

第1章

Animate 动画制作基础

Animate CC由原Adobe Flash Professional CC更名得来,除维持原有Flash开发工具支持外,新增了HTML 5创作工具,为网页开发者提供了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拥有大量新的特性,特别是在继续支持Animate SWF、AIR格式的同时,还支持HTML 5 Canvas、WebGL,并能通过可扩展架构支持包括SVG在内的几乎任何动画格式。



学习目标

- 掌握 Animate 软件的安装及卸载。
- 掌握 Animate 的启动与退出。
- 了解 Animate 的工作界面。
- 掌握新建和编辑 Animate 空白文档。
- 简单了解 Animate 的新增功能及命令。
- 用一款广泛运用于全球的软件,讲中国故事,让中国传统文化飘香世界。

● 视频



Animate CC
软件的安装及
卸载



情境导入

案例 1-1 Animate CC 软件的安装及卸载

借助Animate，可以将任何内容制成动画，并几乎以任何格式将动画快速发布到多个平台并传送到观看者的任何屏幕上；还可以发布游戏，使用功能强大的插图和动画工具，为游戏和广告创建交互式Web和移动内容，使用Animate可以在应用程序中完成所有的资源设计和编码工作，还可以创建栩栩如生的人物，并与用户互动。



案例说明

- (1) Animate CC安装时需要注册。
- (2) 当用户选择卸载Animate CC软件时，常用方法有两种，不论选择哪种方法进行卸载，均涉及用户计算机上与该软件相关文件的正常使用，所以在卸载之前务必考虑清楚。



相关知识

一、安装Animate CC的硬件要求

1. Windows 系统（见表1-1）

表1-1 Windows系统安装Animate cc的硬件要求

硬 件	最低要求
处理器	Intel Pentium 4、Intel Centrino、Intel Xeon、Intel Core Duo（或兼容）处理器（2 GHz 或更快的处理器）
操作系统	Windows 10 V1903、V1909、V2004 版本及更高版本
RAM	2 GB RAM（建议 8 GB）
硬盘空间	4 GB 可用硬盘空间用于安装；安装过程中需要更多的可用空间（无法安装在可移动闪存设备上）
显示器分辨率	1 024像素×900 像素显示屏（建议 1 280像素×1 024像素）
GPU	OpenGL 版本 3.3 或更高版本（建议使用功能级别 12_0 的 DirectX 12）
Internet	必须具备网络连接并完成注册，才能激活软件、验证订阅及访问在线服务

2. Mac OS系统（见表1-2）

表1-2 Mac OS系统安装Animate CC的硬件要求

硬 件	最低要求
处理器	具有 64 位支持的多核 Intel 处理器
操作系统	Mac OS 10.14 版（Mojave）、10.15 版（Catalina）、11.0 版（Big Sur）
RAM	2 GB RAM（建议 8 GB）
硬盘空间	4 GB 可用硬盘空间用于安装；安装过程中需要更多可用空间（无法安装在使用区分大小写的文件系统的卷上，也无法安装在可移动闪存设备上）
显示器分辨率	1 024像素×900 像素显示屏（建议 1 280像素×1 024像素）

续表

硬 件	最低要求
GPU	OpenGL 版本 3.3 或更高版本（建议具备 Metal 支持）
Internet	必须具备网络连接并完成注册，才能激活软件、验证订阅及访问在线服务

