

第 1 章

初识 Animate CC 2018

本章导读

Adobe 推出的 Flash Professional 曾是互联网上炙手可热的宠儿，在网页游戏和动画制作中获得了巨大的成功。如今，在网页动画和互动功能方面，HTML5 正逐渐成为 Flash 的替代选择，为了能够让这款动画制作软件适应新环境，2015 年底，Adobe 将其更名为 Animate CC，转型成全功能的动画工具，HTML5、SVG 和 WebGL 等更安全的视频和动画格式成为新平台的重点服务对象。

本章将介绍 Animate CC 2018 发行版的操作界面和基本的文档操作，引导读者初步认识 Animate CC 2018 的强大功能。

学习要点

- ❖ 认识 Animate CC 2018
- ❖ Animate CC 2018 的操作界面
- ❖ 文件的基本操作
- ❖ 设置文档属性
- ❖ 标尺、网格和辅助线
- ❖ 配置 Animate CC 2018 工作环境

1.1 认识 Animate CC 2018

Animate（前身是 Adobe Flash Professional CC）是知名图形设计软件公司 Adobe 推出的一款制作网络交互动画的优秀工具，它支持动画、声音以及交互，具有强大的多媒体编辑功能，可以直接生成主页代码，被广泛用于网络广告、交互游戏、教学课件、动画短片、交互式软件开发、产品功能演示等多个方面。

Animate 更名后，在维持原有 Flash 开发工具，继续支持 Flash SWF、AIR 格式的同时，还新增了 HTML 5 创作工具，支持 HTML5 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，为网页开发者提供更适应网页应用的音频、图片、视频、动画等创作支持。同时，Adobe 还推出适用于桌面浏览器的 HTML 5 播放器插件，作为移动端 HTML 5 视频播放器的延续。

1.1.1 安装 Animate CC 2018

Creative Cloud（创意云）是 Adobe 提供的云服务之一，它将创意设计需要的所有元素整合到一个平台，简化整个创意过程。自 Animate CC 起，安装不再提供光盘、独立安装包等，应使用 Adobe ID 登录创意云客户端在线安装、激活。



1-1 安装 Animate CC 2018

在安装 Animate CC 2018 之前，读者有必要先了解一下 Animate CC 2018 的系统要求。

Animate CC 2018 在 Windows 系统中安装的系统要求如下：

CPU	Intel Centrino、Intel Xeon 或 Intel Core Duo 处理器和更高版本，或同等性能的兼容型处理器
操作系统	Microsoft Windows 7（64 位）、Windows 8.1（64 位）或 Windows 10（64 位）
内存	2GB 内存（建议 8GB）
硬盘空间	4GB 可用硬盘空间用于安装；安装过程中需要额外的可用空间（不能安装在可移动闪存设备上）
显示器	1280 × 1024 显示器，16 位视频卡
产品激活	必须具备 Internet 连接并完成注册，才能激活软件、验证订阅和访问在线服务

Animate CC 2018 在 Mac OS 中安装的系统要求如下：

CPU	具有 64 位支持的多核 Intel 处理器
操作系统	Mac OS X v10.10（64 位）、v10.11（64 位）或 v10.12（64 位）
内存	2GB 内存（建议 8GB）
硬盘空间	4GB 可用硬盘空间用于安装；安装过程中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或可移动闪存设备上）
显示器	1280 × 1024 显示器，16 位视频卡
产品激活	必须具备 Internet 连接并完成注册，才能激活软件、验证订阅和访问在线服务



注意

Animate CC 2018 简体中文版仅适用于 Windows。本书中如不作特别说明，Animate CC 均指 Animate CC 2018 简体中文发行版。

接下来简要介绍下载、安装 Creative Cloud 应用程序，并使用 Creative Cloud 客户端管理、更新 Animate 应用程序的方法。

（1）打开浏览器，在地址栏中输入（<https://www.adobe.com/>）进入 Adobe 的官网。如果要修改页面的显示语言，单击页面右下角的 Change region，在弹出的列表中选择“中国”。在页面底部的产品列表中单击 Creative Cloud，如图 1-1 所示。

