



● 全视频教学 ● 全彩印刷 ● 超值内容 ● 海量素材

付在霞 编著

# 全视频课堂

中文版

# Animate CC 2017 动画设计与制作

208  
例



## 随书附赠 1DVD 高质量全视频教学

内容涵盖了近千个素材文件、源文件和最终效果文件，以及全书 208 个案例的全部视频教学文件，使读者可以充分享受到专家课堂式讲解，保证了学习质量和学习效率。

✓ 本书内容全面，以提高读者的实际动手能力为出发点，覆盖了中文版 Animate CC 2017 软件的全方位技术与技巧，全书精心安排了 208 个实训案例，由浅入深，由易到难，逐步引导读者系统地掌握软件操作技能和相关行业知识。

✓ 全面介绍软件技术与制作经验的同时，还专门为读者安排了许多知识拓展内容，以方便读者在遇到问题时可以及时得到准确、快速的解答。

✓ 每个案例都经过作者精挑细选，具有很强的典型性和实用性，以及极高的参考价值，读者可以边做边学，从一个新手快速成长为动画制作高手。



北京希望电子出版社  
Beijing Hope Electronic Press  
www.bhp.com.cn



● 全视频教学 ● 全彩印刷 ● 超值内容 ● 海量素材

付在霞 编著

# 全视频课堂

中文版

# Animate CC 2017

# 动画设计与制作

208  
例



## 随书附赠 1DVD 高质量全视频教学

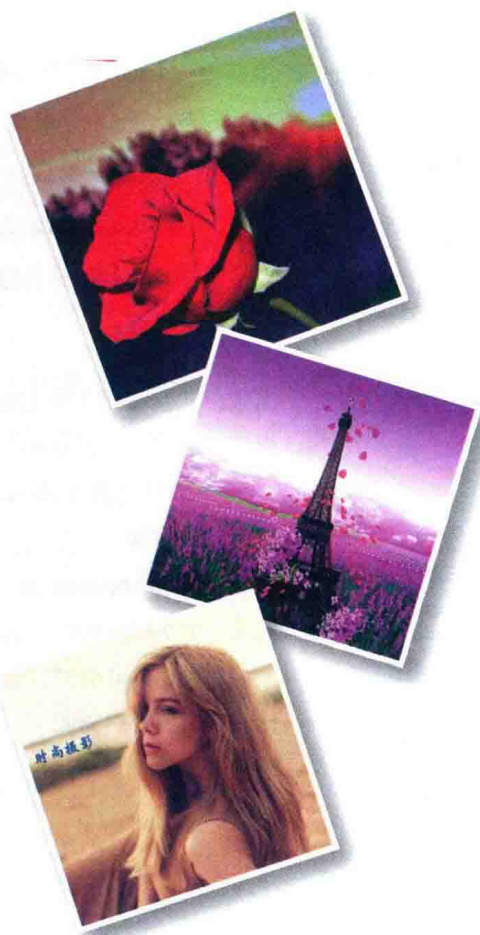
内容涵盖了近千个素材文件、源文件和最终效果文件，以及全书 208 个案例的全部视频教学文件，使读者可以充分享受到专家课堂式讲解，保证了学习质量和学习效率。



✓ 本书内容全面，以提高读者的实际动手能力为出发点，覆盖了中文版 Animate CC 2017 软件的全方位技术与技巧，全书精心安排了 208 个实训案例，由浅入深，由易到难，逐步引导读者系统地掌握软件操作技能和相关行业知识。

✓ 全面介绍软件技术与制作经验的同时，还专门为读者安排了许多知识拓展内容，以方便读者在遇到问题时可以及时得到准确、快速的解答。

✓ 每个案例都经过作者精挑细选，具有很强的典型性和实用性，以及极高的参考价值，读者可以边做边学，从一个新手快速成长为动画制作高手。



北京希望电子出版社  
Beijing Hope Electronic Press  
www.bhp.com.cn

## 内 容 简 介

本书由浅入深、循序渐进地介绍了中文版 Animate CC 2017 的使用方法和操作技巧。

全书共 16 章,包括中文版 Animate CC 2017 的基础操作、基本图形绘制与编辑、导入素材文件、色彩工具的使用、文本的创建与编辑、元件、库和实例、制作简单的动画、交互式动画、动画作品的输出和发布、简单动画、文字动画、交互式动画、项目指导—商业卡通形象绘制、项目指导—贺卡的设计与制作、项目指导—网站片头制作、项目指导—商业动画制作等内容。

本书内容详实,结构清晰,语言流畅,实例分析透彻,操作步骤简洁实用,各章内容均围绕综合实例展开介绍,内容涉及的每个案例都配有相应的视频教学,便于读者快速掌握和提高 Animate CC 2017 的使用水平。

本书不仅可以作为大中专院校数字媒体艺术、广告动画设计制作等相关专业的教材,也可作为社会各类动画设计培训班的教材使用。本书适合 Animate CC 2017 初、中级读者,以及从事网络动画、贺卡、片头、游戏、广告开发等工作的读者阅读自学之用。

## 图书在版编目(CIP)数据

---

中文版 Animate CC 2017 动画设计与制作 208 例 : 全  
视频课堂 / 付在霞编著. -- 北京 : 北京希望电子出版  
社, 2019.1

ISBN 978-7-83002-598-4

I. ①中… II. ①付… III. ①超文本标记语言—程序  
设计 IV. ①TP312.8

---

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2018)第 250076 号

出版: 北京希望电子出版社  
地址: 北京市海淀区中关村大街 22 号  
      中科大厦 A 座 10 层  
邮编: 100190  
网址: www.bhp.com.cn  
电话: 010-82620818 (总机) 转发行部  
      010-82626237 (邮购)  
传真: 010-62543892  
经销: 各地新华书店

封面: 深度文化  
编辑: 全 卫  
校对: 刘 伟  
开本: 889mm×1194mm 1/16  
印张: 22 (全彩印刷)  
字数: 696 千字  
印刷: 北京博图彩色印刷有限公司  
版次: 2019 年 3 月 1 版 1 次印刷

定价: 89.00 元 (配 1 张 DVD 光盘)



# 前言 PREFACE

网站作为新媒介，其最大魅力在于可以真正实现动感交互，在网页中添加Animate动画是网页设计的重要内容。Animate具有强大的交互功能和人性化风格，吸引了越来越多的用户。Animate是二维动画软件，可生成用于设计和编辑的Animate文档，格式为FLA，以及用于播放的Animate文档，格式为SWF。其生成的影片占用的存储空间较小，是用于网页播放的矢量动画文件最常采用的格式。

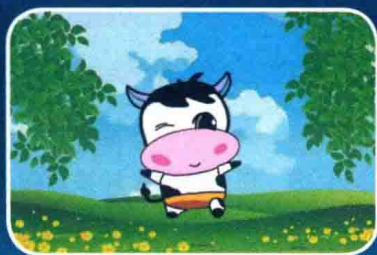
本书以认知规律为指导思想，在充分考虑了初学者需要的同时，系统全面地讲解了利用Animate CC 2017进行设计和创作的技能与方法。全书共16章，包括Animate CC 2017的基础操作、基本图形绘制与编辑、导入素材文件、色彩工具的使用、文本的创建与编辑、元件、库和实例、制作简单的动画、交互式动画、动画作品的输出和发布、简单动画、文字动画、交互式动画、项目指导—商业卡通形象绘制、项目指导—贺卡的设计与制作、项目指导—网站片头制作、项目指导—商业动画制作等。

全书知识体系完整，将日常生活和工作中最为广泛应用的内容作为重点，结合实例讲解、分析功能，使功能和实例达到完美的结合。本书中综合实例的练习章节，可以帮助读者巩固和灵活掌握相关知识点，提高读者的实际应用能力。本书由作者多年积累的经验总结和实践技巧编写而成，每一章内容都围绕综合实例进行介绍，便于提高和拓宽读者对Animate CC 2017基本功能的掌握与应用。能够帮助读者提高学习效率，同时提升解决问题的能力。