案例实施

一、Animate CC软件的安装

1. 准备工作

Animate CC压缩包，如图1-1所示。



图1-1 Animate CC压缩包

2. 安装步骤

(1) 右击压缩软件包，在弹出的快捷菜单中选择【解压到当前文件夹(x)】命令，解压后出现一个安装包的文件夹，如图1-2所示。

(2) 打开该文件夹，在安装之前请先阅读【安装必看】文档，如图1-3所示。



图1-2 Animate CC安装文件夹



图1-3 安装必看文档

(3) 找到安装启动文件，双击安装启动文件Set-up.exe，开始安装。

(4) 在安装界面，等待安装进程显示为100%，如图1-4所示。

(5) 登录Adobe Animate官网，注册用户成功后，即完成安装，如图1-5所示。



图1-4 安装界面

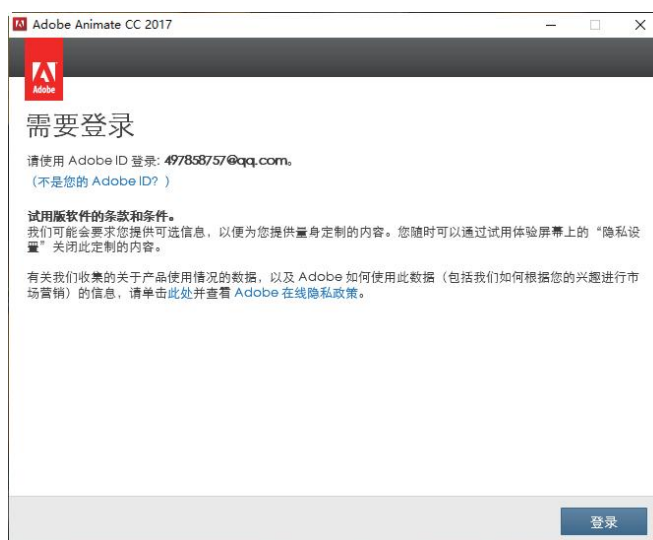


图1-5 提醒用户注册

(6) 双击桌面上的Animate CC图标, 检查其是否可以正常使用, 如图1-6所示。



图1-6 桌面图标



小贴士

在安装完毕后, 仍无法正常启动Animate CC, 可在本书教材文件中找到图1-7所示文件, 复制到软件的安装位置。

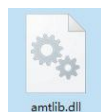


图1-7 补丁软件

二、Animate CC软件的卸载

1. 方法1: 使用【控制面板】卸载

(1) 单击【开始】按钮, 打开【控制面板】窗口, 单击【程序】|【卸载程序】超链接, 如图1-8所示。



图1-8 【控制面板】窗口

(2) 在打开的【卸载或更改程序】对话框中, 选择Animate CC, 单击【卸载/更改】按钮即可。

2. 方法2: 利用右键快捷菜单进行卸载

右击Animate CC桌面图标, 在弹出的快捷菜单中选择【强力卸载此软件】命令即可, 如图1-9所示。

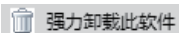


图1-9 利用右键快捷菜单卸载软件

案例 1-2 Animate CC 软件的基本操作

情境导入

Animate的基本操作并不复杂,只要是熟悉设计类软件的用户,均很容易掌握。基本操作是保障用户能在简易的环境下体验Animate的功能。

案例说明

在安装好Animate CC软件后,启动、退出、新建、保存等基本操作是使用软件的基础,而用户根据使用频率,可选择方便快捷的方式完成这些基本操作。

相关知识

在很多应用软件中,快捷方式包括菜单及快捷键的使用。例如常用的复制(【Ctrl+C】组合键)、粘贴(【Ctrl+V】组合键)、剪切(【Ctrl+X】组合键)命令,这些快捷方式能极大地提升用户的工作效率。

案例实施

一、Animate CC的启动与退出

1. Animate CC的启动

方法1: 双击桌面图标启动。

方法2: 单击【开始】按钮,选择【所有程序】|Adobe Animate CC 2017命令启动,如图1-10所示。



图1-10 在【开始】菜单中的Animate CC

方法3: 右击桌面图标, 在弹出的快捷菜单中选择【打开】命令。

2. Animate CC的退出

方法1: 单击菜单栏右上角的【关闭】按钮, 如图1-11所示。



图1-11 标题栏上的【关闭】按钮

方法2: 选择【文件】|【退出】命令, 或按【Ctrl+Q】组合键, 如图1-12所示。

方法3: 双击窗口左上角的Animate CC图标, 如图1-13所示。



图1-12 【退出】命令

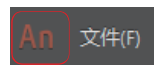


图1-13 利用图标退出软件

二、Animate CC的新建与保存

1. Animate CC的新建文档

方法1: 在完成启动后的界面, 单击ActionScript 3.0超链接, 如图1-14所示。

方法2: 选择【文件】|【新建】命令, 在弹出的【新建文档】对话框【常规】选项卡【类型】选项组中选择【ActionScript 3.0】选项, 如图1-15所示。

