

计算机应用案例教程系列

Animate CC 2018动画制作 案例教程

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 电脑办公》扩展教学视频。

◎ 交流平台&云视频教学

技术交流 QQ 群 (101617400、2463548) 为读者提供 24 小时在线服务。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 and 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



赠 | 教学视频
素材文件
免费定制教学课件

计算机应用案例教程系列

Animate CC 2018

**动画制作
案例教程**

孟 强◎编著

清华大学出版社
北京

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. —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

责任编辑: 胡辰浩 袁建华

封面设计: 孔祥峰

版式设计: 妙思品位

责任校对: 成凤进

责任印制: 董 瑾

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: 清华大学印刷厂

经 销: 全国新华书店

开 本: 185mm×260mm 印 张: 18.75 插 页: 2 字 数: 480 千字

版 次: 2019 年 1 月第 1 版 印 次: 2019 年 1 月第 1 次印刷

定 价: 58.00 元

产品编号: 076378-01

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

目录

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 启动和退出 Animate CC 2018	4
1.2.1 启动 Animate CC 2018	4
1.2.2 退出 Animate CC 2018	5
1.3 Animate 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 设置工作环境	14
1.4.1 自定义工作界面	14
1.4.2 设置首选参数	16
1.5 Animate 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 案例演练	19

第 2 章 创建基本图形

2.1 Animate 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 使用选择工具	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 案例演练	39
2.7.1 绘制小鸟	39
2.7.2 绘制气球	40

第 3 章 编辑和操作图形

3.1 图形的基础编辑	44
-------------	----

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 3D 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	添加滤镜效果	62
3.5	案例演练	65
3.5.1	绘制球体、圆锥体	65
3.5.2	绘制蜡烛	67
3.5.3	绘制彩虹风景	68

第 4 章 创建和编辑文本

4.1	创建文本	72
4.1.1	文本的类型	72
4.1.2	创建静态文本	72
4.1.3	创建动态文本	73
4.1.4	创建输入文本	74
4.2	编辑文本	75
4.2.1	设置文本属性	75
4.2.2	选择文本	76
4.2.3	分离文本	76
4.2.4	变形文本	77
4.2.5	消除文本锯齿	78

4.2.6	添加文字链接	78
4.3	添加文本效果	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

5.1	导入图形	92
5.1.1	导入位图	92
5.1.2	编辑位图	93
5.1.3	导入其他图像格式	95
5.2	导入声音	97
5.2.1	导入声音的操作	97
5.2.2	编辑声音	101
5.2.3	压缩声音	104
5.3	导入视频	105
5.3.1	FLV 文件特点	105
5.3.2	导入视频文件	106
5.4	案例演练	109
5.4.1	制作视频播放器	109
5.4.2	设置声音属性	110

第 6 章 制作和运用元件

6.1	使用元件	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	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 时间轴和帧	138
7.1.1 时间轴和帧概述	138
7.1.2 帧的类型	138
7.1.3 帧的显示状态	139
7.1.4 使用【绘图纸外观】工具	139
7.2 帧的操作	140
7.2.1 插入帧	140
7.2.2 选择帧	141
7.2.3 删除和清除帧	141
7.2.4 复制帧	142
7.2.5 移动帧	142
7.2.6 翻转帧	142
7.2.7 帧频和帧序列	142
7.3 制作逐帧动画	143
7.3.1 逐帧动画的概念	143
7.3.2 逐帧动画的制作	144
7.4 使用图层	145
7.4.1 图层的类型	145
7.4.2 图层的模式	146
7.4.3 创建图层和图层文件夹	147
7.4.4 编辑图层	147
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 制作遮罩层动画	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 创建骨骼动画	179
8.7 制作多场景动画	181

8.7.1	编辑场景	181
8.7.2	创建多场景动画	182
8.8	案例演示	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	ActionScript 语言简介	192
9.1.1	ActionScript 入门	192
9.1.2	ActionScript 常用术语	193
9.2	ActionScript 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	200
9.3.3	在帧上输入代码	201
9.3.4	添加外部单独代码	203
9.4	ActionScript 常用语句	205
9.4.1	条件语句	205
9.4.2	循环控制语句	206
9.5	处理对象	207
9.5.1	属性	207
9.5.2	方法	207
9.5.3	事件	208
9.5.4	创建对象实例	208

