播放器与视频播放器的制作方法;第7章通过9个实例详细讲解Flash 在大型商业项目的综合应用。

本书旨在“学一个就会一个”,每一个实例都涵盖Flash 的一个或多个知识点,通过100个实例由浅入深,循序渐进,最终全面掌握Flash 的“绘画”、“动画”、“文字”、“互动”、“特效”、“多媒体”及“大型项目策划设计”等多方面综合技能。您可以根据自己的兴趣及未来发展方向,重点学习相关的部分内容。

本书适合作为各大本、专科院校相关专业的教材,也可作为广大Flash 爱好者、中小学教师、网页动画制作者、多媒体从业人员的自学教程及参考书。

图书在版编目(CIP)数据

Flash 动画设计经典 100 例 / 王智强编著. — 北京: 中国电力出版社, 2017. 4
ISBN 978-7-5198-0011-6

I. ①F… II. ①王… III. ①动画制作软件 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP 数据核字(2016)第271442号

出版发行: 中国电力出版社

地 址: 北京市东城区北京站西街19号(邮政编码100005)

网 址: <http://www.cepp.sgcc.com.cn>

责任编辑: 马首鳌 010-63412396

责任校对: 闫秀英

装帧设计: 王红柳

责任印制: 藺义舟

印 刷: 汇鑫印务有限公司

版 次: 2017年4月第一版

印 次: 2017年4月北京第一次印刷

开 本: 787毫米×1092毫米 16开本

印 张: 26.25

字 数: 611千字

印 数: 0001—2000册

定 价: 75.00元(含1CD)

版权专有 侵权必究

本书如有印装质量问题,我社发行部负责退换

前言 >>>

Flash 已由早期的简单动画软件发展为如今的网络多媒体互动软件，应用范围涵盖了动画设计、网站开发、影音播放、游戏开发、手机应用等多个领域。随着 Flash 的发展，越来越多的人投身于 Flash 开发的事业中，但是很多人在实际工作中会遇到各种各样的问题，对制作一些动画特效产生困扰，这也是作者编写此书的初衷，希望借助此书可以帮助从事 Flash 行业的初学者尽快地掌握 Flash 在各个领域的应用技巧。

本书中 100 个实例是作者凭借多年的工作经验精心挑选的，通过本书学习可以帮助读者尽快学习和掌握 Flash 软件的应用，还能帮助读者创作出属于自己的酷炫作品。读者在学习过程中，不一定能把每个实例一一地进行练习，但是希望读者能熟悉每个例子，在工作需要使用时，可以想起在哪个例子中讲解过，然后在书中找到它的详细做法。

本书具体内容如下：

第 1 章 初识 Flash CC。如果你想了解 Flash CC 可以做什么，同时想熟悉一下新设计的编辑环境以及改进部分，那么这一章显然是所需要的。

第 2 章 绘图篇——Flash 造型设计。虽然有人觉得 Flash 的绘图工具有限，但我们认为事实恰恰相反。这一章通过 12 个实例详细讲解 Flash 绘画的基本技法，旨在帮助没有美术功底的读者打下一定的绘画基础。

第 3 章 动画篇——常用动画及镜头表现。使用逐帧动画和补间动画可以赋予电影生命。这一章通过 32 个实例详细讲解基本动画与高级动画的制作方法，使读者能够全面掌握 Flash 动画的设计要领。

第 4 章 文字篇——常用文字特效。虽然文本不是电影中激动人心的部分，但它也绝不是令人疲倦的东西。这一章通过 10 个实例详细讲解 Flash 文字特效动画的制作技巧。

第 5 章 互动篇——应用 Action 创造动画特效。你想将动画提高到一个新的层次吗？理解了 Flash 的专业化的脚本功能，就能够创建与众不同互动应用。这一章通过 29 个实例详细讲解使用 ActionScript 3.0 创建交互动画，使读者掌握工作中常用到的交互命令。

第 6 章 影音篇——打造多媒体影音效果。动画效果固然是重要的，但如果能将声音、视频与动画结合起来使用，那么效果就更加强烈了。这一章通过 8 个实例详细讲解声音与视频的嵌入方法以及 MP3 音乐播放器与视频播放器的制作方法。

