



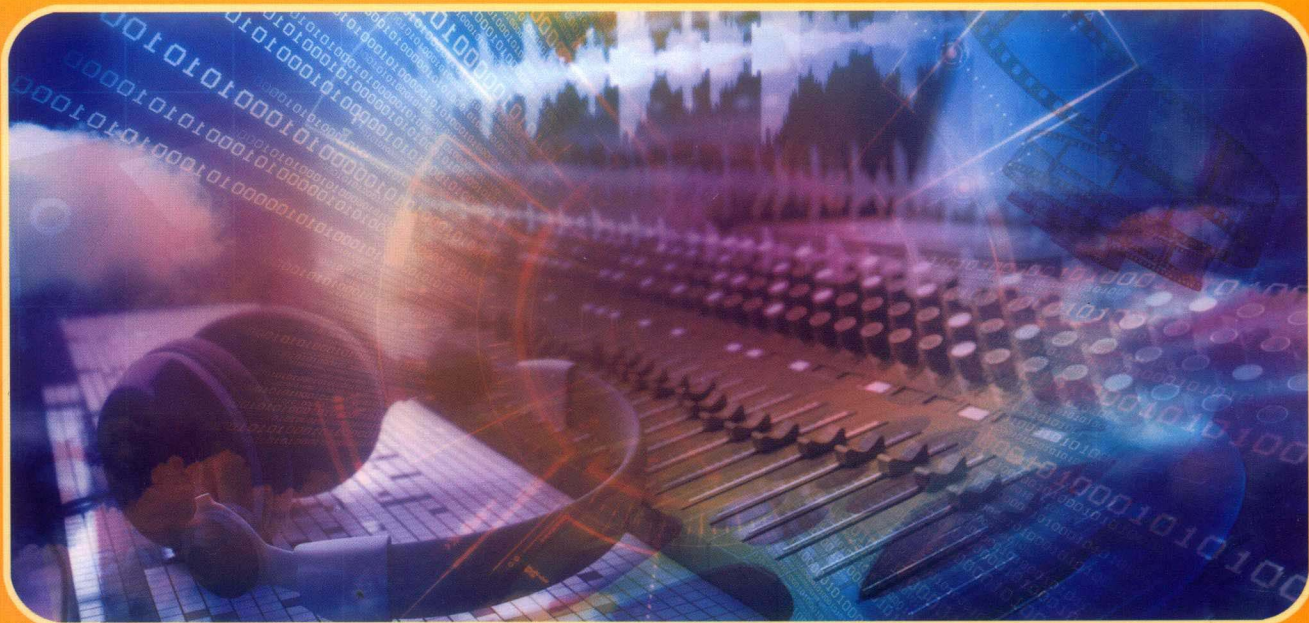
计算机基础与实训教材系列

中文版

Animate CC 2018动画制作

李岩岩 秦广菊 编著

实用教程



（理论→实例→上机→习题）4阶段教学模式

任务驱动的讲解方式，方便学习和教学

众多典型的实例操作，注重培养动手能力

PPT电子教案及素材免费下载，专业的网上技术支持



清华大学出版社

计算机基础与实训教材系列



中文版

Animate CC 2018动画制作

实用教程

李岩岩 秦广菊 编著

清华大学出版社
北京

内 容 简 介

本书由浅入深、循序渐进地介绍了 Adobe 公司最新推出的动画制作软件——中文版 Animate CC 2018 的基本操作方法和使用技巧。全书共分 11 章,分别介绍了 Animate CC 2018 入门基础,使用绘图工具,图形的编辑操作,创建和编辑文本,导入多媒体对象,制作并运用元件,使用帧和图层,制作常用动画,使用 ActionScript 语言,制作动画组件,动画影片的后期处理等内容。

本书内容丰富、结构清晰、语言简练、图文并茂,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、中级电脑用户的自学参考书。

本书对应的电子课件、实例源文件和习题答案可以到 <http://www.tupwk.com.cn/edu> 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