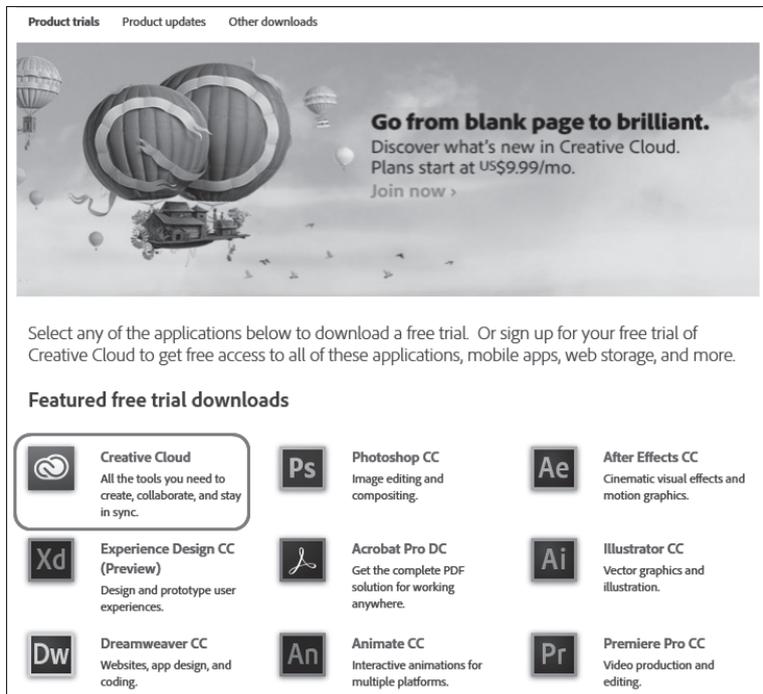


图1-1 选择Creative Cloud

(2) 在弹出的界面中选择要下载的软件 Animate，单击“下载试用版”进行下载如，图 1-2 所示。此时会弹出一个页面，要求填写相关的个人资料。填写完成后，单击“登录”按钮，使用 Adobe ID 登录，就可开始下载。下载完成后，单击下载的软件进行安装。安装完成后，在“开始”菜单中可看到安装的应用程序，在桌面上可看到 Adobe Creative Cloud 的图标.



图1-2 选择要下载的软件

如果还没有 Adobe ID，则单击“注册 Adobe ID”按钮，注册完成后即可下载。

(3) 双击 Adobe Creative Cloud 的图标，打开如图 1-3 (a) 所示的 Creative Cloud 客户端界面。

在这里，用户可以查看已安装的 Adobe 应用程序是否有更新。如果有，单击“更新”按钮可自动下载更新并安装。如果在图 1-2 中选择下载的软件不是 Animate，可以在如图 1-3 (b) 所示的界面中单击“试用”按钮，自动安装选择的软件。



注意

这种方法安装的软件只是试用版，若要使用完整版，可购买。



图1-3 Creative Cloud客户端

1.1.2 卸载 Animate CC 2018

- (1) 双击 Adobe Creative Cloud 的图标，打开 Creative Cloud 客户端界面。
- (2) 将鼠标指针移到 Animate CC 2018 上，右侧将显示“设置”按钮。单击该按钮，在弹出的下拉菜单中选择“卸载”，如图 1-4 所示，即可卸载该软件。



图1-4 选择“卸载”命令

1.1.3 启动与退出

Animate CC 2018 具备直观、可自定义的现代化用户界面，启动和退出方法与其他常用的软件类似。

1. 启动

在 Adobe Creative Cloud 客户端界面的 Apps 面板中找到应用程序图标 **An**，然后单击“打开”按钮；或执行“开始” | “所有程序” | “Adobe Animate CC 2018”命令，即可启动 Animate CC 2018 中文版。

