

适用于Animate CC 2017、Flash CC 2015、Flash CS6版本

# Adobe Animate

## 动画制作案例教学经典教程 **微课版**

◎ 史创明 方梦雪 陈蝶 张勇 编著

86个  
微课视频

200分钟  
视频讲解

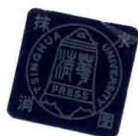
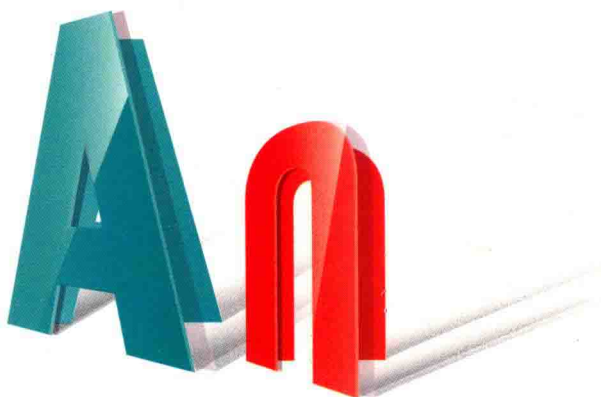
配套课件  
提供素材

采用“阶梯案例三步教学法”设计理念  
范例学习+模拟练习+创意设计

配套资源丰富, 便于读者学习  
教学视频+案例源码+PPT课件+习题

为翻转课堂和混合式教学量身打造  
教学过程新理念+教学方法新设计

适用于多个软件版本的学习



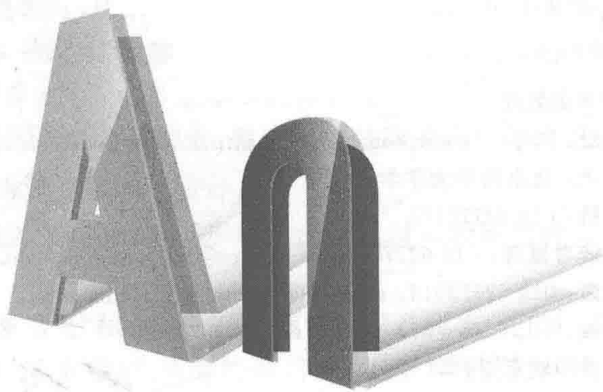
清华大学出版社



# Adobe Animate

动画制作案例教学经典教程 **微课版**

◎ 史创明 方梦雪 陈蝶 张勇 编著



清华大学出版社  
北京

## 内 容 简 介

本书设计理念先进,配套资源丰富:提供教学视频、范例与模拟案例源文件、素材、练习题、PPT、补充知识点等内容,还有配套教学网站,非常适合翻转课堂和混合式教学。全书共分13章,主要内容包括图形的绘制与编辑、创建和编辑元件、动画的制作过程、形状补间动画和遮罩动画、代码片断的运用、交互式导航、处理文本、IK动画、处理声音与视频、变量的使用及可见属性控制、发布到HTML 5、发布动画文档等。

本书既可作为高等院校相关专业的教材,也可作为培训机构的教学参考用书,同时也非常适合广大动画制作爱好者自学。

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

Adobe Animate 动画制作案例教学经典教程:微课版/史创明等编著. —北京:清华大学出版社,2019  
(信息技术应用能力养成系列丛书)

ISBN 978-7-302-51183-0

I. ①A… II. ①史… 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210612号

责任编辑:刘 星 李 晔

封面设计:刘 键

责任校对:胡伟民

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](mailto:c-service@tup.tsinghua.edu.cn)

质量反馈:010-62772015, [zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn](mailto:zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn)

课件下载:<http://www.tup.com.cn>,010-62795954

印 刷 者:北京富博印刷有限公司

装 订 者:北京市密云县京文制本装订厂

经 销:全国新华书店

开 本:185mm×260mm 印 张:15.25 插 页:3 字 数:390千字

版 次:2019年7月第1版 印 次:2019年7月第1次印刷

印 数:1~1500

定 价:49.00元

产品编号:077144-01

# 前言

本套丛书的出版是作者团队三年多不懈努力的创作结果,在创作队伍中有教授、讲师、研究生和本科生,不同层次的人员各有分工:教授负责整体教学思想的设计、教法的规划、案例脚本的设计和审核、教学视频的教学设计和监制等工作;讲师和研究生负责案例的创作和实现、教材文字的整理、教学视频的录制、题库整理等工作;本科生做协助工作,并且还有众多的本科生进行学习试用。