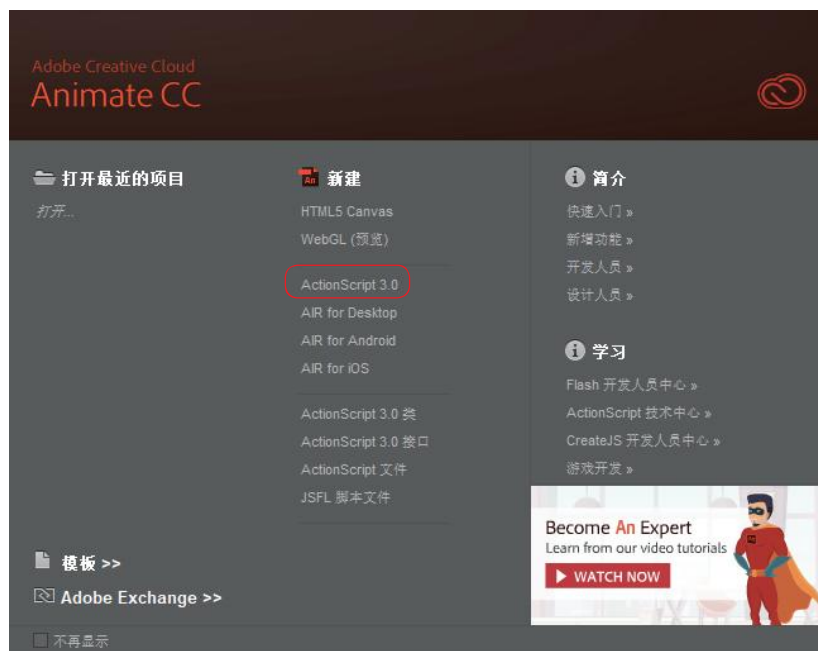


图1-14 新建Animate CC文档 (1)

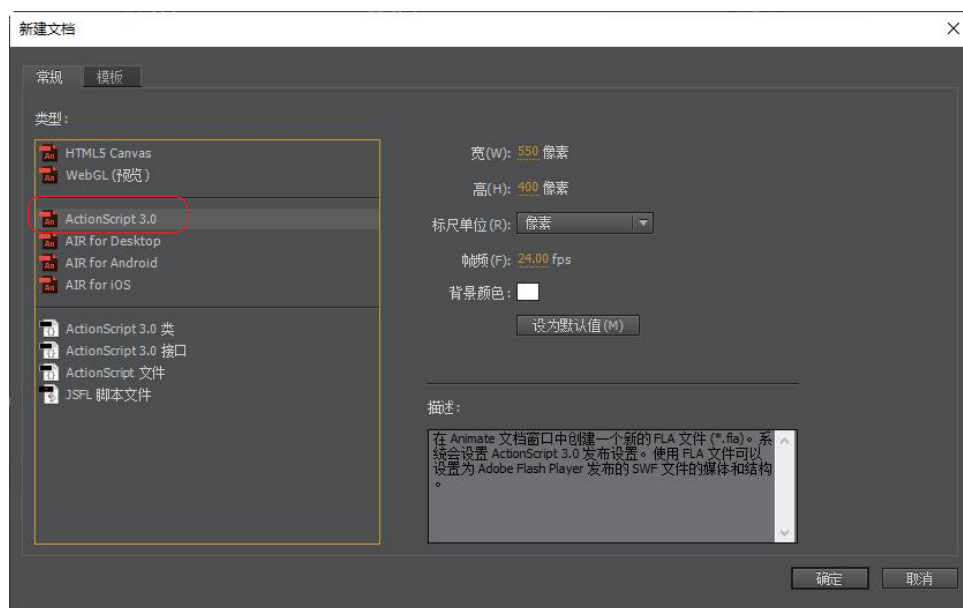


图1-15 新建Animate CC文档 (2)

2. Animate CC保存文档

- (1) Animate CC文档的保存要注意保存类型，其扩展名为.flac，如图1-16所示。
- (2) Animate CC文档导出时的扩展名为.swf，如图1-17所示。



图1-16 Animate CC文档保存类型



图1-17 Animate CC文档导出类型

案例 1-3 Animate CC 软件的工作界面

情境导入

Animate的工作界面与Flash一致，有工作界面、时间轴、相关工具的属性面板以及命令众多的菜单栏。

案例说明

新建Animate CC文档后，就可以进入Animate CC的工作界面。Animate CC的用户界面根据使用习惯不同，界面也是不同的，其中包括动画、传统、调试、设计人员、开发人员、基本功能、小屏幕等7种界面，这里主要以传统界面为例进行讲解，如图1-18所示。

