

Adobe Animate CC 中文版基础教程

杨根福 主编



上海交通大学出版社
SHANGHAI JIAO TONG UNIVERSITY PRESS



Adobe Animate CC 中文版基础教程

杨根福 主编



上海交通大学出版社
SHANGHAI JIAO TONG UNIVERSITY PRESS

内容提要

本书主要内容包括 Animate CC 中文版基础入门(Animate CC 的发展、应用领域及特点、软件安装及卸载方法、新增功能、首选参数和快捷键的设置方法、工作区的配置、菜单栏及浮动面板)、Animate CC 基本操作(文件保存与打开操作、撤销与重复操作、标尺网格和辅助线、舞台显示比例调整)、使用绘图工具编辑图形(图像处理基础知识、选择工具、基本绘图工具使用)、图形颜色处理(样本和颜色面板、笔触颜色和填充颜色、滴管工具、颜料桶工具、墨水瓶工具、渐变变形工具)、Animate CC 中的对象操作(选择对象、对象变形、对象的合并与分离、对象的对齐与分布、层叠顺序的调整)、创建与编辑文本对象(文本的类型选择、字符与段落格式设置、文本滤镜)、图层与时间轴(图层的操作、帧的操作)、应用元件、实例和库(元件的类型、创建元件的方法、元件的编辑、元件属性设置以及库面板的使用)、Animate CC 基本动画制作(从范例文件中创建动画、逐帧动画、补间动画)、Animate CC 高级动画制作(引导层动画和遮罩动画)、发布与导出动画(导出图像序列、GIF 动画、视频等)。

本书适合于二维动画设计与制作入门者的自学用书,也适合作为高等学校相关专业的教学参书。

图书在版编目(CIP)数据

Adobe Animate CC 中文版基础教程/杨根福主编. —上海:
上海交通大学出版社, 2017

ISBN 978-7-313-18707-9

I. ①A… II. ①杨… 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(2017)第 323749 号

Adobe Animate CC 中文版基础教程

主 编:杨根福

出版发行:上海交通大学出版社

邮政编码:200030

出 版 人:谈 毅

印 制:虎彩印艺股份有限公司

开 本:787mm×1092mm 1/16

字 数:454 千字

版 次:2017 年 12 月第 1 版

书 号:ISBN 978-7-313-18707-9/TP

定 价:68.00 元

地址:上海市番禺路 951 号

电话:021-64071208

经销:全国新华书店

印张:18.5

印次:2017 年 12 月第 1 次印刷

版权所有 侵权必究

告读者:如发现本书有印装质量问题请与印刷厂质量科联系

联系电话:0769-85252189

前 言

Animate CC 是在原 Adobe Flash Professional CC 基础上发展而来的 2D 矢量动画创作和 ActionScript 开发专业软件。Animate CC 在维持原有 Flash 开发工具及 Flash SWF、AIR 格式的同时，拥有了大量的新特性，特别是支持 HTML5 Canvas、WebGL 等新格式，并能通过可扩展架构去支持包括 SVG 在内的几乎任何动画格式。同时，Adobe 还推出适用于桌面浏览器的 HTML 5 播放器插件，作为其现有移动端 HTML 5 视频播放器的延续，从而让使用几乎任何桌面或移动设备的观看者都能观看。Animate CC 为游戏设计人员、开发人员、动画制作人员及教育内容编创等人员提供了一个多终端跨平台的基于时间轴创作环境中创建矢量动画、广告、多媒体内容、逼真体验、应用程序、游戏等作品的设计与创作工具。

本书以循序渐近的方式介绍了 Adobe Animate CC 2017 的基本操作和功能应用，结合案例剖析了基础动画及高级动画作品制作的方法与技巧。全书共分为 11 章，具体内容如下：

第 1 章，Animate CC 中文版基础入门。本章给读者介绍了 Animate CC 的发展、应用领域及特点，Animate CC 软件安装的软硬件环境需求以及软件的卸载方法，并重点介绍了 Animate CC 的新增功能、软件工作区的构成等内容，对工作界面、菜单栏、Animate 中的常用面板作了讲解，最后介绍了设置 Animate CC 首选参数和快捷键的方法。通过本章的学习，读者对 Animate CC 软件应该能有较为全面的认识。

