

孟强

编著

● 二维码教学视频&配套资源

丛书双栏紧排,案例经典;书中同步的案例 操作二维码教学视频可供读者随时扫码学习: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 申脑办公》扩展教学视频。

◉ 交流平台&云视频教学

技术交流 00 群 (101617400、2463548) 为读者 提供 24 小时在线服务。光盘附赠云视频教学平 台,读者可免费访问上百 GB 的教学视频。

● 免费教学支持

教师可免费下载教学资源和课件, 同时提供 技术支持帮助教师顺利开展教学工作。



清华大学出版社

计算机应用案例教程系列

APPENDENTIALS

ST. ARAD TRADARAS

Animate CC 2018 动画制作

SALLIN ROOM OF

案例教程

10

ARCONCE BORD

Ш

12 10

in a place of the second s

孟 强◎编著

CERCOCOCOCCERCIAN.

.....

清华大学出版社

北京

somerican in-

Vill.

ht all

adaahaa wa

as side.

D DE REPRESENT

内容简介

本书以通俗易懂的语言、翔实生动的案例全面介绍使用 Animate CC 2018 软件进行动画制作的方法和技巧。全书共分 12 章,内容涵盖 Animate CC 2018 基础知识,创建基本图形,编辑图形,编辑文本,添加多媒体对象,使用元件、实例和库,使用帧和图层,制作常用动画,使用 ActionScript 语言,使用组件,动画影片的后期处理, Animate 综合案例应用等。

书中同步的案例操作二维码教学视频可供读者随时扫码学习。本书还提供配套的素材文件、与内容相关 的扩展教学视频以及云视频教学平台等资源的下载地址,方便读者扩展学习。本书具有很强的实用性和可操 作性,是一本适合于高等院校及各类社会培训学校的优秀教材,也是广大初中级计算机用户的首选参考书。

本书对应的电子课件及其他配套资源可以到 http://www.tupwk.com.cn/teaching 网站下载。

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 2018 动画制作案例教程 / 孟强编著. 一北京:清华大学出版社,2019 (计算机应用案例教程系列) ISBN 978-7-302-51278-3

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

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2018)第 216825 号

主化炉		相同学生	書7曲化										
页江细	1]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]]	明灰石	叔廷 宁										
封面设	计:	孔祥峰											
版式设	计:	妙思品位	Ĩ.										
责任校	对:	成凤进											
责任印	制:	董瑾											
出版发	行:	清华大学	自版社										
		网址	E: http://www	w.tup.com	m.cn,	http://ww	w.wqb	ook.c	om				
		地 圠	Ŀ: 北京清华	大学学研	研大厦	夏A座	ŧ	郋	编:	100084			
		社总机	l: 010-6277	0175			ŧ	郋	购:	010-6278	6544		
		投稿与读	读者服务: 01	0-62776	969,	c-service(@tup.tsi	inghu	a.edı	u.cn			
		投稿与读 质 量	读者服务: 01 反 馈: 01	0-62776 0-62772	969, 015,	c-service@ zhiliang@	@tup.tsi)tup.tsir	inghu 1ghua	a.edu	u.cn .cn			
印装	者:	投稿与 诸 质 量 清华大学	续者服务: 01 反 馈: 01 ^送 印刷厂	0-62776 0-62772	969, 015,	c-service@ zhiliang@	@tup.tsi)tup.tsir	inghu nghua	a.edu	ı.cn .cn			
印 装 经	者: 销:	投稿与 质 量 清华大学 全国新华	转者服务: 01 反 馈:01 ≰印刷厂 ≅书店	0-62776 0-62772	969, 015,	c-service(zhiliang@	@tup.tsi)tup.tsir	inghu nghua	a.edu	ı.cn .cn			
印 装 经 开	者: 销:	投稿与 〕 〕 清华大学 全国新华 185mm>	续者服务: 01 反 馈:01 ≰印刷厂 ≦书店 <260mm	0-62776 0-62772 ЕП	969, 015, 张:	c-service@ zhiliang@ 18.75	@tup.tsi)tup.tsir 插	inghu nghua 页:	a.edu edu 2	ı.cn .cn 字	数:	480千字	
印装 经 开 版	者 销 本 次	投稿与读 质 量 清华大学 全国新华 185mm> 2019 年	续者服务: 01 反 馈:01 全印刷厂 至书店 <260mm 1月第1版	0-62776 0-62772 ЕП ЕП	969, 015, 张: 次:	c-service(zhiliang@ 18.75 2019 年 1	@tup.tsi)tup.tsir <mark>插</mark> 月第1	inghua nghua 页: 次印	a.edu edu 2 J刷	ı.cn .cn 字	数:	480千字	
印经开版定	者销本次价:	投稿与读 质 量 清华大学 全国新华 185mm> 2019 年 58.00 元	续者服务: 01 反 馈:01 全印刷厂 至书店 <260mm 1月第1版	0-62776 0-62772 ЕП ЕП	969, 015, 张: 次:	c-service(zhiliang@ 18.75 2019 年 1	@tup.tsi tup.tsir <mark>插</mark> 月第1	inghu nghua 页: 次印	a.edu edu 2 J刷	ı.cn ?字	数:	480千字	

产品编号: 076378-01

----- ÎI =

熟练使用计算机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计算机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计算机学习用户量身定制了这 套《计算机应用案例教程系列》丛书。

丛书、二维码教学视频和配套资源

▶ 选题新颖,结构合理,内容精炼实用,为计算机教学量身打造

本套丛书注重理论知识与实践操作的紧密结合,同时贯彻"理论+实例+实战"三阶段教 学模式,在内容选择、结构安排上更加符合读者的认知习惯,从而达到老师易教、学生易学 的目的。丛书采用双栏紧排的格式,合理安排图与文字的占用空间,在有限的篇幅内为读者 奉献更多的计算机知识和实战案例。丛书完全以高等院校、职业学校及各类社会培训学校的 教学需要为出发点,紧密结合学科的教学特点,由浅入深地安排章节内容,循序渐进地完成 各种复杂知识的讲解,使学生能够一学就会、即学即用。

▶ 教学视频,一扫就看,配套资源丰富,全方位扩展知识能力

本套丛书提供书中案例操作的二维码教学视频,读者可以使用手机微信、QQ 以及浏览器中的"扫一扫"功能,扫描下方的二维码,即可观看本书对应的同步教学视频。此外,本书配套的素材文件、与本书内容相关的扩展教学视频以及云视频教学平台等资源,可通过在PC 端的浏览器中下载后使用。

(1) 本书配套素材和扩展教学视频文件的下载地址:

http://www.tupwk.com.cn/teaching

(2) 本书同步教学视频的二维码:



扫一扫, 看视频



本书微信服务号

▶ 在线服务,疑难解答,贴心周到,方便老师定制教学教案

本套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。老师也可以登录本丛书的信息支持网站(http://www.tupwk.com.cn/teaching)下载图书 对应的电子课件。

本书内容介绍

《Animate CC 2018 动画制作案例教程》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 CC 2018 动画制作的基础知识和操作方法。全书共分 12 章,主要内容如下。

