

中文全彩铂金版

中国高等教育“十三五”规划专业全流程实战教材



含语音视频教学与案例文件和  
200余个附赠素材, 以及 PPT  
电子课件, 一目了然! 是学习  
Animate 的最捷途径

# AN

# Animate

# CC 动画设计 案例教程

赵一丽 袁文 封绪荣 / 主编  
岳夏梦 汤凡 吴亚陆 / 副主编

 中国青年出版社  
CHINA YOUTH PRESS

 中育旗旗

中文全彩铂金版

# Animate

# CC 动画设计 案例教程

赵一丽 袁文 封绪荣 / 主编  
岳夏梦 汤凡 吴亚陆 / 副主编



中国青年出版社  
CHINA YOUTH PRESS



中青雄狮

## 律师声明

北京市中友律师事务所李苗苗律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

## 侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室  
010-65233456 65212870  
<http://www.shdf.gov.cn>

中国青年出版社  
010-50856028  
E-mail: [editor@cypmedia.com](mailto:editor@cypmedia.com)


## 图书在版编目(CIP)数据

Animate CC中文全彩铂金版动画设计案例教程 / 赵一丽, 裴文, 封绪荣主编. — 北京: 中国青年出版社, 2018.6  
ISBN 978-7-5153-5059-2  
I. ①A… II. ①赵… ②裴… ③封… 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044085号

策划编辑 张 鹏  
责任编辑 张 军

## Animate CC中文全彩铂金版动画设计案例教程

赵一丽 裴文 封绪荣 / 主编  
岳夏梦 汤凡 吴亚陆 / 副主编

出版发行:  中国青年出版社  
地 址: 北京市东四十二条21号  
邮政编码: 100708  
电 话: (010) 50856188 / 50856199  
传 真: (010) 50856111  
企 划: 北京中青雄狮数码传媒科技有限公司  
印 刷: 湖南天闻新华印务有限公司  
开 本: 787 x 1092 1/16  
印 张: 12.5  
版 次: 2018年6月北京第1版  
印 次: 2018年6月第1次印刷  
书 号: ISBN 978-7-5153-5059-2  
定 价: 69.90元(附赠1DVD, 含语音视频教学+案例素材文件+PPT电子课件+海量实用资源)

本书如有印装质量问题, 请与本社联系 电话: (010) 50856188 / 50856199  
读者来信: [reader@cypmedia.com](mailto:reader@cypmedia.com) 投稿邮箱: [author@cypmedia.com](mailto:author@cypmedia.com)  
如有其他问题请访问我们的网站: <http://www.cypmedia.com>

## 本书语音视频教学部分预览



▶ 制作 MG 动画



▶ 制作人眼跟踪动画



▶ 制作商业广告动画



▶ 制作游戏封面动画

## 本书实例文件部分预览



▶ 制作卡通儿童动画



▶ 文字效果设计

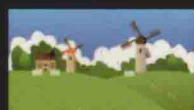


▶ 制作游戏封面动画



▶ 杭州 G20 峰会 MG 动画

## 本书附赠素材部分预览



▶ 草原风车素材



▶ 湖面落日素材



▶ 端午节元素



▶ 假期旅游动画元素

## 本书 PPT 课件部分预览



▶ 层和高级动画



▶ 对象的编辑与修饰

## 边做边学！做完就会！

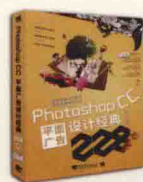
- Chapter 1** 初识 Animate CC
- Chapter 2** 图形的绘制与编辑
- Chapter 3** 对象的编辑与修饰
- Chapter 4** 文本的应用
- Chapter 5** 元件与库的应用
- Chapter 6** 基础动画的制作
- Chapter 7** 图层与高级动画应用
- Chapter 8** 外部素材的应用
- Chapter 9** 制作新年电子贺卡
- Chapter 10** 制作 Banner 动画
- Chapter 11** 制作 MG 动画