本书疏漏之处在所难免，恳请读者和专家批评指正。

本书由潍坊工商职业学院的付在霞编写。由于本书工作量巨大，参与本书编写及内容整理、视频录制的还有：朱晓文、李少勇、刘蒙蒙、陈月娟、陈月霞、刘希林、黄健、刘希望、黄永生、田冰、张锋、相世强、王强、牟艳霞、李玉霞、唐琳等老师，在此一并表示感谢。

编著者



# 目录 CONTENTS

## 第1章 Animate CC 2017的基础操作

实训练习001	启动Animate CC 2017.....	1
实训练习002	退出Animate CC 2017.....	1
实训练习003	新建文件.....	2
实训练习004	设定文件背景颜色.....	3
实训练习005	设定动画播放速率.....	3
实训练习006	打开文件.....	4
实训练习007	保存文件.....	6
实训练习008	打开/隐藏标尺.....	6
实训练习009	修改标尺单位.....	7
实训练习010	添加/删除辅助线.....	7
实训练习011	移动/对齐辅助线.....	7
实训练习012	设置辅助线参数.....	8
实训练习013	显示/隐藏网格.....	8
实训练习014	对齐网格.....	8

## 第2章 基本图形绘制与编辑

实训练习015	使用选择工具.....	9
实训练习016	使用部分选取工具.....	10
实训练习017	缩放对象.....	10
实训练习018	旋转和倾斜对象.....	11
实训练习019	封套变形对象.....	11
实训练习020	组合对象和分离对象.....	12
实训练习021	对象的对齐.....	12
实训练习022	等间隔分布按钮.....	14
实训练习023	线条工具.....	14
实训练习024	钢笔工具.....	15
实训练习025	矩形工具.....	16
实训练习026	椭圆工具.....	18
实训练习027	绘制卡通猫.....	19
实训练习028	套索工具.....	21

实训练习029	缩放工具.....	21
实训练习030	手形工具.....	22
实训练习031	任意变形工具.....	22
实训练习032	删除线条.....	23
实训练习033	扭曲线条.....	23
实训练习034	分割线条.....	23
实训练习035	平滑曲线.....	24
实训练习036	伸直曲线.....	24
实训练习037	优化曲线.....	25
实训练习038	扩展填充.....	25
实训练习039	缩小填充.....	26
实训练习040	柔化填充边缘.....	26

## 第3章 导入素材文件

实训练习041	导入位图.....	27
实训练习042	压缩位图.....	27
实训练习043	导入音频文件.....	28
实训练习044	导出图像文件.....	30
实训练习045	导出图像序列文件.....	31
实训练习046	导出SWF影片.....	32

## 第4章 色彩工具的使用

实训练习047	打开【颜色】面板.....	33
实训练习048	复制颜色.....	34
实训练习049	导出调色板.....	34
实训练习050	加载调色板.....	34
实训练习051	保存默认色板.....	35
实训练习052	使用笔触颜色按钮选取颜色.....	35
实训练习053	使用填充颜色按钮选取颜色.....	36
实训练习054	使用滴管工具选取颜色.....	36
实训练习055	使用颜料桶工具填充图形.....	36
实训练习056	使用墨水瓶工具描边图形.....	36

实训练习057	使用滴管工具填充颜色	37
实训练习058	使用渐变变形工具修改填充颜色	37
实训练习059	使用【笔触颜色】按钮填充颜色	38
实训练习060	使用【填充颜色】按钮填充颜色	38
实训练习061	使用【黑白】按钮填充颜色	38
实训练习062	使用【属性】面板填充颜色	39
实训练习063	使用【颜色】面板填充颜色	39
实训练习064	使用【样本】面板填充颜色	40
实训练习065	线性渐变填充	40
实训练习066	径向渐变填充	40
实训练习067	位图填充	41

## 第5章 文本的创建与编辑

实训练习068	文本的编辑	42
实训练习069	修改文本	43
实训练习070	分离文本	43
实训练习071	创建文本	44
实训练习072	创建点文本	45
实训练习073	创建段落文本	46
实训练习074	创建静态文本	46
实训练习075	创建滚动文本	46
实训练习076	创作文本对象	47
实训练习077	设置字体	48
实训练习078	设置字号	49
实训练习079	设置文本样式	49
实训练习080	设置文本的颜色	50
实训练习081	设置文本上标	50
实训练习082	设置文本下标	51
实训练习083	设置文本缩进	51
实训练习084	设置文本的行距	52
实训练习085	设置文本边距	53
实训练习086	左对齐文本	53
实训练习087	右对齐文本	54
实训练习088	居中对齐文本	54
实训练习089	两端对齐文本	55
实训练习090	缩放文本	55
实训练习091	旋转文本	56
实训练习092	倾斜文本	56
实训练习093	将文本转换为图形	57
实训练习094	交集图形对象	57
实训练习095	联合图形对象	57
实训练习096	打孔图形对象	57
实训练习097	切换文本类型	58
实训练习098	查找和替换文本	58
实训练习099	填充打散文本	59
实训练习100	设置文本超链接	60

实训练习101	添加滤镜效果	61
---------	--------	----

## 第6章 元件、库和实例

实训练习102	创建图形元件	65
实训练习103	将已有图片转换为图形元件	66
实训练习104	创建影片剪辑元件	66
实训练习105	创建按钮元件	68
实训练习106	使用按钮元件	71
实训练习107	将已有对象转换为影片剪辑元件	72
实训练习108	复制元件	73
实训练习109	删除元件	74
实训练习110	在当前位置编辑元件	75
实训练习111	在新窗口中编辑元件	75
实训练习112	在元件编辑模式下编辑元件	75
实训练习113	设置元件属性	76
实训练习114	查看库项目	76
实训练习115	移出文件夹中的元件	77
实训练习116	调用其他库元件	77
实训练习117	创建实例	77
实训练习118	编辑位图属性	77
实训练习119	库元件的综合使用	78
实训练习120	为实例交换元件	79
实训练习121	设置颜色样式	80
实训练习122	改变实例的透明度	80
实训练习123	搜索库元件	80
实训练习124	给实例指定元件	81

## 第7章 制作简单的动画

实训练习125	导入逐帧动画	83
实训练习126	创建逐帧动画	85
实训练习127	创建位移动画	88
实训练习128	创建旋转动画	89
实训练习129	创建形状渐变动画	92
实训练习130	创建颜色渐变动画	95
实训练习131	创建遮罩层动画	96
实训练习132	创建被遮罩层动画	98
实训练习133	创建传统运动引导层动画	100
实训练习134	创建新型引导动画	101

## 第8章 交互式动画的制作

实训练习135	制作气球飘动画	103
实训练习136	制作下雨效果	104
实训练习137	生长的向日葵	106
实训练习138	散点遮罩动画	108
实训练习139	电视动画片	110
实训练习140	太阳动画	111

实训练习141	旋转的花朵	112
实训练习142	水面波纹动画	115
实训练习143	谢幕动画	117
实训练习144	数字倒计时动画	119
实训练习145	律动的音符	120
实训练习146	电视多屏幕动画	121
实训练习147	制作树木生长动画	123
实训练习148	卷轴动画	124
实训练习149	图片切换遮罩动画	127

## 第9章 动画作品的输出和发布

实训练习150	测试Animate作品	131
实训练习151	优化Animate作品	132
实训练习152	导出动画文件	133
实训练习153	发布为swf文件	134

## 第10章 简单动画

实训练习154	制作飘动的云彩	137
实训练习155	制作引导线心形动画	139
实训练习156	制作流星雨动画	142
实训练习157	制作聊天动画	144
实训练习158	制作下雨动画效果	148
实训练习159	飘雪动画	150
实训练习160	蝴蝶飞舞动画	151
实训练习161	疯狂的兔子	154
实训练习162	制作汽车行驶动画	158