中文版 Animate CC 2018 动画制作实用教程 / 李岩岩, 秦广菊 编著. —北京: 清华大学出版社, 2018 (2019.1重印)
(计算机基础与实训教材系列)

ISBN 978-7-302-49786-8

I. ①中… II. ①李… ②秦… 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 037060 号

责任编辑: 胡辰浩 袁建华

装帧设计: 孔祥峰

责任校对: 曹 阳

责任印制: 丛怀宇

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: 三河市铭诚印务有限公司

经 销: 全国新华书店

开 本: 190mm×260mm 印 张: 19.25 字 数: 505 千字

版 次: 2018 年 3 月第 1 版 印 次: 2019 年 1 月第 2 次印刷

定 价: 58.00 元

产品编号: 073978-01

编审委员会

计算机基础与实训教材系列

主任：闪四清 北京航空航天大学

委员：(以下编委顺序不分先后，按照姓氏笔画排列)

- 王永生 青海师范大学
王相林 杭州电子科技大学
卢 锋 南京邮电学院
申浩如 昆明学院计算机系
白中英 北京邮电大学计算机学院
石 磊 郑州大学信息工程学院
伍俊良 重庆大学
刘 悦 济南大学信息科学与工程学院
刘晓华 武汉工程大学
刘晓悦 河北理工大学计控学院
孙一林 北京师范大学信息科学与技术学院计算机系
朱居正 河南财经学院成功学院
何宗键 同济大学软件学院
吴裕功 天津大学
吴 磊 北方工业大学信息工程学院
宋海声 西北师范大学
张凤琴 空军工程大学
罗怡桂 同济大学
范训礼 西北大学信息科学与技术学院
胡景凡 北京信息科技大学
赵文静 西安建筑科技大学信息与控制工程学院
赵素华 辽宁大学
郝 平 浙江工业大学信息工程学院
崔洪斌 河北科技大学
崔晓利 湖南工学院
韩良智 北京科技大学管理学院
薛向阳 复旦大学计算机科学与工程系
瞿有甜 浙江师范大学

计算机已经广泛应用于现代社会的各个领域,熟练使用计算机已经成为人们必备的技能之一。因此,如何快速地掌握计算机知识和使用技术,并应用于现实生活和实际工作中,已成为新世纪人才迫切需要解决的问题。

为适应这种需求,各类高等院校、高职高专、中职中专、培训学校都开设了计算机专业的课程,同时也将非计算机专业学生的计算机知识和技能教育纳入教学计划,并陆续出台了相应的教学大纲。基于以上因素,清华大学出版社组织一线教学精英编写了这套“计算机基础与实训教材系列”丛书,以满足大中专院校、职业院校及各类社会培训学校的教学需要。

一、丛书书目

本套教材涵盖了计算机各个应用领域,包括计算机硬件知识、操作系统、数据库、编程语言、文字录入和排版、办公软件、计算机网络、图形图像、三维动画、网页制作以及多媒体制作等。众多的图书品种可以满足各类院校相关课程设置的需要。

◎ 已出版的图书书目

《计算机基础实用教程(第三版)》	《Excel 财务会计实战应用(第三版)》
《计算机基础实用教程(Windows 7+Office 2010版)》	《Excel 财务会计实战应用(第四版)》
《新编计算机基础教程(Windows 7+Office 2010)》	《Word+Excel+PowerPoint 2010实用教程》
《电脑入门实用教程(第三版)》	《中文版 Word 2010 文档处理实用教程》
《电脑办公自动化实用教程(第三版)》	《中文版 Excel 2010 电子表格实用教程》
《计算机组装与维护实用教程(第三版)》	《中文版 PowerPoint 2010 幻灯片制作实用教程》
《网页设计与制作(Dreamweaver+Flash+Photoshop)》	《Access 2010 数据库应用基础教程》
《ASP.NET 4.0 动态网站开发实用教程》	《中文版 Access 2010 数据库应用实用教程》
《ASP.NET 4.5 动态网站开发实用教程》	《中文版 Project 2010 实用教程》
《多媒体技术及应用》	《中文版 Office 2010 实用教程》
《中文版 PowerPoint 2013 幻灯片制作实用教程》	《Office 2013 办公软件实用教程》
《Access 2013 数据库应用基础教程》	《中文版 Word 2013 文档处理实用教程》
《中文版 Access 2013 数据库应用实用教程》	《中文版 Excel 2013 电子表格实用教程》
《中文版 Office 2013 实用教程》	《中文版 Photoshop CC 图像处理实用教程》
《AutoCAD 2014 中文版基础教程》	《中文版 Flash CC 动画制作实用教程》
《中文版 AutoCAD 2014 实用教程》	《中文版 Dreamweaver CC 网页制作实用教程》