初次启动时，将弹出同步设置提醒对话框，如图 1-5 所示。单击“立即同步设置”按钮，可以将 Animate 中的设置（如键盘快捷键、首选项和用户预设）上传到 Creative Cloud 账户，或从 Creative Cloud 账户下载设置并应用到其他计算机上，从而使多台计算机具备相同的工作设置和环境。



图1-5 同步设置

如果暂时不想同步设置，可以单击对话框右上角的“关闭”按钮关闭对话框，默认显示 Animate CC 2018 的“开始”工作区，如图 1-6 所示。在“开始”工作区可以方便地新建文件、访问最近使用过的文件、了解新功能、获得用户指南和学习支持。

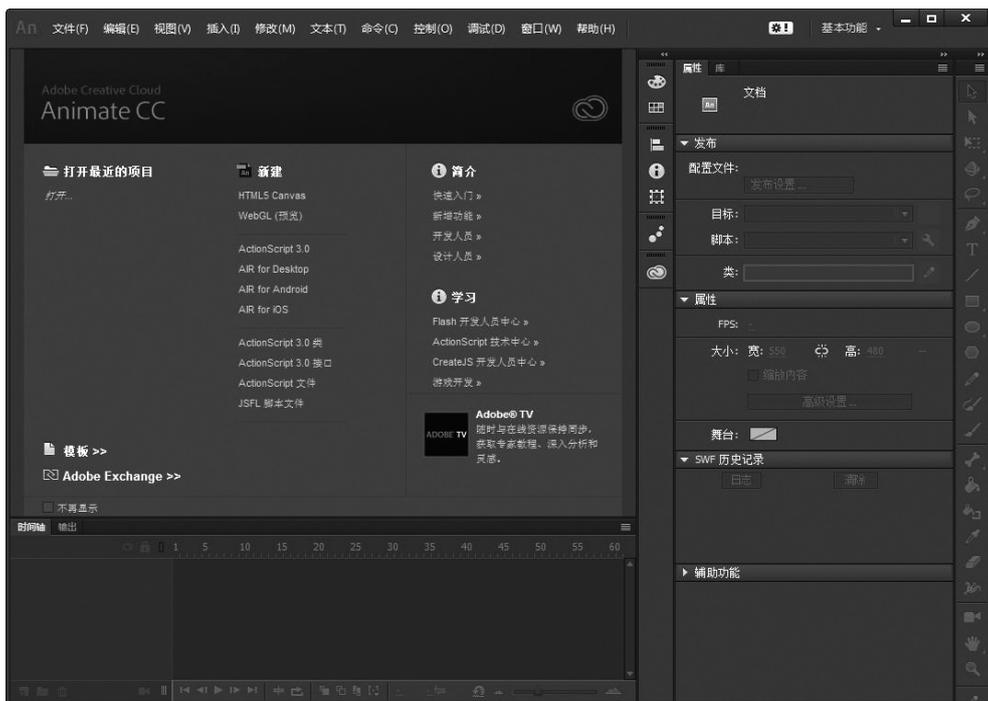


图1-6 基本功能工作区的开始页

2. 退出

单击用户界面右上角的“关闭”按钮 **X**。

执行“文件” | “退出”命令。

1.2 Animate CC 2018 的操作界面

Animate CC 的工作区将多个文档集中到一个界面中，这样不仅降低系统资源的占用，而且还可以更加方便地操作文档。Animate CC 2018 的操作界面包括以下几个部分，菜单栏、编辑栏、舞台、时间轴面板、状态栏和浮动面板组。图 1-7 所示为 Animate CC 2018 的操作界面。

