

入门与进阶

• 云视频教学 • 全彩印刷 • 超值内容 • 海量赠品

本系列总销量超过
500000册

Animate CC 2017 动画制作 入门与进阶

熊晓磊 编著

图书&光盘

双栏紧排, 全彩印刷; 大容量多媒体教学光盘收录书中实例视频和源文件, 播放时间长达18个小时以上; 免费赠送10小时《中文版Photoshop图像处理》+10小时《中文版Dreamweaver网页制作》+10小时《Photoshop数码照片处理》+10小时《Office 2010电脑办公》教学演示视频。

贴心服务

精心创建的技术交流QQ群(101617400、2463548)为读者提供24小时便捷的在线交流服务和免费教学资源; 便捷的教材专用通道(QQ:22800898)为老师量身定制实用的教学课件。

云视频教学

光盘附赠的云视频教学平台, 能够让读者轻松访问上百GB容量的免费教学视频学习资源库。该平台拥有目前最主流的电脑软硬件应用知识, 海量的多媒体教学视频, 让您轻松学习、无师自通!



清华大学出版社

Animate CC 2017动画制作 入门与进阶

熊晓磊 编著

清华大学出版社
北 京

内 容 简 介

本书是《入门与进阶》系列丛书之一。全书以通俗易懂的语言、翔实生动的实例，全面介绍了使用Animate CC 2017软件进行动画制作的技巧和方法。本书共分12章，涵盖了初识Animate CC 2017，Animate CC的基本操作，绘制基础图形，图形编辑操作，添加和设置文本，导入外部对象，使用元件、实例和库，使用帧和图层，制作常用动画，使用脚本语言，Animate组件操作，动画影片的导出和发布等内容。

本书内容丰富，图文并茂。全书双栏紧排，全彩印刷，附赠的光盘中包含书中实例素材文件、18小时与图书内容同步的视频教学录像和3~5套与本书内容相关的多媒体教学视频，方便读者扩展学习。此外，光盘中附赠的“云视频教学平台”能够让读者轻松访问上百GB容量的免费教学视频学习资源库。

本书具有很强的实用性和可操作性，是广大电脑初中级用户、家庭电脑用户，以及不同年龄阶段电脑爱好者的首选参考书。

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

Animate CC 2017动画制作入门与进阶 / 熊晓磊 编著. —北京：清华大学出版社，2018

(入门与进阶)

ISBN 978-7-302-49547-5

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

中国版本图书馆CIP数据核字(2018)第027455号

责任编辑：胡辰浩 袁建华

装帧设计：牛艳敏

责任校对：孔祥峰

责任印制：王静怡

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

印 装 者：北京亿浓世纪彩色印刷有限公司

经 销：全国新华书店

开 本：150mm×215mm 插 页：4 印 张：16.75 字 数：429千字
(附光盘1张)

版 次：2018年3月第1版 印 次：2018年3月第1次印刷

印 数：1~3500

定 价：48.00元

产品编号：062106-01

前言

熟练操作电脑已经成为当今社会不同年龄层次的人群必须掌握的一门技能。为了使读者在短时间内轻松掌握电脑各方面应用的基本知识,并快速解决生活和工作中遇到的各种问题,清华大学出版社组织了一批教学精英和业内专家特别为电脑学习用户量身定制了这套《入门与进阶》系列丛书。

丛书、光盘和网络服务

 **双栏紧排,全彩印刷,图书内容量多实用** 本丛书采用双栏紧排的格式,使图文排版紧凑实用,其中260多页的篇幅容纳了传统图书一倍以上的内容。从而在有限的篇幅内为读者奉献更多的电脑知识和实战案例,让读者的学习效率达到事半功倍的效果。

 **结构合理,内容精炼,案例技巧轻松掌握** 本丛书紧密结合自学的特点,由浅入深地安排章节内容,让读者能够一学就会、即学即用。书中的范例通过添加大量的“知识点滴”和“进阶技巧”的注释方式突出重要知识点,使读者轻松领悟每一个范例的精髓所在。

 **书盘结合,互动教学,操作起来十分方便** 丛书附赠一张精心开发的多媒体教学光盘,其中包含了18小时左右与图书内容同步的视频教学录像。光盘采用真实详细的操作演示方式,紧密结合书中的内容对各个知识点进行深入的讲解。光盘界面注重人性化设计,读者只需要单击相应的按钮,即可方便地进入相关程序或执行相关操作。

 **免费赠品,素材丰富,量大超值实用性强** 附赠光盘采用大容量DVD格式,收录书中实例视频、源文件以及3~5套与本书内容相关的多媒体教学视频。此外,光盘中附赠的云视频教学平台能够让读者轻松访问上百GB容量的免费教学视频学习资源库,在让读者学到更多电脑知识的同时真正做到物超所值。

 **在线服务,贴心周到,方便老师定制教案** 本丛书精心创建的技术交流QQ群(101617400、2463548)为读者提供24小时便捷的在线交流服务和免费教学资源;便捷的教材专用通道(QQ: 22800898)为老师量身定制实用的教学课件。

本书内容介绍

《Animate CC 2017动画制作入门与进阶》是这套丛书中的一本,该书从读者的学习兴趣和实际需求出发,合理安排知识结构,由浅入深、循序渐进,通过图文并茂的方式讲解Animate动画制作的各種操作技巧和方法。全书共分为12章,主要内容如下。