## 第11章 文字动画

实训练习163	制作碰撞文字	160
实训练习164	制作变形文字动画	162
实训练习165	圆角矩形工具	164
实训练习166	制作闪光文字动画	168
实训练习167	制作滚动文字	169
实训练习168	制作打字效果	170
实训练习169	制作花纹旋转文字	176
实训练习170	制作放大文字动画	180
实训练习171	制作风吹文字动画	182
实训练习172	波光粼粼的文字	184
实训练习173	立体文字	186

## 第12章 交互式动画

实训练习174	制作按钮动画	189
实训练习175	制作星光闪烁效果	191

实训练习176	制作按钮切换图片效果	193
实训练习177	制作导航栏动画效果	194
实训练习178	制作图片切换动画效果	196
实训练习179	制作放大镜效果	198
实训练习180	按钮切换背景颜色	199

## 第13章 项目指导—卡通对象的绘制

实训练习181	绘制卡通汽车	202
实训练习182	绘制万圣节南瓜头	203
实训练习183	绘制卡通长颈鹿	204
实训练习184	绘制卡通螃蟹	207
实训练习185	绘制卡通奶牛	209
实训练习186	绘制卡通木板	213
实训练习187	绘制柠檬	215
实训练习188	绘制可爱蘑菇	218
实训练习189	绘制卡通仙人球	221
实训练习190	绘制卡通动物	224
实训练习191	绘制苹果	227
实训练习192	绘制卡通星空	229

## 第14章 项目指导—贺卡的设计与制作

实训练习193	制作友情贺卡	232
实训练习194	制作父亲节贺卡	242
实训练习195	制作母亲节贺卡	249
实训练习196	情人节贺卡	258
实训练习197	祝福贺卡	267

## 第15章 项目指导—网站片头制作

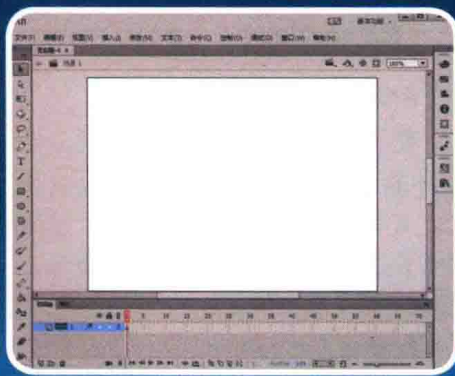
实训练习198	网页导航栏	275
实训练习199	公益广告	279
实训练习200	制作宠物网站动画	283
实训练习201	制作购物网站动画	290
实训练习202	网页开始动画	293
实训练习203	制作低碳环保宣传动画	303

## 第16章 项目指导—商业广告制作

实训练习204	制作旅游宣传广告	309
实训练习205	制作家居宣传广告	315
实训练习206	环保广告	322
实训练习207	房地产广告	326
实训练习208	制作装饰公司宣传广告	333

# 第 1 章 Animate CC 2017 的基础操作

Animate是一款集动画创作与应用程序开发于一身的创作软件，本章主要介绍Animate的基础操作，包括启动/退出Animate CC 2017、新建文件、添加/删除辅助线和对齐网格参数等操作。



## 实训练习001 启动Animate CC 2017

本实例将讲解通过开始菜单启动Animate CC 2017软件。

素材:	无
场景:	无
视频:	视频教学   Cha01   实训练习001 启动Animate CC 2017.MP4

① 选择【开始】|【所有程序】|【Adobe Animate CC 2017】命令，如图1-1所示。



图 1-1 启动Animate CC 2017

② 选择命令后显示启动程序的启动界面，如图1-2所示。



图 1-2 Animate CC 2017 的启动界面

③ 程序加载完成后，进入程序的欢迎界面，如图1-3所示。

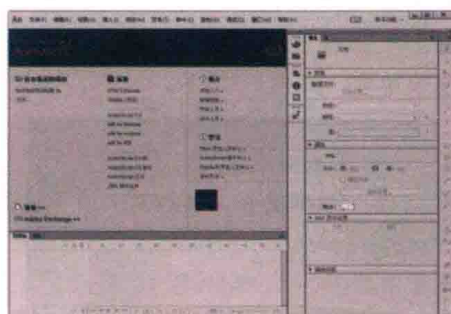


图 1-3 Animate CC 2017 的欢迎界面

**提示**  
在Adobe Animate CC 2017命令上右击鼠标，在弹出的快捷菜单中选择【发送到】|【桌面快捷方式】命令，在桌面上创建Animate CC的快捷方式，用户只需双击桌面上的快捷方式图标即可启动Animate CC 2017。

## 实训练习002 退出Animate CC 2017

本实例将讲解使用【退出】命令退出Animate CC 2017软件。

素材:	无
场景:	无
视频:	视频教学   Cha01   实训练习002 退出Animate CC 2017.MP4

① 进入Animate CC 2017软件欢迎界面界面后，在菜单栏中选择【文件】|【退出】命令，如图1-4所示。



图 1-4 关闭软件

② 单击【退出】命令后即可退出软件。

### 提示

用户还可以在程序窗口左上角的图标上右击鼠标，在弹出的快捷菜单中选择【关闭】命令，即可关闭软件。或单击程序窗口右上角的【关闭】按钮。此外，按Alt+F4组合键、按Ctrl+Q组合键等操作均可退出Animate CC 2017。

### 知识链接

#### Animate 动画的应用领域

使用Animate 制作动画的优点是动画品质高、体积小、互动功能强大，目前广泛应用于网页设计、动画制作、多媒体教学软件、游戏设计、企业介绍等诸多领域。

##### 1. 宣传广告动画

宣传广告动画无疑是Animate 应用最广泛的一个领域。由于在新版Windows操作系统中已经预装了Animate 插件，使得Animate 在这个领域的发展非常迅速，已经成为大型门户网站广告动画的主要形式。目前新浪、搜狐等大型门户网站都很大程度地使用了Animate 动画，如图1-5所示就是网站中的Animate 广告动画。



图1-5 宣传广告

##### 2. 产品功能演示

可以借助使用Animate 制作演示片让人们了解新开发出来的产品，以便使人们更多了解新产品的功能，并能全面地展示产品的特点，如图1-6所示为演示动画。



图1-6 演示动画

##### 3. 教学课件

Animate 是一个完美的非常类型的教学课件开发软件——它操作简单、输出文件体积小，而且交互性很强，非常便于教学互动。

##### 4. 音乐MTV

自从有了Animate，在网络上播放MTV就成为可能。由于Animate 支持MP3音频，而且能边下载边播放，大大节省了下载的时间和所占用的宽带，因此迅速在网上火爆起来。

##### 5. 故事片

提到故事片，相信大家可以举出一大堆经典的Animate 故事片，如三国系列、春水系列、流氓兔系列等。搞笑是它们的一贯作风，要达到这种水平手绘是少不了的，需多加修炼。如图1-7所示的是“江湖梦”故事。