(续表)

《AutoCAD 2015 中文版基础教程》	《中文版 InDesign CC 实用教程》
《中文版 AutoCAD 2015 实用教程》	《中文版 Illustrator CC 平面设计实用教程》
《AutoCAD 2016 中文版基础教程》	《中文版 CorelDRAW X7 平面设计实用教程》
《中文版 AutoCAD 2016 实用教程》	《中文版 Photoshop CC 2015 图像处理实用教程》
《中文版 Photoshop CS6 图像处理实用教程》	《中文版 Flash CC 2015 动画制作实用教程》
《中文版 Dreamweaver CS6 网页制作实用教程》	《中文版 Dreamweaver CC 2015 网页制作实用教程》
《中文版 Flash CS6 动画制作实用教程》	《Photoshop CC 2015 基础教程》
《中文版 Illustrator CS6 平面设计实用教程》	《中文版 3ds Max 2012 三维动画创作实用教程》
《中文版 InDesign CS6 实用教程》	《Mastercam X6 实用教程》
《中文版 Premiere Pro CS6 多媒体制作实用教程》	《Windows 8 实用教程》
《中文版 Premiere Pro CC 视频编辑实例教程》	《计算机网络技术实用教程》
《中文版 Illustrator CC 2015 平面设计实用教程》	《Oracle Database 11g 实用教程》
《AutoCAD 2017 中文版基础教程》	《中文版 AutoCAD 2017 实用教程》
《中文版 CorelDRAW X8 平面设计实用教程》	《中文版 InDesign CC 2015 实用教程》
《Oracle Database 12c 实用教程》	《Access 2016 数据库应用基础教程》
《中文版 Office 2016 实用教程》	《中文版 Word 2016 文档处理实用教程》
《中文版 Access 2016 数据库应用实用教程》	《中文版 Excel 2016 电子表格实用教程》
《中文版 PowerPoint 2016 幻灯片制作实用教程》	《中文版 Project 2016 项目管理实用教程》
《Office 2010 办公软件实用教程》	《AutoCAD 2018 中文版基础教程》

二、丛书特色

1. 选题新颖，策划周全——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，同时突出上机操作环节。丛书作者均为各大院校的教学专家和业界精英，他们熟悉教学内容的编排，深谙学生的需求和接受能力，并将这种教学理念充分融入本套教材的编写中。

本套丛书全面贯彻“理论→实例→上机→习题”4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。

2. 教学结构科学合理、循序渐进——完全掌握“教学”与“自学”两种模式

本套丛书完全以大中专院校、职业院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。

对教师而言，本套丛书根据实际教学情况安排好课时，提前组织好课前备课内容，使课堂教学过程更加条理化，同时方便学生学习，让学生在学完后有例可学、有题可练；对自学者而言，可以按照本书的章节安排逐步学习。

3. 内容丰富，学习目标明确——全面提升“知识”与“能力”

本套丛书内容丰富，信息量大，章节结构完全按照教学大纲的要求来安排，并细化了每一章内容，符合教学需要和计算机用户的学习习惯。在每章的开始，列出了学习目标和本章重点，便于教师和学生提纲挈领地掌握本章知识点，每章的最后还附带有上机练习和习题两部分内容，教师可以参照上机练习，实时指导学生进行上机操作，使学生及时巩固所学的知识。自学者也可以按照上机练习内容进行自我训练，快速掌握相关知识。