第1章:介绍Animate CC 2017快速上手的入门知识。

第2章:介绍Animate的基本操作方法和技巧。

第3章:介绍绘制基础图形的方法和技巧。

第4章:介绍图形编辑操作的方法和技巧。



- 第5章：介绍添加和设置文本的方法和技巧。
- 第6章：介绍导入外部对象的方法和技巧。
- 第7章：介绍使用元件、实例和库的方法和技巧。
- 第8章：介绍使用帧和图层的方法和技巧。
- 第9章：介绍制作常用动画的操作方法和技巧。
- 第10章：介绍使用脚本语言的操作方法和技巧。
- 第11章：介绍Animate组件的操作方法和技巧。
- 第12章：介绍动画影片导出和发布的操作方法与技巧。

读者定位和售后服务

本书具有很强的实用性和可操作性，是广大电脑初中级用户、家庭电脑用户，以及不同年龄阶段电脑爱好者的首选参考书。

如果您在阅读图书或使用电脑的过程中有疑惑或需要帮助，可以登录本丛书的信息支持网站(<http://www.tupwk.com.cn/improve3>)或通过E-mail(wkservice@vip.163.com)联系，本丛书的作者或技术人员会提供相应的技术支持。

除封面署名的作者外，参加本书编写的人员还有陈笑、孔祥亮、杜思明、高娟妮、曹汉鸣、何美英、陈宏波、潘洪荣、王燕、谢李君、李珍珍、王华健、柳松洋、陈彬、刘芸、高维杰、张素英、洪妍、方峻、邱培强、顾永湘、王璐、管兆昶、颜灵佳、曹晓松等。由于作者水平所限，本书难免有不足之处，欢迎广大读者批评指正。我们的邮箱是，电话是010-62796045。

最后感谢您对本丛书的支持和信任，我们将再接再厉，继续为读者奉献更多更好的优秀图书，并祝愿您早日成为电脑应用高手！

《入门与进阶》丛书编委会
2017年10月

第1章 初识Animate CC 2017



1.1 Animate CC 2017简介	2
1.1.1 Animate CC 2017概述	2
1.1.2 Animate CC 2017功能介绍	2
1.2 安装和启动Animate CC	3
1.2.1 安装和卸载软件	3
1.2.2 启动和退出软件	5
1.3 Animate CC 2017的工作界面	6
1.3.1 欢迎屏幕	6
1.3.2 标题栏	6
1.3.3 菜单栏	7

1.3.4 【工具】面板	9
1.3.5 【时间轴】面板	9
1.3.6 面板集	10
1.3.7 舞台	12
1.4 设置工作环境	13
1.4.1 手动调整工作界面	13
1.4.2 自定义工作界面	14
1.4.3 设置首选参数	15
1.5 进阶实战	15
1.6 疑点解答	18

第2章 Animate的基本操作



2.1 新建Animate CC文件	20
2.1.1 Animate CC支持的文件格式	20
2.1.2 新建Animate 文档	20
2.2 文档的基础操作	21
2.2.1 打开和关闭文档	21
2.2.2 保存文档	22
2.3 设置舞台	23
2.3.1 缩放舞台	23

2.3.2 旋转舞台	24
2.3.3 舞台的辅助工具	24
2.4 Animate 的工作流程	26
2.5 设置首选参数和撤销操作	26
2.5.1 设置首选参数	26
2.5.2 撤销、重做和历史记录	28
2.6 进阶实战	30
2.7 疑点解答	32

第3章 绘制基础图形



3.1 绘制简单图形	34
-------------------	-----------

3.1.1 矢量图和位图	34
--------------	----

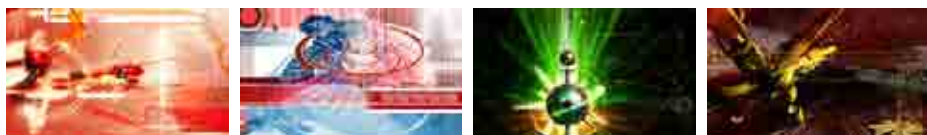
3.1.2 绘制线条图形	35	3.2.4 使用【滴管工具】	44
3.1.3 绘制几何图形	40	3.3 查看和选择图形	46
3.2 填充图形颜色	43	3.3.1 使用查看工具	46
3.2.1 使用【颜料桶工具】	43	3.3.2 使用选择工具	47
3.2.2 使用【墨水瓶工具】	43	3.4 进阶实战	50
3.2.3 使用【橡皮擦工具】	44	3.5 疑点解答	52

第4章 图形编辑操作



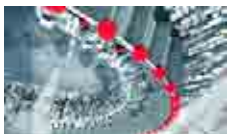
4.1 图形的基本编辑	54	4.2.1 使用【颜色】面板	61
4.1.1 移动图形	54	4.2.2 使用【渐变变形工具】	61
4.1.2 复制和粘贴图形	55	4.2.3 调整色彩效果	64
4.1.3 排列和对齐图形	55	4.3 添加3D和滤镜效果	65
4.1.4 组合和分离图形	56	4.3.1 添加3D效果	65
4.1.5 贴紧图形	57	4.3.2 添加滤镜效果	68
4.1.6 图形的变形	58	4.4 进阶实战	73
4.2 调整图形颜色	61	4.5 疑点解答	76