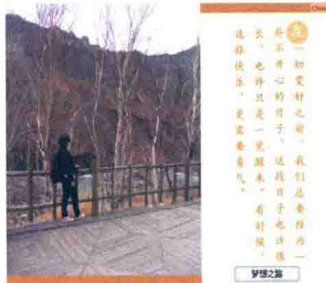


图1-7 故事片

##### 6. 网站导航

由于Animate 能够响应鼠标单击、双击等事件，因此很多网站利用这一特点制作出具有独特风格的导航条，如图1-8所示。



图1-8 导航界面

##### 7. 网站片头

追求完美的设计者往往希望自己的网站能让浏览者过目不忘，于是就出现了炫目的网站片头。现在几乎所有的个人网站或设计类网站都有网站片头动画，如图1-9所示。



图1-9 网站片头

##### 8. 游戏

提起Animate游戏，就不能不提“小小”，小小工作室制作了很多非常优秀的作品，如图1-10所示。

其实Animate 的功能远远不止这些，但是这些足以帮助我们从事很多具有挑战性的工作，同时从中获得创作的乐趣。



图1-10 小游戏

### 实训练习003

#### 新建文件

本实例将讲解如何新建文件。

素材:	无
场景:	无
视频:	视频教程   Cha01   实训练习003 新建文件.MP4

① 启动Animate CC 2017应用程序，在菜单栏中选择【文件】|【新建】命令，如图1-11所示。



图1-11 选择新建

② 弹出【新建文档】对话框，在【常规】选项卡的【类型】列表框中选择(ActionScript 3.0)选项，单击【确定】按钮，如图1-12所示。

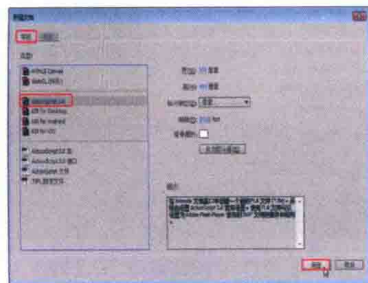


图1-12 【新建文档】对话框

③ 此时就可以创建一个文件类型为ActionScript 3.0的空白文件，如图1-13所示。

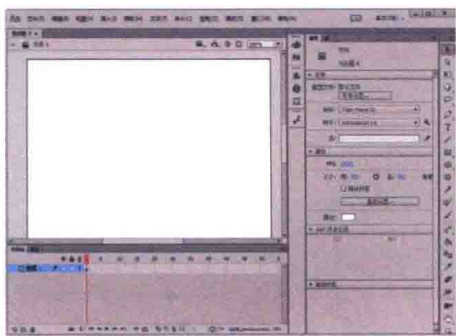


图1-13 创建的文件

### 提示

用户也可以启动Animate CC 2017应用程序，在欢迎界面的【新建】选项卡中选择【Animate 文件（ActionScript 3.0）】选项。或者使用快捷键，按Ctrl+N组合键来创建新的空白文件。

### 知识链接

#### 设定文件大小

本实例将讲解通过在【属性】面板中设置文件的大小。

(1) 启动软件并随意新建文件，在工具箱中单击【属性】按钮，打开【属性】面板，展开【属性】选项组，如图1-14所示。

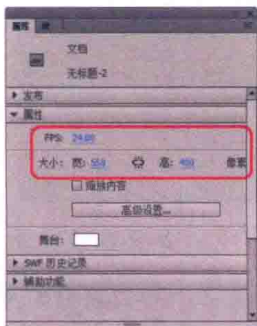


图1-14 【属性】面板

(2) 在【大小】后面的数值处单击，即可激活文本框，如图1-15所示。

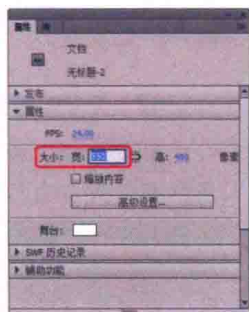


图1-15 激活文本框

(3) 在文本框中输入新的数值，按回车键即可确认该操作，改变舞台的大小。如图1-16所示。

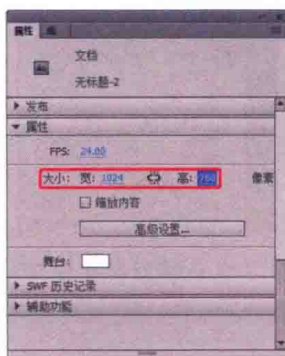


图1-16 属性面板

### 实训练习004 设定文件背景颜色

素材:	无
场景:	无
视频:	视频教学   Cha01   实训练习004 设定文件背景颜色.MP4

① 单击【属性】面板中的【舞台】后面的颜色框，如图1-17所示。

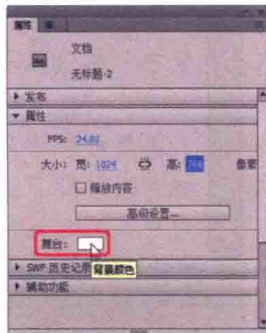


图1-17 单击【舞台】后面的颜色框

② 弹出一个拾色器，将光标移到喜欢的色块上并单击即可，如图1-18所示。

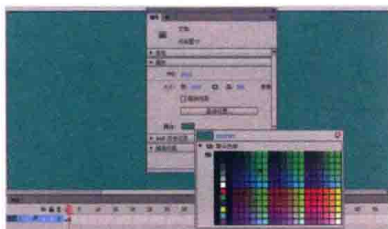


图1-18 拾色器

### 实训练习005 设定动画播放速率

下面将讲解如何设定动画播放速率。可在【时间轴】面板中设置动画播放速率。

素材:	无
场景:	无
视频:	视频教学   Cha01   实训练习005 设定动画播放速率.MP4

① 在菜单栏中选择【修改】|【文档】命令，如图1-19所示。

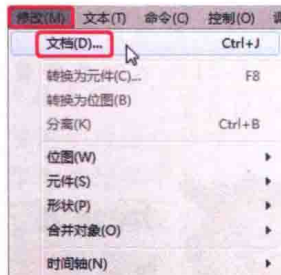


图1-19 选择【文档】命令

② 打开【文档设置】对话框，设置动画播放速率，如图1-20所示。利用它可以调整动画的播放速度，也就是每秒内能播放的帧数。帧频率太小，会使动画看起来不连贯；帧频率太快，又会使动画的细节变得模糊。一般在网页上，12帧/秒（fps）通常都能收到很好的效果。由于整个Animate文档只有一个帧频率，因此在创建动画之前就应当设定好帧频率。

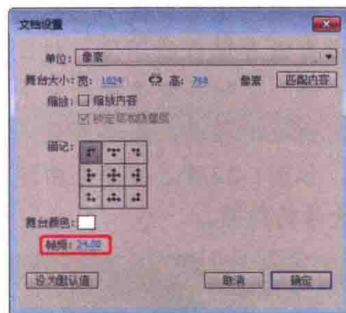


图1-20 【文档设置】对话框

### 知识链接

#### 矢量图形和位图图像

计算机对图像的处理方式有矢量图形和位图图像两种。在Animate中用绘图工具绘制的是量图形，而在使用Animate时会接触到矢量图形和位图图像两种，并会经常交叉使用。

#### 1. 矢量图形

矢量图形是用包含颜色和位置属性的点和线来描述的图像。以直线为例，它利用两端的端点坐标和粗细、颜色来表示直线，因此无论怎样放大图像，都不会影响画质，依旧保持其原有的清晰度。通常情况下，矢量图

形的文件所占空间要比位图图像的所占空间小，但是如果对于构图复杂的图像来说，矢量图形的文件所占空间比位图图像的体积还要大。另外，矢量图形具有独立的分辨率，它可以以不同的分辨率显示和输出，即可以在不损失图像质量的前提下，以各种各样的分辨率显示在输出设备中。如图1-21所示的是矢量图形及其放大后的效果。



图1-21 矢量图形

### 2. 位图图像

位图图像是通过像素点来记录图像的。许多不同色彩的点组合在一起后，就形成了一幅完整的图像。位图图像存在的方式及所占空间的大小是由像素点的数量来控制的。图像点越多，即分辨率越大，图像所占空间也越大。位图图像能够弥补矢量图形的缺陷，精确地记录图像丰富的色调，可以逼真地表现自然图像。对位图进行放大时，实际是对像素的放大，因此放大到一定程度，就会出现马赛克现象。如图1-22所示的是位图图像及其放大后的效果。