4. 实例精彩实用，讲解细致透彻——全方位解决实际遇到的问题

本套丛书精心安排了大量实例讲解，每个实例解决一个问题或是介绍一项技巧，以便读者在最短的时间内掌握计算机应用的操作方法，从而能够顺利解决实践工作中的问题。

范例讲解语言通俗易懂，通过添加大量的“提示”和“知识点”的方式突出重要知识点，以便加深读者对关键技术和理论知识的印象，使读者轻松领悟每一个范例的精髓所在，提高读者的思考能力和分析能力，同时也加强了读者的综合应用能力。

5. 版式简洁大方，排版紧凑，标注清晰明确——打造一个轻松阅读的环境

本套丛书的版式简洁、大方，合理安排图与文字的占用空间，对于标题、正文、提示和知识点等都设计了醒目的字体符号，读者阅读起来会感到轻松愉快。

三、读者定位

本丛书为所有从事计算机教学的老师和自学人员而编写，是一套适合于大中专院校、职业院校及各类社会培训学校的优秀教材，也可作为计算机初、中级用户和计算机爱好者学习计算机知识的自学参考书。

四、周到体贴的售后服务

为了方便教学，本套丛书提供精心制作的 PowerPoint 教学课件(即电子教案)、素材、源文件、习题答案等相关内容，可在网站上免费下载，也可发送电子邮件至 wkservice@vip.163.com 索取。

此外，如果读者在使用本系列图书的过程中遇到疑惑或困难，可以在丛书支持网站(<http://www.tupwk.com.cn/edu>)的互动论坛上留言，本丛书的作者或技术编辑会及时提供相应的技术支持。咨询电话：010-62796045。

中文版 Animate CC 2018 是 Adobe 公司最新推出的专业化动画制作软件, 目前正广泛应用于美术设计、网页制作、多媒体软件及教学光盘等诸多领域。近年来, 越来越多的公司、单位及个人开始拥有自己的网站, 方便地制作和处理网页图像和动画成为人们的迫切需要。新版本软件在原有版本的基础上进行了诸多功能改进, 增强了编码和云操作技术, 便于用户制作更丰富的网络动画。

本书从教学实际需求出发, 合理安排知识结构, 从零开始、由浅入深、循序渐进地讲解 Animate CC 2018 的基本操作方法和使用技巧。本书共分为 11 章, 主要内容如下。

第 1 章介绍 Animate CC 2018 入门基础, 软件的界面和文档的基本操作。

第 2 章介绍使用绘图工具绘制 Animate 图形的操作方法。

第 3 章介绍使用各种工具编辑 Animate 图形的操作方法。

第 4 章介绍使用和编辑文本的操作方法。

第 5 章介绍导入多媒体对象的方法。

第 6 章介绍使用元件、实例和库的操作方法。

第 7 章介绍使用帧和图层制作基础动画的操作方法。

第 8 章介绍制作常用动画的方法, 如补间形状动画、引导层动画、多场景动画等。

第 9 章介绍 ActionScript 语言的操作方法。

第 10 章介绍动画组件的操作方法。

第 11 章介绍动画影片后期处理的操作方法和常用技巧。

本书图文并茂, 条理清晰, 通俗易懂, 内容丰富, 在讲解每个知识点时都配有相应的实例, 方便读者上机实践。同时在难于理解和掌握的部分内容上给出相关提示, 让读者能够快速地提高操作技能。此外, 本书配有大量综合实例和练习, 让读者在不断的实际操作中更加牢固地掌握书中讲解的内容。

为了方便老师教学, 我们免费提供本书对应的电子课件、实例源文件和习题答案, 您可以到 <http://www.tupwk.com.cn/edu> 网站的相关页面上进行下载。