- 第1章:介绍 Animate CC 2018 的基础内容。
- 第2章:介绍在 Animate CC 中创建基本图形的方法和技巧。
- 第3章:介绍编辑和操作图形的方法和技巧。
- 第4章:介绍创建和编辑文本的方法和技巧。
- 第5章:介绍添加多媒体对象的方法和技巧。
- 第6章:介绍制作和运用元件的方法和技巧。
- 第7章:介绍使用帧和图层的方法和技巧。
- 第8章:介绍制作常用 Animate 动画的方法和技巧。
- 第9章:介绍使用 ActionScript 语言的方法和技巧。
- 第 10 章:介绍使用 Animate 组件的方法和技巧。
- 第 11 章:介绍 Animate 动画影片后期处理的方法和技巧。
- 第 12 章: 介绍九个 Animate 综合案例的制作方法和技巧。

读者定位和售后服务

本套丛书为所有从事计算机教学的老师和自学人员而编写,是一套适合于高等院校及各类社会培训学校的优秀教材,也可作为计算机初中级用户的首选参考书。

如果您在阅读图书或使用计算机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/teaching)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。

本书分为 12 章,郑州大学体育学院的孟强编写了第 1~12 章。另外,参加本书编写的人员还有陈笑、孔祥亮、杜思明、高娟妮、熊晓磊、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 huchenhao@263.net,电话是 010-62796045。

《计算机应用案例教程系列》丛书编委会 2018 年 8 月

日录

第1章 了解 Animate CC 2018

1.1	Animate 动画制作概述2				
	1.1.1	Animate 动画的应用2			
	1.1.2	Animate 动画的制作流程3			
	1.1.3	Animate CC 2018 新功能3			
1.2	启动利	u退出 Animate CC 2018 ·······4			
	1.2.1	启动 Animate CC 20184			
	1.2.2	退出 Animate CC 20185			
1.3	Anima	ate CC 2018 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9			
	1.3.7	舞台11			
1.4	设置日	_作环境14			
	1.4.1	自定义工作界面14			
	1.4.2	设置首选参数16			
1.5	Anima	ate 文档操作17			
	1.5.1	Animate CC 支持的			
		文件格式17			
	1.5.2	新建 Animate 文档18			
	1.5.3	打开和关闭文档18			
	1.5.4	保存文档19			
1.6	案例演	ۆ练······1 9			
第2	2章 1	创建基本图形			
2.1	Anima	ate 图形概述22			

	2.1.1	位图和矢量图	·22
	2.1.2	图形的色彩模式	·22
	2.1.3	可以导入的图形格式	·23
2.2	创建线	条	23
	2.2.1	使用【线条】工具	·23
	2.2.2	使用【铅笔】工具	·24
	2.2.3	使用【钢笔】工具	·25
2.3	创建填	充图形	27
	2.3.1	使用【画笔】工具	·27
	2.3.2	使用【颜料桶】工具	·28
	2.3.3	使用【墨水瓶】工具	·29
	2.3.4	使用【滴管】工具	·29
	2.3.5	使用【橡皮擦】工具	·30
	2.3.6	使用【宽度】工具	·30
2.4	创建几	L何形状 ······	32
	2.4.1	使用【矩形】工具	.32
	2.4.2	使用【椭圆】工具	.33
	2.4.3	使用【多角星形】工具	·34
2.5	使用查	至看工具	36
	2.5.1	使用【手形】工具	.36
	2.5.2	使用【缩放】工具	·36
2.6	使用遗	·择工具 ······	37
	2.6.1	使用【选择】工具	.37
	2.6.2	使用【部分选取】工具	·38
	2.6.3	使用【套索】工具	.38
2.7	案例演	溪	39
	2.7.1	绘制小鸟	.39
	2.7.2	绘制气球	·40
第:	3章 \$	扁辑和操作图形	

	3.1.1	移动图形	44
	3.1.2	复制和粘贴图形	45
	3.1.3	排列和对齐图形	46
	3.1.4	组合和分离图形	47
	3.1.5	贴紧图形	48
	3.1.6	翻转图形	49
	3.1.7	使用【任意变形】工具	50
	3.1.8	删除和还原图形	51
3.2	调整图	图形颜色	53
	3.2.1	使用【颜色】面板	53
	3.2.2	使用【渐变变形】工具	54
	3.2.3	调整色彩显示效果	57
3.3	添加:	BD 效果 ······	58
	3.3.1	使用【3D平移】工具	58
	3.3.2	使用【3D 旋转】工具	59
	3.3.3	透视角度和消失点	60
3.4	添加滤	悲镜效果	62
3.5	案例演	寅练	65
3.5	案例演 3.5.1	该练	65 65
3.5	案例演 3.5.1 3.5.2	資练	65 65 67
3.5	案例演 3.5.1 3.5.2 3.5.3	資练 绘制球体、圆锥体	65 65 67 68
3.5	案例演 3.5.1 3.5.2 3.5.3 4 章 (§练······ 绘制球体、圆锥体······· 绘制蜡烛······· 绘制彩虹风景········ 创建和编辑文本	65 67 68
3.5 第 4.1	案例演 3.5.1 3.5.2 3.5.3 4 章 (创建文	§练 绘制球体、圆锥体 绘制蜡烛 绘制彩虹风景	65 67 68 72
3.5 第 4.1	案例演 3.5.1 3.5.2 3.5.3 4 章 (创建文 4.1.1	该练	65 67 68 72
3.5 第 4.1	案例演 3.5.1 3.5.2 3.5.3 4 章 (创建文 4.1.1 4.1.2	 氨络	65 67 68 72 72 72
3.5 第4.1	案例演 3.5.1 3.5.2 3.5.3 4 章 (创建文 4.1.1 4.1.2 4.1.3	 续新······ 绘制球体、圆锥体······ 绘制球体、圆锥体······ 绘制球虹风景····· 创建和编辑文本 过本的类型····· 创建静态文本····· 创建动态文本····· 	65 67 68 72 72 72 72
3.5 第 4.1	案例演 3.5.1 3.5.2 3.5.3 4 章 (创建文 4.1.1 4.1.2 4.1.3 4.1.4	 氨络 绘制球体、圆锥体 绘制球体、圆锥体 绘制彩虹风景 创建和编辑文本 过本的类型 创建静态文本 创建动态文本 创建输入文本 	 65 67 68 72 72 72 73 74
3.5 第4.1 4.2	案例演 3.5.1 3.5.2 3.5.3 4 章 创建文 4.1.1 4.1.2 4.1.3 4.1.4 编辑文	 每新······ 会制球体、圆锥体······· 会制球体、圆锥体······· 会制球虹风景······ 创建和编辑文本 创建静态文本······ 创建输入文本····· 	65 67 68 72 72 72 73 74 75
3.5 第4.1 4.2	案例演 3.5.1 3.5.2 3.5.3 4 章 创建文 4.1.1 4.1.2 4.1.3 4.1.4 编辑文 4.2.1	資练······ 绘制球体、圆锥体······ 绘制球体、圆锥体······ 绘制球血风景······ 创建和编辑文本 创建和编辑文本 创建和态文本····· 创建静态文本····· 创建输入文本····· 设置文本属性·····	 65 67 68 72 72 73 74 75 75
3.5 第4.1 4.2	案例演 3.5.1 3.5.2 3.5.3 4 章 (创建文 4.1.1 4.1.2 4.1.3 4.1.4 编辑文 4.2.1 4.2.2	该练 绘制球体、圆锥体 绘制球体、圆锥体 绘制球虹风景 创建和编辑文本 创建和编辑文本 创建和编辑文本 创建 静态文本 创建静态文本 创建输入文本 设 置文本属性 选择文本	 65 67 68 72 72 72 73 74 75 76
3.5 第4.1 4.2	案例演 3.5.1 3.5.2 3.5.3 4 章 创建文 4.1.1 4.1.2 4.1.3 4.1.4 编辑文 4.2.1 4.2.2 4.2.3	資练 绘制球体、圆锥体 绘制球体、圆锥体 绘制球虹风景 创建和编辑文本 创建和编辑文本 创建和编辑文本 创建和态文本 创建静态文本 创建输入文本 设置文本属性 选择文本 分离文本	65 67 68 72 72 72 73 74 75 75 76 76
3.5 第4.1 4.2	案例演 3.5.1 3.5.2 3.5.3 4 章 1 创建文 4.1.1 4.1.2 4.1.3 4.1.4 编辑文 4.2.1 4.2.2 4.2.3 4.2.4	续练 绘制球体、圆锥体 绘制球体、圆锥体 绘制球血风景 创建和编辑文本 创建和编辑文本 创建和编辑文本 创建和 流载文本 创建 动态文本 创建 输入文本 设置 文本属性 达 择文本 次 形文本	65 67 68 72 72 72 73 74 75 75 76 76 76

