

An

Adobe
Animate CC
2018 release

CLASSROOM IN A BOOK

- Adobe 公司推出的权威经典教程
- 畅销全球 20 年的著名品牌图书
- 在全世界以 27 种语言火爆发行

Adobe Animate CC 2018
经典教程

[美] 拉塞尔·陈 (Russell Chun) 著
罗骥 译



Adobe



Adobe Animate CC 2018

经典教程

[美] 拉塞尔·陈 (Russell Chun) 著
罗骥 译

人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (CIP) 数据

Adobe Animate CC 2018经典教程 / (美) 拉塞尔·陈 (Russell Chun) 著 ; 罗骥译. — 北京 : 人民邮电出版社, 2019.2
ISBN 978-7-115-50466-1

I. ①A… II. ①拉… ②罗… 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294028号

版权声明

Authorized translation from the English edition, entitled Adobe Animate CC Classroom in a book (2018 release), 978-0-13-485253-9 by Russell Chun, published by Pearson Education, Inc., publishing as Adobe Press, Copyright © 2018 Adobe Systems Incorporated and its licensors.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from Pearson Education, Inc. Chinese Simplified language edition published by Posts and Telecommunications Press, Copyright © 2019.

本书中文简体字版由美国 **Pearson Education** 集团授权人民邮电出版社出版。未经出版者书面许可, 对本书任何部分不得以任何方式复制或抄袭。

版权所有, 侵权必究。

-
- ◆ 著 [美] 拉塞尔·陈 (Russell Chun)
译 罗 骥
责任编辑 傅道坤
责任印制 焦志炜
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路 11 号
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京鑫正大印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本: 800×1000 1/16
印张: 24
字数: 577 千字 2019 年 2 月第 1 版
印数: 1—2 400 册 2019 年 2 月北京第 1 次印刷
- 著作权合同登记号 图字: 01-2017-4813 号
-

定价: 79.00 元

读者服务热线: (010) 81055410 印装质量热线: (010) 81055316

反盗版热线: (010) 81055315

广告经营许可证: 京东工商广登字 20170147 号

内容提要

本书由 Adobe 公司的专家编写，是 Adobe Animate CC 软件的官方指定培训手册。

本书共 11 课，每课都围绕着具体的示例讲解，步骤详细、重点明确，手把手教读者进行实际操作。本书是一个有机的整体，涵盖了 Animate 的基础知识，创建图形和文本，创建和编辑元件，制作元件动画，传统补间，控制摄像机，制作形状的动画和使用遮罩，自然和人物动画，创建交互式导航，处理声音和视频，发布动画等，并在适当的地方穿插介绍了 Animate CC 版本中的最新功能。

本书语言通俗易懂，并配以大量图示，特别适合 Animate 新手阅读；有一定使用经验的用户也可以通过本书学到大量高级功能和 Animate CC 的新增功能。本书也适合作为相关培训班的教材。

前言

Adobe Animate CC 2018 提供了一个全面的创作环境，可以用来创建复杂的动画和交互式的富媒体应用程序，并将其发布到各种平台。Animate CC 在创意行业中得到了广泛应用，可以用来开发融合了视频、声音、图形和动画的引人入胜的项目。用户可以在 Animate CC 中创建原创内容，或者从其他 Adobe 应用程序（比如 Photoshop CC 或 Illustrator CC）中导入素材来快速设计动画和多媒体，并使用代码来集成复杂的交互性。

使用 Animate CC 可以生成图形和动画素材，建立具有创新性和沉浸式的网站，为桌面端创建独立的应用程序，还可以创建能在 Android 或 iOS 等移动设备上运行的移动应用。

对动画的控制能力，直观而又灵活的绘图工具，以及针对高清视频、HTML5、WebGL、SVG、移动应用、桌面应用程序和 Flash Player 等的输出选项，使得 Adobe Animate CC 成为能够将创意变为现实的一个健壮的多媒体创作环境。