第 7 章 终极篇——商业案例制作。Flash 的终极应用典范。这一章通过 9 个实例详细讲解 Flash 在大型商业项目的综合应用。

本书图文并茂，通俗易懂，所有实例都有详细明确的操作步骤，读者只要跟着书中的提示一步一步地操作，就可以掌握书中所讲的内容，制作出具有一定水平的动画作品。

本书由王智强编写完成，感谢您选择了本书，希望本书能为广大 Flash 爱好者、动漫、网站、手机开发者与课件设计制作人员等提供有力的帮助。另外，本书内容所提及的公司及个人名称、产品名称、优秀作品及其名称，均所属公司或者个人所有，本书引用仅为宣

传之用，绝无侵权之意。限于作者水平，书中难免会有疏漏与不妥之处，敬请广大读者批评指正，不吝赐教。如果读者对本书有意见和建议，可以发送到邮箱 btwzqjl@163.com，同时也可以加入 QQ 群“8983255”，在线进行图书学习指导。

王智强

2016 年 5 月

目 录 >>>

前 言

第1章 初识 Flash CC 1

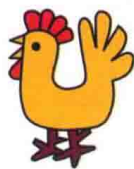
1.1 使用 Flash CC 可以做什么 1

1.2 Flash 常用术语 3

1.3 Flash 辅助软件 6

第2章 绘画篇——Flash 造型设计 8

实例 1 儿童卡通画 8 实例 2 萝卜 20 实例 3 大公鸡 25 实例 4 苹果图标 30



实例 5 导航条 35 实例 6 卡通兔子 38 实例 7 质感按钮 48 实例 8 城市 52

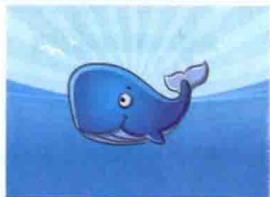


实例 9 水晶按钮 58 实例 10 荷花颂背景 62 实例 11 荷花颂 69 实例 12 手机音乐播放器 72



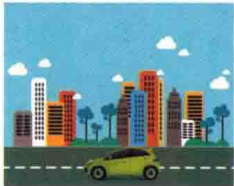
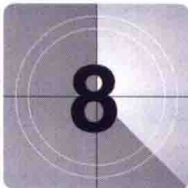
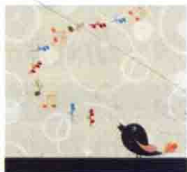
第3章 动画篇——常用动画及镜头表现 78

实例 13 可爱鲸鱼动画 78 实例 14 旋转的风车动画 80 实例 15 小画班动画 83 实例 16 秋千动画 85



实例 17 蝴蝶 87 实例 18 奇趣蛋动画 90 实例 19 画轴展开动画 93 实例 20 彩虹滑梯动画 98



实例 21 放大镜动画 102	实例 22 开车动画 105	实例 23 瀑布动画 110	实例 24 焰火动画 112
			
实例 25 南瓜灯 116	实例 26 精美相册 120	实例 27 水滴落下 123	实例 28 流星动画 129
			
实例 29 翻书动画 133	实例 30 红旗飘飘 136	实例 31 繁星闪闪 141	实例 32 桂林山水 144
			
实例 33 一杯热茶 148	实例 34 旋转的地球 152	实例 35 燃烧的蜡烛 156	实例 36 海底世界 162
			
实例 37 百叶窗 166	实例 38 垂钓老人 170	实例 39 雨夜 173	实例 40 电闪雷鸣 177
			
实例 41 老电影 180	实例 42 倒计时 183	实例 43 小鸟 188	实例 44 小鸟唱歌 193
			

第4章 文字篇——常用文字特效

197

实例 45 毛笔字 197	实例 46 促销海报 201	实例 47 房产广告 205	实例 48 六一儿童节 210
			

实例 49 新年快乐	216	实例 50 时尚文字	221	实例 51 秋天	226	实例 52 发光文字	230
------------	-----	------------	-----	----------	-----	------------	-----