• 畅销精品图书推荐 •



9 787515 347455 |  
59.90 元 / 全彩印刷 / 附赠海量资源



9 787515 325842 |  
89.90 元 / 全彩印刷 / 3DVD



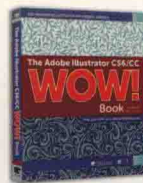
9 787515 319537 |  
89.90 元 / 全彩印刷 / 3DVD



9 787515 315607 |  
79.90 元 / 全彩印刷 / 3DVD



9 787515 334110 |  
59.90 元 / 全彩印刷 / 1DVD



9 787515 332086 |  
89.90 元 / 全彩印刷 / 引进版经典



9 787515 344898 |  
59.00 元 / 全彩印刷 / 附赠海量资源



9 787515 339481 |  
69.90 元 / 全彩印刷 / 1DVD



扫码加读者学习交流 QQ 群  
QQ 群号: 204573570  
可以和志同道合的小伙伴交流探讨软件应用技巧,  
更有丰富设计资源等着您!

## Part 01 基础知识篇

### Chapter 01 初识Animate CC



1.1 Animate CC概述	10
1.2 Animate CC的启动与退出	10
1.2.1 Animate CC的启动	10
1.2.2 Animate CC的退出	11
1.3 Animate CC工作界面	11
1.3.1 菜单栏	11
1.3.2 工具箱	12
1.3.3 “时间轴”面板	12
1.3.4 场景和舞台	12
1.3.5 绘图工作区	13
1.3.6 “属性”面板	14
1.3.7 浮动面板	15
1.4 Animate CC的文档操作	15
1.4.1 新建文档	15
1.4.2 保存文档	16
1.4.3 打开文档	17
1.4.4 设置文档属性	17

**知识延伸** 应用“首选参数”对话框 17

**上机实训** 创建并保存Animate文档 18

**课后练习** 19

### Chapter 02 图形的绘制与编辑

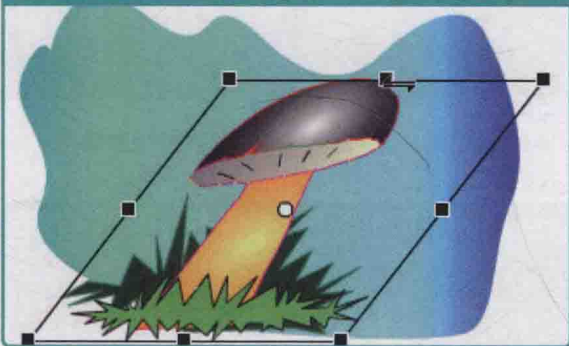


2.1 线条的绘制	20
2.1.1 线条工具	20
2.1.2 铅笔工具	21
2.1.3 钢笔工具	22
<b>实战练习</b> 绘制圣诞老人矢量图形	23
2.1.4 标尺	27
2.1.5 辅助线	27
2.1.6 网格	28
2.2 基本图形的绘制	28
2.2.1 矩形工具	28
2.2.2 基本矩形工具	29
2.2.3 椭圆工具	29
2.2.4 基本椭圆工具	30
2.2.5 多角星形工具	30
<b>实战练习</b> 绘制愤怒的小鸟	31
2.3 选择对象	34
2.3.1 选择工具	34
2.3.2 部分选取工具	35
2.3.3 套索工具	35
2.3.4 多边形工具	36



2.3.5 魔术棒工具	36
<b>2.4 图形的填充</b>	<b>37</b>
2.4.1 画笔工具	37
2.4.2 颜料桶工具	38
2.4.3 滴管工具	38
2.4.4 墨水瓶工具	39
2.4.5 渐变变形工具	40
<b>知识延伸</b> 骨骼工具和绑定工具	42
<b>上机实训</b> 绘制小猪佩奇卡通形象	43
<b>课后练习</b>	46