相关知识

认识Animate CC的工作界面

Animate CC的工作界面如图1-19所示，由菜单栏、时间轴面板、工具面板、属性设置面板、场景（舞台）等组成。

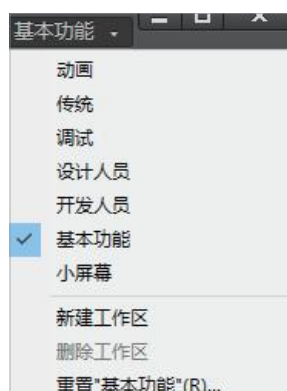


图1-18 Animate CC的7种工作界面

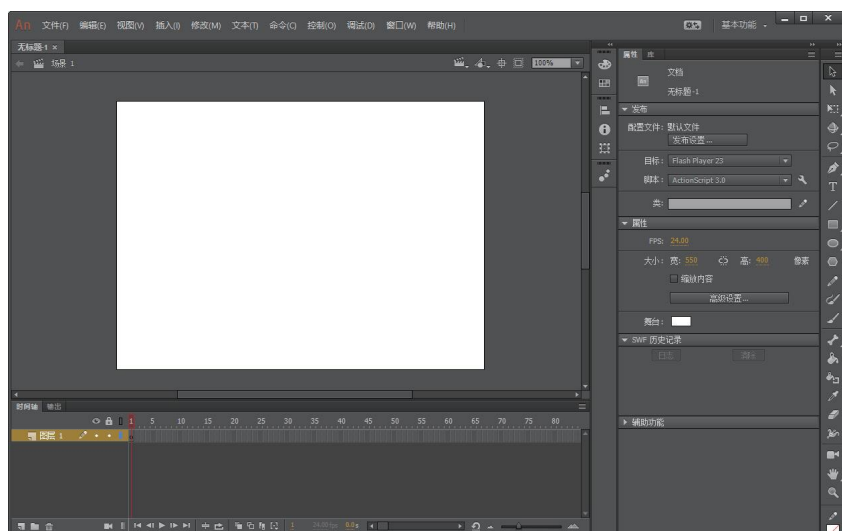


图1-19 Animate CC的常用工作界面

(1) 菜单栏。菜单栏放置了Animate CC中常用的各种命令,包括文件、编辑、视图、插入、修改、文本、命令、控制、调试、窗口及帮助共11组菜单命令,如图1-20所示。



图1-20 Animate CC菜单栏

(2) 时间轴面板。Animate CC中最重要的组成部分,其决定了动画的时长、动画效果等,如图1-21所示。

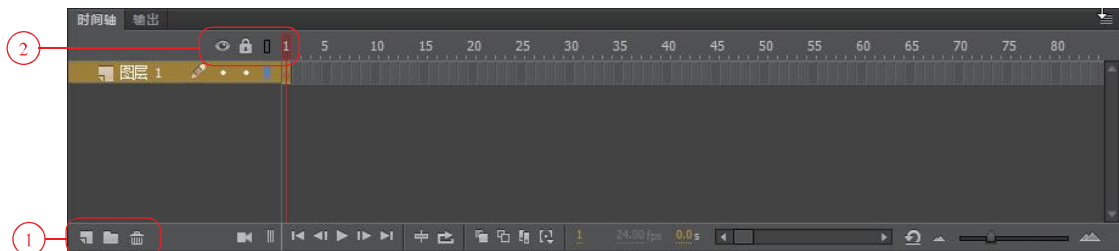


图1-21 时间轴工作面板

——新建图层。

——新建文件夹。

——删除(图层/文件夹)。

——显示或隐藏所有图层。单击某图层对应白色小点,只是显示或隐藏该图层,单击此图标则是显示或隐藏所有图层。

——锁定或解除锁定所有图层。单击某图层对应白色小点,只是锁定或解锁该图层,单击此图标则是锁定或解除锁定所有图层。

——将所有图层显示为轮廓。单击某图层对应轮廓图标,该图层所有元素仅显示轮廓图,无填充,单击此图标则将所有图层显示为轮廓。

时间帧:时间帧是Animate中制作动画的关键因素,如图1-22所示。



图1-22 由许多时间帧组成的时间轴

传统动画是通过连续播放一系列静态画面实现动画效果,Animate动画亦如此,在时间轴线不同帧上放置不同的对象并进行相应设置,当播放时,这些时间帧之间形成连续效果,变形成完整动画。

(3) 工具面板。位于工作区的右侧,主要包含了绘图所需要的各种工具和调整工具。有些工具按钮隐藏在同类型工具所附带的级联菜单中,如果工具按钮的右下角有黑色小三角为弹出式工具按钮,表示包含级联菜单,如图1-23所示。

(4) 属性设置面板。当选择使用某一工具后,属性栏中会显示该工具的属性设置。选取的工具不同,属性栏的选项也不相同。这些属性设置面板也可以通过【窗口】菜单打开,如图1-24所示。