	4.2.6	添加文字链接
4.3	添加文	5本效果80
	4.3.1	添加文本滤镜80
	4.3.2	制作上下标文本82
	4.3.3	调整文本行间距83
4.4	案例演	ç练·····-84
	4.4.1	制作圣诞卡片84
	4.4.2	制作登录界面86
	4.4.3	制作滚动公告栏88
第 5	章 》	添加多媒体对象
51		
0.1	导入图	图形
0.1	导入图 5.1.1	92 导入位图92
0.1	导入图 5.1.1 5.1.2	3形92导入位图92编辑位图93
0.1	导入图 5.1.1 5.1.2 5.1.3	 3形92 导入位图92 编辑位图93 导入其他图像格式95
5.2	导入图 5.1.1 5.1.2 5.1.3 导入声	 3形
5.2	导入图 5.1.1 5.1.2 5.1.3 导入声 5.2.1	 B形
5.2	导入图 5.1.1 5.1.2 5.1.3 导入声 5.2.1 5.2.2	B形 92 导入位图 92 编辑位图 93 导入其他图像格式 95 5 9 每 9 時 9 第 9 9 9
5.2	导入图 5.1.1 5.1.2 5.1.3 导入声 5.2.1 5.2.2 5.2.3	3形 92 导入位图 92 编辑位图 93 导入其他图像格式 95 音 97 导入声音的操作 97 编辑声音 101 压缩声音 104
5.2	导入图 5.1.1 5.1.2 5.1.3 导入声 5.2.1 5.2.2 5.2.3 导入初	图形

第6章 制作和运用元件

6.1	使用元	ī件114
	6.1.1	元件的类型114
	6.1.2	创建元件115
	6.1.3	转换为元件 119
	6.1.4	复制元件120
	6.1.5	编辑元件121

6.2	使用实	ç例	122
	6.2.1	创建实例	122
	6.2.2	交换实例	123
	6.2.3	改变实例类型	124
	6.2.4	分离实例	124
	6.2.5	设置实例属性	124
6.3	使用库	Ē	125
	6.3.1	【库】面板和库项目	125
	6.3.2	【库】的操作	126
	6.3.3	共享库资源	131
6.4	案例演	寅练	132
	6.4.1	操作元件和库	132
	6.4.2	制作按钮元件	135
第	7 章 (使用帧和图层	
			-
7.1	时间轴	由和帧	138
	7.1.1	时间轴和帧概述	138
	7.1.2	帧的类型	138
	7.1.2 7.1.3	帧的类型 帧的显示状态	····· 138 ····· 139
	7.1.2 7.1.3 7.1.4	帧的类型 帧的显示状态 使用【绘图纸外观】工具	····· 138 ····· 139 ; ···· 139
7.2	7.1.2 7.1.3 7.1.4 帧的排	帧的类型 帧的显示状态 使用【绘图纸外观】工具 操作	····· 138 ····· 139 ···· 139 ···· 139
7.2	7.1.2 7.1.3 7.1.4 帧的排 7.2.1	帧的类型 帧的显示状态 使用【绘图纸外观】工具 操作 插入帧	····· 138 ····· 139 ···· 139 ···· 139 ···· 140 ····· 140
7.2	7.1.2 7.1.3 7.1.4 帧的挑 7.2.1 7.2.2	帧的类型 帧的显示状态 使用【绘图纸外观】工具 操作 插入帧 选择帧	138 139 139 140 140 141
7.2	7.1.2 7.1.3 7.1.4 帧的携 7.2.1 7.2.2 7.2.3	帧的类型 帧的显示状态 使用【绘图纸外观】工具 操作 插入帧 选择帧 删除和清除帧	138 139 139 140 140 141 141
7.2	7.1.2 7.1.3 7.1.4 帧的搏 7.2.1 7.2.2 7.2.3 7.2.4	帧的类型 帧的显示状态 使用【绘图纸外观】工具 操作 插入帧 选择帧 删除和清除帧 复制帧	138 139 139 140 140 141 141 142
7.2	7.1.2 7.1.3 7.1.4 帧的携 7.2.1 7.2.2 7.2.3 7.2.4 7.2.5	帧的类型 帧的显示状态 使用【绘图纸外观】工具 操作 插入帧 选择帧	138 139 139 140 140 141 141 142 142
7.2	7.1.2 7.1.3 7.1.4 帧的搏 7.2.1 7.2.2 7.2.3 7.2.4 7.2.5 7.2.6	帧的类型 帧的显示状态 使用【绘图纸外观】工具 操作 插入帧	138 139 139 140 140 141 141 141 142 142 142
7.2	7.1.2 7.1.3 7.1.4 帧的搏 7.2.1 7.2.2 7.2.3 7.2.4 7.2.5 7.2.6 7.2.7	帧的类型	138 139 139 140 140 141 141 141 142 142 142 142
7.2	7.1.2 7.1.3 7.1.4 帧的搏 7.2.1 7.2.2 7.2.3 7.2.4 7.2.5 7.2.6 7.2.7 制作逐	帧的类型	138 139 139 140 140 141 141 141 142 142 142 142 142
7.2	7.1.2 7.1.3 7.1.4 岐的携 7.2.1 7.2.2 7.2.3 7.2.4 7.2.5 7.2.6 7.2.7 制作逐 7.3.1	帧的类型	138 139 139 140 140 141 141 141 142 142 142 143 143
7.2	7.1.2 7.1.3 7.1.4 帧的携 7.2.1 7.2.2 7.2.3 7.2.4 7.2.5 7.2.6 7.2.7 制作逐 7.3.1 7.3.2	帧的类型	138 139 139 140 140 141 141 141 142 142 142 143 143 144
7.2 7.3 7.4	7.1.2 7.1.3 7.1.4 帧的扬 7.2.1 7.2.2 7.2.3 7.2.4 7.2.5 7.2.6 7.2.7 制作逐 7.3.1 7.3.2 使用图	帧的类型	138 139 139 140 140 141 141 141 142 142 142 143 143 144 145