### Chapter 03 对象的编辑与修饰



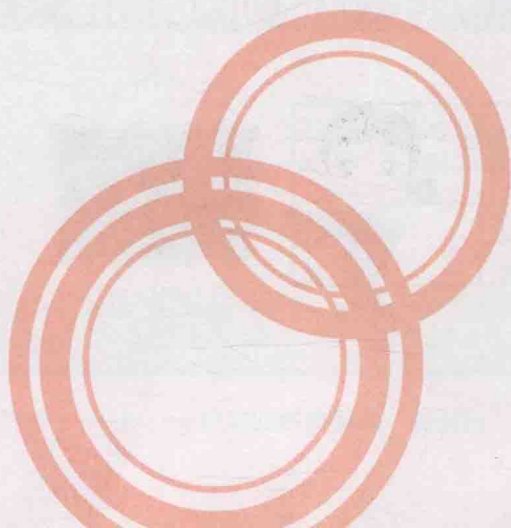
<b>3.1 对象的编辑</b>	<b>47</b>
3.1.1 合并对象	47
3.1.2 组合与分离对象	48
3.1.3 排列对象	49
3.1.4 对齐对象	49
<b>3.2 对象的变形</b>	<b>50</b>
3.2.1 扭曲对象	50
3.2.2 封套对象	51
3.2.3 旋转与倾斜对象	51
3.2.4 翻转对象	51
3.2.5 任意变形对象	52
<b>实战练习</b> 绘制卡通儿童	53
<b>3.3 对象的修饰</b>	<b>55</b>
3.3.1 优化曲线	55
3.3.2 将线条转换为填充	55

3.3.3 扩展填充	56
3.3.4 柔化填充边缘	56
<b>知识延伸</b> 应用“变形”面板	57
<b>上机实训</b> 制作彩虹天空	58
<b>课后练习</b>	62

### Chapter 04 文本的应用



<b>4.1 文本的基本操作</b>	<b>63</b>
4.1.1 创建文本	63
4.1.2 设置文本属性	65
<b>4.2 文本的编辑</b>	<b>66</b>
4.2.1 文本的整体变形	66
4.2.2 文本的局部变形	66
<b>实战练习</b> 制作象形文字	67
4.2.3 文本滤镜的应用	68
<b>知识延伸</b> 文本的填充	69
<b>上机实训</b> 制作商业广告动画	70
<b>课后练习</b>	75