第5章 添加和设置文本



5.1 创建文本对象	78	5.2.5 消除文本锯齿	85
5.1.1 文本的类型	78	5.2.6 添加文字链接	85
5.1.2 创建静态文本	78	5.3 使用文字效果	87
5.1.3 创建动态文本	80	5.3.1 使用文本滤镜	87
5.1.4 创建输入文本	80	5.3.2 使用上下标文本	88
5.2 文本的编辑	82	5.3.3 调整文本段落	89
5.2.1 设置文本属性	82	5.4 进阶实战	90
5.2.2 选择文本	83	5.4.1 制作登录界面	90
5.2.3 分离文本	83	5.4.2 制作卡片	92
5.2.4 变形文本	84	5.5 疑点解答	94

第6章 导入外部对象



6.1 导入图形.....96

6.1.1 导入图形的格式..... 96

6.1.2 导入位图..... 96

6.1.3 编辑导入的位图..... 97

6.1.4 导入其他格式..... 100

6.2 导入声音.....102

6.2.1 声音相关知识..... 102

6.2.2 导入声音的操作..... 103

6.2.3 编辑声音..... 106

6.2.4 导出声音..... 107

6.2.5 压缩声音..... 108

6.3 导入视频.....111

6.3.1 导入视频的格式..... 111

6.3.2 导入视频的方法..... 113

6.4 进阶实战.....116

6.5 疑点解答.....118

第7章 使用元件、实例和库



7.1 使用元件.....120

7.1.1 元件的类型..... 120

7.1.2 创建元件..... 120

7.1.3 转换元件..... 126

7.1.4 复制元件..... 126

7.1.5 编辑元件..... 127

7.2 使用实例.....128

7.2.1 创建实例..... 128

7.2.2 交换实例..... 129

7.2.3 改变实例类型..... 130

7.2.4 分离实例..... 130

7.2.5 设置实例信息..... 130

7.3 使用库.....132

7.3.1 【库】面板和项目..... 132

7.3.2 库的操作..... 133

7.3.3 共享库资源..... 135

7.4 进阶实战.....137

7.5 疑点解答.....138

第8章 使用帧和图层



8.1 认识时间轴和帧.....140

8.1.1 时间轴和帧的简介..... 140

8.1.2 帧的类型..... 140

8.1.3 帧的显示状态..... 141

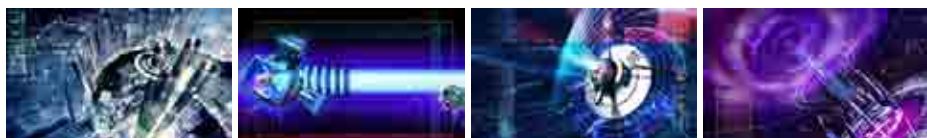
8.1.4 【绘图纸外观】工具.....	141	8.4 使用图层.....	147
8.2 操作帧.....	142	8.4.1 图层的类型.....	148
8.2.1 插入帧.....	142	8.4.2 图层的模式.....	148
8.2.2 选择帧.....	143	8.4.3 创建图层和图层文件夹.....	149
8.2.3 删除和清除帧.....	143	8.4.4 选择和删除图层.....	150
8.2.4 复制帧.....	144	8.4.5 复制和拷贝图层.....	150
8.2.5 移动帧.....	144	8.4.6 重命名和调序图层.....	151
8.2.6 翻转帧.....	144	8.4.7 设置图层属性.....	151
8.2.7 帧频和帧序列.....	144	8.5 进阶实战.....	153
8.3 制作逐帧动画.....	145	8.5.1 制作滚动文字动画.....	153
8.3.1 逐帧动画的概念.....	145	8.5.2 制作走路动画.....	155
8.3.2 逐帧动画的制作.....	146	8.6 疑点解答.....	158

第9章 制作常用动画



9.1 制作补间形状动画.....	160	9.5 制作遮罩层动画.....	176
9.1.1 创建补间形状动画.....	160	9.5.1 遮罩层动画原理.....	176
9.1.2 编辑补间形状动画.....	161	9.5.2 创建遮罩层动画.....	176
9.2 制作传统补间动画.....	162	9.6 制作骨骼动画.....	178
9.2.1 创建传统补间动画.....	162	9.6.1 添加骨骼.....	178
9.2.2 编辑传统补间动画.....	164	9.6.2 编辑骨骼.....	179
9.2.3 处理XML文件.....	166	9.7 制作多场景动画.....	182
9.3 制作补间动画.....	167	9.7.1 编辑场景.....	182
9.3.1 创建补间动画.....	167	9.7.2 创建多场景动画.....	183
9.3.2 运用动画预设.....	170	9.8 进阶实战.....	185
9.3.3 使用【动画编辑器】.....	173	9.8.1 制作云朵飘动效果.....	185
9.4 制作引导层动画.....	173	9.8.2 制作弹跳效果.....	187
9.4.1 普通引导层.....	173	9.9 疑点解答.....	188
9.4.2 传统运动引导层.....	174		

第10章 使用脚本语言



10.1 ActionScript语言简介.....	190	10.1.1 ActionScript入门.....	190
-----------------------------------	------------	----------------------------	-----