## 1. 本书特色

### (1) 教学资源丰富。

- 本书提供的各章范例与模拟案例源文件、素材、练习题请扫描此处二维码获取。
- 本书提供的 PPT 课件、教学大纲、理论题答案等资料,请到清华大学出版社网站本书页面下载。
- 配套作者精心录制的 86 个微课视频(Adobe Animate CC 2017 版本),共计 270 分钟,读者可扫描书中对应位置的二维码观看视频。注意:第一次观看视频时,请扫描封四刮刮卡中的二维码进行注册。
- 作者还提供了与本书配套的学习网站(<http://nclass.infoepoch.net>),读者可免费观看 Flash CS6 版本的视频。



资料下载

(2) 为翻转课堂和混合式教学量身打造,整个教学过程的设计体现了新的教学理念、新的教学方法和科学的教学设计。

(3) 采用先进的教学理念“阶梯案例三步教学法”,通过实践证明可以在很大程度上提高学习效率。

(4) 技能养成系列化,本书是“信息技术应用能力养成系列丛书”的动画制作部分,和其他部分(网站设计、动画制作、视频编辑、视频特效、音频处理、课件制作)一起构成完整的信息技术应用能力养成体系。

## 2. 软件版本的选择

建议使用较高的软件版本进行学习,运行速度快,效果实现好。到目前为止,社会上主要有 CS(Creative Suite)系列和 CC(Creative Cloud)系列。本书配套资源有多个版本的案例文件,用户学习时可选择使用(注意:高版本可打开低版本的文件,低版本打不开高版本的文件)。