## Chapter 05 元件与库的应用



### 5.1 元件 .....76

5.1.1 创建元件 .....76

5.1.2 转换元件 .....78

5.1.3 编辑元件 .....78

**实战练习** 制作夜空闪烁的星星动画 .....79

### 5.2 库 .....82

5.2.1 “库”面板 .....82

5.2.2 重命名库元素 .....82

### 5.3 实例 .....83

5.3.1 创建实例 .....83

5.3.2 实例的复制和变形 .....83

**实战练习** 制作纸张飘落动画 .....84

5.3.3 设置实例色彩 .....88

**知识延伸** 分离实例和查看实例信息 .....89

**上机实训** 制作游戏封面动画 .....90

**课后练习** .....95

## Chapter 06 基础动画的制作



### 6.1 “时间轴”面板与帧的应用 .....96

6.1.1 “时间轴”面板 .....96

6.1.2 帧的种类 .....97

6.1.3 帧的基本操作 .....98

### 6.2 逐帧动画 .....99

**实战练习** 制作狗小姐走路动画 .....100

### 6.3 形状补间动画 .....103

6.3.1 创建形状补间动画 .....104

6.3.2 形状补间动画参数设置 .....104

6.3.3 应用变形提示 .....105

### 6.4 补间动画 .....107

6.4.1 创建补间动画 .....107

6.4.2 补间动画操作 .....108

**知识延伸** 创建传统补间 .....110

**上机实训** 制作人物眨眼说话动画 .....112

**课后练习** .....117

## Chapter 07 图层与高级动画应用



### 7.1 图层的应用 .....118

7.1.1 图层的基本操作 .....118

7.1.2 图层文件夹 .....120

7.1.3 普通引导层 .....121

7.1.4 运动引导层 .....121

### 7.2 遮罩动画 .....123




7.2.1 遮罩层 .....123

7.2.2 创建动态遮罩动画 .....124





**实战练习** 制作病毒入侵地球MG动画 .....125

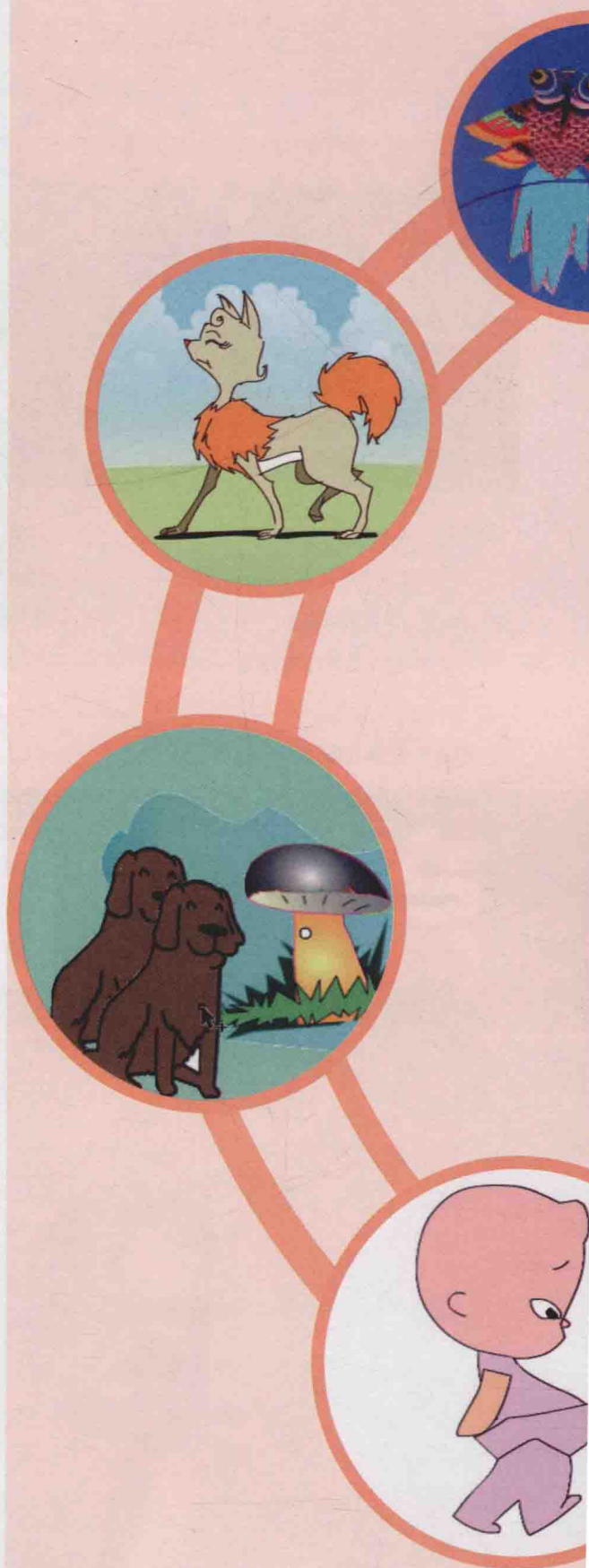
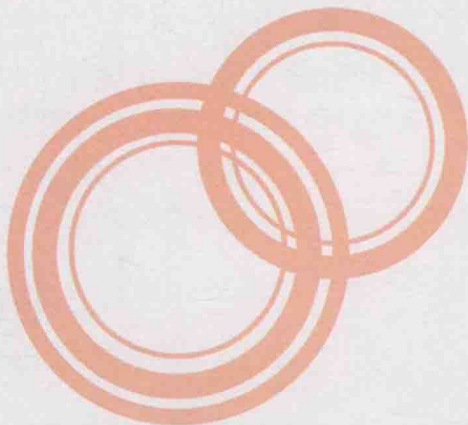
### 7.3 交互动画 .....130