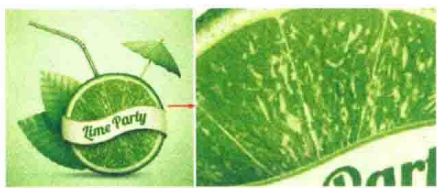


图1-22 位图图像

## 实训练习006 打开文件

下面将讲解打开文件的方法。

素材:	素材 Cha01 卡通女孩.fla
场景:	无
视频:	视频教学 Cha01 实训练习006 打开文件.MP4

① 启动Animate CC 2017后，选择菜单栏中的【文件】|【打开】命令，如图1-23所示。

② 弹出【打开】对话框，打开配套光盘中的素材|Cha01|卡通女孩.fla文件，如图1-24所示，单击【打开】按钮即可。



图1-23 选择【打开】命令

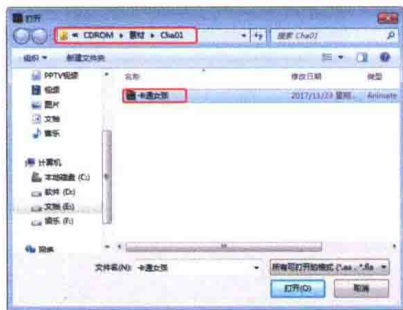


图1-24 选择要打开的素材

③ 打开素材文件后的效果如图1-25所示。



图1-25 打开的素材文件

## 知识链接

Animate CC 2017的操作界面

在打开的开始页面中选择【创建】栏下的【Action Script 3.0】，即可创建一个空白文档，打开的界面如图1-26所示。

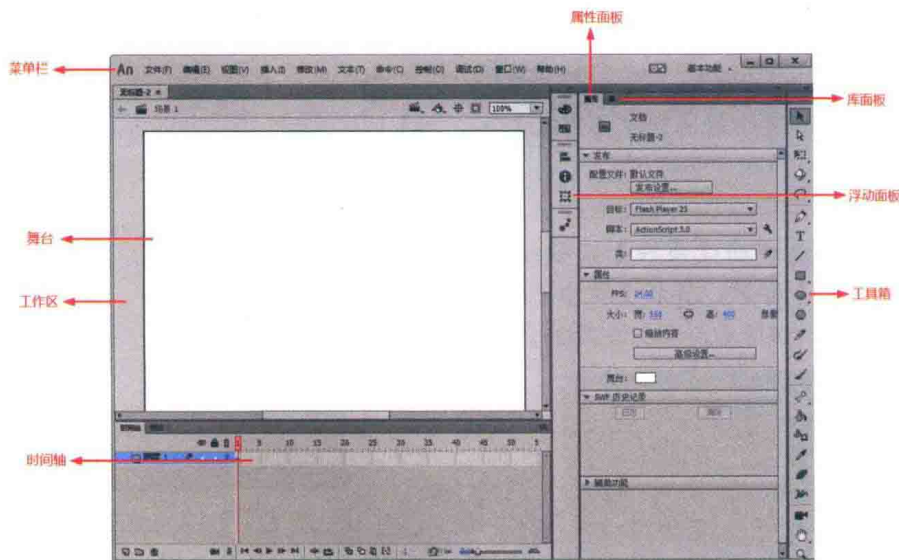


图1-26 创建一个空白文档

1. Animate CC 2017启动后的开始页  
启动Animate CC 2017软件之后，首先出现Animate CC 2017的开始界面，如图1-27所示。



图1-27 开始界面

一般情况下都会选择新建一个空白的【Action Script 3.0】空白文档，新建后的界面如图1-28所示。

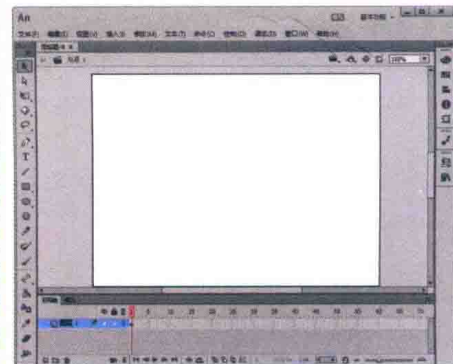


图1-28 空白文档

## 2. 菜单栏

与许多应用程序一样, Animate CC 2017的菜单栏包含了绝大多数通过窗口和面板可以实现的功能。尽管如此, 某些功能还是只能通过菜单或者相应的快捷键才可以实现。图1-29所示为Animate CC 2017的菜单栏。



图1-29 菜单栏

- **【文件】**: 该菜单主要用于一些基本的文件管理操作, 如新建、保存、打印等, 也是最常用和最基本的一些功能。
- **【编辑】**: 该菜单主要用于进行一些基本的编辑操作, 如复制、粘贴、选择及相关设置等, 它们都是动画制作过程中很常用的命令组。
- **【视图】**: 该菜单中的命令主要用于屏幕显示的控制, 如缩放、网格、各区域的显示与隐藏等。
- **【插入】**: 该菜单提供的多为插入命令, 例如, 向库中添加元件、在动画中添加场景、在场景中添加层、在层中添加帧等操作, 都是制作动画时所需的命令组。
- **【修改】**: 该菜单中的命令主要用于修改动画中各种对象的属性, 如帧、层、场景, 甚至动画本身等, 这些命令都是进行动画编辑时必不可少的重要工具。
- **【文本】**: 该菜单提供处理文本对象的命令, 如字体、字号、段落等文本编辑命令。
- **【命令】**: 通过**【命令】**菜单可自动处理任务。
- **【控制】**: 该菜单相当于Animate CC 2017电影动画的播放控制器, 通过其中的命令可以直接控制动画的播放进程和状态。
- **【调试】**: 该菜单提供了影片脚本的调试命令, 包括跳入、跳出、设置断点等。
- **【窗口】**: 该菜单提供了Animate CC 2017所有的工具栏、编辑窗口和面板的选择方

式, 是当前界面形式和状态的总控制器。

- **【帮助】**: 该菜单包括了丰富的帮助信息、教程和动画示例, 是Animate CC 2017提供的帮助资源的集合。

## 3. 时间轴

**【时间轴】**面板由显示影片播放状况的帧和表示阶层的图层组成, 如图1-30所示。**【时间轴】**面板是Animate中最重要的部分, 它控制着影片播放和停止等操作。Animate动画的制作方法一般的动画一样, 将每帧画面按照一定的顺序和速度播放, 反映这一过程的正是时间轴。图层可以理解为将各种类型的动画以层级结构重放的空间。如果要制作包括多种动作或特效、声音的影片, 就要建立放置这些内容的图层。



图1-30 时间轴

## 4. 工具箱

工具箱包括一套完整的Animate图形创作工具, 与Photoshop等其他图像处理软件的绘图工具非常类似, 其中放置了编辑图形和文本的各种工具, 利用这些工具可以进行绘图、选取、喷涂、修改及编排文字等操作, 有些工具还可以改变查看工作区的方式。选择某一工具时, 其对应的附加选项也会在工具箱下面的位置出现, 附加选项的作用是改变相应工具对图形处理的效果。图1-31所示为工具箱Animate CC中的工具箱。



图1-31 工具箱

## 5. 舞台和工作区

舞台是用户在创作时观看自己作品的场所, 也是用户进行编辑、修改动画中的对象的场所。对于没有特殊效果的动画, 在舞台上也可以直接播放, 而且最后生成的swf格式的文件中播放的内容也只限于在舞台上出现的对象, 其他区域的对象不会在播放时出现。

工作区是舞台周围的所有灰色区域, 通常用于动画的开始和结束点的设置, 即动画过程中对象进入舞台和退出舞台时的位置设置。工作区中的对象除非在某个时刻进入舞台, 否则不会在影片的播放中看到。

舞台是Animate CC 2017中最主要的可编辑区域, 在舞台中可以直接绘图或者导入外部图形文件进行编辑, 再把各个独立的帧合成在一起, 以生成最终的电影作品。与电影胶片一样, Animate影片也按时间长度划分为帧。舞台是创作影片中各帧的内容的区域, 可以在其中直接勾画插图, 也可以在舞台中安排导入的插图。