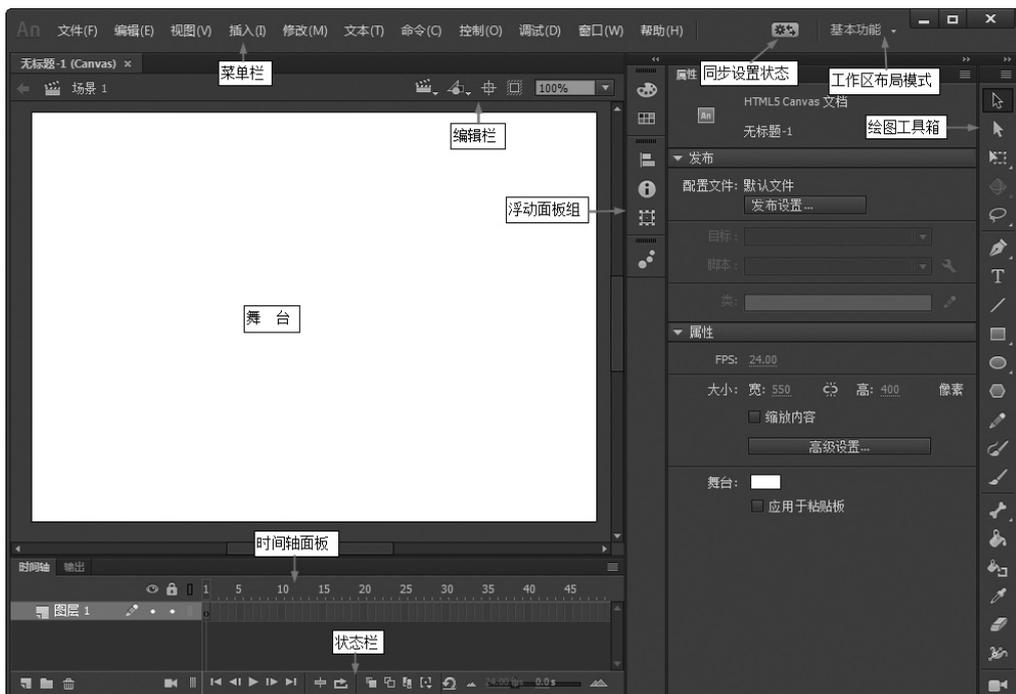


图1-7 Animate CC 2018的操作界面

1.2.1 菜单栏

Animate CC 2018 的主菜单命令共分 11 种，即文件、编辑、视图、插入、修改、文本、命令、控制、调试、窗口和帮助，如图 1-8 所示。下面将介绍一些主要的菜单命令。