	7.4.2 7.4.3	图层的模式
	7.4.4	编辑图层
7.5	制作摄	§像头动画151
	7.5.1	认识摄像头图层151
	7.5.2	创建摄像头动画151
7.6	案例演	寅示155
	7.6.1	制作倒计时动画155
	7.6.2	制作滚动文字动画156
第	8章	制作常用 Animate 动画
8.1	制作补	卜间形状动画160
	8.1.1	创建补间形状动画160
	8.1.2	编辑补间形状动画161
8.2	制作住	传统补间动画 162
	8.2.1	创建传统补间动画162
	8.2.2	编辑传统补间动画164
8.3	制作补	卜间动画166
	8.3.1	创建补间动画166
	8.3.2	使用动画预设169
	8.3.3	使用【动画编辑器】171
8.4	制作引	导层动画172
	8.4.1	创建普通引导层172
	8.4.2	创建传统运动引导层172
8.5	制作遗	^医 罩层动画174
	8.5.1	遮罩层动画原理174
	8.5.2	创建遮罩层动画174
8.6	制作骨	}骼动画······177
	8.6.1	添加骨骼177
	8.6.2	编辑骨骼178
	8.6.3	刨建育骼切画179
8.7	制作多	6场景动画

V

	8.7.1 8.7.2	编辑场景 创建多场景动画	····· 181 ····· 182
8.8	案例演	貢示	184
	8.8.1	制作卷轴动画	184
	8.8.2	制作弹跳效果	188
	8.8.3	制作遮罩效果	189

第 9 章 使用 ActionScript 语言 制作动画

9.1	Action	Script 语言简介 ·········	192
	9.1.1	ActionScript 入门	
	9.1.2	ActionScript 常用术语…	193
9.2	Action	Script 语言基础部分·····	193
	9.2.1	ActionScript 基本语法…	194
	9.2.2	ActionScript 数据类型	194
	9.2.3	ActionScript 变量	195
	9.2.4	ActionScript 常量	196
	9.2.5	ActionScript 关键字	196
	9.2.6	ActionScript 函数	196
	9.2.7	ActionScript 运算符	197
9.3	输入什	代码	199
	9.3.1	代码的编写流程	199
	9.3.2	绝对路径和相对路径…	
	9.3.3	在帧上输入代码	
	9.3.4	添加外部单独代码	203
9.4	Action	Script 常用语句 ·········	205
	9.4.1	条件语句	
	9.4.2	循环控制语句	206
9.5	处理对	封象	207
	9.5.1	属性	
	9.5.2	方法	
	9.5.3	事件	
	9.5.4	创建对象实例	

	9.7.1 9.7.2 9.7.3	制作蒲公英飘动效果… 控制声音播放 按钮切换图片	······210 ·····213 ·····214
9.7	案例演	寅示	210
	9.6.1 9.6.2	使用类 使用数组	······209 ·····209
9.6	使用类	冬和数组	209

第 10 章 制作 Animate 动画组件

10.1	了解动证	画组件	218
	10.1.1	组件的类型	218
	10.1.2	组件的操作	218
10.2	创建【し	JI】组件	220
	10.2.1	创建按钮组件	220
	10.2.2	创建复选框组件	221
	10.2.3	创建单选按钮组件	222
	10.2.4	创建下拉列表组件	224
	10.2.5	创建文本区域组件	225
	10.2.6	创建进程栏组件	227
	10.2.7	创建滚动窗格组件	
	10.2.8	创建数字微调组件	230
	10.2.9	创建文本标签组件	230
	10.2.10	创建列表框组件	231
10.3	创建视线	顷类组件	231
10.4	案例演绎	练	233
	10.4.1	制作注册界面	233
	10.4.2	制作加载进度条	235
第 11	章 Ani	mate 动画影片后期处	理
11.1	测试影	⊣	238

	パリロし示シ	Л	~200
	11.1.1	测试影片概述	238
	11.1.2	测试影片和场景	238
11.2	优化影	片	239

	11.2.1	优化文档元素239
	11.2.2	优化动画性能240
11.3	发布影	片
	11.3.1	【发布设置】对话框241
	11.3.2	设置 Flash 发布格式242
	11.3.3	设置 HTML 发布格式243
	11.3.4	设置 GIF 发布格式245
	11.3.5	设置 JPEG 发布格式 246
	11.3.6	设置 PNG 发布格式 246
	11.3.7	设置 OAM 发布格式247
	11.3.8	设置 SVG 发布格式 247
	11.3.9	设置 SWC 和放映文件…248
11.4	导出影	片内容248
	11.4.1	导出影片248
	11.4.2	导出图像249
	11.4.3	导出视频
11.5	案例演	练

11.5.1	发布设置并导出图像252
11.5.2	发布 HTML 文件254
11.5.3	元件导出为 PNG 图片255

第12章 Animate 综合案例应用

12.1	制作可绘制的黑板258
12.2	制作电子相册
12.3	制作缓动文字动画264
12.4	制作投篮动画267
12.5	制作拍照效果270
12.6	制作拼图游戏274
12.7	制作放大文字动画278
12.8	制作光盘界面283
12.9	制作水面波纹效果



1.00

AN ADAR WARRANT &

了解 Animate CC 2018

0.00

科学、新学生学科学校

1.00

11 2.2

Animate CC 在支持 Flash SWF 文件的基础上,加入了对 HTML5 的支持。Adobe Animate CC 2018 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,本 章将简单介绍 Animate CC 2018 的基础知识。

o anventen/auen

MANUSCREEP, WICH, MA

本章对应视频·

aa adha adhagada.Co

例 1-1 自定义界面 例 1-2 文档基本操作

DESCRIPTION OF THE PARTY OF THE

and the se

N DALIARAM DATA AN

1.1 Animate 动画制作概述

Animate CC 由原 Adobe Flash Professional CC 更名得来,除维持原有 Flash 开发工具支持外,新增 HTML5 等创作工具。Adobe Animate CC 可以通过文字、图片、视频、声音等综合手段展现动画意图,通过强大的交互功能实现与动画观看者之间的互动。

1.1.1 Animate 动画的应用

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。

Animate 动画被延伸到了多个领域。不仅可以在浏览器中观看,还具有在独立的播放器中播放的特性。Animate 动画凭借生成文件小、动画画质清晰、播放速度流畅等特点,在以下诸多领域得到了广泛应用。

▶ 制作多媒体动画故事: Animate 动画的流行源于网络。Animate 动画比传统的 GIF 动画文件要小很多,在网络带宽有限的条件下,它更适合网络传输。



▶ 制作小游戏: Animate 动画有别于传统 动画的重要特征之一在于其互动性,观众可以 在一定程度上参与或控制 Animate 动画的进 行,该功能得益于 Animate 支持较强的 ActionScript 动态脚本编程语言。ActionScript 编程语言发展到 3.0 版本,其性能更强、灵活 性更高、执行速度更快,用户可以利用 Animate 制作出各种有趣的小游戏。



制作教学课件:为了摆脱传统的文字 式教学,远程网络教育对多媒体课件的要求非 常高。复杂的课件在互动性方面有着很高的要 求,它需要学生通过课件融入教学内容中,就 像亲身试验一样。利用 Animate 制作的教学课 件,能够很好地满足这些用户的需要。



制作动态网站:广告是大多数网站的收入来源,Animate 动画在网站广告方面必不可少,任意打开一个门户网站,基本上都可以看到 Animate 动画广告元素的存在。而且设计者可以使用 Animate 直接制作网页动画,甚至制作出整个网站。