第 2 章，Animate CC 基本操作。本章为读者介绍了 Animate CC 软件的基本操作，包括文件保存与打开操作，撤销、重做与重复操作，并讲解了使用标尺网格和辅助线以及舞台显示比例调整的基本操作方法，通过本章的学习读者应能进一步熟悉了 Animate CC 的应用。

第 3 章，使用绘图工具编辑图形。本章为读者介绍了 Animate CC 中图像处理基础知识、选择工具、基本绘图工具的技术与方法，通过本章的学习，读者可以掌握 Animate CC 中基本的图形绘制与编辑与方面的知识，为深入学习 Animate CC 知识奠定基础。

第 4 章，图形颜色处理。本章主要讲解了 Animate CC 中颜色的处理方法，包括“样本”面板和“颜色”面板的应用，创建笔触颜色和填充颜色的方法，修改笔触颜色和填充颜色的方法，并能够使用“滴管工具”“颜料桶工具”“墨水瓶工具”和“渐变变形工具”对颜色进行处理。通过本章的学习，用户能够在 Animate CC 中对图形进行熟练的填色操作，并掌握创建颜色和修改颜色的方法，能够灵活的处理图形颜色。

第 5 章，Animate CC 中的对象操作。本章主要为读者介绍了对象的操作，讲述了选择

对象、对象变形、对象的合并与分离、对象的对齐与分布、层叠顺序的调整的方法。通过本章的学习读者应该能够全面地掌握对象操作的基本方法与技巧，为以后的动画设计与制作打好基础。

第6章，创建与编辑文本对象。本章主要为读者介绍了使用文本工具创建与编辑文本的方法，通过本章的学习，读者应该能够掌握文本的类型选择、字符与段落格式设置、文本滤镜效果制作等方面的内容。

第7章，图层与时间轴。本章主要为读者介绍了 Animate CC 中图层和时间轴的基本操作方法。通过本章的学习，读者应该能够了解图层的创建、命名、排序、删除等操作，掌握创建普通帧及关键帧、转换帧的基本方法与技巧，为后面学习时间轴动画的创作打下基础。

第8章，应用元件、实例和库。元件是制作 Animate 动画时最重要也是最基本的元素，在制作复杂动画需要通过元件来提高效率，元件作为一种动画资源保存在“库”中，在需要使用时，从“库”中将元件拖入到舞台上即创建了元件的副本，也就是实例。本章介绍了元件的类型、创建元件的方法、元件的编辑、元件属性设置以及库面板的使用等内容。

第9章，Animate CC 基本动画制作。本章为读者介绍了 Animate CC 中基本的动画制作方法，包括从范例文件、广告、动画等模板中创建动画，制作传统的逐帧动画，使用补间的方法创建传统补间动画、形状补间动画和补间动画，通过本章的学习，读者应该能够掌握基本的动画制作方法。

第10章，Animate CC 高级动画制作。本章主要为读者介绍了引导层动画和遮罩动画两种高级动画的相关知识与应用。具体包括引导层的创建、遮罩层的创建，并通过两个实例详细讲解了引导层动画和遮罩动画的制作步骤与方法，通过本章的学习读者对 Animate CC 中制作动画的技术应该会有更深入的理解。

第11章，发布与导出 Animate CC 动画。本章主要为读者介绍了在 Animate CC 中发布与导出动画作品的方法。在发布作品时不同的动画文件类型，其发布参数、格式不尽相同，所需要的运行环境也不一样，读者可以根据需要选择不同的发布格式。也可以将动画作品导出为静态图像、图像序列、GIF 动画、视频等格式，以适应不同的应用需求。