关于经典教程

本书是 Adobe 图形和出版软件系列官方培训教材的一部分，由 Adobe 产品专家指导撰写。本书中的课程设计有利于用户自己掌握学习进度。如果用户刚接触 Animate，可以先了解使用该软件所需具备的基本概念和软件功能。本书还介绍了许多高级功能，包括使用该软件最新版本所需要的技巧和技术。

虽然本书各课提供按部就班的操作指南，用于创建特定项目，但用户仍可以自由地探索和体验。用户可以按书中的课程顺序从头到尾阅读，也可以只阅读感兴趣或需要的课程。各课都包含一个复习小节，对该课内容进行总结。

新增功能

Adobe Animate CC 2018 版本提供了更多具有表现力的工具、更强大的动画控件，以及对各种播放平台的强大支持。

本课程提供了使用 Animate CC 中一些更新功能和改进功能的机会，包括：

- 新的图层深度（Layer Depth）面板允许用户通过更改单个图层的深度级别来建立逼真的空间感；

- 能够将单个图层固定到相机上，以免因为相机移动而受到影响；
- 对相机（Camera）工具进行了改进，使得可以从导演的角度，通过相机的移动（比如缩放和平移）来设计动作（frame the action）；
- 时间轴得以增强，其中包括能够更容易地在关键帧之间进行导航，拖动动画的播放，以及显示第二个标记和帧编号（frame-number）标记的方式；
- 对传统的补间动画（tween）从属性级别进行了简化；
- 在动作（Actions）面板中集成了一个向导，从而可以迅速轻松地将 JavaScript 代码添加到 HTML5 Canvas 文档中。

必备知识

开始使用本书前，请确认系统已正确设置，并确认已安装了所需的软件和硬件。用户需要具备计算机和操作系统方面的使用知识，应该知道如何使用鼠标、标准菜单和命令，以及怎样打开、保存和关闭文件。如果需要复习这些技术，请参见 Microsoft Windows 或 Apple macOS 软件的印刷或联机文档。

此外，还需要下载免费的 Adobe AIR 运行时，以便在第 11 课发布桌面版应用程序。

安装 Animate CC

必须购买作为 Adobe Creative Cloud 一部分的 Adobe Animate CC 软件。下述规范是系统配置所需要的最低要求。

Windows

- Intel Pentium 4、Intel Centrino、Intel Xeon 或 Intel Core Duo（或兼容）处理器。
- Microsoft Windows 7（64 位）、Windows 8.1（64 位）或 Windows 10（64 位）。
- 2GB 内存（推荐 8GB）。
- 1024×900 分辨率（推荐 1280×1024）。
- 4GB 可用硬盘空间用于安装软件；安装期间需要额外的可用空间（无法安装在可移动的闪存设备上）。
- 需要 Internet 宽带连接和注册，以便激活软件、订阅验证以及访问在线服务。

macOS

- Intel 多核处理器。
- macOS v10.10 (64 位)、10.11 (64 位) 或 10.12 (64 位)。
- 2GB 内存 (推荐 8GB)。
- 1024×900 分辨率 (推荐 1280×1024)。
- 推荐 QuickTime 12.x 软件。
- 4GB 可用硬盘空间用于安装软件; 安装期间需要额外的可用空间 (无法安装在使用区分大小写的文件系统的卷上或可移动的闪存设备上)。
- 需要 Internet 宽带连接和注册, 以便激活软件、订阅验证以及访问在线服务。

有关系统要求的更新和软件安装的完整说明, 请访问 Adobe 官方网站的帮助页面, 进行查找。

从 Adobe Creative Cloud 安装 Animate CC, 并确保拥有登录名和密码。

怎样使用本书

本书各课将一步步指导用户怎样创建实际项目中的一个或多个特定元素。有些以前面的课程所构建的项目为基础, 大多数的课程是独立的。所有课程在概念和技巧上都是相互关联的, 所以学习本书的最佳方式是按顺序阅读各课。本书中, 有些技巧和方法仅在前几次操作过程中才会详细解释和描述。