第1章 了解 Animate CC 2018



1.1.2 Animate 动画的制作流程

在制作 Animate CC 文档的过程中,通 常需要执行一些基本步骤,包括计划应用程 序、创建并导入媒体元素、使用 ActionScript 控制行为等流程。

▶ 计划应用程序:确定应用程序要执行 哪些基本任务。

▶ 添加媒体元素: 创建并导入媒体元 素,如图像、视频、声音和文本等。

▶ 排列元素: 在舞台上和时间轴中排列 这些媒体元素,以定义它们在应用程序中显 示的时间和显示方式。

应用特殊效果:根据需要应用图形滤 镜(如模糊、发光和斜角)、混合和其他特殊 效果。

▶ 使用 ActionScript 控制行为:编写 ActionScript 代码以控制媒体元素的行为方 式,包括这些元素对用户交互的响应方式。

▶ 测试并发布应用程序:进行测试以验 证应用程序是否按预期工作,查找并修复所 遇到的错误。在整个创建过程中应不断测试 应用程序。用户可以在Animate和AIR Debug Launcher 中测试文件。

▶ 将文件发布为可在网页中显示并可 使用 Flash Player 播放的 SWF 文件。

🎝 实用技巧

根据项目和工作方式,可以根据实际的制作需 求,选择不同的顺序和制作步骤。

1.1.3 Animate CC 2018 新功能/

Adobe Animate CC的最新版本为Animate CC 2018, 是矢量图编辑和动画创作的专业软件。由于现在众多的浏览器和网络平台都不支持 Flas 播放插件,使用 HTML5 格式成为 网页设计者的共同选择, Adobe 公司推出 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。

Animate CC 2018 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 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 中可 以创建运用于智能手机和平板电脑的项目, 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 面板提供了【创建关键帧】复选框,可用来 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 Flash 动画的 用户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。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: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。

▶ 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。



▶ 增强缓动预设:通过为所有补间创建 属性级增强缓动预设,来管理动画的速度, 完全不需要执行手动操作。

▶ 时间轴新增功能:在帧数旁边显示时间,以及延长或缩短某一选定帧跨度的时间。 用户还可以利用帧每秒(FPS)调整帧跨度,在 舞台上平移动画,并将空白跨度转换为1秒、 2秒和3秒。

1.2 启动和退出 Animate CC 2018

制作 Animate 动画之前,首先要学会启动和退出 Animate CC 程序,其步骤非常简单,下面将介绍启动和退出 Animate CC 2018 的操作方法。

1.2.1 启动 Animate CC 2018

4

为了启动 Animate CC 2018,可以执行以下操作步骤之一。

▶ 从【开始】菜单启动:启动 Windows 10 后,打开【开始】菜单,选择 Adobe Animate CC 2018 选项,启动 Animate CC 2018,如下 图所示。

第1章 了解 Animate CC 2018



▶ 通过桌面快捷方式启动: 当 Animate CC 2018 安装完后,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 2018,如下图所示。



> 双击已经建立好的 Animate CC 文档。

1.2.2 退出 Animate CC 2018

如果要退出 Animate CC 2018,可以执行 以下步骤之一。

▶ 单击 Animate CC 2018 窗口右上角的【关闭】按钮____。

▶ 选择【文件】|【退出】命令。

文件(円)	
新建(N)	Ctrl+N
打开	Ctrl+O
在 Bridge 中浏览	Ctrl+Alt+O
打开最近的文件(P)	
关闭(C)	Ctrl+W
全部关闭	Ctrl+Alt+W
同步设置	
保存(S)	Ctrl+S
另存为(A)	Ctrl+Shift+S
另存为模板(T)	
全部保存	
还原(图)	
导入(I)	•
导出(E)	F
发布设置(G)	Ctrl+Shift+F12
发布(B)	Shift+Alt+F12
AIR 设置	
ActionScrif 1. 选中	
レ 退出(X)	Ctrl+Q

▶ 单击标题栏左侧的▲ 按钮,从弹出的 菜单中选择【关闭】命令,如下图所示。

A	n	
<i>a</i>	还原(R)	
	移动(M)	
	大小(S)	
	最小化(N)	
	最大化(X)	(1. 选中)
×	关闭(C)	Alt+F4

1.3 Animate CC 2018 的工作界面

要正确高效地运用 Animate CC 2018 软件制作动画,首先需要熟悉 Animate CC 的工作界面以及工作界面中各部分的功能。Animate CC 的工作界面主要包括标题栏、【工具】面板、 【时间轴】面板、其他面板组集合、舞台等界面要素。

1.3.1 欢迎屏幕

在默认情况下,启动 Animate CC 会打 开一个欢迎屏幕,通过它可以快速创建 Animate 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 "HTML5 Canvas 文件"、WebGL 等各种新文件。

▶ 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:可以打开对应的程序简 介和学习页面。

1.3.2 标题栏

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。各个按钮的作用分别如下。

▶ 工作区切换按钮: 该按钮提供了多种 工作区模式以供选择,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,如下图所示。

基	本功能 。
	动画
	传统
	调试
	设计人员
	开发人员
~	基本功能
	小屏幕
	新建工作区
	删除工作区
	重置"基本功能"(R)

▶ 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,如下图所示。





操作,例如复制、粘贴等。

撤消	Ctrl+Z
重做	Ctrl+Y
剪切(T)	Ctrl+X
复制(C)	Ctrl+C
粘贴到中心位置(P)	Ctrl+V
粘贴到当前位置(N)	Ctrl+Shift+V
选择性粘贴	
酒除(A)	Backspace
直接复制(D)	Ctrl+D
全选(L)	Ctrl+A
取満全选(V)	Ctrl+Shift+A
反转选区(1)	
查找和替换(F)	Ctrl+F
查找下一个(X)	F3
时间轴(M)	>
编辑元件	Ctrl+E
编辑所远项目(I)	
在当前位置编辑(E)	
首选参数(S)	Ctrl+U
字体映射(G)	
快捷键(K)	

▶ 【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。

	转到(G)	>
	放大(I)	Ctrl+=
	缩小(O)	Ctrl+-
	缩放比率(M)	>
	预览模式(P)	>
~	粘贴板	Ctrl+Shift+W
	标尺(R)	Ctrl+Shift+Alt+R
	网格(D)	>
	辅助线(E)	>
	贴紧(S)	>
	隐藏边缘(H)	Ctrl+Shift+E
	显示形状提示(A)	Ctrl+Alt+1
	显示 Tab 键顺序(T)	
	屏幕模式	>

▶【插入】菜单:用于插入性质的操作, 例如新建元件、插入场景等。

新建元件(E)	Ctrl+F8
补间动画	
补间形状(Z)	
传统补间(C)	
时间轴(N)	2
场景(S)	

▶【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。

文档(D)	Ctrl+J
转换为元件(C)	F8
转换为位图(B)	
分离(K)	Ctrl+B
位图(W)	>
元件(S)	>
形状(P)	>
合并对象(O)	>
时间轴(N)	×
变形(T)	ž.
排列(A)	>
对齐(N)	>
组合(G)	Ctrl+G
取请组合(U)	Ctrl+Shift+G

▶【文本】菜单:用于对文本的属性和 样式进行设置。

字体(F)	>
大小(S)	2
样式(Y)	2
对齐(A)	2
字母间距(L)	>
可滚动(R)	
字体嵌入(E)	