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

第10章 制作 Animate 动画组件

10.1	了解动画组件	218
10.1.1	组件的类型	218
10.1.2	组件的操作	218
10.2	创建【UI】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	228
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	创建视频类组件	231
10.4	案例演练	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 Animate 动画影片后期处理

11.1	测试影片	238
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	241
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	251
11.5	案例演练	252

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

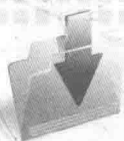
第 12 章 Animate 综合案例应用

12.1	制作可绘制的黑板	258
12.2	制作电子相册	259
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	287

第1章

了解 Animate CC 2018

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。



本章对应视频

- 例 1-1 自定义界面
- 例 1-2 文档基本操作

1.1 Animate 动画制作概述

Animate CC 由原 Adobe Flash Professional CC 更名而来,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

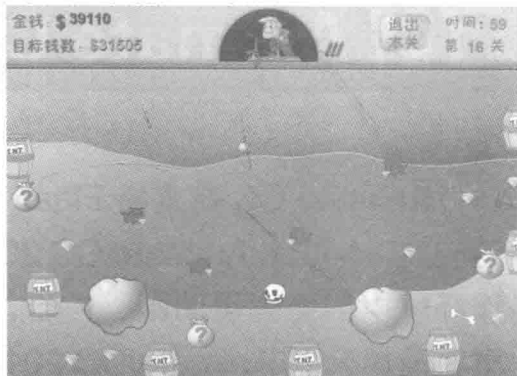
Animate 对 HTML5 Canvas 和 WebGL 等多种输出提供原生支持,并可以进行扩展以支持 SnapSVG 等自定义格式。

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。

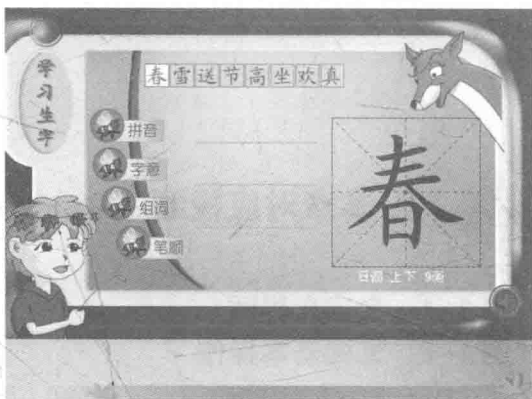
► 制作多媒体动画故事: Animate 动画的流行源于网络。Animate 动画比传统的 GIF 动画文件要小很多,在网络带宽有限的条件下,它更适合网络传输。



► 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。



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。

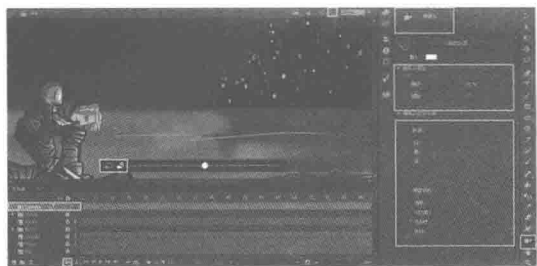
➤ 支持移动设备：通过 Animate CC 创建的网页动画，可以应用于任何浏览器，同时还可以在使用 iOS 和 Android 平台的移动设备上完美呈现。

➤ 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。

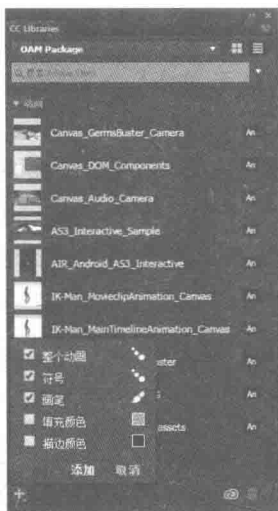
➤ Flash Player 和 Adobe AIR 集成：Animate 集成最新版的 Flash Player 和 AIR SDK 25。最新版的 Adobe AIR SDK for iOS 和 Adobe AIR SDK for Android 支持挪威语、希伯来语和丹麦语。