舞台和工作区的分布如图1-32所示, 中间白色部分为舞台, 周围灰色部分为工作区。

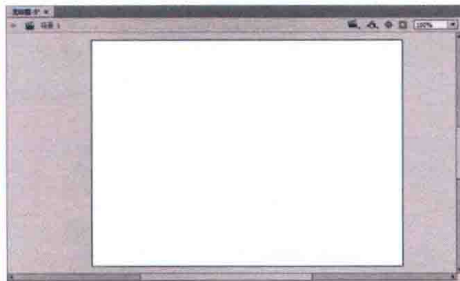


图1-32 舞台和工作区

## 6. 属性面板

**【属性】**面板中的内容不是固定的, 它会随着选择对象的不同而显示不同的设置项, 如图1-33所示。

例如, 选择绘图工具时的**【属性】**面板和选择工作区中的对象或选择某一帧时的**【属性】**面板都提供与其相应的选项。因此用户可以在不打开面板的状态下, 方便地设置或修改各属性值。灵活应用**【属性】**面板既可以节约时间, 还可以减少面板个数, 提供足够大的操作空间。

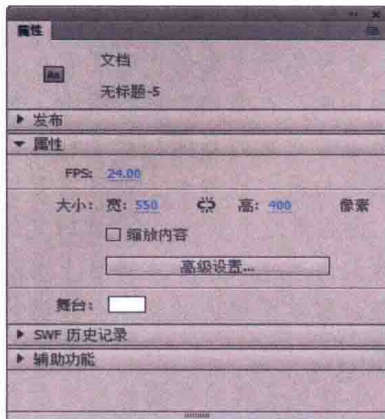


图1-33 【属性】面板

## 实训练习007 保存文件

动画完成后需要将动画文件保存起来。

素材:	无
场景:	场景 Cha01 卡通女孩.fla
视频:	视频教学 Cha01 实训练习007 保存文件.MP4

① 在菜单栏中选择【文件】|【另存为】命令，如图1-34所示。



图1-34 选择【另存为】命令

② 在弹出的对话框中为其指定一个准确的存储路径，文本框中输入文件名。单击【保存】按钮将文件保存起来。保存文件的扩展名为.fla，如图1-35所示。

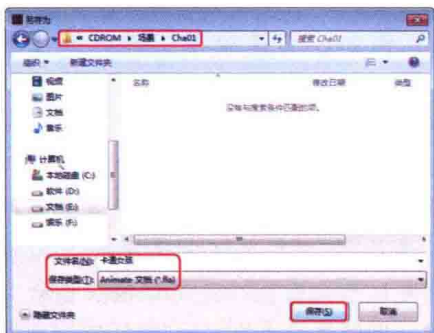


图1-35 【另存为】对话框

### 提示

大多数情况下，生成的复合形状采用最上层对象的属性，如填色、描边、透明度、图层等，但在减去形状时，将删除前面的对象，生成的形状将采用最下层对象的属性。

### 知识链接

#### 测试文件

打开一个Animate影片文件后，按Enter键，或者在菜单栏中选择【控制】|【播放】命令，如图1-36所示，可以播放该影片。在播放影片的过程中，会发现在时间轴窗口上有一个红色的播放头从左向右移动。



图1-36 选择【播放】命令

若需要测试整个影片，则选择菜单栏中的【控制】|【测试】命令，如图1-37所示，或者按Ctrl+Enter组合键，Animate CC 2017会调用播放器来测试整个影片，临时关闭工作区和时间轴面板，测试完成后，要返回源文件，单击播放器的【关闭】按钮即可。

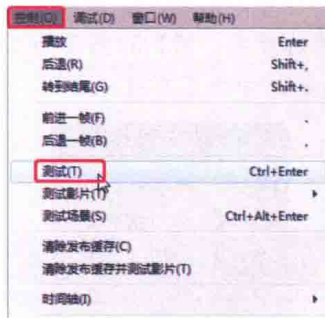


图1-37 选择测试影片

## 实训练习008 打开/隐藏标尺

在菜单栏中选择【视图标尺】命令可以打开/隐藏标尺。

素材:	素材 Cha01 狼.fla
场景:	无
视频:	视频教学 Cha01 实训练习008 打开/隐藏标尺.MP4

① 打开随书配套资源中的素材|Cha01|狼.fla文件，在菜单栏中选择【视图】|【标尺】命令，如图1-38所示。

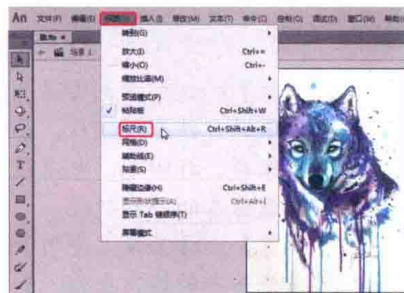


图1-38 选择标尺

② 此时显示标尺，如图1-39所示。

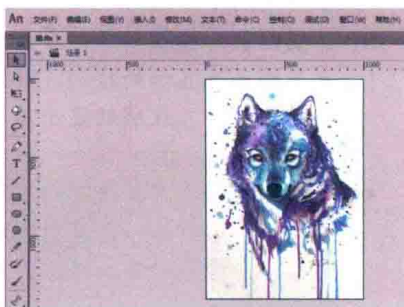


图1-39 显示标尺

③ 隐藏标尺和打开标尺是相同的方法，在菜单栏中选择【视图】|【标尺】命令，如图1-40所示。

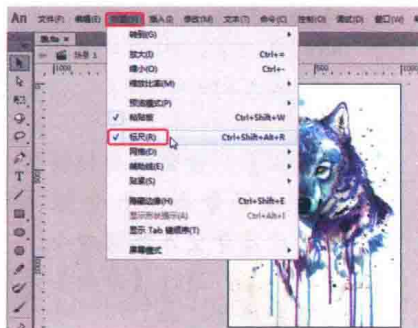


图1-40 选择标尺

④ 此时隐藏标尺，如图1-41所示。

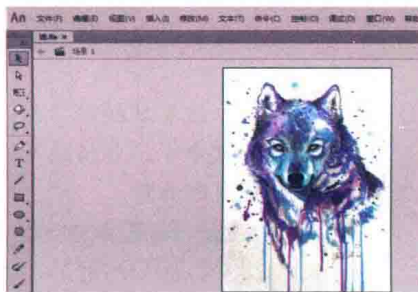


图1-41 隐藏标尺

## 提示

可以按Shift+Ctrl+Alt+R组合键来显示(隐藏)标尺。

## 实训练习009 修改标尺单位

本实例将讲解如何修改标尺单位。

素材:	无
场景:	无
视频:	视频教学   Cha01   实训练习009 修改标尺单位.MP4

① 标尺的默认单位是像素,用户可以通过在菜单栏上选择【修改】|【文档】命令修改,如图1-42所示。

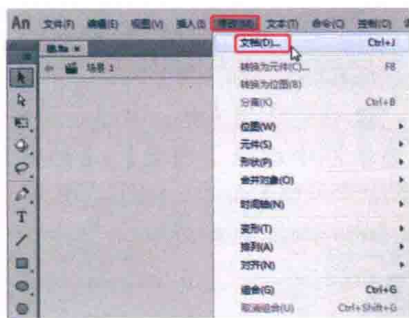


图1-42 选择【文档】命令

② 在弹出的【文档设置】对话框的【单位】下拉列表中选择相应选项,来指定文档的标尺度量单位,如图1-43所示。



图1-43 文档设置

## 实训练习010 添加/删除辅助线

本实例将讲解通过在标尺中拖出辅助线以显示辅助线,通过【清除辅助线】命令删除辅助线的方法。

素材:	无
场景:	无
视频:	视频教学   Cha01   实训练习010 添加删除辅助线.MP4

① 启动软件后随意创建一个文件,在菜单栏中选择【视图】|【标尺】命令,打开标尺后,将鼠标指针放在文档左侧的纵向标尺上,按住鼠标左键,这时光标变为如图1-44所示的状态。