除封面署名的作者外, 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。

作者

2018 年 3 月

推荐课时安排

计算机基础与实训教材系列

章 名	重点掌握内容	教学课时
第1章 Animate CC 2018 入门基础	<ol style="list-style-type: none">1. Animate 动画制作流程2. Animate CC 工作界面3. Animate 文档基础操作	2 学时
第2章 使用基础绘图工具	<ol style="list-style-type: none">1. 矢量图和位图2. 使用自由绘制工具3. 使用填充工具4. 使用标准绘图工具5. 使用查看和选择工具	3 学时
第3章 图形的编辑操作	<ol style="list-style-type: none">1. 图形的基本编辑2. 图形的变形3. 调整图形颜色4. 使用 3D 和滤镜工具	3 学时
第4章 创建和编辑文本	<ol style="list-style-type: none">1. 创建文本2. 编辑文本3. 添加文本效果	2 学时
第5章 导入和处理多媒体对象	<ol style="list-style-type: none">1. 导入图形2. 导入声音3. 导入视频	2 学时
第6章 制作并运用元件	<ol style="list-style-type: none">1. 使用元件2. 使用实例3. 使用库	2 学时
第7章 使用帧和图层制作动画	<ol style="list-style-type: none">1. 帧的基础操作2. 制作逐帧动画3. 图层的基础操作	3 学时
第8章 制作常用动画	<ol style="list-style-type: none">1. 制作补间形状动画2. 制作传统补间动画3. 制作补间动画4. 制作引导层动画5. 制作遮罩层动画6. 制作骨骼动画7. 制作多场景动画8. 制作摄像头动画	4 学时



(续表)

章 名	重点掌握内容	教学课时
第9章 使用 ActionScript 语言	1. ActionScript 语言简介 2. ActionScript 语言基础 3. 添加代码 4. 常用语句 5. 处理对象 6. 使用类和数组	4 学时
第10章 制作动画组件	1. 组件的类型 2. 制作常用 UI 组件 3. 制作视频类组件	3 学时
第11章 动画影片的后期处理	1. 测试影片 2. 优化影片 3. 发布影片 4. 导出影片	2 学时

注：1. 教学课时安排仅供参考，授课教师可根据情况作调整。

2. 建议每章安排与教学课时相同时间的上机练习。



目

录

CONTENTS

计算机基础与实训教材系列

第1章 Animate CC 2018 入门基础	1
1.1 Animate CC 2018 概述	1
1.1.1 Animate CC 2018 新增功能	1
1.1.2 Animate 动画制作流程	3
1.2 启动和退出 Animate CC	4
1.2.1 启动 Animate CC	4
1.2.2 退出 Animate CC	5
1.3 Animate CC 工作界面	5
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	10
1.3.6 面板集	10
1.3.7 舞台	13
1.4 设置工作环境	17
1.4.1 手动调整工作界面	17
1.4.2 自定义工作界面	17
1.4.3 设置首选参数	20
1.4.4 撤销和历史记录	21
1.5 Animate 文档基础操作	22
1.5.1 Animate CC 支持的文件格式	23
1.5.2 新建 Animate CC 文档	23
1.5.3 打开和关闭文档	25
1.5.4 保存文档	26
1.6 上机练习	27
1.7 习题	28
第2章 使用基础绘图工具	29
2.1 认识 Animate 图形	29
2.1.1 矢量图和位图	29
2.1.2 Animate 图形的色彩模式	31
2.1.3 Animate 常用的图形格式	31
2.2 使用自由绘制工具	32
2.2.1 使用【线条工具】	32
2.2.2 使用【铅笔工具】	33
2.2.3 使用【钢笔工具】	35