## 3. “阶梯案例三步教学法”简介

第一步:范例学习,每个知识单元设计一个到几个经典案例,进行手把手范例教学,按

照书中的提示,由教师指导,学生自主完成。学生亦可扫描书中二维码,参照案例视频讲解,一步步训练。

第二步:模拟练习,每个知识单元提供一到多个模拟练习作品,只提供最后结果,不提供过程,学生使用提供的素材,制作出同样原理的作品。

第三步:创意设计,运用知识单元学习到的技能,自己设计制作一个包含章节知识点的作品。

在本书的编著过程中,武汉市楚楚创意信息技术有限公司给予了大力的协助。我们以科学严谨的态度,力求精益求精,但疏漏之处在所难免,敬请广大读者批评指正。

感谢您购买此书,希望本书能为您成为 Animate 动画制作的领航者铺平道路,在今后的工作中更胜一筹。

作 者

2019年2月



图 1.3



图 2.1



图 2.2



图 3.3

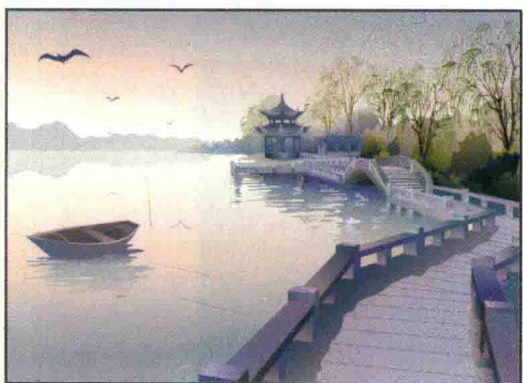


图 4.1



图 4.2



图 5.1



图 5.2

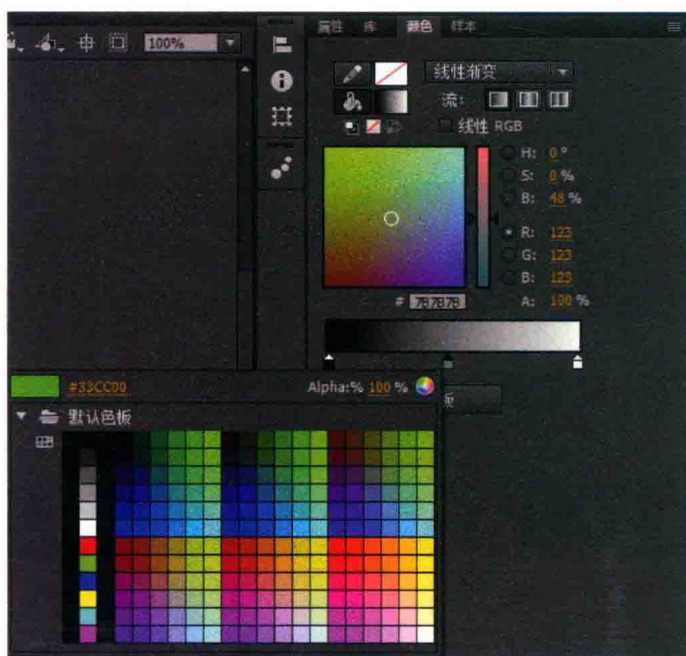


图 5.26



图 6.1



图 7.3



图 9.3



图 10.1

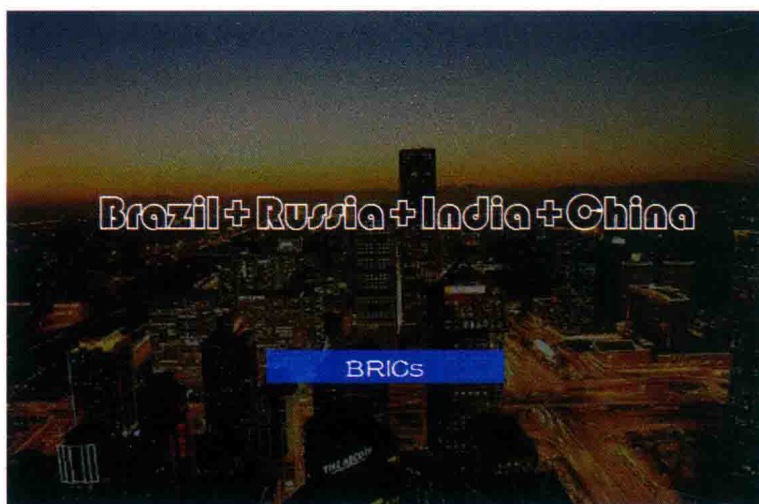


图 10.2



图 11.1



图 11.2



根据舞台出现的动画选择蘑菇  
watch the movie clip then choose the mushroom

图 12.1



图 12.65



图 13.1



图 13.2



图 13.3

# 目录

<b>第 1 章 Animate 动画制作快速入门</b> .....	1
1.1 预览完成的案例 .....	2
1.2 使用 Animate CC 新建文档 .....	3
1.3 初识 Animate CC 工作区 .....	4
1.4 “库”面板 .....	5
1.5 “舞台”面板 .....	6
1.6 “时间轴”面板 .....	7
1.6.1 重命名、显示或隐藏、锁定和以轮廓显示图层 .....	8
1.6.2 创建新图层 .....	9
1.6.3 移动、管理和删除图层 .....	9
1.6.4 插入帧 .....	10
1.6.5 插入关键帧 .....	10
1.6.6 插入空白关键帧 .....	11
1.7 “属性”面板 .....	11
1.8 “工具”面板 .....	12
1.8.1 初识“工具”面板 .....	12
1.8.2 使用“工具”面板 .....	13
1.9 “动作”面板 .....	15
1.10 “历史记录”面板 .....	16
1.11 预览、保存和发布动画 .....	17
1.11.1 预览动画 .....	17
1.11.2 保存动画 .....	17
1.11.3 发布动画 .....	18
作业 .....	19
<b>第 2 章 Animate 中图形的绘制编辑</b> .....	20
2.1 预览完成的案例 .....	21
2.2 新建文件 .....	22