7.3.1 “动作” 面板	130
7.3.2 创建交互动画	130
 知识延伸 3D平移动画	131
 上机实训 制作测试小游戏	133
 课后练习	139



8.1 图像素材的应用	140
8.1.1 导入图像素材	140
8.1.2 将位图转换为矢量图	142
 实战练习 制作公园提示牌	143
8.2 声音素材的应用	144
8.2.1 声音的格式	144
8.2.2 声音的导入	145
8.2.3 声音的“属性” 面板	145
8.2.4 声音的优化	146
8.3 视频素材的应用	147
 知识延伸 使用播放组件加载外部视频	148
 上机实训 制作日出日落动画	149
 课后练习	156



## Part 02 综合案例篇

### Chapter 09 制作新年电子贺卡



- 9.1 电子贺卡简介..... 158
- 9.2 制作放烟花动画..... 159
  - 9.2.1 导入素材文件..... 159
  - 9.2.2 制作外景烟花动画..... 161
- 9.3 制作欣赏烟花动画..... 163
  - 9.3.1 制作动画部分..... 163
  - 9.3.2 制作新年寄语..... 167

### Chapter 10 制作Banner动画



- 10.1 Banner广告简介..... 170
  - 10.1.1 横幅的标准尺寸..... 170
  - 10.1.2 横幅的设计方法..... 171
- 10.2 制作企业Banner动画..... 171

### Chapter 11 制作MG动画



- 11.1 MG动画简介..... 180
  - 11.1.1 MG动画应用领域..... 180
  - 11.1.2 MG动画的历史..... 180
- 11.2 制作杭州G20峰会MG动画..... 181
  - 11.2.1 制作MG动画首页..... 181
  - 11.2.2 制作MG动画主体..... 185



中文全彩铂金版

# Animate

# CC 动画设计 案例教程

赵一丽 袁文 封绪荣 / 主编  
岳夏梦 汤凡 吴亚陆 / 副主编



中国青年出版社  
CHINA YOUTH PRESS



中青雄狮

试读结束 需要全本请在线购买: [www.ertongbook.com](http://www.ertongbook.com)



## 律师声明

北京市中友律师事务所李苗苗律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

## 侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室  
010-65233456 65212870  
<http://www.shdf.gov.cn>

中国青年出版社  
010-50856028  
E-mail: editor@cypmedia.com

## 图书在版编目(CIP)数据


Animate CC中文全彩铂金版动画设计案例教程 / 赵一丽, 衷文, 封绪荣主编. — 北京: 中国青年出版社, 2018.6  
ISBN 978-7-5153-5059-2  
I. ①A… II. ①赵… ②衷… ③封… 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044085号

策划编辑 张 鹏

责任编辑 张 军

## Animate CC中文全彩铂金版动画设计案例教程

赵一丽 衷文 封绪荣 / 主编  
岳夏梦 汤凡 吴亚陆 / 副主编

出版发行:  中国青年出版社  
地 址: 北京市东四十二条21号  
邮政编码: 100708  
电 话: (010) 50856188 / 50856199  
传 真: (010) 50856111  
企 划: 北京中青雄狮数码传媒科技有限公司  
印 刷: 湖南天闻新华印务有限公司  
开 本: 787 x 1092 1/16  
印 张: 12.5  
版 次: 2018年6月北京第1版  
印 次: 2018年6月第1次印刷  
书 号: ISBN 978-7-5153-5059-2  
定 价: 69.90元(附赠1DVD, 含语音视频教学+案例素材文件+PPT电子课件+海量实用资源)

本书如有印装质量问题, 请与本社联系 电话: (010) 50856188 / 50856199  
读者来信: reader@cypmedia.com 投稿邮箱: author@cypmedia.com  
如有其他问题请访问我们的网站: <http://www.cypmedia.com>