2.2.4 使用【画笔工具】	37
2.3 使用填充工具	39
2.3.1 使用【颜料桶工具】	39
2.3.2 使用【墨水瓶工具】	40
2.3.3 使用【滴管工具】	41
2.3.4 使用【橡皮擦工具】	41
2.3.5 使用【宽度工具】	42
2.4 使用标准绘图工具	45
2.4.1 使用【矩形工具】和 【基本矩形工具】	45
2.4.2 使用【椭圆工具】和 【基本椭圆工具】	47
2.4.3 使用【多角星形工具】	48
2.5 使用查看工具	51
2.5.1 使用【手形工具】	51
2.5.2 使用【缩放工具】	52
2.6 使用选择工具	53
2.6.1 使用【选择工具】	53
2.6.2 使用【部分选取工具】	54
2.6.3 使用【套索工具】	55
2.7 上机练习	56
2.8 习题	58
第3章 图形的编辑操作	59
3.1 图形的基本编辑	59
3.1.1 移动图形	59
3.1.2 复制和粘贴图形	61
3.1.3 排列和对齐图形	62
3.1.4 组合和分离图形	63
3.1.5 贴紧图形	65
3.2 图形的变形	66
3.2.1 翻转图形	67
3.2.2 旋转图形	68
3.2.3 缩放图形	68
3.2.4 扭曲图形	69
3.2.5 封套图形	69
3.2.6 删除图形	70
3.3 调整图形颜色	72

3.3.1	使用【颜色】面板	72	5.3.2	导入视频的方法	124
3.3.2	使用【渐变变形工具】	73	5.4	上机练习	127
3.3.3	调整色彩显示效果	76	5.5	习题	130
3.4	添加 3D 和滤镜效果	78	第 6 章 制作并运用元件	131	
3.4.1	添加 3D 效果	78	6.1	使用元件	131
3.4.2	添加滤镜效果	81	6.1.1	元件的类型	131
3.5	上机练习	85	6.1.2	创建元件	133
3.6	习题	86	6.1.3	转换元件	139
第 4 章 创建和编辑文本	87		6.1.4	复制元件	139
4.1	创建文本	87	6.1.5	编辑元件	141
4.1.1	文本的类型	87	6.2	使用实例	142
4.1.2	创建静态文本	88	6.2.1	创建实例	142
4.1.3	创建动态文本	89	6.2.2	交换实例	144
4.1.4	创建输入文本	90	6.2.3	改变实例类型	145
4.2	编辑文本	92	6.2.4	分离实例	145
4.2.1	设置文本属性	92	6.2.5	设置实例信息	146
4.2.2	选择文本	94	6.3	使用库	147
4.2.3	分离文本	94	6.3.1	【库】面板和【库】项目	147
4.2.4	变形文本	95	6.3.2	【库】的操作	149
4.2.5	消除文本锯齿	96	6.3.3	共享库资源	151
4.2.6	添加文字链接	97	6.4	上机练习	153
4.3	添加文本效果	98	6.5	习题	156
4.3.1	添加文本滤镜	98	第 7 章 使用帧和图层制作动画	157	
4.3.2	调整文本段落	100	7.1	时间轴和帧	157
4.3.3	制作上下标文本	101	7.1.1	时间轴和帧的概念	157
4.4	上机练习	102	7.1.2	帧的类型	158
4.5	习题	104	7.1.3	帧的显示状态	159
第 5 章 导入和处理多媒体对象	105		7.1.4	使用【绘图纸外观】工具	160
5.1	导入和处理图形	105	7.2	帧的基础操作	161
5.1.1	导入位图	105	7.2.1	插入帧	162
5.1.2	编辑位图	107	7.2.2	选择帧	162
5.1.3	导入其他图形格式	111	7.2.3	删除和清除帧	163
5.2	导入和处理声音	113	7.2.4	复制帧	164
5.2.1	导入声音的操作	113	7.2.5	移动帧	164
5.2.2	编辑声音	116	7.2.6	翻转帧	165
5.2.3	导出声音	118	7.2.7	帧频和帧序列	165
5.2.4	压缩声音	119	7.3	制作逐帧动画	166
5.3	导入和处理视频	122	7.3.1	逐帧动画的概念	166
5.3.1	导入视频的格式	122	7.3.2	创建逐帧动画	167