10.1.2	ActionScript常用术语	192	10.4	ActionScript常用语句	205
10.2	ActionScript语言基础	192	10.4.1	条件判断语句	205
10.2.1	ActionScript基本语法	192	10.4.2	循环控制语句	206
10.2.2	ActionScript数据类型	194	10.5	处理对象	207
10.2.3	ActionScript变量	195	10.5.1	属性	207
10.2.4	ActionScript常量	196	10.5.2	方法	208
10.2.5	ActionScript关键字	196	10.5.3	事件	208
10.2.6	ActionScript函数	196	10.5.4	创建对象实例	209
10.2.7	ActionScript运算符	198	10.6	使用类和数组	212
10.3	输入代码	199	10.6.1	使用类	212
10.3.1	代码的编写流程	199	10.6.2	使用数组	217
10.3.2	绝对路径和相对路径	200	10.7	进阶实战	217
10.3.3	添加代码	202	10.8	疑点解答	220

第11章 Animate组件操作



11.1	组件的基础知识	222	11.2.6	使用进程栏组件	232
11.1.1	组件的类型	222	11.2.7	使用滚动窗格组件	234
11.1.2	组件的操作	222	11.2.8	使用数字微调组件	236
11.2	使用【UI】组件	224	11.2.9	使用文本标签组件	236
11.2.1	使用按钮组件	224	11.2.10	使用列表框组件	237
11.2.2	使用复选框组件	226	11.3	使用视频类组件	237
11.2.3	使用单选按钮组件	227	11.4	进阶实战	240
11.2.4	使用下拉列表组件	229	11.5	疑点解答	242
11.2.5	使用文本区域组件	231			

第12章 动画影片的导出和发布



12.1	测试影片	244	12.2.1	优化文档元素	245
12.1.1	测试影片的技巧	244	12.2.2	优化动画性能	246
12.1.2	测试影片和场景	244	12.3	发布影片的设置	247
12.2	优化影片	245	12.3.1	【发布设置】对话框	247



12.3.2	设置Flash发布格式.....	248	12.3.9	设置SWC和放映文件.....	254
12.3.3	设置HTML发布格式.....	249	12.4	导出影片内容.....	255
12.3.4	设置GIF发布格式.....	252	12.4.1	导出影片.....	255
12.3.5	设置JPEG发布格式.....	252	12.4.2	导出图像.....	255
12.3.6	设置PNG发布格式.....	252	12.4.3	导出视频.....	257
12.3.7	设置OAM发布格式.....	253	12.5	进阶实战.....	258
12.3.8	设置SVG发布格式.....	253	12.6	疑点解答.....	260

第1章

初识Animate CC 2017



Animate CC在支持Flash SWF文件的基础上，加入了对HTML5的支持，为网页开发者提供更适应现有网页应用的音频、图片、视频、动画等创作支持。本章将简单介绍Animate CC 2017的基础知识。



例1-1 设置工作界面

1.1 Animate CC 2017简介

Animate CC 由原Adobe Flash Professional CC 更名得来, 维持原有 Flash 开发工具支持外, 新增 HTML 5 创作工具, 可以创建出HTML5、CSS3和Javascript相结合的交互式动画。

1.1.1 Animate CC 2017概述

Adobe Flash Professional CC 已更名为 Adobe Animate CC, 最新版本为 Animate CC 2017。

Adobe Animate CC 2017可以让用户在一个基于时间轴的创作环境中创建矢量动画、广告、多媒体内容、应用程序、游戏等。Animate 对 HTML5 Canvas 和 WebGL 等多种输出提供原生支持, 并可以进行扩展以支持 SnapSVG 等自定义格式。

由于现在众多的浏览器和网络平台都不支持Flash Play插件, 使用HTML5格式成为网页设计者的共同选择, Adobe公司推出的Adobe Animate CC可视化HTML5动画制作软件, 可以更好地兼容移动互联网。



1.1.2 Animate CC 2017功能介绍

Animate CC 2017为游戏设计人员、开发人员、动画制作人员及教育内容编创人员推出了很多激动人心的新功能。

■ 支持移动设备: 通过Animate CC 2017 创建的网页动画, 可以应用于任何浏览器, 同时还可以在使用iOS和Android平台的移动设备上完美呈现。

■ 支持滑动手势: 在Animate CC 2017中

可以创建运用于智能手机和平板的项目, 并在项目中可以轻松添加左右滑动和上下滑动的手势支持。

■ Flash Player和Adobe AIR 集成: Animate 集成最新版的Flash Player 和 AIR SDK 25。最新版的Adobe AIR SDK for iOS 和 Adobe AIR SDK for Android 支持挪威语、希伯来语和丹麦语。

■ 帧选择器增强功能: 增强的帧选择器面板提供一个“创建关键帧”复选框, 可用在帧选择器面板中选择帧时自动创建关键帧。此外, Animate 为面板中列出的帧提供筛选选项。



■ 虚拟摄像头支持: 制作过Flash动画的都了解, 最基本的推拉摇移这些镜头语言, 在Flash中需要通过移动、缩放甚至遮罩内容来模仿摄像头的移动。而现在动画制作人员将可以使用虚拟摄像头功能添加

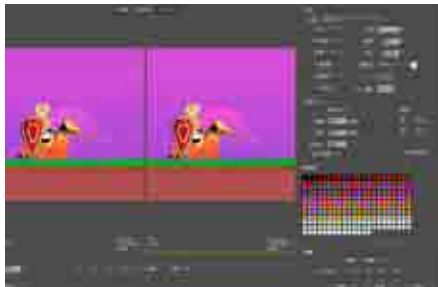
动画效果。



通过 CC 库共享：从此版本开始，用户可以通过 CC 库共享元件或整个动画。这样多名动画制作人员便可以实现无缝协作，从而简化游戏或应用程序开发期间设计人员和开发人员的工作流程。