# Preface 前言



首先，感谢您选择并阅读本书。

## 软件简介

在计算机信息技术飞速发展的今天，由于多媒体、互联网以及移动通信等技术的普及应用，彻底改变了人类传统的工作、学习、生活和思维方式。信息技术的不断推陈出新，应用领域的不断普及，迫使我们不断学习，与时俱进。

Adobe Animate CC 2017是著名影像处理软件公司Adobe最新推出的二维动画制作软件，其前身是Adobe Flash Professional CC。Animate CC在维持原有Flash开发工具支持外，新增HTML 5创作工具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。本书旨在使读者快速掌握Animate CC软件的应用，并创作出所需的动画作品。

## 内容提要

本书以功能讲解+实战练习的形式，系统全面地讲解了Animate CC动画制作的基础知识和综合应用。

基础知识部分在介绍Animate CC的各个功能时，会根据所介绍功能的重要程度和使用频率，以具体案例的形式，拓展读者对软件的实际操作能力。每章内容学习完成后，还会以“上机实训”的形式对本章所学内容进行综合展示，使读者可以快速熟悉软件功能和设计思路。

综合案例部分，根据Animate CC软件的应用热点并结合实际工作中的具体应用，有针对性地精心挑选了供读者学习的案例。通过这些实用性案例的学习，使读者真正达到学以致用的目的。

为了帮助读者更加直观地学习本书，随书附赠的光盘中不但包括了书中全部案例的素材文件，方便读者更高效地学习；还配备了所有案例的多媒体有声视频教学录像，详细地展示了各个案例效果的实现过程，扫除初学者对新软件的陌生感。

## 使用读者群体

本书面向动画制作的初中级用户和各类网页设计人员，也可作为相关专业大、专院校师生或社会培训班的教材。对于初次接触Animate CC的读者，本书是一本很好的启蒙教材和实用工具书。对于已经使用过Flash早期版本的网页创作高手来说，本书也可为他们尽快掌握Animate CC 2017的各项新功能助上一臂之力。

## 版权声明

本书内容所涉及的公司、个人名称、作品创意以及图片等素材，版权仍为原公司或个人所有，这里仅为教学和说明之用，绝无侵权之意，特此声明。

本书在写作过程中力求谨慎，但因时间和精力有限，不足之处在所难免，敬请广大读者批评指正。



## Part 01 基础知识篇

### Chapter 01 初识Animate CC



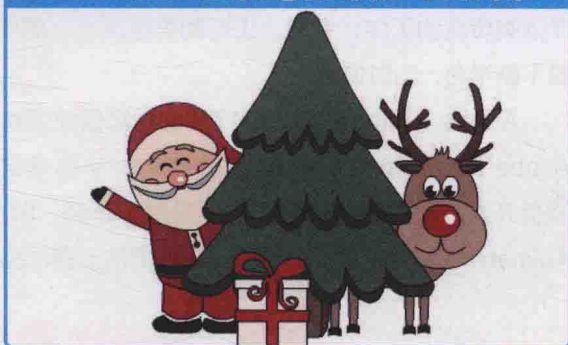
1.1 Animate CC概述	10
1.2 Animate CC的启动与退出	10
1.2.1 Animate CC的启动	10
1.2.2 Animate CC的退出	11
1.3 Animate CC工作界面	11
1.3.1 菜单栏	11
1.3.2 工具箱	12
1.3.3 “时间轴”面板	12
1.3.4 场景和舞台	12
1.3.5 绘图工作区	13
1.3.6 “属性”面板	14
1.3.7 浮动面板	15
1.4 Animate CC的文档操作	15
1.4.1 新建文档	15
1.4.2 保存文档	16
1.4.3 打开文档	17
1.4.4 设置文档属性	17