2.3 绘图工具的使用	22
2.3.1 矩形工具	23
2.3.2 椭圆工具	23
2.3.3 钢笔工具	24
2.3.4 铅笔工具	26
2.3.5 画笔工具	27
2.3.6 线条工具	28
2.4 元件的创建编辑	28
2.4.1 转换元件并增加滤镜	28
2.4.2 创建元件以使用 Deco 工具	29
2.4.3 创建元件多次重复使用	30
2.5 颜色填充	31
2.5.1 纯色填充	31
2.5.2 渐变填充	32
2.6 文字的创建编辑	33
作业	34
<b>第3章 元件的创建与编辑</b>	<b>36</b>
3.1 预览完成的案例	38
3.2 新建动画文件	38
3.3 导入 Photoshop 位图文件	38
3.4 导入 Illustrator 矢量图文件	40
3.5 元件	42
3.5.1 元件的概述	42
3.5.2 元件的类型	42
3.5.3 创建元件	42
3.6 编辑元件	43
3.7 在 3D 空间中定位	44
作业	46
<b>第4章 Animate 动画制作</b>	<b>48</b>
4.1 预览完成的案例	49
4.2 新建文件	50
4.3 素材导入	51
4.4 创建图层和补间动画	51
4.4.1 补间动画的基本概念	52
4.4.2 淡入/淡出效果	52
4.5 动画特效制作	55
4.5.1 添加滤镜	56

4.5.2	拆分动画 .....	57
4.6	3D 旋转运动 .....	59
4.6.1	3D 旋转 .....	60
4.6.2	更改路径 .....	61
4.7	动画预览 .....	63
作业	.....	65
<b>第 5 章</b>	<b>制作形状补间动画和遮罩动画 .....</b>	<b>66</b>
5.1	预览完成的案例 .....	67
5.2	初识形状补间动画 .....	68
5.3	制作形状补间动画 .....	68
5.3.1	新建 Animate 文档 .....	68
5.3.2	新建图层并插入关键帧 .....	69
5.3.3	在关键帧处绘制形状 .....	70
5.3.4	创建补间形状 .....	70
5.3.5	设置“缓动”和“混合”属性 .....	72
5.4	添加更多的形状补间动画 .....	72
5.4.1	绘制更多的补间形状 .....	72
5.4.2	为添加的补间形状创建形状补间动画 .....	74
5.4.3	使用“循环播放”按钮预览动画 .....	74
5.5	美化补间形状 .....	75
5.5.1	使用形状提示 .....	75
5.5.2	使用“颜色”面板 .....	75
5.6	初识遮罩层动画 .....	77
5.7	制作遮罩层动画 .....	77
5.7.1	创建遮罩层 .....	77
5.7.2	创建被遮罩层 .....	78
5.8	为动画添加创意 .....	79
作业	.....	80
<b>第 6 章</b>	<b>“代码片断”面板的运用 .....</b>	<b>82</b>
6.1	预览完成的案例 .....	83
6.2	ActionScript 3.0 概述 .....	84
6.3	初识“代码片断”面板 .....	85
6.4	使用“代码片断”面板添加交互效果 .....	85
6.4.1	事件处理函数 .....	86
6.4.2	场景跳转效果 .....	87
6.4.3	动画移动效果 .....	89
6.4.4	淡入影片剪辑效果 .....	91

6.5	加载外部文本	92
6.6	定时器	94
6.7	为动画添加音频和视频	95
6.7.1	添加背景音乐	95
6.7.2	添加视频	95
6.7.3	添加控制视频播放和暂停的按钮	97
	作业	98
<b>第7章</b>	<b>创建交互式导航</b>	<b>99</b>
7.1	预览完成的案例	101
7.2	关于交互式影片	101
7.3	创建按钮	102
7.3.1	创建按钮元件	102
7.3.2	直接复制按钮元件	104
7.3.3	交换位图	105
7.3.4	放置按钮元件	106
7.3.5	给按钮实例命名	107
7.4	简单了解 ActionScript 3.0 的术语和语法	108
7.4.1	理解脚本术语	108
7.4.2	使用适当的脚本语法	109
7.5	扩充案例的“时间轴”	109
7.6	添加停止动作代码(stop)	110
7.7	为案例的按钮创建事件处理程序	111
7.7.1	为案例添加事件侦听器 and 函数	111
7.7.2	检查语法和格式化代码	113
7.8	创建目标关键帧	114
7.8.1	插入具有不同内容的关键帧	114
7.8.2	使用关键帧上的标签	116
7.9	创建返回事件	117
7.10	在目标位置播放动画	119
7.10.1	使用关键帧上的标签	119
7.10.2	使用 gotoAndPlay 命令	121
7.10.3	停止动画	121
7.11	动画式按钮	122
	作业	124
<b>第8章</b>	<b>Animate 中制作视频课件</b>	<b>125</b>
8.1	预览完成的案例	126
8.2	打开 start 文件	127