实例 53 精美相册	236	实例 54 中秋佳节	240
------------	-----	------------	-----



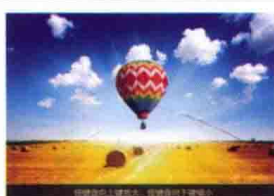
第 5 章 互动篇——应用 Action 创造动画特效

248

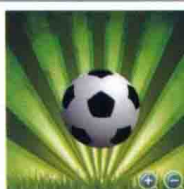
实例 55 播放暂停	248	实例 56 网站链接	250	实例 57 导航按钮	253	实例 58 拖动鼠标	256
------------	-----	------------	-----	------------	-----	------------	-----



实例 59 摩天轮	257	实例 60 键盘控制动画	258	实例 61 简单相册	260	实例 62 圣诞快乐	264
-----------	-----	--------------	-----	------------	-----	------------	-----



实例 63 时尚文字	266	实例 64 足球	268	实例 65 户外广告	270	实例 66 导入文字	273
------------	-----	----------	-----	------------	-----	------------	-----



实例 67 文本滚动条	275	实例 68 计算器	277	实例 69 水面	281	实例 70 图像像素溶解	282
-------------	-----	-----------	-----	----------	-----	--------------	-----



实例 71 鼠标跟随文字	284	实例 72 海洋世界	286	实例 73 下拉菜单	288	实例 74 模糊清晰图	291
--------------	-----	------------	-----	------------	-----	-------------	-----



实例 75 烟花动画	293	实例 76 日历	295	实例 77 选择题	299	实例 78 选择题	303
							
实例 79 小窗口浏览大图片	306	实例 80 3D 粒子特效	308	实例 81 loading 动画	309	实例 82 倒计时	313
							
实例 83 幸运抽奖	315						
							

第 6 章 影音篇——打造多媒体影音效果

319

实例 84 小鸟唱歌	319	实例 85 留声机	321	实例 86 留声机	324	实例 87 音乐播放器	326
							
实例 88 导入视频播放	329	实例 89 内置视频播放器	332	实例 90 简单视频播放器	334	实例 91 视频播放器	336
							

第 7 章 终极篇——商业案例制作

339

实例 92 网站 banner	339	实例 93 网络广告	346	实例 94 相册	353	实例 95 新春贺卡	361
							
实例 96 课件	372	实例 97 拼图游戏	386	实例 98 打气球	392	实例 99 幼儿钢琴	397
							
实例 100 手机音乐播放器	404						
							

第 1 章

初识Flash CC

在开始系统学习 Flash CC 之前,首先需要了解一下 Flash 是什么样的软件,能够做什么,并掌握 Flash CC 的一些基本操作,从而为以后的学习奠定基础。

本章内容

- 使用 Flash CC 可以做什么
- Flash CC 的新增功能
- Flash 常用术语
- Flash 辅助软件

1.1 使用 Flash CC 可以做什么

Flash 是一款集动画创作与应用程序开发于一身的创作软件,是目前使用最为广泛的动画制作软件之一。到目前为止,最新的零售版本为 Adobe Flash Professional CC(2013 年发布)。Adobe Flash Professional CC 为创建数字动画、交互式 Web 站点、桌面应用程序以及手机应用程序开发提供了功能全面的创作和编辑环境。Flash 广泛用于创建吸引人的应用程序,应用程序中可包含丰富的视频、声音、图形和动画。在 Flash 中可以通过工具软件创建动画元素也可以从其他 Adobe 应用程序(如 Photoshop 或 illustrator)导入它们,快速设计简单的动画,并且使用 Adobe ActionScript 3.0 开发高级的交互式项目。

设计人员和开发人员可使用 Flash 来创建演示文稿、应用程序和其他允许用户交互的内容。Flash 可以包含简单的动画、视频内容、复杂演示文稿和应用程序以及介于它们的任何内容。在互联网中随处可见使用 Flash 制作的互动网站、各种类型的艺术影片、Flash 广告、导航工具、多媒体网站等,同时 Flash 软件还被广泛应用于移动设备领域,人们可以使用手机设置 Flash 屏保、观看 Flash 动画、玩 Flash 游戏,甚至使用 Flash 进行视频交流等,Flash 已经成为跨平台多媒体应用开发的一个重要分支。

1. Flash 产品广告

Flash 广告是使用 Flash 动画的形式宣传产品的广告，主要用于在互联网上进行产品、服务或者企业形象的宣传。Flash 广告动画中一般会采用很多电视媒体制作的表现手法，而且其短小、精悍，适合网络传输，是互联网上非常好的广告表现形式，如图 1-1 所示。