导出图像和动画GIF：在此版本中，Animate 引入了新的图像和动画GIF导出工作流。可以使用“导出图像”对话框中的优化功能，预览具有不同文件格式和不同文件属性的优化图像。



支持Web字体：在Animate CC中支持Web字体的使用，可以在所制作的网页动画中运用特殊的字体，丰富动画效果。

矢量画笔改进：创建和共享自定义画笔，将图案画笔转换为标准艺术画笔，并借助更高的压力和倾斜感应提高表现力。



1.2 安装和启动Animate CC

要运行Animate CC，首先要将其安装到电脑里。安装完毕后，就可启动它完成相应的任务了。学会安装后还可以学习如何卸载Animate CC。

1.2.1 安装和卸载软件

安装Animate CC 2017的方法很简单，只需要运行安装程序，按照操作向导提示，就可以轻松地将该软件安装到电脑中。

01 在桌面上打开【此电脑】窗口，找到 Animate CC 2017安装文件所在目录，双击其中的【Set-up.exe】文件，开始进行安装。

Animate CC 2017动画制作 入门与进阶



02 此时系统自动安装Animate CC 2017软件。



03 安装完毕后单击【关闭】按钮即可。如果用户不再准备使用Animate CC 2017，可以将其卸载。

01 双击桌上的【控制面板】按钮，打开【所有控制面板项】窗口，单击【程序和功能】按钮。



02 打开【程序和功能】窗口，找到Adobe Animate CC 2017程序，右击会弹出【卸载/更改】选项，选择该选项。



03 弹出对话框，单击【是，确定删除】按钮即可进行快速删除。



04 卸载完毕后单击【关闭】按钮。



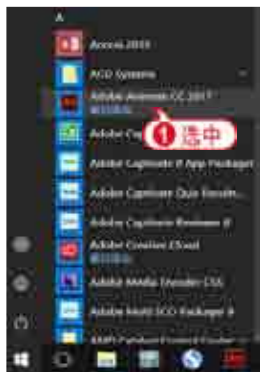
1.2.2 启动和退出软件

制作Animate动画之前，首先要学会启动和退出Animate CC 2017程序，其步骤非常简单，下面将介绍启动和退出Animate CC 2017的相关操作方法。

启动Animate CC

下面介绍启动Animate CC 2017的几种常用方法。

从【开始】菜单启动：启动Windows 10后，打开【开始】菜单，选择【Adobe Animate CC 2017】选项。



通过桌面快捷方式启动：当Animate CC 2017安装完成后，桌面上将自动创建快捷图标。双击该快捷图标，就可以启动Animate CC 2017。



双击已经建立好的Animate CC文档。

退出Animate CC 2017

退出Animate CC 2017有很多方法，常用的主要有以下几种。

单击Animate CC 2017窗口右上角的【关闭】按钮 。

选择【文件】|【退出】命令。



单击标题栏左侧按钮，从弹出的菜单中选择【关闭】命令。



1.3 Animate CC 2017的工作界面

用户要正确高效地运用Animate CC 2017软件制作动画，首先需要熟悉Animate CC 2017的工作界面以及工作界面中各部分的功能。

1.3.1 欢迎屏幕

在默认情况下，启动Animate CC后会打开一个欢迎屏幕，通过它可以快速创建Flash文件和打开相关项目。



欢迎屏幕上有几个常用选项列表，作用分别如下。

打开最近的项目：可以打开最近曾经打开过的文件。

新建：可以创建包括“HTML5 Canvas文件”、“WebGL”等在内的各种新文件。

模板：可以使用Animate CC自带的模板方便地创建特定的应用项目。

简介和学习：通过该栏项目列表可以打开对应的程序简介和学习页面。



Animate CC的标题栏包含窗口管理按钮、工作区切换按钮，同步设置状态按钮等界面元素。各个元素的作用分别如下。

窗口管理按钮：包括【最大化】、【最小化】、【关闭】按钮，和普通窗口的管理按钮一样。

工作区切换按钮：该按钮提供了多种工作区模式选择，包括【动画】、【调试】、【传统】、【设计人员】、【开发人员】、【基本功能】、【小屏幕】等选项，用户单击该按钮，在弹出的下拉菜单中选择相应的选项即可切换工作区模式。