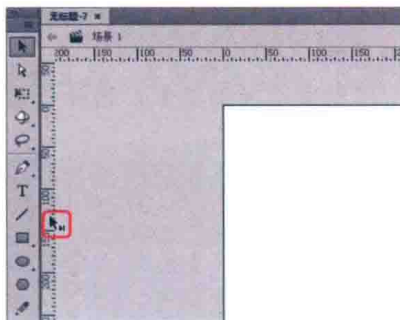


图1-44 光标状态

② 这时拖动鼠标到舞台后松开,将在舞台上出现一条纵向的辅助线,如图1-45所示。

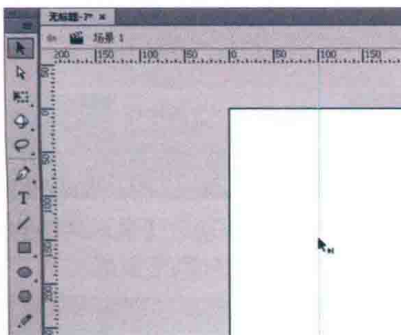


图1-45 纵向的辅助线

③ 按照这种方法,可以在顶部的标尺上拖拽出横向的辅助线,如图1-46所示。

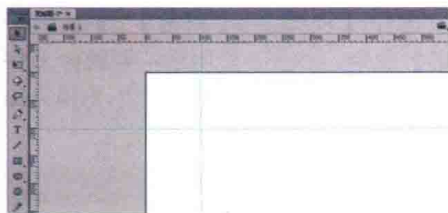


图1-46 拖拽出横向的辅助线


## 提示

如果要删除辅助线,在菜单栏中选择【视图】|【辅助线】|【清除辅助线】命令,即可将辅助线删除。

## 实训练习011 移动/对齐辅助线

本实例将讲解通过【选择工具】对创建的辅助线进行移动,使用【贴紧至辅助线】命令后可以使绘制的图形或移动图形时对齐辅助线。

素材:	无
场景:	无
视频:	视频教学   Cha05   实训练习113 移动/对齐辅助线.MP4

① 启动软件后随意创建一个文件,并通过在标尺中拖出辅助线,使用【选择工具】,将鼠标指移到辅助线上,按住鼠标左键拖动辅助线到合适的位置即可,在图1-47中,在移动辅助线时辅助线会变为黑色的线。

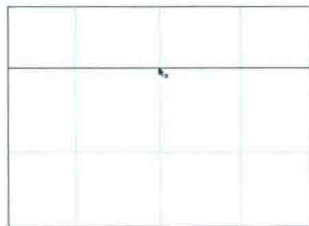


图1-47 移动辅助线

② 将辅助线调整完成后,在菜单栏中选择【视图】|【贴紧】|【贴紧至辅助线】命令,如图1-48所示。



图1-48 【贴紧至辅助线】命令

③ 完成以上操作后,但使用任何工具绘制或移动图形时将贴紧至最近的辅助线。

### 知识链接

#### 显示/隐藏辅助线

本实例将讲解使用【显示辅助线】命令,在舞台中显示和隐藏辅助线。

(1) 启动软件后随意新建文件,并创建辅助线,在菜单栏中选择【视图】|【辅助线】|【显示辅助线】命令,即可将辅助线隐藏,如图1-49所示。

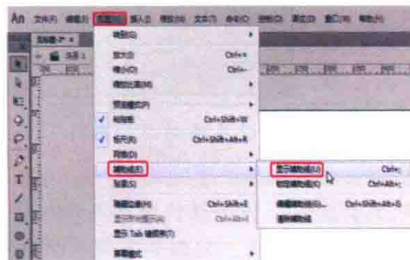


图1-49 选择【显示辅助线】命令

(2) 再次选择该命令就可重新显示辅助线, 如图1-50所示。



图1-50 再次选择【显示辅助线】命令

## 实训练习012 设置辅助线参数

本实例将讲解通过【编辑辅助线】对话框, 设置辅助线的参数属性。

素材:	无
场景:	无
视频:	视频教学   Cha01   实训练习012 设置辅助线参数.MP4

① 继续上面的操作, 创建文件并创建辅助线后, 在菜单栏中选择【视图】|【辅助线】|【编辑辅助线】命令, 如图1-51所示。

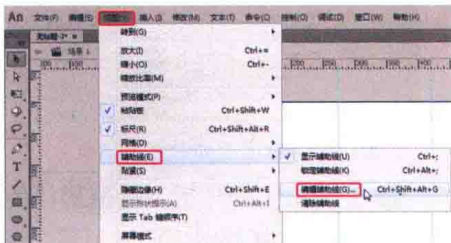


图1-51 选择【编辑辅助线】命令

② 在打开的【辅助线】对话框, 中单击【颜色】右侧的色块, 在打开的拾色器中选择蓝色, 作为辅助线的颜色, 设置完成后单击【确定】按钮, 更改辅助线的颜色, 如图1-52所示。

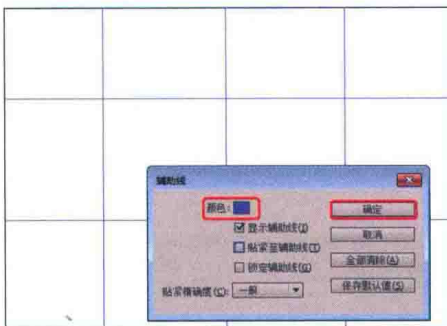


图1-52 设置辅助线的颜色

## 知识链接

【颜色】: 单击色块, 可以在打开的拾色器中选择一种颜色, 作为辅助线的颜色。

【显示辅助线】: 选择该项, 显示辅助线。

【贴紧至辅助线】: 选择该项, 图形吸附到辅助线。

【锁定辅助线】: 选择该项, 将辅助线锁定。

【贴紧精确度】: 用于设置图形贴紧辅助线时的精确度, 有【必须接近】、【一般】和【可以远离】三个选项。

## 提示

在【辅助线】对话框中也可生设置【贴紧辅助线】和【锁定辅助线】。

## 实训练习013 显示/隐藏网格

本实例将讲解通过【显示网格】命令, 在文件中显示和隐藏网格。

素材:	无
场景:	无
视频:	视频教学   Cha01   实训练习013 显示/隐藏网格.MP4

① 随意创建一个文件, 在菜单栏中选择【视图】|【网格】|【显示网格】命令, 如图1-53所示, 则舞台上将出现灰色的小方格, 默认大小为10×10像素。

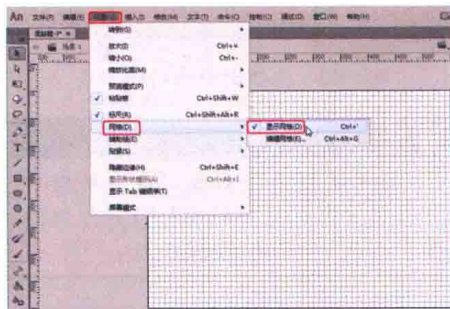


图1-53 选择【显示网格】命令

② 再次选择【显示网格】命令, 即可将网格隐藏, 如图1-54所示。



图1-54 再次选择【显示网格】命令

## 实训练习014 对齐网格

本实例将讲解通过【贴紧至网格】命令, 在绘制图形或移动图形时贴紧网格。

素材:	无
场景:	无
视频:	视频教学   Cha01   实训练习014 对齐网格.MP4

① 任意创建文件, 并显示网格, 在菜单栏中选择【视图】|【贴紧】|【贴紧至网格】命令, 如图1-55所示。

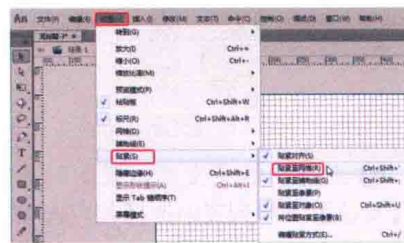


图1-55 【贴紧至网格】命令

② 当使用任何工具进行拖动或绘制时, 光标将贴紧网格, 如图1-56所示。

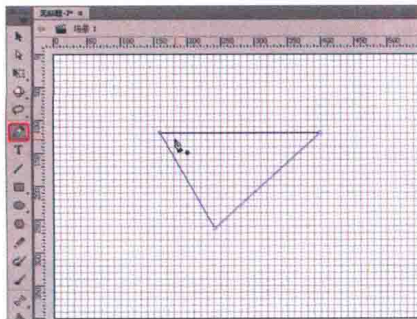


图1-56 贴紧网格绘制图形

## 提示

也可以使用组合键Ctrl+Shift+执行【贴紧至网格】命令。


本章通过介绍如何使用矩形工具、椭圆工具、多角星形工具、任意变形工具等命令，绘制生动的线条，帮助读者能够得心应手地绘制各种图形。



### 实训练习015 使用选择工具

选择对象是进行对象编辑和修改的前提条件，Animate提供了丰富的对象选取方法，理解对象的概念及清楚各种对象在选中状态下的表现形式是很必要的。使用工具箱中的【选择工具】可以很轻松地选取线条、填充区域和文本等。