2. Flash 游戏

Flash 是目前制作网络交互动画最优秀的工具，支持动画、声音以及视频，并且通过 Flash 的交互性可以制作出简单风趣、寓教于乐的 Flash 小游戏，如图 1-2 所示。



图 1-1 Flash 产品广告



图 1-2 Flash 游戏

3. Flash 动漫

由于采用矢量技术这一特点，Flash 非常适合制作漫画，再配上适当的音乐，比传统的动漫更具有吸引力，而且使用 Flash 制作的动画文件很小，更适合网络传播，如图 1-3 所示。

4. Flash 贺卡

Flash 制作的贺卡与过去单一文字或图像的静态贺卡相比互动性强、表现形式多样，并且文件体积很小，在一个特别的日子为亲友送出精心制作的 Flash 电子贺卡，可以更好地表达亲人、朋友之间的亲情与友情，如图 1-4 所示。



图 1-3 Flash 动漫



图 1-4 Flash 贺卡

5. 教学课件

使用 Flash 制作的课件可以很好地表达教学内容，增强学生的学习兴趣，现在已经被越来越多地应用到学校的教学工作中，如图 1-5 所示。

6. 手机应用

Flash 作为一款跨媒体的软件在很多领域得到应用,尤其是 Adobe 公司逐渐加大了 Flash 对手机的支持,使用 Flash 可以制作出手机的很多应用动画,包括 Flash 手机屏保、Flash 手机主题、Flash 手机游戏、Flash 手机应用工具等。并利用 Flash AIR 可以实现跨操作系统的集成平台,开发出在安卓与苹果系统下都可以运行的软件程序,如图 1-6 所示。



图 1-5 教学课件

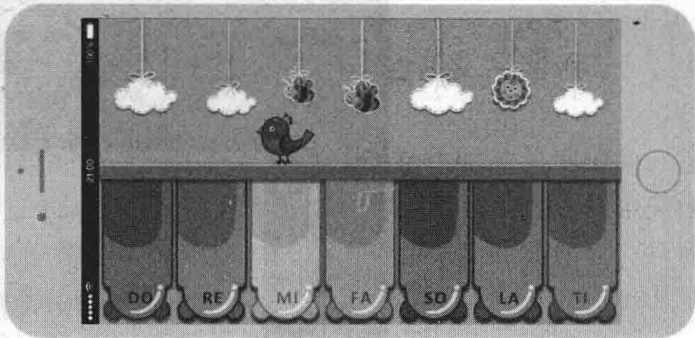


图 1-6 手机应用

7. Flash 网站

Flash 具有良好的动画表现力与强大的后台技术,并支持 html 与网页编程语言的使用,使得 Flash 在制作网站上具有很好的优势,如图 1-7 所示。

8. Flash 视频

自从 Flash MX 版本开始全面支持视频文件的导入和处理,在随后的版本中不断加强了对 Flash 视频的编辑处理以及导出功能,并且 Flash 支持自主的视频格式“.flv”,此格式的视频可以实现流式下载,文件体积非常小,可以通过 Flash 实现在线的交互,所以在互联网中得到大量应用,现在很多大型视频网站采用 Flash 视频技术实现在线视频的点播与观看,如图 1-8 所示。



图 1-7 Flash 网站



图 1-8 Flash 视频

1.2 Flash 常用术语

1. 工作区域与舞台

舞台是指 Flash 界面中心的白色区域,它是动画对象展示的区域,也就是最终导出

影片、影片实际显示的区域。如果动画对象在舞台外，那么在最终导出影片中将不会显示出来，根据动画的需求，可以对 Flash 舞台的宽度、高度、背景颜色等属性进行设置。

工作区域包含舞台，是整个制作动画的区域，其中白色的舞台区域是动画实际显示的区域，而除舞台之外的其他工作区域，即外面灰色的区域，动画对象在影片播放时不会被显示，如图 1-9 所示。