图1-8 菜单栏

1. “文件”菜单

“文件”菜单如图 1-9 所示，包含文件处理、参数设置、输入和输出文件、发布、打印等功能，还包括用于同步设置的命令。

2. “编辑”菜单

“编辑”菜单如图 1-10 所示，包含用于基本编辑操作的标准菜单项，以及对“首选项”的访问。

3. “视图”菜单

“视图”菜单如图 1-11 所示，用于控制屏幕的各种显示效果，以及控制文件的外观。



图1-9 “文件”菜单



图1-10 “编辑”菜单



图1-11 “视图”菜单

4. “插入”菜单

“插入”菜单如图 1-12 所示，提供创建元件、图层、关键帧和舞台场景等内容的命令。

5. “修改”菜单

“修改”菜单如图 1-13 所示，用于更改选定的舞台对象的属性。

6. “文本”菜单

“文本”菜单如图 1-14 所示，用于设置文本格式和嵌入字体。



图1-12 “插入”菜单



图1-13 “修改”菜单



图1-14 “文本”菜单

7. “命令”菜单

“命令”菜单如图 1-15 所示，用于管理、保存和获取命令，以及导入、导出动画 XML。

8. “控制”菜单

“控制”菜单如图 1-16 所示，用来控制对影片的操作。

9. “调试”菜单

“调试”菜单如图 1-17 所示，用于对影片代码进行测试和调试。

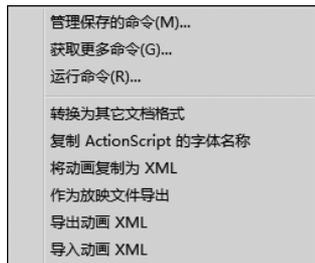


图1-15 “命令”菜单



图1-16 “控制”菜单



图1-17 “调试”菜单

10. “窗口”菜单

“窗口”菜单如图 1-18 所示，提供对 Animate CC 2018 中的所有浮动面板和窗口的访问。

11. “帮助”菜单

“帮助”菜单如图 1-19 所示，提供对 Animate CC 2018 帮助系统的访问，可以用作学习指南。



图1-18 “窗口”菜单



图1-19 “帮助”菜单

1.2.2 编辑栏

编辑栏位于舞台顶部，该工具栏包含编辑场景和元件的常用命令，如图 1-20 所示。



图1-20 编辑栏

各个按钮图标的功能如下：

- ✎ **返回主场景**：在元件编辑窗口该按钮可用，单击返回主场景的时间轴。
- ✎ **切换场景**：单击该按钮，在弹出的下拉列表中显示当前文档中的所有场景名称。选中一个场景名称，即可进入对应的场景。
- ✎ **编辑元件**：单击该按钮，将弹出当前文档中的所有元件列表，选中一个元件，即可进入对应元件的编辑窗口。
- ✎ **舞台居中**：滚动舞台以聚集到特定舞台位置后，单击该按钮，可以快速定位到舞台中心。
- ✎ **剪切掉舞台范围以外的内容**：将舞台范围以外的内容裁切掉。
- ✎ **舞台缩放比例**：用于设置舞台缩放的比例。舞台上的最小缩小比率为 8%；最大放大比率为 2000%。选择“符合窗口大小”，则缩放舞台以完全适应程序窗口大小；“显示帧”表示显示整个舞台；“显示全部”用于显示当前帧的内容，如果场景为空，则显示整个舞台。

1.2.3 舞台和粘贴板

舞台是用户进行创作的主要区域，图形的创建、编辑、动画的创作和显示都在该区域中进行。舞台是一个矩形区域，相当于实际表演中的舞台，任何时间看到的舞台仅显示当前帧的内容。默认显示的黑色轮廓表示舞台的轮廓视图，如图 1-21 所示。



图1-21 舞台的黑色边框

粘贴板是舞台边框以外的深灰色区域，如图 1-21 所示。相当于实际表演中的后台，通常用作动画的开始和结束点，即对象进入和离开影片的地方。例如，要制作一个舞者出场和离场的动画，可以先将舞者放在粘贴板中，然后以动画形式使舞者进入舞台区域；在动画结束时，再将舞者拖放到粘贴板中。



注意

在最终输出的动画中，只显示舞台内容，不显示粘贴板中的内容。

在 Animate 早期的版本中，粘贴板颜色与用户界面主题颜色相同。从 2017 年 1 月发行版开始，可以在文档的“属性”面板中选中“应用于粘贴板”，将舞台颜色应用于粘贴板，如图 1-22 所示。该功能可以让用户使用一个没有边界的画布，如图 1-23 所示。



图1-22 将舞台颜色应用于粘贴板



图1-23 指定粘贴板的颜色之后的效果

1.2.4 时间轴面板

时间轴面板是用于进行动画创作和编辑的主要工具，可分为两大部分：图层控制区和时间轴控制区，结构如图 1-24 所示。Animate CC 2018“基本功能”布局模式下的时间轴面板默认位于工作区下方，当然用户也可以使用鼠标拖动它，改变它在窗口中的位置。



图1-24 Animate CC 2018的时间轴面板

1. 图层控制区

图层控制区位于时间轴面板左侧，用于进行与图层有关的操作。按顺序显示当前正在编辑的场景中所有图层的名称、类型、状态等。在时间轴上使用多层层叠技术可将不同内容放置在不同层，从而创建一种有层次感的动画效果。

图层控制区中各个工具按钮的功能如下：

- ▾ **关** (高级 / 基本图层)：打开或关闭高级图层。Animate CC 2018 引入高级图层功能，通过在不同的平面中放置资源，可以在动画中创建深度感。
- ▾ **显示 / 隐藏**：切换选定层的显示 / 隐藏状态。
- ▾ **锁定 / 解锁**：切换选定层的锁定 / 解锁状态。
- ▾ **显示 / 隐藏轮廓**：以轮廓或实体显示选定层的内容。