▶【命令】菜单:用于对命令进行管理。

管理保存的命令(M)
获取更多命令(G)
运行命令(R)
转换为其它文档格式
复制 ActionScript 的字体名称
将动画复制为 XML
作为放映文件导出
导出动画 XML
导入动画 XML

▶ 【控制】菜单:用于对动画进行播放、 控制和测试。

播放	Enter
后退(R)	Shift+,
转到结尾(G)	Shift+,
前进一帧(F)	8
后语一帧(B)	÷
测试(T)	Ctrl+Enter
测试影片(T)	>
测试场景(S)	Ctrl+Alt+Enter
清除发布缓存(C)	
清除发布缓存并测试影片(T)	
时间轴(1)	\$
循环播放(L)	
播放所有场景(A)	
启用简单按钮(B)	
静音(N)	Ctrl+Alt+M

▶【调试】菜单:用于对动画进行调试 操作。

(雨武(0)	Ctri+Shift+Enter
通试影片(M)))
(昭靖(C)	Alt+F5
(昭華満武士乐(E)	Alt+F12
間(人()	Alt+F6
例(広(V)	Alt+F7
期(近(0)	Alt+F8
123発新地(7)	Ctrl+Shift+Alt+B
豊臣朱裕和新行(A)	Ctrl+Shift+Alt+B
开始远程调试会话(R)	

▶ 【窗口】菜单:用于打开、关闭、组 织和切换各种窗口面板。

	直接复制窗口(D)	Ctrl+Alt+K
~	编辑栏(E)	
~	时间轴(M)	Ctrl+Alt+T
~	工具(T)	Ctrl+F2
	属性(P)	Ctrl+F3
	库(L)	Ctrl+L
	画笔库	
	动画预设	
	帧选择器	
	动作(A)	F9
	代码片断(C)	
	编译器错误(E)	Alt+F2
	调试面板(D)	
	輸出(U)	F2
	对齐(N)	Ctrl+K
	颜色(C)	Ctrl+Shift+F9
	信息(I)	Ctrl+I
	样本(W)	Ctrl+F9
	变形(T)	Ctrl+T
	组件(C)	Ctrl+F7
	历史记录(H)	Ctrl+F10
	场暴(S)	Shift+F2
	浏览插件	
	扩展	
	工作区(W)	
	隐藏面板	F4
~	1 无标题-4	

▶ 【帮助】菜单:用于快速获取帮助 信息。



第1章 了解 Animate CC 2018

1.3.4 【工具】面板

Animate CC 的【工具】面板中包含用于创 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。



🔬 知识点滴

【工具】面板默认将所有功能按钮竖排,如果 用户认为这种排列方式在使用上不方便,可以拖动 【工具】面板边框,扩大面板来调整按钮位置。

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,动画影片将时间长度 划分为帧。图层相当于层叠的幻灯片,每个图 层都包含一幅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。

1. 面板集的操作

面板集的基本操作主要有以下几个。

Animate CC 提供了工作区面板集的 7 种布局方式,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有蓝边的半透明条,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。



▶ 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,此时可以双击面板顶端的标签处,将其最小化。再次双击面板顶端的标签处,可将面板恢复原状。

2. 其他常用面板

Animate CC 里比较常用的有【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,或按下 Ctrl+Shift+F9 组合键,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,或按下 Ctrl+L 组合键,可以打开【库】 面板。该面板用于存储用户所创建的组件等 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,或按下 Ctrl+F3 组合键,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。

属性		>> =
100	文档	
[An]	无标题-1	
▼ 发布		2
配置文件:	默认文件 [发布设置]
目标:	Flash Player 26	•
脚本:	ActionScript 3.0	• ٩
类:		
▶ 属性		
▼ SWF 历史	记录	
1.E	5	
► []	€形】面板:选择	【窗口】 【变形

命令,或按下 Ctrl+T 组合键,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 旋转度数和中心点位置等操作。

变形			12
·↔ = 0.	‡ = 96	92 D	
	o ₩_±o		
3D 旋转			
X: 0.0* 3D 中心点	Y: 0.8 //	Z: 0.0.0	
x: <u>9.0</u>	Y: 0.0	Z: 0.0	
	A		日白

▶ 【对齐】面板:选择【窗口】|【对齐】 命令,或按下 Cttl+K 组合键,可以打开【对齐】 面板。在该面板中,可以对所选对象进行对齐 和分布操作。

	쳤	×
对齐		E
对齐:		
分布:		
을 좀 걸 _ PP 위위 위		
匹配大小: 间隔:		
☑ 与舞台对齐		
		-

▶ 【动作】面板:选择【窗口】|【动作】 命令,或按下F9键,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。



第1章 了解 Animate CC 2018

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 幅白色的画布。

舞台上端为编辑栏,包含正在编辑的对象 名称、【编辑场景】按钮≝、【编辑元件】按 钮❹、【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^{100%}▼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。

创作环境中的舞台相当于 Flash Player 或 Web 浏览器窗口中播放期间显示文档的 矩形空间。要在工作时更改舞台的视图, 可以使用放大和缩小功能。要在舞台上定

位项目,可以使用网格、辅助线和标尺等 舞台工具。



1. 缩放舞台

要在屏幕上查看整个舞台,或要以高缩放 比查看绘图的特定区域,可以更改缩放比率。 最大的缩放比率取决于显示器的分辨率和文档 大小。

▶ 若要放大某个元素,请选择【工具】面板中的【缩放工具】 ,然后单击该元素。若要在放大或缩小之间切换缩放工具,请使用【放大】或【缩小】功能键(当【缩放工具】处于选中状态时位于【工具】面板的选项区域中)。

▶ 要进行放大以使绘图的特定区域填充 窗口,请使用【缩放】工具在舞台上拖出一个 矩形选取框。

▶ 要放大或缩小整个舞台,请选择【视图】|【放大】或【视图】|【缩小】命令。

▶ 要放大或缩小特定的百分比,请选择 【视图】|【缩放比率】,然后从子菜单中选择 一个百分比,或者从文档窗口右上角的缩放控 件中选择一个百分比。

	469((G)	×		
	80-500) 161-1500	Ctrie=		
	MERCER INT	1	岩台會口大小(W)	
	研究機式(P)		単位用字には	Chil+0
ň	ROUTE	Col+Shift+W	25%	
	新元(A) 利用(D) 開設(A) [を現(G)	Ctrl+Shift+Alt+R	50% 100% 200% 400%	Ctrl+1 Ctrl+4
	882800 2010/05/01	Col+Shit+E Col+Alt+1	800% 思示和(7) 思示全部(A)	Ctrl+2 Ctrl+2 Ctrl+3

▶ 要缩放舞台以完全适合应用程序窗 口,请选择【视图】|【缩放比率】|【符合窗 口大小】命令。

▶ 要显示整个舞台,请选择【视图】|【缩放比率】|【显示帧】命令,或从文档窗口右上角的【缩放】控件中选择【显示帧】命令。

▶ 【属性】面板中的【缩放内容】复选框 允许用户根据舞台大小缩放舞台上的内容。选 中此复选框后,如果调整了舞台大小,其中的 内容便会随舞台同比例调整大小。



2. 旋转舞台

Animate CC 2018 推出了一种新的旋转工 具,允许用户临时旋转舞台视图,以特定角度 进行绘制,而不用像【自由变换】工具那样, 需要永久旋转舞台上的实际对象。不管当前已 选中哪种工具,用户都可以采用以下方法快速 旋转舞台:同时按住 Shift 和 Space 键,然后 拖动鼠标使视图旋转。