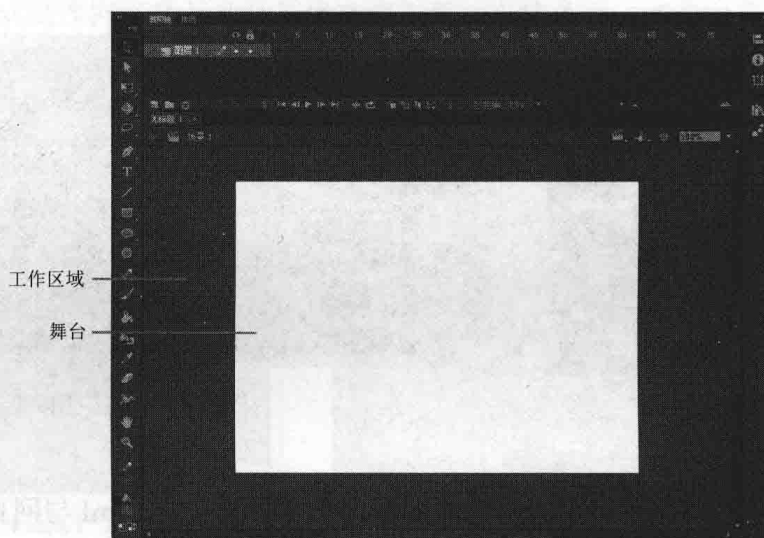


图 1-9 工作区域与舞台

2. 时间轴

【时间轴】面板是除了舞台外另一个重要的操作面板，Flash 中动画创作主要是通过这个面板来完成。【时间轴】面板包括两部分——左侧的图层操作区域与右侧的帧操作区域，如图 1-10 所示。

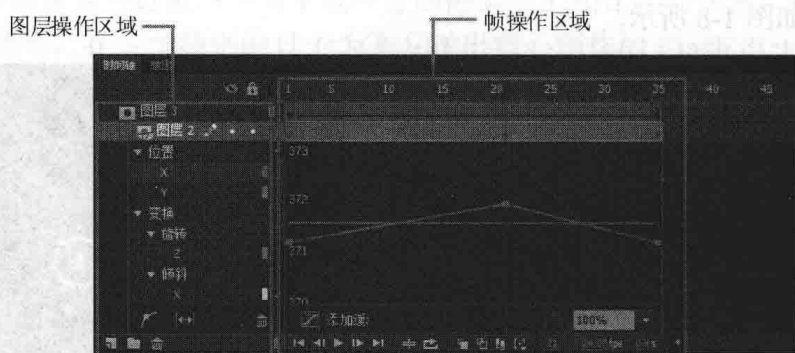


图 1-10 【时间轴】面板

3. 图层

图层可以看成是叠放在一起的透明胶片，如果层上没有任何东西，就可以透过它直接看到下一层，这是图层的一大特点。另外，图层又是相对独立的，在不同层上编辑不同的动画而互不影响，并在放映时得到合成的效果，如



图 1-11 图层

图 1-11 所示。

4. 帧

电影是由一格一格的胶片按照先后顺序播放出来的，由于人眼有视觉停留现象，这一格一格的胶片按照一定速度播放出来，我们看起来就“动”了。Flash 动画采用的也是这一原理，不过这里不是一格一格的胶片，取而代之的是“帧”。“帧”其实就是时间轴上的一个小格，是舞台内容中的一个小片段。当播放头移到帧上时，帧的内容就显示在舞台上。

在默认状态下，每隔 5 帧用数字标识，时间轴上的帧如图 1-12 所示。

5. 关键帧

关键帧是 Flash 中另一个非常重要的概念。关键帧是指动画制作时的关键画面，它的作用是用来定义动画中关键的变化，Flash 可以按照给定的动作方式自动创建两个关键帧之间的变化过程，这使得动画的制作变得十分简单。在制作一个 Flash 动作时，只需将开始动作状态和结束动作状态分别用关键帧表示，再告诉 Flash 动作的方式，Flash 就可以生成一个连续动作的动画，关键帧如图 1-13 所示。



图 1-12 【时间轴】上的帧（一）



图 1-13 【时间轴】上的帧（二）

帧和关键帧都用来记录舞台的内容，但是帧只能显示离它最近的左边关键帧的内容，不能对帧的内容直接进行修改编辑，要想修改帧的内容，必须把它转变成关键帧。关键帧可以直接编辑。空白关键帧是在舞台上没有任何内容的关键帧，一旦在空白关键帧上绘制了内容，它就变成关键帧。