**知识延伸** 应用“首选参数”对话框 17

**上机实训** 创建并保存Animate文档 18

**课后练习** 19

### Chapter 02 图形的绘制与编辑

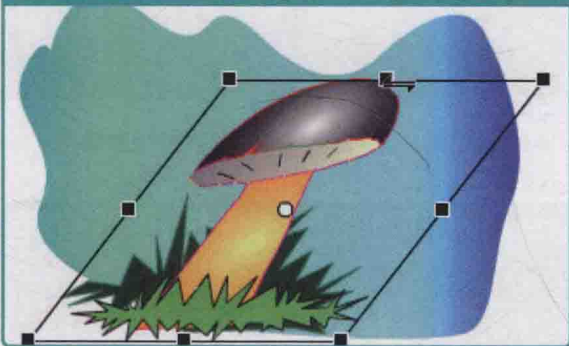


2.1 线条的绘制	20
2.1.1 线条工具	20
2.1.2 铅笔工具	21
2.1.3 钢笔工具	22
<b>实战练习</b> 绘制圣诞老人矢量图形	23
2.1.4 标尺	27
2.1.5 辅助线	27
2.1.6 网格	28
2.2 基本图形的绘制	28
2.2.1 矩形工具	28
2.2.2 基本矩形工具	29
2.2.3 椭圆工具	29
2.2.4 基本椭圆工具	30
2.2.5 多角星形工具	30
<b>实战练习</b> 绘制愤怒的小鸟	31
2.3 选择对象	34
2.3.1 选择工具	34
2.3.2 部分选取工具	35
2.3.3 套索工具	35
2.3.4 多边形工具	36



2.3.5 魔术棒工具	36
<b>2.4 图形的填充</b>	<b>37</b>
2.4.1 画笔工具	37
2.4.2 颜料桶工具	38
2.4.3 滴管工具	38
2.4.4 墨水瓶工具	39
2.4.5 渐变变形工具	40
<b>知识延伸</b> 骨骼工具和绑定工具	42
<b>上机实训</b> 绘制小猪佩奇卡通形象	43
<b>课后练习</b>	46

### Chapter 03 对象的编辑与修饰



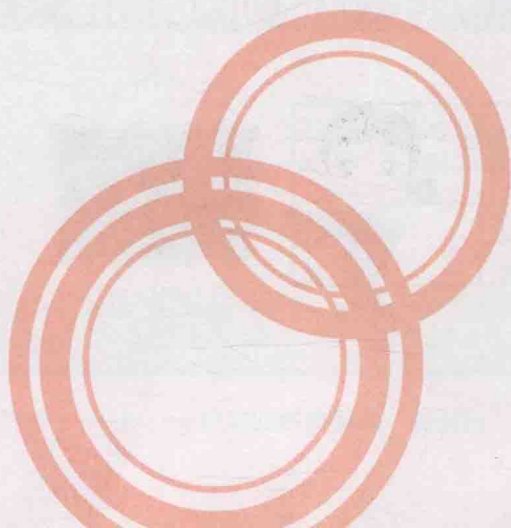
<b>3.1 对象的编辑</b>	<b>47</b>
3.1.1 合并对象	47
3.1.2 组合与分离对象	48
3.1.3 排列对象	49
3.1.4 对齐对象	49
<b>3.2 对象的变形</b>	<b>50</b>
3.2.1 扭曲对象	50
3.2.2 封套对象	51
3.2.3 旋转与倾斜对象	51
3.2.4 翻转对象	51
3.2.5 任意变形对象	52
<b>实战练习</b> 绘制卡通儿童	53
<b>3.3 对象的修饰</b>	<b>55</b>
3.3.1 优化曲线	55
3.3.2 将线条转换为填充	55

3.3.3 扩展填充	56
3.3.4 柔化填充边缘	56
<b>知识延伸</b> 应用“变形”面板	57
<b>上机实训</b> 制作彩虹天空	58
<b>课后练习</b>	62