在本书某些课程中, 用户将创建和发布最终的项目文件, 比如 SWF 文件、HTML 文件、视频以及 AIR 桌面端应用程序。在 Lessons 文件夹内的 End 文件夹 (比如 01End、02End 等) 中的文件, 是每一课中已完成项目的示例文件。如果想要将正在进行的工作与用来生成示例项目的项目文件进行比较, 则可以使用这些示例文件作为参考。

本书在编排上是面向项目的, 而不是面向功能的。以元件 (symbol) 为例, 这意味着我们会在好几课中的实际设计项目中使用元件, 而不是只在一课中使用。

其他资源

本书并不能代替程序自带的文档, 也不是全面介绍 Adobe Animate CC 2018 中每种功能的参考手册。本书只介绍课程中使用的命令和选项, 有关 Animate 软件功能和教程的详细信息, 请通过在帮助 (Help) 菜单中选择相应的命令, 或者单击欢迎 (Welcome) 屏幕中的链接, 参阅以下资源。

- Adobe Animate Learn and Support : 在这里可以查找并浏览 Adobe 官网中的帮助和支持内容。可以通过以下方法打开该页面 : 选择 Help > Animate Help ; 单击 Welcome Screen > Introduction 上的 Designers ; 按下 F1 键。
- Animate 教程 : 提供了有关 Animate CC 功能的大量交互式课程。可通过下述方法访问 : 选择 Help > Animate Tutorial ; 单击 Welcome Screen > Introduction 中的 Getting Started。
- Adobe Creative Cloud Learn : 提供了灵感、关键技术、跨产品工作流和新特性更新等方面的内容。
- Adobe 论坛 : 可就 Adobe 产品展开对等讨论以及提出和回答问题。Adobe Animate CC 论坛可通过 Help > Adobe Online Forums 来访问。
- Adobe Create : 提供了与设计有关的颇具思想性的文章, 还在其中展示了一些顶级设计师的作品、教程等内容。
- 教师资源 : 向讲授 Adobe 软件课程的教师提供珍贵的信息。可在这里找到各种级别的教学解决方案 (包括使用整合方法介绍 Adobe 软件的免费课程), 可用于备考 Adobe 认证工程师考试。

还可以查看下面这两个有用的链接。

- Adobe 增效工具 : 在这里可查找补充和扩展 Adobe 产品的工具、服务、扩展、示例代码等。
- Adobe After Effects CC 产品主页。

Adobe 授权的培训中心

Adobe 授权的培训中心 (AATC) 提供由教师讲授的有关 Adobe 产品的课程和培训。

资源与支持

本书由异步社区出品，社区（<https://www.epubit.com/>）为您提供相关资源和后续服务。

配套资源

本书提供如下资源：

- 本书素材。

要获得以上配套资源，请在异步社区本书页面中单击 **配套资源**，跳转到下载界面，按提示进行操作即可。注意：为保证购书读者的权益，该操作会给出相关提示，要求输入提取码进行验证。

提交勘误

作者和编辑尽最大努力来确保书中内容的准确性，但难免会存在疏漏。欢迎您将发现的问题反馈给我们，帮助我们提升图书的质量。

当您发现错误时，请登录异步社区，按书名搜索，进入本书页面，单击“提交勘误”，输入勘误信息，单击“提交”按钮即可。本书的作者和编辑会对您提交的勘误进行审核，确认并接受后，您将获赠异步社区的 100 积分。积分可用于在异步社区兑换优惠券、样书或奖品。

详细信息 写书评 提交勘误

页码: 页内位置 (行数): 勘误印次:

B I U

字数统计

提交

扫码关注本书

扫描下方二维码，您将会在异步社区微信服务号中看到本书信息及相关的服务提示。



与我们联系

我们的联系邮箱是 contact@epubit.com.cn。

如果您对本书有任何疑问或建议，请您发邮件给我们，并在邮件标题中注明本书书名，以便我们更高效地做出反馈。

如果您有兴趣出版图书、录制教学视频，或者参与图书翻译、技术审校等工作，可以发邮件给我们；有意出版图书的作者也可以到异步社区在线提交投稿（直接访问 www.epubit.com/selfpublish/submission 即可）。