总之，本书将提供丰富的案例和精确的概念解析，帮助读者更好地掌握 Adobe Animate CC 的动画制作方法。

目 录

第 1 章 Animate CC 中文版基础入门	1
1.1 初步认识 Animate CC	1
1.1.1 Animate CC 的前身	1
1.1.2 Animate CC 的发展	1
1.1.3 Animate CC 的应用领域	2
1.2 Animate CC 软件的特点	5
1.3 Animate CC 的安装与卸载	5
1.3.1 统要求	5
1.3.2 Animate CC 安装	6
1.3.3 Animate CC 卸载	8
1.4 Animate CC 的新增功能	9
1.4.1 360°可旋转画布	9
1.4.2 自定义分辨率	10
1.4.3 帧选择器	11
1.4.4 图层透明	12
1.4.5 缓动预设和自定义缓动	12
1.4.6 生成纹理贴图集	13
1.4.7 粘贴板颜色	14
1.4.8 矢量艺术画笔和图案画笔	14
1.4.9 带标记的色板	15
1.4.10 相机平移控件	16
1.4.11 高级 PSD、AI 导入选项	16
1.4.12 导入 SVG 文件	17
1.4.13 Creative CloudLibraries 和 Adobe Stock 实现集成	18
1.4.14 改进的 HTML5 Canvas Web 发布	18
1.4.15 在 HTML5 Canvas 文档中使用 Typekit Web 字体	22
1.4.16 打包、分发和安装 HTML5 自定义组件	22
1.5 使用 Animate CC 欢迎界面	23
1.6 Animate CC 的工作区	26
1.6.1 Animate CC 工作界面	26

1.6.2	菜单栏	28
1.6.3	工具箱	32
1.6.4	时间轴	32
1.6.5	Animate 中的其他常用面板	34
1.7	设置 Animate CC 参数和快捷键	40
1.7.1	设置 Animate CC 参数	40
1.7.2	设置快捷键	47
1.8	本章小结	48
第2章	Animate CC 基本操作	49
2.1	Animate CC 文件的基本操作	49
2.1.1	新建文件	49
2.1.2	打开文件	51
2.1.3	保存文件	52
2.2	撤销、重做与重复操作	55
2.2.1	撤销操作	55
2.2.2	重做操作	55
2.2.3	重复操作	56
2.3	使用标尺、网格和辅助线	57
2.3.1	使用标尺	57
2.3.2	使用网格	57
2.3.3	使用辅助线	59
2.4	舞台缩放与移动	63
2.4.1	舞台缩放	63
2.4.2	移动舞台	64
2.5	本章小结	64
第3章	在 Animate CC 中绘制图形	65
3.1	图像基础知识	65
3.1.1	位图与矢量图	65
3.1.2	像素和分辨率	66
3.2	线条工具	67
3.2.1	设置线条属性	67
3.2.2	编辑笔触样式	71
3.2.3	对象绘制	76
3.3	铅笔工具	77
3.4	矩形工具和基本矩形工具	78
3.4.1	矩形工具	78

3.4.2 基本矩形工具	80
3.5 椭圆工具与基本椭圆工具	81
3.5.1 椭圆工具	81
3.5.2 基本椭圆工具	84
3.6 多角星形工具	85
3.7 钢笔工具	87
3.7.1 使用钢笔工具	87
3.7.2 调整锚点/线段	88
3.7.3 添加/删除锚点	88
3.7.4 转换锚点	89
3.8 画笔工具	90
3.8.1 笔触画笔工具	90
3.8.2 填充画笔工具	91
3.9 橡皮擦工具	94
3.9.1 “橡皮擦工具”模式	94
3.9.2 水龙头	96
3.9.3 橡皮擦形状	96
3.10 本章小结	97
第4章 图形颜色处理	98
4.1 笔触颜色和填充颜色	98
4.1.1 使用“属性”面板编辑颜色	98
4.1.2 使用“工具箱”编辑颜色	99
4.2 使用“样本”面板	100
4.3 使用“颜色”面板	101
4.3.1 “无”色	101
4.3.2 填充纯色	102
4.3.3 填充渐变颜色	103
4.3.4 位图填充	105
4.4 墨水瓶和颜料桶工具	105
4.4.1 墨水瓶工具	106
4.4.2 颜料桶工具	107
4.5 滴管工具	108
4.5.1 笔触取样	108
4.5.2 填充取样	109
4.6 渐变变形工具	109
4.6.1 线性渐变变形	109
4.6.2 径向渐变变形	110