首先选择与【手形工具】位于同一组的【旋转工具】,选中【旋转工具】后,屏幕上会出现一个十字形的旋转轴心点,用户可以更改轴心点的位置。设好轴心点后,即可围绕轴心点拖动鼠标来旋转视图。



3. 标尺

舞台中还包含辅助工具,用来在舞台上 精确地绘制和安排对象。其中的标尺显示在 舞台设计区的上方和左侧,用于显示尺寸。 用户选择【视图】|【标尺】命令,可以显示 或隐藏标尺。



用户可以更改标尺的度量单位,将其默 认单位(像素)更改为其他单位。在显示标尺 的情况下移动舞台上的元素时,将在标尺上 显示几条线,标示该元素的尺寸。要指定文 档的标尺度量单位,请选择【修改】|【文档】 命令,然后从弹出的【文档设置】对话框的 【单位】下拉菜单中选择其他度量单位。



4. 辅助线

辅助线用于对齐文档中的各种元素。用 户只需要将光标置于标尺栏上方,然后按住 鼠标左键,向下拖动到执行区内,即可添加 辅助线。



▶ 要进行放大以使绘图的特定区域填充 窗口,请使用【缩放】工具在舞台上拖出一个 矩形选取框。

▶ 要移动辅助线,请使用【选取】工具单 击标尺上的任意一处,将辅助线拖到舞台上需 要的位置。

▶ 要锁定辅助线,请选择【视图】|【辅助线】|【锁定辅助线】命令。

▶ 要清除辅助线,请选择【视图】|【辅助线】|【清除辅助线】命令。如果在文档编辑模式下,则会清除文档中的所有辅助线。 如果在元件编辑模式下,则只会清除元件中 使用的辅助线。

▶ 要删除辅助线,请在辅助线处于解除锁 定状态时,使用【选取】工具将辅助线拖到水 平或垂直标尺上。

选择【视图】|【辅助线】|【编辑辅助线】 命令,可以打开【辅助线】对话框,在该对 话框中可以设置辅助线的颜色、显示、锁定 等选项。

補助线	
颜色: 📃	确定
☑ 显示辅助线(I)	取消
☑ 贴紧至辅助线(T) □ 结定辅助线(C)	全部清除(A)
□ 现在相助(3(0)	保存默认值(S)

5. 网格

网格是用来对齐图像的网状辅助线工 具。选择【视图】|【网格】|【显示网格】命 令,即可在文档中显示或隐藏网格线。



1.4 设置工作环境

选择【视图】|【网格】|【编辑网格】命 令,将打开【网格】对话框,在其中可以设 置网格的各种属性。

网格	×
 新色: 	确定 取消 保存默认值(S)

Animate CC 提供了贴紧功能,用户可以 进行贴紧辅助线、贴紧至网格、贴紧至像素 等操作。

▶ 要打开或关闭贴紧至辅助线功能,请选择【视图】|【贴紧】|【贴紧至辅助线】命令。 当辅助线处于网格线之间时,贴紧至辅助线优 先于贴紧至网格。

▶ 要打开或关闭贴紧至网格功能,请选择 【视图】|【贴紧】|【贴紧至网格】命令。

▶ 要打开或关闭贴紧至像素功能,请选择 【视图】|【贴紧】|【贴紧至像素】命令。

▶ 要打开或关闭贴紧至对象功能,请选择 【视图】|【贴紧】|【贴紧至对象】命令。

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对 Animate CC 的工作界面、首选参数等选项进行相应设置。

1.4.1 自定义工作界面

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,光标会变为左右双向 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,光标会变为上下双向 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。



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

【例 1-1】设置 Animate CC 2018 工作界面。

Step1 启动 Animate CC 2018, 新建一个文档。 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为"我的工作区", 然后单击【确定】按钮。



Step 2 选择【窗口】|【属性】命令,打开【属性】面板,拖动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。



Step 3 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。



Step 4 选择【窗口】|【时间轴】命令,打开 【时间轴】面板,将【时间轴】面板拖动到最 上面。



Step 5 选择【窗口】|【信息】命令,单击【信息】面板上的【折叠为图标】按钮,。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,并拖入【信息】图标,将它们组成一个图标组。



step 6 单击【展开面板】按钮 **, 显示展开 面板。

信息	样本	对齐	要形	动画预设	Ŧ
口度	6: 7:		其法	κ	
/ 幻 毎 日 /	10 - 10 - 11 - Ai -		+ ;	κ: -31.0 γ: 27.0	
/ 划宽	1: - 2: - 度: -				

Step 7 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,或者单击标题栏上的工作区切换按钮, 在下拉菜单中选择【删除工作区】命令。

我的	工作区 •
√ ∄	线的工作区
Ā	加画
作	铳
ý	周试
i	设计人员
Ŧ	F发人员
ł	基本功能
d.	小屏幕
亲	_{标建工作区} (1. 选中)
Ħ	11除工作区 レ
j	适置"我的工作区"(R)

Step 8 此时弹出【删除工作区】对话框,选择【我的工作区】选项,单击【确定】按钮,即可删除刚才自定义的工作界面。



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,可以在不同的选项卡中设置不 同的参数选项。

AUTO AN		8
2.7 11763 14422 14525 1452 155	mann (***********************************	
**	用い作用: 「「「「「「」」」 「」」「「「」」」 「」」「「」」」 「」」「「」」」」 「」」「」」」 「」」「」」」 「」」」 「」」」 「」」」 「」」」 「」」」 「」」」 「」」」 「」」」 「」」」 「」」」 「」」」 「」」 「」」 「」」」 「」」 「」」」 「」」」 「」」 「」」」 「」」 「」」」 「」」 「」」」 「」」 「」」 「」」 「」」」 「」」 「」」 「」」 「」」 「」」 「」」 「」」 「」」 「」」 「」」 「」」」 「」 「	
	20000000000000000000000000000000000000	
	4 (1) (2) (2) (2) (2) (2) (2) (2) (2) (2) (2	
		42 0.04,1

其中一些参数选项的设置如下。

▶ 文档或对象层级撤销:文档层级撤销用 来维护一个列表,其中包含用户对整个 Animate 文档所做的所有动作。对象层级撤销为用户针 对文档中每个对象的动作单独维护一个列表。 使用对象层级撤销可以撤销针对某个对象的动 作,而无须另外撤销针对修改时间比目标对象 更近的其他对象的动作。

撤销层级:若要设置撤销或重做的级别,请输入一个介于2到300之间的值。撤销级别需要消耗内存;使用的撤销级别越多,占

第1章 了解 Animate CC 2018

用的系统内存就越多。默认值为100。

▶ 自动恢复:此设置会以指定的时间间 隔将每个打开文件的副本保存在原始文件所 在的文件夹中。如果尚未保存文件,Animate 会将副本保存在其 Temp 文件夹中。将 "RECOVER_"添加到该文件名前,使文件 名与原始文件名相同。如果 Animate 意外退 出,则在重新启动后要求打开自动恢复文件 时,会出现一个对话框。正常退出 Animate 时,会删除自动恢复文件。