素材:	素材 Cha02 选择对象.fla
场景:	无
视频:	视频教学 Cha02 实训练习015 使用选择工具.MP4

① 打开随书配套资源中的素材|Cha02|选择对象.fla文件，在工具箱中单击【选择工具】，在舞台中单击对象的边缘，就可以选中对象的一条边，如图2-1所示。

② 若是双击对象的边缘部分，如图2-2所示，即可快速选择对象的边缘部分。

③ 单击对象的面，就会选中对象的面，如图2-3所示。

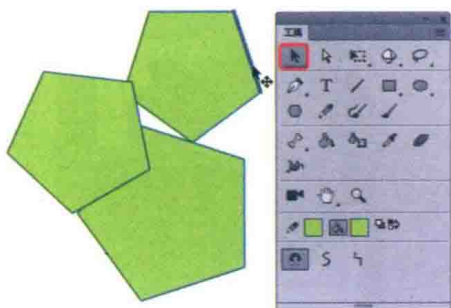


图2-1 单击边缘

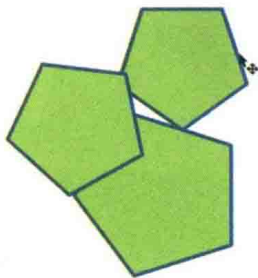


图2-2 双击边缘

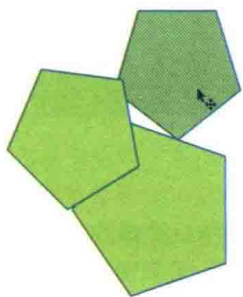


图2-3 单击面

④ 若是双击对象的面，就可以同

时选中对象的面和边，如图2-4所示。

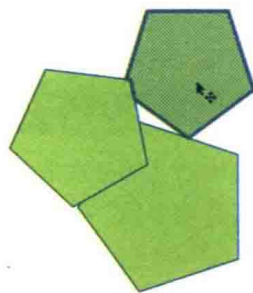


图2-4 双击面

⑤ 在舞台中通过拖动鼠标框选舞台中的所有对象，如图2-5所示。

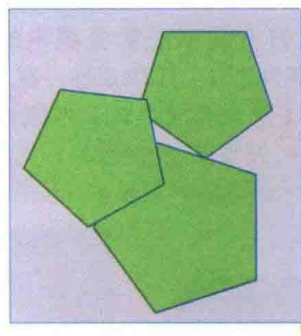


图2-5 拖动鼠标框选

⑥ 可以将舞台中的对象全部选中，如图2-6所示。

#### 提示

使用鼠标进行框选时，一定要把所选取的对象全部框住，否则没有框选住的将没有被选中。

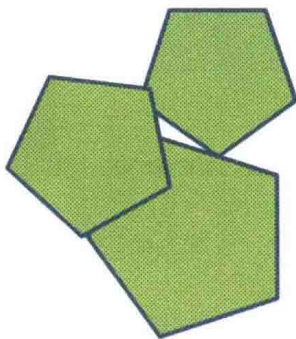


图2-6 全部选中

7 在菜单栏中选择【编辑】|【全选】命令，如图2-7所示。

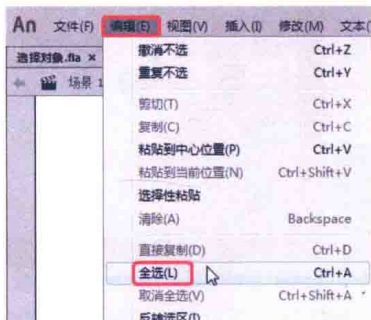


图2-7 选择【全选】命令

8 或者按Ctrl+A组合键选取场景中所有对象，如图2-8所示。

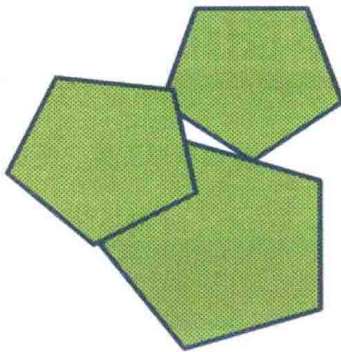


图2-8 全部选中

提示

在使用工具箱里的其他工具的时候，若是想切换到【选择工具】，可以按V快捷键。如果只是暂时切换到【选择工具】，按住Ctrl键选取对象后再松开，按住Shift键依次选取单击的对象，可以同时选取多个对象。如果想取消选取的对象，需要再次单击要取消选取的对象。

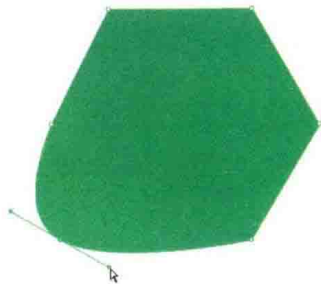


图2-11 调整控制点的曲度

提示

按住Alt键拖动手柄，可以只移动一边手柄，而另一边手柄则保持不动。

实训练习017 缩放对象

通过【缩放】命令可以将图形对象缩小。

素材:	素材 Cha02 缩放对象.fla
场景:	场景 Cha02 实训练习017 缩放对象.fla
视频:	视频教学 Cha02 实训练习017 缩放对象.MP4

实训练习016 使用部分选取工具

工具箱中的【部分选取工具】也可以对图形进行变形处理。当某一对象被部分选取工具选中后，它的图像轮廓线上会出现很多控制点，表示该对象已被选中。

素材:	素材 Cha02 部分选取工具.fla
场景:	场景 Cha02 实训练习016 使用部分选取工具.fla
视频:	视频教学 Cha02 实训练习016 使用部分选取工具.MP4

1 打开随书配套资源中的素材|Cha02|部分选取工具.fla文件，在工具箱中选择【部分选取工具】按钮，在舞台上选择需要变形的对象，如图2-9所示。

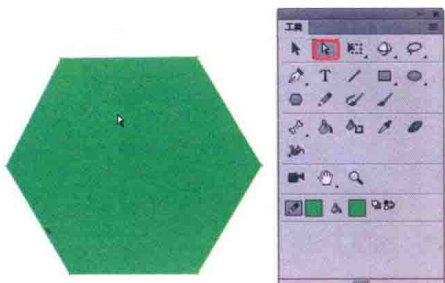


图2-9 选择图形

2 周围会出现一些控制点，将鼠标移动到控制点旁边，此时鼠标会变成形状时，拖动鼠标就可以改变图形的

形状，如图2-10所示。

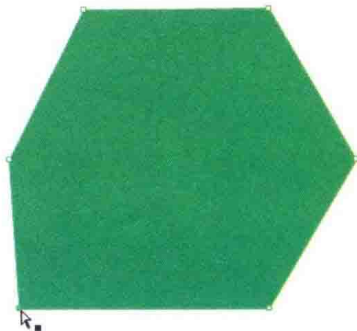


图2-10 移动控制点

3 按住Alt键单击控制点时，在点附近会出现调节图形曲度的控制手柄，空心的控制点会变成实心，拖动两个控制手柄，就可以改变图形的曲度，如图2-11所示。

1 打开随书配套资源中的素材|Cha02|缩放对象.fla素材文件，在工具箱中单击【选择工具】，选择要缩放的对象，如图2-12所示。



图2-12 选择要缩放的对象

2 在菜单栏中选择【修改】|【变形】|【缩放】命令，如图2-13所示。



图2-13 选择【缩放】命令