4.7	锁定填充	111
4.8	本章小结	112
第5章 Animate CC 中的对象操作		113
5.1	选择对象	113
5.1.1	使用“选择工具”选择对象	113
5.1.2	使用“部分选择工具”选择对象	114
5.1.3	使用“套索工具”选择对象	116
5.2	预览对象	118
5.2.1	轮廓	119
5.2.2	高速显示	119
5.2.3	消除锯齿	120
5.2.4	消除文字锯齿	120
5.2.5	整个	120
5.3	变形对象	121
5.3.1	什么是变形点	122
5.3.2	自由变形对象	123
5.3.3	封套对象	124
5.3.4	翻转对象	125
5.3.5	旋转与缩放	126
5.4	合并对象	127
5.4.1	联合对象	128
5.4.2	交集对象	128
5.4.3	打孔对象	129
5.4.4	裁切对象	129
5.5	组合、分离、排列与对齐对象	129
5.5.1	组合对象	130
5.5.2	分离对象	131
5.5.3	对齐对象	133
5.5.4	层叠对象	139
5.6	本章小结	141
第6章 创建与编辑文本		142
6.1	使用文本工具	142
6.1.1	文本类型	143
6.1.2	创建文本	143
6.2	设置文本属性	144
6.2.1	设置字符属性	144

6.2.2 设置段落属性	147
6.2.3 设置文本框的位置和大小	149
6.3 文本的编辑处理	150
6.3.1 选择和移动文本	150
6.3.2 改变文本框的大小	151
6.3.3 文本变形	151
6.4 嵌入文本	153
6.5 本章小结	154
第7章 图层与时间轴	155
7.1 什么是图层	155
7.1.1 图层的概念与类型	155
7.1.2 图层的显示状态	157
7.2 图层的基本操作	159
7.2.1 新建图层	159
7.2.2 新建图层文件夹	160
7.2.3 选择图层	161
7.2.4 调整图层排列顺序	162
7.2.5 重命名图层	164
7.2.6 复制图层	164
7.2.7 删除图层和图层文件夹	165
7.3 时间轴与帧	166
7.3.1 “时间轴”面板的构成	166
7.3.2 帧	170
7.3.3 修改帧的频率	171
7.4 帧的编辑操作	171
7.4.1 选择帧和帧列	172
7.4.2 插入帧	172
7.4.3 删除和清除帧	174
7.4.4 复制、粘贴与移动帧	174
7.4.5 将帧转换为关键帧	176
7.5 本章小结	177
第8章 应用元件、实例和库	178
8.1 什么是元件与实例	178
8.1.1 什么是元件	178
8.1.2 元件的类型	178
8.1.3 元件与实例的区别	179

8.2	创建元件	179
8.2.1	创建图形元件	179
8.2.2	创建影片剪辑元件	181
8.2.3	创建按钮元件	181
8.2.4	将舞台中的元素转换为元件	183
8.3	编辑元件	186
8.3.1	在当前位置编辑元件	186
8.3.2	在新窗口中编辑元件	186
8.3.3	在元件模式下编辑元件	187
8.4	创建与编辑实例	188
8.4.1	创建元件实例	188
8.4.2	改变实例属性	189
8.4.3	分离元件实例	198
8.5	库的管理	199
8.5.1	库面板的组成	200
8.5.2	库文件夹	204
8.5.3	导入对象到库	206
8.5.4	使用外部库文件和共享资源	206
8.6	本章总结	211
第9章 Animate CC 基本动画制作		212
9.1	从模板中创建动画	212
9.1.1	范例文件	213
9.1.2	演示文稿	216
9.1.3	横幅	217
9.1.4	AIR for Android	218
9.1.5	AIR for iOS	219
9.1.6	HTML5 Canvas	220
9.1.7	WebGL 文档	220
9.1.8	广告	221
9.1.9	动画	222
9.1.10	媒体播放	224
9.2	逐帧动画	226
9.2.1	逐帧动画的基本原理	226
9.2.2	逐帧动画的特点	226
9.2.3	制作逐帧动画	226
9.3	形状补间动画	229
9.3.1	形状补间动画的原理	229