▶ 用户界面:用户可以选择想要的界面风格是【深】或【浅】。若要对用户界面元素应

用阴影,可选择【启用阴影】选项。

▶ 工作区:若要在单击处于图标模式的 面板的外部时使这些面板自动折叠,请选中 【自动折叠图标面板】复选框。若要在选择 【控制】|【测试】后打开一个单独的窗口, 请选中【在单独的窗口中打开 Animate 文档 和脚本文档】复选框。默认情况下是在自己 的窗口中打开并测试影片。

▶ 加亮颜色:若要使用当前图层的轮廓颜 色,请从面板中选择一种颜色,或者选中【使 用图层颜色】单选按钮。

1.5 Animate 文档操作

使用 Animate CC 2018 可以对创建的文档进行全新的动画制作,也可以打开以前保存的 文档进行再次编辑。

1.5.1 Animate CC支持的文件格式

在 Animate 中,用户可以处理各种文件 类型,每种文件类型的用途各不相同。

▶ FLA 文件: FLA 文件是 Animate 中使 用的主要文件,其中包含 Animate 文档的基本 媒体、时间轴和脚本信息。媒体对象是组成 Animate 文档内容的图形、文本、声音和视频 对象。时间轴用于告诉 Animate 应何时将特定 媒体对象显示在舞台上。用户可以 将 ActionScript 代码添加到 Animate 文档中, 以便更好地控制文档的行为并使文档对用户交 互做出响应。

▶ 未压缩的 XFL 文件: 与 FLA 文件类 似, XFL 文件和同一文件夹中的其他关联文件 只是 FLA 文件的等效格式。通过此格式, 多 组用户可以更方便地同时处理同一个 Animate 项目的不同元件。

▶ SWF 文件: SWF 文件是在网页上显示 的文件。当用户发布 FLA 文件时, Animate 将 创建一个 SWF 文件。

▶ AS 文件: AS 文件是 ActionScript 文

件,可以使用这些文件将部分或全部 ActionScript 代码放置在 FLA 文件之外,这对 于代码组织和有多人参与开发 Animate 内容 不同部分的项目很有帮助。

▶ JSFL 文件: JSFL 文件是 JavaScript 文件,可用来向 Animate 创作工具添加新功能。

▶ HTML5 Canvas 文件: Animate 中新增 了一种文档类型——HTML5 Canvas,它对创建 丰富的交互性 HTML5 内容提供本地支持。这 意味着可以使用传统 Animate 时间轴、工作区 及工具来创建内容,而生成的是 HTML5 输 出。Canvas 是 HTML5 中的一个新元素,它 提供了多个 API,可以供用户选择,以便动态 生成及渲染图形、图表、图像及动画。HTML5 的 Canvas API 提供二维绘制能力,它的出现 使得 HTML5 平台更为强大。如今的大多数操 作系统和浏览器都支持这些功能。

▶ WebGL 文件: WebGL 是一个无需额 外插件就可以在任何兼容浏览器中显示图形的 开放 Web 标准。在 Animate CC 中,针对 WebGL 新增了一种文档类型。这就使得用户 可以创建内容并将其快速发布为 WebGL 文

件。用户可以使用传统的 Animate 时间轴、工 作区及绘画工具实现 WebGL 内容的本地创 作和生成。

1.5.2 新建 Animate 文档

使用 Animate CC 可以创建新的文档或打 开以前保存的文档,也可以在工作时打开新的 窗口并且设置新建文档或现有文档的属性。

创建 Animate CC 动画文档有新建空白 文档和新建模板文档两种方式。

1. 新建空白文档

选择【文件】|【新建】命令,打开【新 建文档】对话框,在【常规】选项卡里的【类 型】列表框中可以选择需要新建文档的类型, 这里选择 ActionScript 3.0 文档类型,单击【确 定】按钮。



此时即可创建一个名为【无标题-1】的 空白文档。



默认情况下,第一次创建的文档名为【无标题 -1】,最后的数字符号是文档的序号,它是根据创 建的顺序依次命名的,例如再次创建文档时,默认 的文档名为【无标题-2】,以此类推。

2. 新建模板文档

除创建空白的新文档外,还可以利用 Animate CC 内置的多种类型模板快速地创建 具有特定应用的 Animate CC 文档。

如果用户需要从模板新建文档,可以选择【文件】|【新建】命令,打开【新建文档】 对话框后,单击【模板】选项卡,此时对话 框的名称变为【从模板新建】,在【类别】列 表框中选择创建的模板文档类别,在【模板】 列表框中选择一种模板样式,然后单击【确 定】按钮。



此时即可新建一个具有模板内容的文 档,如下图所示为选择【雪景脚本】模板后 创建的一个新文档。



选择【文件】|【打开】命令,打开【打开】 对话框,选择要打开的文件,然后单击【打开】 按钮,即可打开选中的文档。



如果同时打开了多个文档,单击文档标签, 即可在多个文档之间切换。

无标题-1* ×	考记忆.fla* 1. 单击
🦇 🎬 场晕	1

如果要关闭单个文档,只需要单击文档标签上的ID按钮即可将该文档关闭。如果要关闭整个 Animate CC 软件,只需要单击界面上标题栏的【关闭】按钮即可。

1.5.4 保存文档

在完成对 Animate CC 文档的编辑和修改 后,需要对其进行保存操作。选择【文件】|【保 存】命令,打开【另存为】对话框。在该对话 框中设置文件的保存路径、文件名和文件类型 后,单击【保存】按钮即可。



用户还可以将文档保存为模板以便以后 使用,选择【文件】|【另存为模板】命令, 打开【另存为模板】对话框。在【名称】文 本框中输入模板的名称,在【类别】下拉列 表框中选择类别或新建类别的名称,在【描 述】文本框中输入模板的说明,然后单击【保 存】按钮,即以模板模式保存文档。



用户还可以选择【文件】|【另存为】命 令,打开【另存为】对话框,设置保存的路 径和文件名,单击【保存】按钮,完成保存 文档的操作。

1.6 案例演练

本章的案例演练部分是文档的基本操作,用户通过练习从而巩固本章所学知识。

【例 1-2】 练习 Animate 文档的一些基本 操作。 🔊 视频

Step1 启动 Animate CC 2018,选择【文件】| 【打开】命令,打开【打开】对话框。选择要 打开的文档【圣诞树】,单击【打开】按钮, 打开文档。



Step 2 选择【文件】|【另存为模板】命令, 打开【另存为模板】对话框。在【名称】文本 框中输入保存的模板名称为"圣诞",在【类 别】文本框中输入保存的模板类别为【动画】, 在【描述】列表框中输入关于保存模板的说明 内容,然后单击【保存】按钮。



Step ③ 关闭该文档,选择【文件】|【新建】 命令,打开【新建文档】对话框,选择【模板】 选项卡,此时对话框的名称变为【从模板新 建】,在【类别】列表框里选择【动画】选项, 在【模板】列表框里选择【圣诞】选项,然后 单击【确定】按钮。



Step 4 选择【修改】|【文档】命令,打开【文 档设置】对话框。在【帧频】文本框中输入数 值"20.00",设置【舞台颜色】为青色,单击 【确定】按钮。



Step 5 在【时间轴】面板上删除最下面的图 层,此时该文档的背景颜色变为青色。



Step 6 选择【文件】|【保存】按钮,打开【另存为】对话框,设置文件名为"树",单击【保存】按钮。此时文档保存为【树】文档。