如果您是学校、培训机构或企业，想批量购买本书或异步社区出版的其他图书，也可以发邮件给我们。

如果您在网上发现有针对异步社区出品图书的各种形式的盗版行为，包括对图书全部或部分内容的非授权传播，请您将怀疑有侵权行为的链接发邮件给我们。您的这一举动是对作者权益的保护，也是我们持续为您提供有价值的内容的动力之源。

关于异步社区和异步图书

“异步社区”是人民邮电出版社旗下 IT 专业图书社区，致力于出版精品 IT 技术图书和相关学习产品，为作译者提供优质出版服务。异步社区创办于 2015 年 8 月，提供大量精品 IT 技术图书和电子书，以及高品质技术文章和视频课程。更多详情请访问异步社区官网 <https://www.epubit.com>。

“异步图书”是由异步社区编辑团队策划出版的精品 IT 专业图书的品牌，依托于人民邮电出版社近 30 年的计算机图书出版积累和专业编辑团队，相关图书在封面上印有异步图书的 LOGO。异步图书的出版领域包括软件开发、大数据、AI、测试、前端、网络技术 etc。



异步社区



微信服务号

第1课 开始了解Adobe Animate CC

课程概述

本课将学习如下内容：

- 在Adobe Animate CC中创建新文件；
- 调整Stage（舞台）设置和文档属性；
- 向Timeline（时间轴）添加图层；
- 理解并管理“时间轴”中的关键帧；
- 在Library（库）面板中处理导入的图像；
- 在舞台上移动和重新定位对象；
- 打开和使用面板；
- 在Tools（工具）面板中选择和使用工具；
- 预览动画；
- 保存文件。



本课大约要用 60 分钟完成。

开始之前，请先将本书的课程资源下载到本地硬盘中，并进行解压。在学习本课时，将覆盖相应的课程文件。建议先做好原始课程文件的备份工作，以免后期用到这些原始文件时，还需重新下载。

目 录

第 1 课 开始了解 Adobe Animate CC 0



课程概述	0
1.1 启动 Animate 并打开文件	2
1.2 理解文档类型	4
1.3 了解工作区	5
1.4 使用“库”面板	9
1.5 理解时间轴	11
1.6 在时间轴中组织图层	17
1.7 使用“属性”面板	20
1.8 使用“工具”面板	24
1.9 在 Animate 中撤销执行的步骤	27
1.10 预览影片	28
1.11 修改内容和舞台	29
1.12 保存影片	30
1.13 复习题	31
1.14 复习题答案	31

第 2 课 创建图形和文本 32



课程概述	32
2.1 开始	34
2.2 理解描边和填充	34
2.3 创建形状	35
2.4 进行选择	36
2.5 编辑形状	37
2.6 使用渐变填充和位图填充	42
2.7 使用可变宽度的描边	46
2.8 使用色板和标记色板	48
2.9 创建曲线	51
2.10 使用透明度来创建深度感	54

2.11 使用“画笔”工具进行更有表现力的创作	56
2.12 创建和编辑文本	63
2.13 对齐和分布对象	71
2.14 转换和导出作品	72
2.15 复习题	75
2.16 复习题答案	75

第3课 创建和编辑元件 76

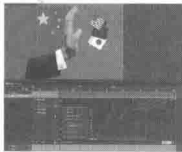




课程概述	76
3.1 开始	78
3.2 导入 Illustrator 文件	78
3.3 关于元件	82
3.4 创建元件	83
3.5 导入 Adobe Photoshop 文件	85
3.6 编辑和管理元件	89
3.7 更改实例的大小和位置	94
3.8 更改实例的色彩效果	97
3.9 理解显示选项	99
3.10 应用滤镜以获得特效	100
3.11 在 3D 空间中定位对象	102
3.12 复习题	110
3.13 复习题答案	110