9.3.2 形状补间动画的特点	230
9.3.3 制作形状补间动画	230
9.4 传统补间动画	235
9.4.1 传统补间动画的特点	235
9.4.2 创建传统补间动画	235
9.5 补间动画	239
9.5.1 了解补间动画	240
9.5.2 补间动画和传统补间之间的差异	241
9.5.3 创建补间动画	241
9.6 本章小结	246
第 10 章 Animate CC 高级动画制作	247
10.1 引导层动画	247
10.1.1 创建引导层	247
10.1.2 实践案例—秋天落叶	247
10.2 遮罩动画	256
10.2.1 创建遮罩层	256
10.2.2 实践案例—图片遮罩动画	257
10.3 本章小结	261
第 11 章 发布与导出 Animate CC 动画	263
11.1 测试 Animate 动画	263
11.1.1 在编辑环境中测试	263
11.1.2 在浏览器或 Flash Player 中测试	264
11.1.3 在 Scout CC 中测试	265
11.2 Animate 动画发布设置	267
11.2.1 “发布设置”对话框	268
11.2.2 发布 SWF 影片	269
11.2.3 发布为 HTML5 文件	271
11.3 导出 Animate CC 动画	274
11.3.1 导出图像文件	275
11.3.2 导出影片文件	276
11.3.3 导出动画文件	278
11.3.4 导出视频文件	279
11.4 本章小结	279
参考文献	280

第 1 章 Animate CC 中文版基础入门

本章将为读者介绍 Adobe Animate CC 的发展、应用领域及特点，软件安装与卸载方法，并对 Adobe Animate CC 2017 版本的新增功能、软件工作区、菜单栏、常用面板、首选参数和快捷键设置方法进行讲解，使读者对 Adobe Animate CC 软件有总体的认识。

1.1 初步认识 Animate CC

1.1.1 Animate CC 的前身

Animate CC 是由原 Adobe Flash Professional CC 更名得来，2015 年 12 月 Adobe 公司宣布将 Flash Professional 更名为 Animate CC，并在 2016 年 2 月份发布新版本的时候，正式更名为“Adobe Animate CC”，缩写为 An。在传统网页设计过程中，常常使用 Flash 来表现网页中的动画，Flash 动画在很长一段时间内在网页设计领域占据着非常重要的地位。但是在浏览器浏览 Flash 动画必须要依赖 Flash Player 插件，而如今许多移动平台上并不支持 Flash Player 插件。另外，Flash Player 插件的安全问题，导致了 Flash 动画的发展受到很大的限制。为了能够让 Flash 软件能适应新环境，Adobe 公司特意将其改名为 Animate CC。Animate CC 在支持 Flash SWF 文件的基础上，加入了对 HTML5 的支持，以 HTML5、SVG 和 WebGL 等更安全的视频和动画格式作为新平台的重点服务对象，从而让使用几乎任何桌面或移动设备的观看者都能观看。

1.1.2 Animate CC 的发展

Animate CC 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。Animate CC 拥有大量的新特性，特别是在继续支持 Flash SWF、AIR 格式的同时，还支持 HTML5Canvas、WebGL 等格式，并能通过可扩展架构去支持包括 SVG 在内的几乎任何动画格式。同时，Adobe 还推出适用于桌面浏览器的 HTML 5 播放器插件，作为其现有移动端 HTML 5 视频播放器的延续。

Animate CC 的发展如下：

2016 年 2 月：发布了 Animate CC 的第一个版，称为 Adobe Animate CC 2015.1 发行

版。与 Adobe Flash Professional CC 相比较,该版本发行版引入了一些出色的新功能,包括将 Animate 项目中使用的所有艺术画笔和画刷放在一个总库中,并对 Creative Cloud Libraries 和 Adobe Stock 进行了集成。此外,在 Adobe Animate CC 中可以实现舞台旋转和调整大小、根据舞台大小缩放内容、将视频以多种分辨率导出以及增强了绘图纸外观等等功能。