➤ 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。



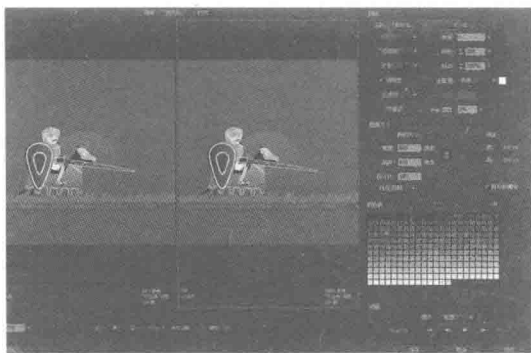
▶ 导出图像和动画 GIF：在此版本中，Animate 引入了新的图像和动画 GIF 导出工作流程。可以使用【导出图像】对话框中的优化功能，预览具有不同文件格式和不同文件属性的优化图像。

1.2 启动和退出 Animate CC 2018

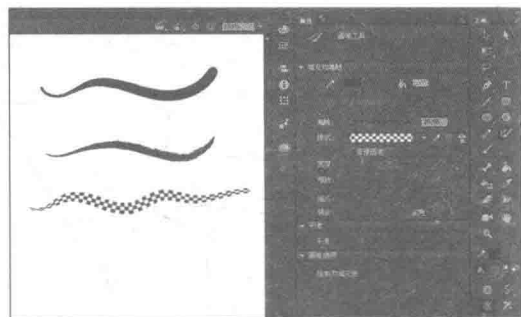
制作 Animate 动画之前，首先要学会启动和退出 Animate CC 程序，其步骤非常简单，下面将介绍启动和退出 Animate CC 2018 的操作方法。