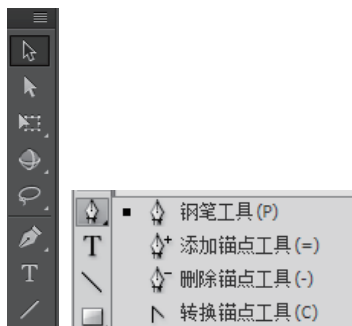


图1-23 工具面板（左）和钢笔工具的级联菜单（右）

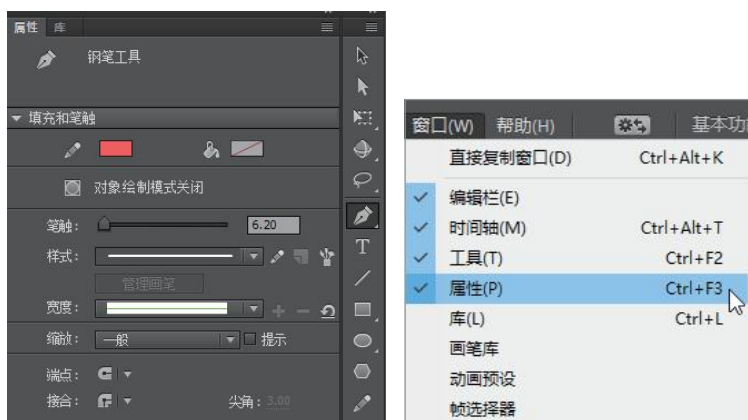


图1-24 属性面板（左）和通过菜单栏命令打开属性面板（右）

（5）场景（舞台）。用来放置各种元件、图形对象，放置在场景中的对象也是最终输出区域，如图1-25所示。

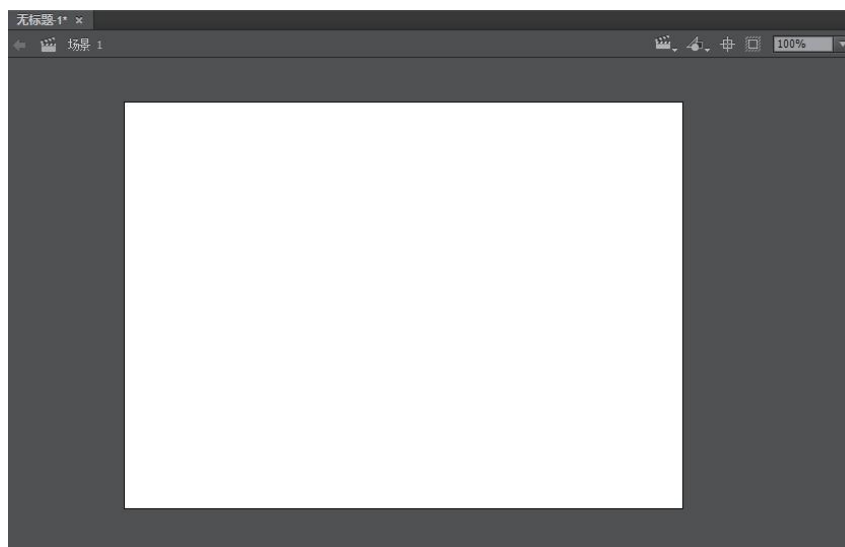


图1-25 场景（工作界面）



小贴士

包括属性设置面板、工具栏、时间轴在内的常用窗口，如果用户不小心关闭掉，可以通过选择【窗口】菜单中的相应命令恢复窗格。



案例实施

制作一个会变化的几何图形

- (1) 在第1帧位置，用【矩形工具】绘制一个方形，并填充蓝色。
- (2) 在时间轴面板中单击选中第30帧，在右键快捷菜单中选择【插入关键帧】(F6) 命令。
- (3) 在第30帧位置，用【椭圆工具】绘制一个圆形，并填充绿色。
- (4) 在第1帧到第30帧的时间轴上，在右键快捷菜单中选择【创建补间形状】命令，结果如图1-26所示。

- (5) 回到第1帧位置，播放动画，可以看到蓝色方形逐渐变形为绿色圆形，如图1-27所示。



图1-26 设置【创建补间形状】动画效果的时间轴

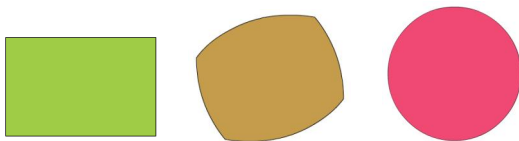


图1-27 矩形，渐变形状，圆形



小贴士

用鼠标控制播放节奏，可以看到每到一帧的时候，图形及颜色都在慢慢地发生改变，当时间足够快的时候，即产生动画效果。

小 结

Animate CC的常规操作（包括软件的安装、卸载、新建、保存等操作）与大多数应用软件无差别。在此有两点需要读者必须掌握好：一是常用的快捷键，能极大地方便用户操作；二是务必做好保存文档的工作。

练习与思考

1. 练习Animate CC的安装与卸载。
2. 使用快捷方式完成新建、保存、打开等操作。