1.3.2 标题栏

Animate CC的工作界面主要包括标题栏、菜单栏【工具】面板、【时间轴】面板、其他面板组集合、舞台等界面要素。

同步设置状态按钮：单击该按钮，再单击【管理同步设置】按钮，可以打开【首选参数】对话框中的【同步设置】选项卡，设置Adobe ID同步选项。



1.3.3 菜单栏

Animate CC的菜单栏包括【文件】、【编辑】、【视图】、【插入】、【修改】、【文本】、【命令】、【控制】、【调试】、【窗口】与【帮助】菜单。

菜单栏中的各个主菜单的作用分别如下。

【文件】菜单：用于文件操作，例如创建、打开和保存文件等。



【编辑】菜单：用于动画内容的编辑操作，例如复制、粘贴等。



【视图】菜单：用于对开发环境进行外观和版式设置，例如放大、缩小视图等。



【插入】菜单：用于插入性质的操作，例如新建元件、动画、场景等。



【修改】菜单：用于修改动画中的对象、场景等动画本身的特性，例如修改属性等。



【文本】菜单：用于对文本的属性和样式进行设置。



【命令】菜单：用于对命令进行管理。



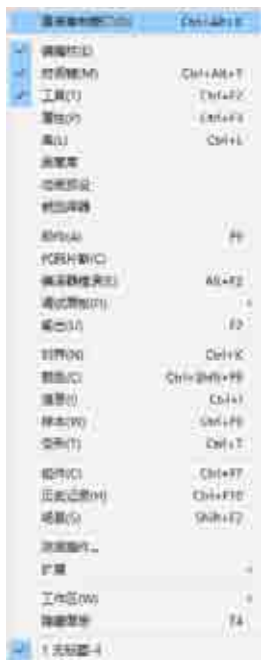
【控制】菜单：用于对动画进行播放、控制和测试。



【调试】菜单：用于对动画进行调试操作。



【窗口】菜单：用于打开、关闭、组织和切换各种窗口面板。



【帮助】菜单：用于快速获取帮助信息。



1.3.4 【工具】面板

Animate CC的【工具】面板中包含了用于创建和编辑图像、图稿、页面元素的所有工具。使用这些工具可以进行绘图、选取对象、喷涂、修改及编排文字等操作。其中一部分工具按钮的右下角有■图标，表示该工具包含一组同类型工具。



1.3.5 【时间轴】面板

时间轴用于组织和控制影片内容在一定时间内播放的层数和帧数，Flash影片将时间长度划分为帧。图层相当于层叠的幻灯片，每个图层都包含一个显示在舞台中的不同图像。



在【时间轴】面板中，左边的上方和下方的几个按钮用于调整图层的状态和创建图层。在帧区域中，顶部的标题是帧的编号，播放头指示了舞台中当前显示的帧。在该面板底部显示的按钮用于改变帧的显示状态，指示当前帧的编号、帧频和到当前帧为止动画的播放时间等。

1.3.6 面板集

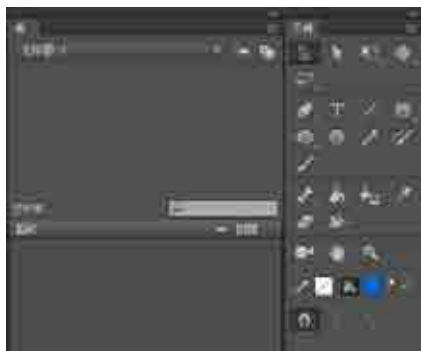
面板集用于管理Animate CC面板，它将所有面板都嵌入到同一个面板中。通过面板集，用户可以对工作界面的面板布局进行重新组合，以适应不同的工作需求。

面板集的操作

面板集的基本操作主要有以下几点。

■ Animate CC提供了7种工作区面板集的布局方式，单击标题栏的【基本功能】按钮，在弹出的下拉菜单中选择相应命令，即可在7种布局方式之间切换。

■ 除了使用预设的几种布局方式以外，还可以对面板集进行手动调整。用鼠标左键按住面板的标题栏拖动可以进行任意移动，当被拖动的面板停靠在其他面板旁边时，会在其边界出现一个蓝边的半透明条，如果此时释放鼠标，则被拖动的面板将停放在半透明条位置。如下图所示为将【库】面板拖动到【工具】面板左侧。



■ 将一个面板拖放到另一个面板中时，目标面板会呈现蓝色的边框，如果此时释放鼠标，被拖放的面板将会以选项卡的形式出现在目标面板中。



如果将需要的面板全部打开，会占用大量的屏幕空间，此时单击面板集顶端的【折叠为图标】按钮，可以将整个面板集中的面板以图标方式显示，再次单击【展开面板】按钮则恢复面板的显示。



其他常用面板

Animate CC 中比较常用的面板有【颜色】、【库】、【属性】和【变形】面板等。这几种常用面板的简介如下。

【颜色】面板：选择【窗口】|【颜色】命令，可以打开【颜色】面板。该面板用于给对象设置边框颜色和填充颜色。



【库】面板：选择【窗口】|【库】命令，可以打开【库】面板。该面板用于存储用户所创建的元件等内容，在导入外部素材时也可以导入到【库】面板中。



【属性】面板：选择【窗口】|【属性】命令，可以打开【属性】面板。根据用户选择对象的不同，【属性】面板中显示出不同的信息。



【变形】面板：选择【窗口】|【变形】命令，可以打开【变形】面板。在该面板中，用户可以对所选对象进行放大与

缩小、设置对象的旋转角度和倾斜角度以及设置3D旋转角度和中心点位置等操作。



【对齐】面板：选择【窗口】|【对齐】命令，可以打开【对齐】面板。在该面板中，用户可以对所选对象进行对齐和分布操作。



【动作】面板：选择【窗口】|【动作】命令，可以打开【动作】面板。在该

面板中，左侧是路径目录形式，右侧是参数设置区域和脚本编写区域。用户可以在右侧编写区域中直接编写脚本。



【动画预设】面板：选择【窗口】|【动画预设】命令，可以打开【动画预设】面板。在该面板中，用户可以对所选对象设置预设动画效果。



1.3.7 舞台

舞台是用户进行动画创作的可编辑区域，可以在其中直接绘制插图，也可以在舞台中导入需要的插图、媒体文件等，其默认状态是一副白色的画布状态。



舞台上端为编辑栏，包含了正在编辑的对象名称、【编辑场景】按钮、【编辑元件】按钮、【舞台居中】按钮、【剪切掉舞台范围以外的内容】按钮、缩放数字框等元素。编辑栏的上方是标签栏，上面标示着文档的名字。