2016年6月:发布了 Adobe Animate CC 2015.2 发行版,该版新增了图案画笔、帧选择器、图层透明等功能,并对 Web 发布选项、用户定义的彩色绘图纸外观、高级 PSD、AI 导入选项等功能进行了增强。

2017年6月:发布了 Animate CC 2017 发行版,该版本为游戏设计人员、开发人员、动画制作人员及教育内容编创人员推出了激动人心的新功能。本书将以 Animate CC 2017 发行版为基础进行软件功能及应用的介绍。

1.1.3 Animate CC 的应用领域

Animate CC 不仅继承了 Flash 软件的功能与特点,此外还支持 HTML5、WebGL 创作工具,为游戏设计人员、开发人员、动画制作人员及教育内容编创等人员提供多终端跨平台的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、逼真体验、应用程序、游戏等作品的设计与制作,下面介绍 Animate CC 应用领域方面的知识。

1. 2D 矢量动画

2D 矢量动画是 Animate CC 最适合表现的一类动画形式,通常适合于短小精悍、有鲜明的主题的动画短片。通过 Animate CC 制作的动画短片能很快地将作者的意图传达给浏览者,动画短片的范围较广,用户可以根据需要制作出精良的动画作品,如图 1-1 所示。



图 1-1 2D 矢量动画

2. 广告

得益于 Flash 软件所占领的网络广告市场,Animate CC 在该领域具有最为广泛的应用。在 Animate CC 中为用户提供了多种尺寸的广告模板,包括全屏广告、横幅广告、弹出式广告与告示牌广告等(见图 1-2),适合于各种大小的在线广告的设计与制作。Animate CC 的跨平台设计与开发能力会使其在桌面终端、移动终端等广告设计与发布方面有更好的前景。



图 1-2 网络广告

3. 网站导航

为达到一定的视觉冲击力，很多网站会在进入主页之前播放一段使用 Animate 制作的引导页。此外，很多网站的 Logo 和 Banner 也都会采用 Animate 动画制作(见图 1-3)。当需要制作一些交互功能较强的网站时，可以使用 Animate 制作网页，互动性会更强。



图 1-3 网站及导航

4. 多媒体教学课件

Animate CC 也可应用于教学课件的制作与开发，结合 ActionScript 脚本，可以使课件具有很强的交互性。相对于其他软件制作的课件，Animate CC 课件具有体积小、表现力强、视觉冲击力强的特点，在制作实验演示或多媒体教学光盘时，Animate 动画得到了广泛的应用，如图 1-4 所示。

5. 制作互动游戏

使用 Animate CC 的动作脚本功能可以制作一些精美、有趣的在线小游戏，由于 Animate CC 游戏具有体积小的优点，因此在手机等移动终端已嵌入了 Animate CC 游戏。目前使用 Animate CC 制作的游戏种类非常多，包括拼图、棋牌类、射击类、休闲类、益智类等(见图 1-5、图 1-6)。Animate CC 游戏具有交互性非常强的特点，用户可以通过鼠标或者是键盘进行交互体验。