📁 (新建图层): 单击该按钮可以在当前层之上新建一个图层。



注意

如果摄像头图层处于活动状态, 单击该按钮将在最底层新建一个图层。

📁 (新建文件夹): 新建一个文件夹。

🗑️ (删除): 删除选定的图层。

📹 (添加摄像头): 添加虚拟摄像头, 模拟摄像头移动和镜头切换效果。

2. 时间轴控制区

时间轴控制区位于时间轴面板右侧, 用于控制当前帧、执行帧操作、创建动画、动画播放的速度, 以及设置帧的显示方式等, 如图 1-25 所示。舞台上出现的每一帧的内容是该时间点上出现在各层上的所有内容的反映。

时间轴控制区中各个工具按钮的功能如下:

▶️ (播放控件): 用于调试或预览动画效果的播放控件。

📏 (帧居中): 改变时间轴控制区的显示范围, 将当前帧显示到控制区的中间。

🔄 (循环): 循环播放当前选中的帧范围。如果没有选中帧, 则循环播放当前整个动画。

🖼️ (绘图纸外观): 舞台上显示在时间轴上选择的连续帧范围中包含的所有帧。

📐 (绘图纸外观轮廓): 在时间轴上选择一个连续的帧范围, 在舞台上显示除当前帧之外的其他帧的外框, 当前帧以实体显示。

📄 (编辑多个帧): 在时间轴上选择一个连续区域, 区域内的所有帧可以同时显示和编辑。

🔍 (修改标记): 选择显示 2 帧、5 帧或全部帧。

🔄 (将时间轴缩放重设为默认级别): 单击该按钮, 即可将缩放后的时间轴调整为默认级别。

📏 (调整时间轴视图大小): 单击左侧的 📏 按钮, 可以在视图中显示更多帧; 单击右侧的 📏 按钮, 可以在视图中显示较少帧; 拖动滑块, 可以动态地调整视图中可显示的帧数。

Animate CC 2018 增强了时间轴功能, 使用每秒帧数 (fps) 扩展帧间距, 并将空白间距转换为时间 1s、2s 或 3s 显示在时间轴上。

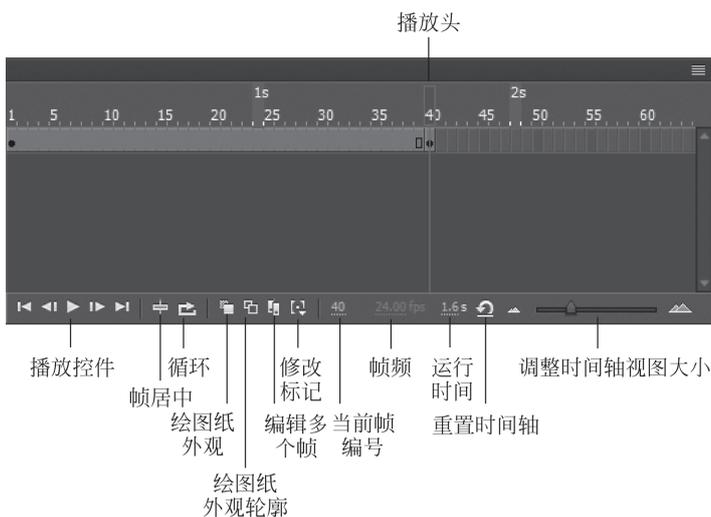


图1-25 时间轴控制区

1.2.5 浮动面板组

在 Animate CC 2018 工作环境的右侧停靠着许多浮动面板, 并且自动对齐。这些面板可以自由地在界面上拖动, 也可以将多个面板组合在一起, 成为一个选项卡组, 以扩充文档窗口。

Animate CC 2018 的浮动面板有很多种, 同时显示出来会使工作界面凌乱不堪, 用户可以根据实际需要, 在“窗口”菜单的下拉菜单中单击面板名称, 打开或者关闭指定的浮动面板。单击面板右上角的 ▶️ 按钮可以将面板缩为精美图标。单击 ◀️ 按钮即可展开为面板。