8.3	导入声音文件 .....	129
8.3.1	导入按钮声音文件 .....	129
8.3.2	为按钮添加声音 .....	129
8.3.3	添加背景音乐 .....	130
8.3.4	调整声音属性 .....	131
8.4	添加视频 .....	134
8.4.1	使用 FLVPlayback 组件播放视频 .....	134
8.4.2	添加视频特效 .....	135
8.5	使用 Adobe Media Encoder .....	136
8.5.1	面板介绍 .....	136
8.5.2	基本功能 .....	137
	作业 .....	141
<b>第9章</b>	<b>加载和控制外部内容 .....</b>	<b>142</b>
9.1	预览完成的案例 .....	143
9.2	创建遮罩 .....	144
9.3	加载外部内容 .....	146
9.4	删除加载的外部内容 .....	149
	作业 .....	149
<b>第10章</b>	<b>Animate 文本制作 .....</b>	<b>150</b>
10.1	预览完成的案例 .....	151
10.2	了解各类文本 .....	152
10.3	在 CC 中添加文本 .....	153
10.3.1	添加标题文本 .....	153
10.3.2	添加静态内容文本 .....	153
10.3.3	添加垂直文本 .....	156
10.3.4	添加动态文本 .....	156
10.3.5	字体嵌入 .....	157
10.3.6	添加输入文本 .....	158
10.4	在 CS6 中添加 TLF 文本 .....	158
10.4.1	添加标题文本 .....	158
10.4.2	添加 TLF 文本 .....	159
10.4.3	添加垂直文本 .....	162
10.4.4	添加动态文本 .....	163
10.4.5	字体嵌入 .....	163
10.4.6	添加输入文本 .....	164
10.5	添加图片 .....	164
10.5.1	创建百叶窗风格的图片 .....	165

10.5.2	创建补间遮罩图片 .....	167
10.6	添加超链接 .....	169
10.7	运用代码片断添加代码进行交互 .....	170
10.7.1	添加“制作方法”按钮和“具体制作方法”元件的交互 .....	170
10.7.2	加载外部文件 .....	171
作业	.....	174
<b>第 11 章</b>	<b>Animate 课件发布到 HTML5 .....</b>	<b>175</b>
11.1	预览完成的案例 .....	176
11.2	打开 start 文件 .....	177
11.3	使用传统补间 .....	177
11.3.1	制作蝴蝶翅膀扇动的效果 .....	178
11.3.2	应用传统补间 .....	179
11.3.3	修改蝴蝶翅膀实例 .....	179
11.3.4	修补主场景动画 .....	180
11.4	导出到 HTML5 .....	182
11.4.1	理解输出文件 .....	183
11.4.2	发布设置 .....	184
11.5	使用 HTML 代码片断插入 JavaScript 代码 .....	185
作业	.....	187
<b>第 12 章</b>	<b>Flash IK 动画 .....</b>	<b>188</b>
12.1	预览完成的动画并开始制作 .....	189
12.2	IK 动画的基本概念 .....	190
12.3	利用反向运动学制作关节运动 .....	190
12.3.1	定义骨骼 .....	191
12.3.2	插入姿势 .....	193
12.4	约束连接点 .....	194
12.4.1	约束连接点的旋转 .....	194
12.4.2	约束连接点的平移 .....	195
12.5	形状的反向运动学 .....	197
12.5.1	在形状内定义骨骼 .....	197
12.5.2	在元件间定义骨骼 .....	199
12.5.3	元件的命名和复制 .....	200
12.5.4	创建简单的补间动画 .....	202
12.6	主骨架和副骨架的连接 .....	203
12.6.1	全身骨架的创建 .....	203
12.6.2	无缝动画的完成 .....	205
12.7	在动画中替换元件 .....	205
12.7.1	将简单动画制作成元件 .....	205