### Chapter 04 文本的应用



<b>4.1 文本的基本操作</b>	<b>63</b>
4.1.1 创建文本	63
4.1.2 设置文本属性	65
<b>4.2 文本的编辑</b>	<b>66</b>
4.2.1 文本的整体变形	66
4.2.2 文本的局部变形	66
<b>实战练习</b> 制作象形文字	67
4.2.3 文本滤镜的应用	68
<b>知识延伸</b> 文本的填充	69
<b>上机实训</b> 制作商业广告动画	70
<b>课后练习</b>	75



## Chapter 05 元件与库的应用



5.1 元件	76
5.1.1 创建元件	76
5.1.2 转换元件	78
5.1.3 编辑元件	78
<b>实战练习</b> 制作夜空闪烁的星星动画	79
5.2 库	82
5.2.1 “库”面板	82
5.2.2 重命名库元素	82
5.3 实例	83
5.3.1 创建实例	83
5.3.2 实例的复制和变形	83
<b>实战练习</b> 制作纸张飘落动画	84
5.3.3 设置实例色彩	88
<b>知识延伸</b> 分离实例和查看实例信息	89
<b>上机实训</b> 制作游戏封面动画	90
<b>课后练习</b>	95

## Chapter 06 基础动画的制作



6.1 “时间轴”面板与帧的应用	96
------------------	----

6.1.1 “时间轴”面板	96
6.1.2 帧的种类	97
6.1.3 帧的基本操作	98

## 6.2 逐帧动画 99

<b>实战练习</b> 制作狗小姐走路动画	100
-----------------------	-----

## 6.3 形状补间动画 103

6.3.1 创建形状补间动画	104
6.3.2 形状补间动画参数设置	104
6.3.3 应用变形提示	105

## 6.4 补间动画 107

6.4.1 创建补间动画	107
6.4.2 补间动画操作	108

**知识延伸** 创建传统补间 110**上机实训** 制作人物眨眼说话动画 112**课后练习** 117

## Chapter 07 图层与高级动画应用



## 7.1 图层的应用 118

7.1.1 图层的基本操作	118
7.1.2 图层文件夹	120
7.1.3 普通引导层	121
7.1.4 运动引导层	121

## 7.2 遮罩动画 123

7.2.1 遮罩层	123
7.2.2 创建动态遮罩动画	124

<b>实战练习</b> 制作病毒入侵地球MG动画	125
--------------------------	-----

## 7.3 交互动画 130



7.3.1 “动作”面板 .....130

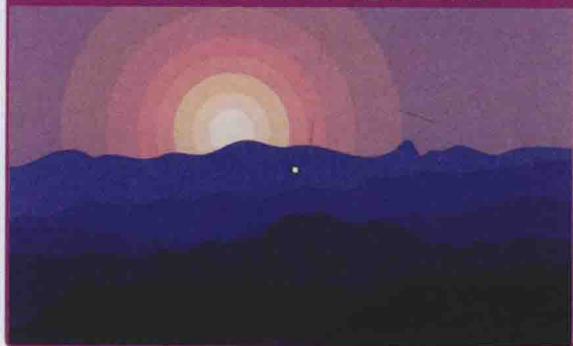
7.3.2 创建交互动画 .....130

**知识延伸** 3D平移动画 .....131

**上机实训** 制作测试小游戏 .....133

**课后练习** .....139

## Chapter 08 外部素材的应用



8.1 图像素材的应用 ..... 140

8.1.1 导入图像素材 ..... 140

8.1.2 将位图转换为矢量图 ..... 142

**实战练习** 制作公园提示牌 ..... 143

8.2 声音素材的应用 ..... 144

8.2.1 声音的格式 ..... 144

8.2.2 声音的导入 ..... 145

8.2.3 声音的“属性”面板 ..... 145

8.2.4 声音的优化 ..... 146

8.3 视频素材的应用 ..... 147

**知识延伸** 使用播放组件加载外部视频 ..... 148

**上机实训** 制作日出日落动画 ..... 149

**课后练习** ..... 156