1.2.1 启动 Animate CC 2018

为了启动 Animate CC 2018，可以执行以下操作步骤之一。

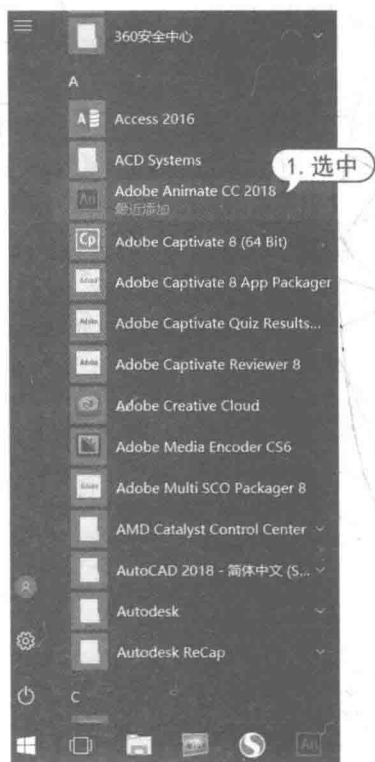


▶ 矢量画笔改进：创建和共享自定义画笔，将图案画笔转换为标准艺术画笔，并借助更高的压力和倾斜感应提高表现力。



▶ 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。



► 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。

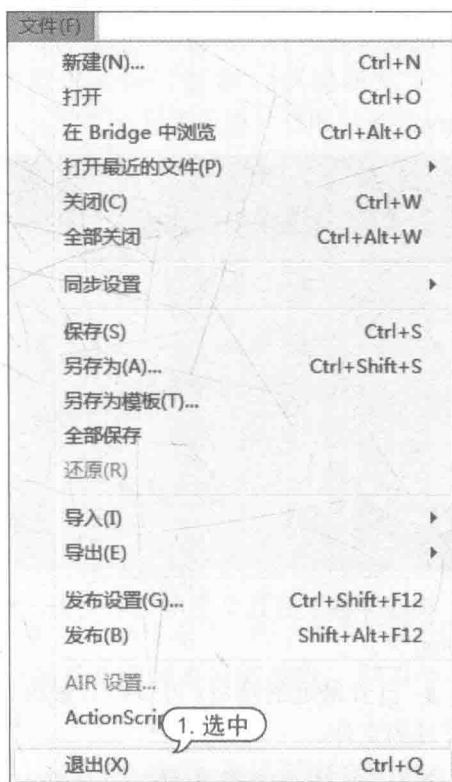


► 双击已经建立好的 Animate CC 文档。

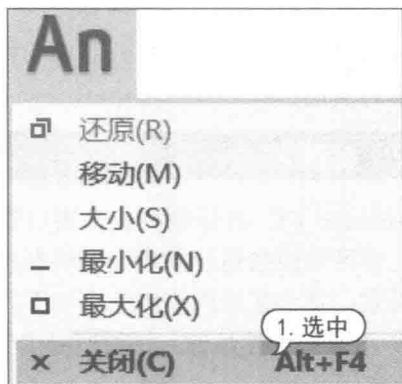
1.2.2 退出 Animate CC 2018

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。



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

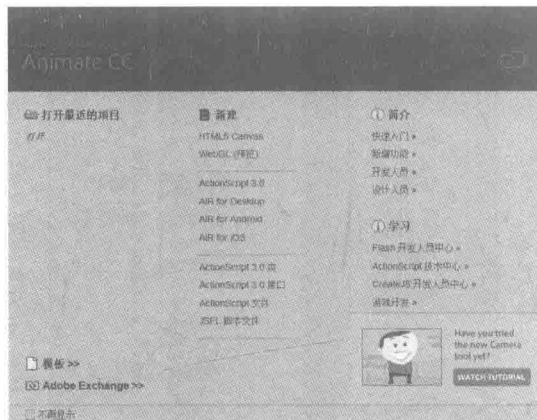


1.3 Animate CC 2018 的工作界面

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。

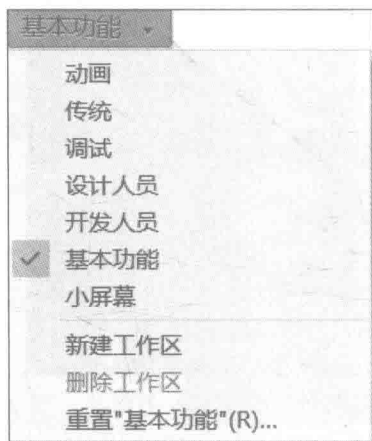
▶ 简介和学习:可以打开对应的程序简介和学习页面。

1.3.2 标题栏

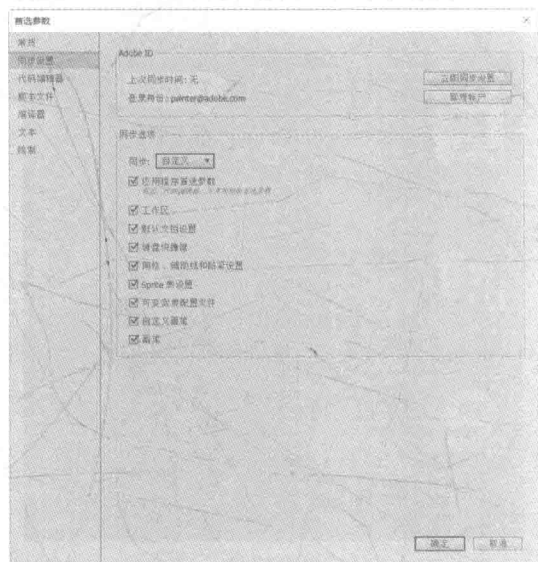
Animate CC 的标题栏包含窗口管理按钮、工作区切换按钮、同步设置状态按钮等界面元素。各个按钮的作用分别如下。

▶ 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。



▶ 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。



1.3.3 菜单栏

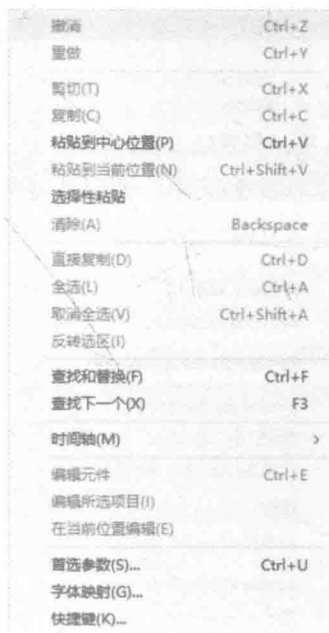
Animate CC 的菜单栏包括【文件】、【编辑】、【视图】、【插入】、【修改】、【文本】、【命令】、【控制】、【调试】、【窗口】与【帮助】菜单。

文件(F) 编辑(E) 视图(V) 插入(I) 格式(O) 文本(T) 命令(C) 控制(C) 调试(D) 窗口(W) 帮助(H)

► 【文件】菜单：用于文件操作，例如创建、打开和保存文件等。



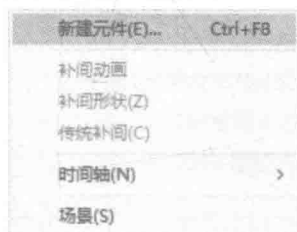
► 【编辑】菜单：用于动画内容的编辑操作，例如复制、粘贴等。



► 【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、插入场景等。



► 【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。