6. 场景

一部电影需要很多场景，并且每个场景的对象可能都不同。与拍电影一样，Flash 通过设置各个场景播放顺序来把各个场景的动画逐个连接起来，构成一部连贯的电影。而且，在多个场景的情况下，每个场景都是独立的动画，这与电影中的场景也是一样的。

7. 元件

使用 Flash 制作出来的动画文件之所以很小，其中很重要的一个原因就是 Flash 中引用了元件的概念。元件是可以被不断重复使用的一种特殊对象，一般存放于库中。Flash 中的元件包括图形 (Graphic)、按钮 (Button) 和影片剪辑 (Movie Clip)。一般来说，建立一个 Flash 动画之前，先要规划好要调用的元件，以便在实际制作中可以随时调用。也可以从其他作品中导入元件，如图 1-14 所示。

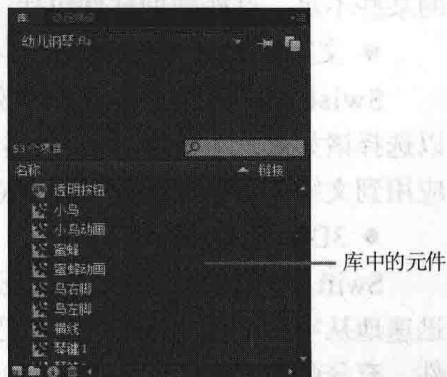


图 1-14 库中的元件

8. 实例

实例是元件的实际应用。当把一个元件放到舞台或另一个元件中时，就创建了该元件的一个实例。我们可以对实例进行修改而不影响元件，但如果修改了元件，那么舞台中的相对应实例就会全部做出相应的修改。元件的运用之所以能缩小文档的尺寸，是因为不管创建了多少个实例，Flash 在文档中只保存一份副本，因此运用好元件也能加快动画播放的速度。

9. 动作脚本

ActionScript 是 Flash 的脚本语言。ActionScript 和 Javascript 相似，是一种面向对象的编程语言。Flash 使用 ActionScript 给电影添加交互性。在简单电影中，Flash 按顺序播放电影中的场景和帧，而在交互电影中，用户可以使用键盘或鼠标与电影进行交互。

10. 组件

组件通俗地讲就是带有参数的影片剪辑，用户可以修改这个剪辑的外观以及参数，通过组件的应用可以快速地构建出一些应用控件，如比较常见的用户界面控件“单选按钮 (RadioButton)”、“复选框 (CheckBox)”等。在 Flash 中使用组件非常方便，只需将这些组件从【组件】面板拖到应用程序文档中即可，而不用自己创建这些自定义按钮、组合框和列表如图 1-15 所示。



图 1-15 【组件】面板

1.3 Flash 辅助软件

Flash 作为一款矢量动画制作软件，不仅可以使使用矢量图作为动画对象，也可以使用位图作为动画对象，但是对于一些需要细节表现的图形与动画，则 Flash 就难以胜任，这时就可以通过一些辅助软件帮助我们创作更精美的动画。

Flash 是 Adobe 公司出品的动画设计软件，Adobe 非常注重自家研发的各个软件的协同工作能力，所以对于 Flash 辅助软件当然首推 Adobe 系列的相关软件，如 Photoshop、Illustrator、Media Encoder 等，通过这些 Adobe 系列软件能够完美帮助 Flash 完成大部分事情。

此外，还可以借助一些其他非常实用的 Flash 辅助软件，进一步的弥补 Flash 软件中的某些不足，这些辅助软件包括：

● 文字特效工具 Swish

Swish 是一款很好的文字特效软件，软件有超过 150 种可选择的动画效果。用户可以选择诸如爆炸、漩涡、3D 旋转以及波浪等预设的动画效果。可以使用这些预设的动画应用到文字或者其他物件中来建立自己的效果或制作一个互动式电影。

● 3D 特效软件 Swift 3D

Swift 3D 是由 Electric Rain 公司出品的一款基于矢量的 3D 创作工具，设计师们能够迅速地字体、基本 3D 元素和已有 SWF 格式 3D 模型创建 3D 图像，并渲染为 SWF 文件，充分弥补了 Flash 在三维动画效果制作上的不足。

Swift 3D 这个能够方便制作 3D Flash 的小软件已经得到大家的熟悉和喜爱。它不再仅仅局限于制作简单三维效果的 Flash 动画,更在文字、材质、建模、渲染等方面新增了很多功能,可以称得上是一个准专业级的 3D 设计软件了!