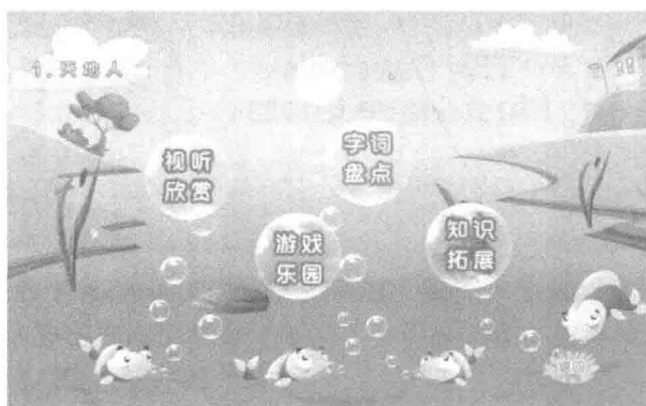


图 1-4 教学课件

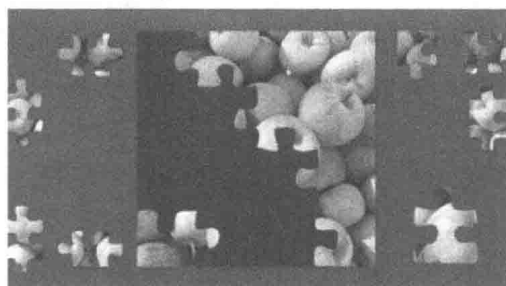


图 1-5 拼图游戏

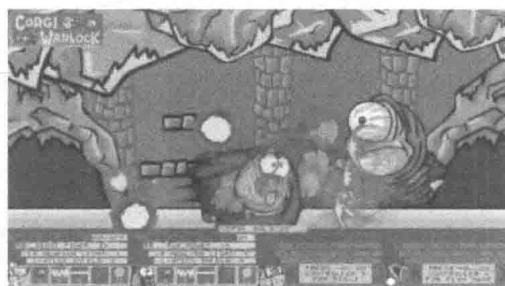


图 1-6 打斗游戏

6. 电子贺卡

用户还可以通过 Animate CC 制作精美的电子贺卡，在贺卡中可以嵌入图片、声音、视频等多媒体内容，给人全方位的富媒体体验(见图 1-7)。此外，也可以在贺卡中加入一些交互性，在手机端或平板中使用手势单击图标滑动，增加用户体验。将贺卡以 Swf 文件或 HTML5 格式发送给接收者，收卡人在收到贺卡后，可以在线单击打开贺卡进行观看浏览。



图 1-7 电子贺卡

1.2 Animate CC 软件的特点

Animate CC 软件具有以下特点：

矢量图像：Animate CC 中最常用的动画元素是矢量图像，和位图图像不同的是，矢量图像能适应不同的设备尺寸，放大后不会失真。因此，Animate CC 动画的灵活性较强，其情节和画面也往往更加夸张起伏，能给读者传达更深的感受。

适合网络传播：由于 Animate CC 动画文件较小且以矢量图为主，因此，在网络传输速度上具有一定的优势。Animate CC 动画采用流式播放技术，使用户以边看边下载动画，从而减少了下载等待时间，能给读者带更流畅的体验。

制作效率高：Animate CC 软件具有形状补间、传统补间、补间动画、引导层动画等多种动画制作方法，能减少了大量人力和物力资源消耗，也极大地缩短了动画的制作时间。

交互性强：Animate CC 动画能更好地满足用户交互性的需求。Animate CC 提供了丰富的动画交互组件，设计者可以在动画中加入按钮、复选框、列表、下拉菜单等各种交互组件，使观看者可以通过单击、滑动、选择等交互动作与动画进行交互。

跨平台支持：Animate CC 不仅支持 Swf 文格式，只要安装 Flash Player 插件的网页浏览器都可以观看 Animate CC 动画。此外，Animate CC 支持 HTML5、WebGL 等格式，使得在平板电脑和手机等新兴多媒体，Android、iOS 等不同系统平台上，也可以方便地使用 Animate CC 动画。

1.3 Animate CC 的安装与卸载

Adobe 系列软件的安装与卸载都具有一致、良好的引导界面，用户只需要按照片安装或卸载程序的提示就可以轻松完成软件的安装与卸载。在讲解 Animate CC 软件之前，首先需安装该软件，本节将向读者介绍如何在 64 位 Windows 7 操作第统中安装、卸载和运行 Animate CC 软件。

1.3.1 系统要求

Animate CC 可以在 Windows 操作系统中安装，也可以在 ios 系统中运行。Animate CC 在 Windows 系统中运行的要求如表 1-1 所示。Animate CC 在 MAC OS 系统中运行的要求如表 1-2 所示。