7.4 使用图层	169	9.1.1 ActionScript 入门	219
7.4.1 图层的类型	169	9.1.2 ActionScript 常用术语	222
7.4.2 图层的模式	170	9.2 ActionScript 语言基础	223
7.4.3 创建图层和图层文件夹	171	9.2.1 ActionScript 基本语法	223
7.4.4 编辑图层	172	9.2.2 ActionScript 数据类型	225
7.5 上机练习	176	9.2.3 ActionScript 变量	226
7.6 习题	178	9.2.4 ActionScript 常量	228
第 8 章 制作常用动画	179	9.2.5 ActionScript 关键字	228
8.1 制作补间形状动画	179	9.2.6 ActionScript 函数	229
8.1.1 创建补间形状动画	179	9.2.7 ActionScript 运算符	230
8.1.2 编辑补间形状动画	182	9.3 输入代码	233
8.2 制作传统补间动画	182	9.3.1 代码的编写流程	233
8.2.1 创建传统补间动画	183	9.3.2 绝对路径和相对路径	234
8.2.2 编辑传统补间动画	185	9.3.3 添加代码	236
8.2.3 处理 XML 文件	187	9.4 ActionScript 常用语句	239
8.3 制作补间动画	188	9.4.1 条件判断语句	240
8.3.1 创建补间动画	188	9.4.2 循环控制语句	241
8.3.2 运用动画预设	193	9.5 处理对象	243
8.3.3 使用【动画编辑器】	195	9.5.1 属性	243
8.4 制作引导层动画	196	9.5.2 方法	244
8.4.1 创建普通引导层	197	9.5.3 事件	244
8.4.2 创建传统运动引导层	197	9.5.4 创建对象实例	245
8.5 制作遮罩层动画	199	9.6 使用类和数组	247
8.5.1 遮罩层动画原理	199	9.6.1 使用类	247
8.5.2 创建遮罩层动画	200	9.6.2 使用数组	248
8.6 制作骨骼动画	203	9.7 上机练习	249
8.6.1 添加骨骼	203	9.8 习题	254
8.6.2 编辑骨骼	205	第 10 章 制作动画组件	255
8.6.3 创建骨骼动画	206	10.1 组件的基础知识	255
8.7 制作多场景动画	208	10.1.1 组件的类型	255
8.7.1 编辑场景	208	10.1.2 组件的操作	256
8.7.2 创建多场景动画	209	10.2 制作 UI 组件	258
8.8 制作摄像头动画	211	10.2.1 制作按钮组件	258
8.8.1 摄像头图层	211	10.2.2 制作复选框组件	260
8.8.2 创建摄像头动画	212	10.2.3 制作单选按钮组件	261
8.9 上机练习	216	10.2.4 制作下拉列表组件	263
8.10 习题	218	10.2.5 制作文本区域组件	265
第 9 章 使用 ActionScript 语言	219	10.2.6 制作进程栏组件	267
9.1 ActionScript 语言简介	219	10.2.7 制作滚动窗格组件	268
9.1.1 ActionScript 入门	219	10.2.8 制作数字微调组件	269
9.1.2 ActionScript 常用术语	222		
9.2 ActionScript 语言基础	223		
9.2.1 ActionScript 基本语法	223		
9.2.2 ActionScript 数据类型	225		
9.2.3 ActionScript 变量	226		
9.2.4 ActionScript 常量	228		
9.2.5 ActionScript 关键字	228		
9.2.6 ActionScript 函数	229		
9.2.7 ActionScript 运算符	230		
9.3 输入代码	233		
9.3.1 代码的编写流程	233		
9.3.2 绝对路径和相对路径	234		
9.3.3 添加代码	236		
9.4 ActionScript 常用语句	239		
9.4.1 条件判断语句	240		
9.4.2 循环控制语句	241		
9.5 处理对象	243		
9.5.1 属性	243		
9.5.2 方法	244		
9.5.3 事件	244		
9.5.4 创建对象实例	245		
9.6 使用类和数组	247		
9.6.1 使用类	247		
9.6.2 使用数组	248		
9.7 上机练习	249		
9.8 习题	254		
第 10 章 制作动画组件	255		
10.1 组件的基础知识	255		
10.1.1 组件的类型	255		
10.1.2 组件的操作	256		
10.2 制作 UI 组件	258		
10.2.1 制作按钮组件	258		
10.2.2 制作复选框组件	260		
10.2.3 制作单选按钮组件	261		
10.2.4 制作下拉列表组件	263		
10.2.5 制作文本区域组件	265		
10.2.6 制作进程栏组件	267		
10.2.7 制作滚动窗格组件	268		
10.2.8 制作数字微调组件	269		