- 硕思闪客精灵

硕思闪客精灵是一款先进的 Flash 影片反编译的工具,它能捕捉、反编译、查看和提取 Flash 影片(.swf 和 .exe 支持 Fla 格式文件),轻松反编译一个或是多个 SWF 格式文件为 FLA/FLEX 项目文件,并且支持动作脚本 AS3.0。支持 Flash 6, Flash MX 2004, Flash 8, Flash CS3, Flash CS4,Flash CS5。它能恢复 FLA/FLEX 项目文件,并反编译 FLASH 的所有元素,包括矢量图、声音、图片、片段、字体、文本、脚本等。

- Flash 转换软件 SWiSHVideo

SWiSHvideo 它可以将视频文件转换为 swf 文件,支持 AVI、QuickTime、MPEG、WMV 格式。可以将 SWF 文件转换成幻灯机可播放格式,屏幕保护或者刻录的软件。

- 相册制作工具 Flash Slideshow Builder

Flash Slideshow Builder 是一个专业的 Flash 相册制作工具,可以帮助你制作出活泼生动的 Flash 幻灯片。可以在几分钟内把照片、音乐制作成漂亮的 Flash 幻灯片。软件内置多种转换效果和主题模板,支持导入 MP3, WAV 和 WMA 格式的音频文件,支持导出为 Flash 动画,屏幕保护,EXE,超文本格式并支持生成光盘自动运行文件,功能异常强大。

- Flash 加密软件 SWF Encrypt

SWF Encrypt 是一款强大的 Flash 加密工具,使用 DMM(动态内存修改)技术和 ActionScript 混淆技术来保护您的原创设计,可以抵御绝大多数主流的 Flash 反编译器。

第 2 章

绘画篇

——Flash 造型设计

在本章将展示 Flash 神奇的造型设计魅力——如何通过 Flash 绘图工具创作不同的动画形象。

作为 Flash 的入门课程，绘画课程相对于动画课程会略显单调一些，尤其初次接触 Flash 的读者，熟练使用各种工具和命令也不是件容易的事。所以，本章在编写上尽可能从初学者的角度出发，详细介绍每一步操作，每步操作都配以图示，图示标明所用工具、面板和菜单的位置，帮助新手尽快适应 Flash 的工作环境。

本章制作的实例涵盖了 Flash 的多个应用领域，包括卡通形象设计、动画背景设计、按钮设计、网站导航设计、手机界面设计等。通过本章的学习，读者将可以灵活应用各种工具创作不同类型 Flash 动画对象。

本章中的实例是按照由简入繁，逐渐加大难度来设置的，建议初学者不要跳着学习。

实例 1

儿童卡通画

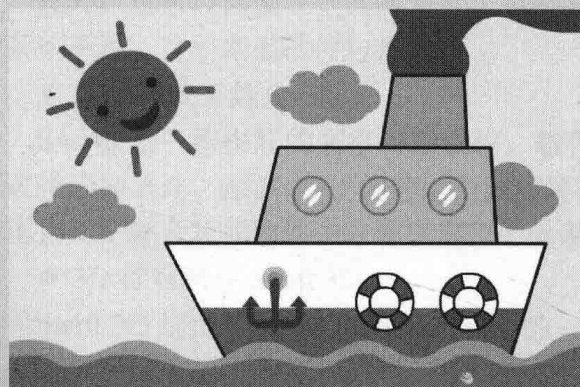


图 2-1 儿童卡通画

操作提示：

在本实例中使用的都是 Flash 的基本绘图工具，使用【椭圆工具】和【矩形工具】构建图形的外形，略微复杂的图形使用【铅笔工具】绘制，填充颜色也是单色填充，整体图形绘制简单直观，就像使用画笔在白纸上绘画一样，非常适合初学者学习。