要修改舞台的属性，选择【修改】|

【文档】命令，打开【文档设置】对话框，根据需要修改舞台的尺寸大小、颜色、帧频等信息后，单击【确定】按钮即可。



1.4 设置工作环境

为了提高工作效率，使软件最大程度地符合个人的操作习惯，用户可以在动画制作之前先对Animate CC的工作界面、首选参数等选项进行相应设置。

1.4.1 手动调整工作界面

在实际操作使用Animate CC软件时，常常需要调整某些面板或窗口的大小。例如，想仔细查看舞台中的内容时，就需要将舞台放大。将光标移至工作界面中的【工具】面板和舞台窗口之间时，其光标指针会变为左右双向箭头，此时按住鼠标左键左右拖动，可以横向改变【工具】面板和舞台的宽度。



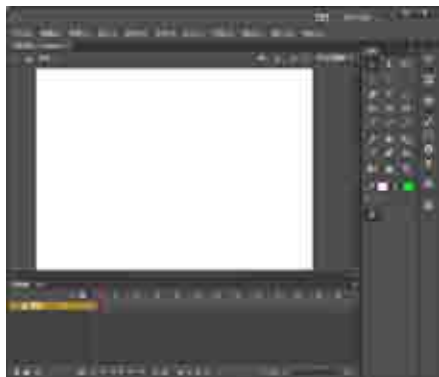
当光标移至工作界面中的【时间轴】面板和舞台窗口之间时，其光标指针会变为上下双向箭头，此时按住鼠标左键上下拖动，可以纵向改变【时间轴】面板和舞台的高度。



1.4.2 自定义工作界面

Animate CC允许用户自定义属于自己的工作界面。用户可以将适合自己的工作界面保存，这样下次就可以进入专属于自己的工作界面。

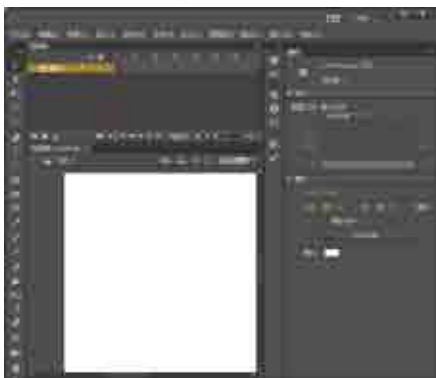
首先打开Animate CC软件，新建一个文档进入默认工作界面。



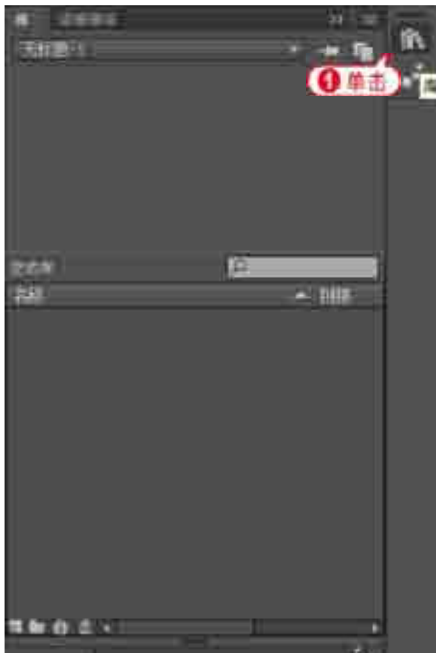
在标题栏上单击【基本功能】按钮，在下拉菜单中选择【传统】选项，改变工作区模式。



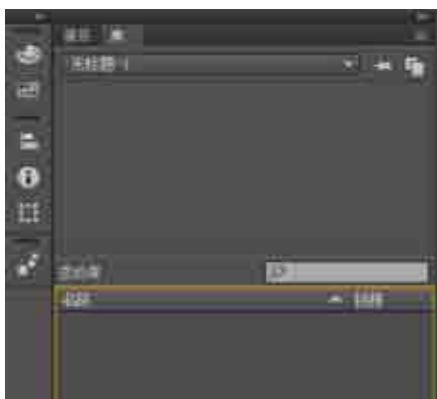
此时工作界面变为【传统】模式，如下图所示。



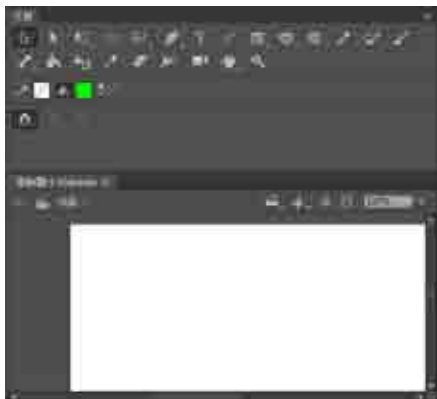
单击面板中的【库】按钮，展开【库】面板。



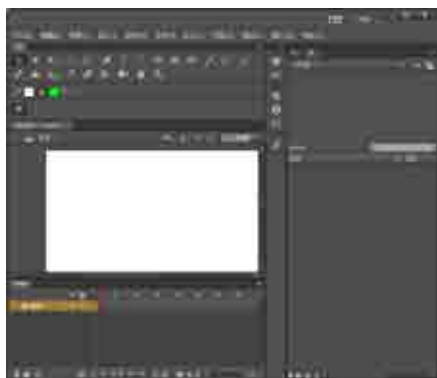
拖动【库】面板到【属性】面板的标签上，放开鼠标即可将【库】面板和【属性】面板放置在同一面板中，单击【库】面板标签，显示【库】面板内容。