10.2.9 制作文本标签组件 270

10.2.10 制作列表框组件 271

10.3 制作视频类组件 271

10.4 上机练习 274

10.5 习题 276

第 11 章 动画影片的后期处理 277

11.1 测试影片 277

11.1.1 测试影片的技巧 277

11.1.2 测试影片和场景 278

11.2 优化影片 279

11.2.1 优化文档元素 280

11.2.2 优化动画性能 281

11.3 发布影片 282

11.3.1 【发布设置】对话框 282

11.3.2 设置 Flash 发布格式 283

11.3.3 设置 HTML 发布格式 284

11.3.4 设置 JPEG 发布格式 286

11.4 导出影片内容 287

11.4.1 导出影片 287

11.4.2 导出图像 288

11.5 上机练习 289

11.6 习题 290





10.2.9	制作文本标签组件	270	11.3	发布影片	282
10.2.10	制作列表框组件	271	11.3.1	【发布设置】对话框	282
10.3	制作视频类组件	271	11.3.2	设置 Flash 发布格式	283
10.4	上机练习	274	11.3.3	设置 HTML 发布格式	284
10.5	习题	276	11.3.4	设置 JPEG 发布格式	286
第 11 章	动画影片的后期处理	277	11.4	导出影片内容	287
11.1	测试影片	277	11.4.1	导出影片	287
11.1.1	测试影片的技巧	277	11.4.2	导出图像	288
11.1.2	测试影片和场景	278	11.5	上机练习	289
11.2	优化影片	279	11.6	习题	290
11.2.1	优化文档元素	280			
11.2.2	优化动画性能	281			



第 2 章

Animate CC 2018 入门基础

学习目标

Adobe Flash Professional CC 现已更名为 Animate CC。Animate CC 在支持 Flash SWF 文件的基础上，加入了对 HTML5 的支持。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、逼真体验、应用程序、游戏等。本章将简单介绍 Animate CC 2018 的基础知识。

本章重点

- Animate CC 2018 的功能
- 动画制作流程
- Animate CC 2018 的工作界面
- Animate CC 2018 文档的基本操作

1.1 Animate CC 2018 概述

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，还可以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 CC 2018 新增功能

Adobe Animate CC 最新版本为 2018 版本，是矢量图编辑和动画创作的专业软件，能将矢量图、位图、音频、动画和深层的交互动作有机、灵活地结合在一起，创建美观、新奇、交互性强的动画。

由于现在众多的浏览器和网络平台都不支持 Flash Play 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 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 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一个【创建关键帧】复选框, 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: 制作过 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。而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, 如图 1-1 所示。
- 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, 如图 1-2 所示。

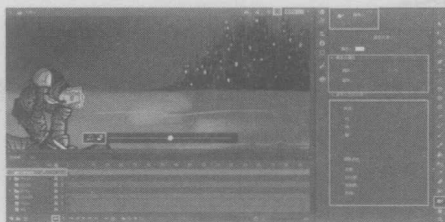


图 1-1 虚拟摄像头

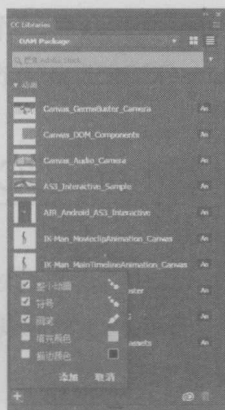


图 1-2 CC 库共享

- 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, 如图 1-3 所示。
- 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, 如图 1-4 所示。