第4课 制作元件动画 112

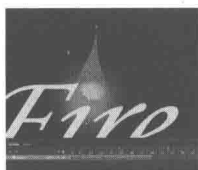


课程概述	112
4.1 开始	114
4.2 关于动画	114
4.3 理解项目文件	115
4.4 针对位置制作动画	116
4.5 改变节奏和时序	119
4.6 制作透明度的动画	124
4.7 制作滤镜动画	126
4.8 制作变形的动画	129
4.9 更改运动的路径	132

4.10	交换补间目标	135
4.11	创建嵌套的动画	136
4.12	缓动	139
4.13	逐帧动画	141
4.14	制作 3D 运动的动画	143
4.15	导出最终的影片	146
4.16	复习题	149
4.17	复习题答案	149
第 5 课	传统补间	150
	课程概述	150
5.1	开始	152
5.2	使用传统补间	153
5.3	传统补间的运动引导	164
5.4	复制和粘贴补间	171
5.5	为传统补间添加缓动效果	173
5.6	图形元件	177
5.7	复习题	182
5.8	复习题答案	182
第 6 课	控制摄像机	184
	课程概述	184
6.1	对摄像机的移动进行动画处理	186
6.2	开始	186
6.3	使用摄像机	188
6.4	创建景深	198
6.5	将图层附在摄像机上以固定图形	203
6.6	导出最终的影片	208
6.7	复习题	210
6.8	复习题答案	210
第 7 课	制作形状的动画和使用遮罩	212
	课程概述	212
7.1	开始	214
7.2	制作形状动画	214
7.3	理解项目文件	215

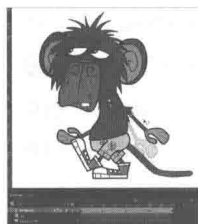
7.4	创建形状补间	215
7.5	改变节奏	218
7.6	增加更多的形状补间	218
7.7	创建循环动画	222
7.8	使用形状提示	225
7.9	使用绘图纸预览动画	228
7.10	制作颜色动画	230
7.11	创建和使用遮罩	233
7.12	制作遮罩图层和被遮罩图层的动画	236
7.13	对形状补间进行缓动处理	240
7.14	复习题	241
7.15	复习题答案	241

第 8 课 自然和人物动画 242



课程概述	242
8.1 开始	244
8.2 反向运动学中的自然运动和角色动画	244
8.3 创建行走周期	252
8.4 禁用和约束骨节点	255
8.5 添加姿势	261
8.6 形状的反向运动学	264
8.7 利用弹性模拟物理运动	271
8.8 复习题	275
8.9 复习题答案	275

第 9 课 创建交互式导航 276



课程概述	276
9.1 开始	278
9.2 关于交互式影片	279
9.3 ActionScript 和 JavaScript	279
9.4 创建按钮	280
9.5 准备时间轴	290
9.6 创建目标关键帧	290
9.7 导航 Actions (动作) 面板	293
9.8 使用动作面板向导添加 JavaScript 交互性	294
9.9 创建主按钮	303

9.10	在目标处播放动画	308
9.11	动画式按钮	312
9.12	复习题	315
9.13	复习题答案	315
第 10 课	处理声音和视频	316
	课程概述	316
10.1	开始	318
10.2	理解项目文件	319
10.3	使用声音文件	321
10.4	理解 Animate 视频	329
10.5	使用 Adobe Media Encoder CC	330
10.6	理解编码选项	335
10.7	播放项目中的外部视频	338
10.8	添加不带播放控件的视频	344
10.9	复习题	347
10.10	复习题答案	347
第 11 课	发布	348
	课程概述	348
11.1	理解发布	350
11.2	转换为 HTML5 Canvas	351
11.3	针对 HTML5 的发布	353
11.4	发布桌面端应用程序	356
11.5	发布到移动设备	364
11.6	下一步	367
11.7	复习题	368
11.8	复习题答案	368



在 Animate 中，Stage（舞台）是用来布置所有可视元素的场所，Timeline（时间轴）用来组织帧和图层，其他面板用来编辑和控制所创建的内容。