拖动【工具】面板到舞台窗口上，如下图所示。



将【时间轴】面板拖动到舞台窗口下，最后的工作界面如下图所示。



1.4.3 设置首选参数

用户可以在【首选参数】对话框中对 Animate CC 中的常规应用程序操作、编辑操作和剪贴板操作等参数选项进行设置。选择【编辑】|【首选参数】命令，打开【首选参数】对话框，用户可以在不同的选项卡中设置不同的参数选项。



1.5 进阶实战

本章的进阶实战部分为设置 Animate CC 工作界面这个综合实例操作，用户通过练习可以巩固本章所学知识。

【例1-1】设置 Animate CC 工作界面。

步骤

01 启动 Animate CC 2017，新建一个文档。



02 选择【窗口】|【工作区】|【新建工作区】命令，打开【新建工作区】对话框，在【名称】文本框中输入工作区名称“我的工作区”，然后单击【确定】按钮。

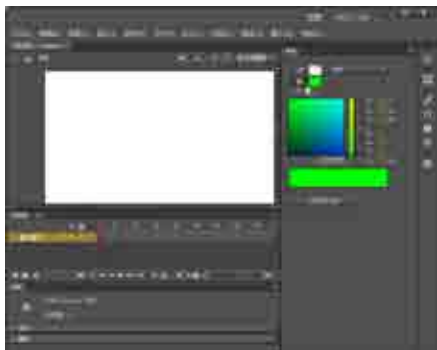


03 选择【窗口】|【属性】命令，打开【属性】面板，拖动【属性】面板至文档底部位置，当显示蓝边的半透明条时释放鼠标，【属性】面板将停放在文档底部位置。

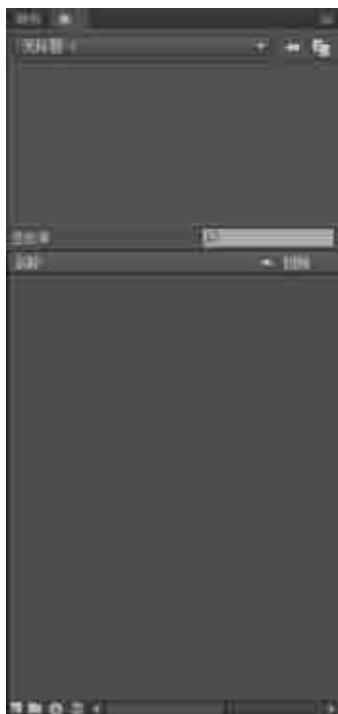


04 选择【窗口】|【颜色】命令，打开【颜色】面板，将【颜色】面板拖动到窗口右侧，当显示蓝边的半透明条时释放鼠标，

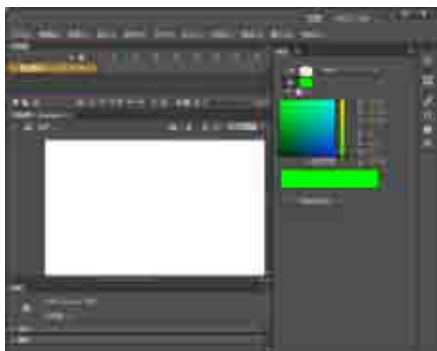
【颜色】面板将停放在文档右侧位置。



05 选择【窗口】|【库】命令，打开【库】面板，拖动【库】面板到【颜色】面板的标题栏上，当显示蓝边的半透明条时释放鼠标，【库】面板将停放在【颜色】面板的里面。



06 选择【窗口】|【时间轴】命令，将【时间轴】面板拖动到最上面。



07 选择【窗口】|【信息】命令，单击【信息】面板上的【折叠为图标】按钮 。



08 此时【信息】面板显示为图标模式。使用相同方法，将【对齐】、【样本】、【变形】、【动画预设】面板都折叠为图标，并拖动入【信息】图标，使其组成一个图标组。



09 单击【展开面板】按钮 ，展开面板。



10 单击  按钮，在下拉菜单中选择【锁定】选项。



11 此时面板组显示为锁定状态，无法移动和控制大小，只有再次单击  按钮，在下拉菜单中选择【解除锁定】选项，才可以恢复原状。



12 如要需要删除自定义的工作界面，可以选择【窗口】|【工作区】|【删除工作区】命令，或者单击标题栏的工作区切换按钮，在下拉菜单中选择【删除工作区】命令。



13 此时弹出【删除工作区】对话框，选择名称为【我的工作区】的选项，单击【确定】按钮，即可删除刚才自定义的工作界面。



1.6 疑点解答

问：如何自定义快捷键？

答：使用快捷键可以使制作动画的过程更加流畅，提高工作效率。在默认情况下，Animate CC使用的是Animate CC应用程序专用的内置快捷键方案，用户也可以根据自己的需要和习惯自定义快捷键方案。选择【编辑】|【快捷键】命令，打开【键盘快捷键】对话框，可以在【命令】选项区域中设置具体操作对应的快捷键。