1. “属性”面板

不同的舞台对象有不同的属性, 修改对象的属性通过“属性”面板完成。“属性”面板的设置项目会

根据对象的不同而变化,如图 1-26 所示为选中舞台上的位图时对应的“属性”面板。

默认情况下,Animate CC 2018 没有开启“属性”面板,用户可以通过“窗口”|“属性”命令打开。

2. “工具”面板

使用 Animate CC 2018 进行动画创作,首先要绘制各种图形和对象,这就要用到各种绘图工具。Animate CC 2018 的绘图工具箱作为浮动面板以图标形式停靠在工作区右侧,单击工作区右侧的工具箱缩略图标,或执行“窗口”|“工具”命令,即可展开“工具”面板,如图 1-27 所示。



图1-26 “属性”面板

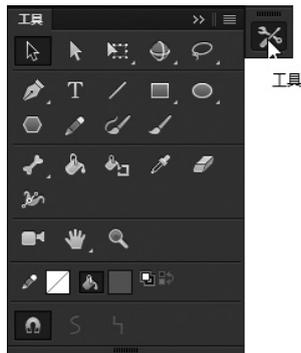


图1-27 “工具”面板

“工具”面板中包含 20 多种工具,单击其中的工具按钮,即可选中对应的工具。使用这些工具可以对图像或选区进行操作。



默认状态下,“工具”面板垂直停靠在工作区右侧,用户可以用鼠标拖动绘图工具箱,改变它在窗口中的位置。将工具箱拖到工作区之后,通过拖动工具箱的左右侧边或底边,可以调整工具箱的尺寸,如图 1-28 所示。



图1-28 “工具”面板

3. 其他浮动面板

浮动面板的一个好处是可以节省屏幕空间。用户可以根据需要显示或隐藏浮动面板,其他浮动面板的功能简要介绍如下。

- ✎ **库**:管理动画资源,比如元件、位图、声音、字体等。
- ✎ **画笔库**:管理 Animate CC 2018 文档中的预设画笔和自定义画笔。
- ✎ **动画预设**:包含 Animate CC 2018 预设的补间动画,在需要经常使用相似类型的补间动画的情况下,可以极大地节约项目设计和开发的生产时间。用户还可以导入他人制作的预设,或将自己制作的预设导出,与协作人员共享。
- ✎ **帧选择器**:不必进行元件编辑窗口,就可以直观地预览并选择图形元件的第一帧,并设置图形元件的循环选项,如图 1-29 所示。通过选中“创建关键帧”复选框,还可以在帧选择器面板中选择帧时自动创建关键帧。

- ✎ **动作**：通过编写 ActionScript 代码创建交互式内容。
- ✎ **代码片断**：收集、分类一些非常有用的小代码，以便在“动作”面板中反复使用。
- ✎ **编译器错误**：显示 Animate CC 2018 在编译或执行 ActionScript 代码期间遇到的错误，并能快速定位到导致错误的代码行。
- ✎ **调试面板**：用于在测试环境下打开调试控制台对本地的影片文件进行调试，并导出带有调试信息的 SWF 文件（SWD 文件）。SWD 文件用于调试 ActionScript，并包含允许使用断点和跟踪代码的信息。
- ✎ **输出**：用于测试 Animate CC 2018 文件时，显示相应信息以帮助用户排除文件中的故障。
- ✎ **对齐**：用于控制舞台上的多个对象的排列方式，如对齐、分布、间隔、匹配大小。
- ✎ **颜色**：用于选择颜色模式和合适的调配颜色，如图 1-30 所示。



图1-29 “帧选择器”面板

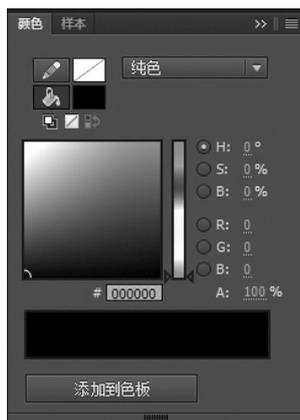


图1-30 “颜色”面板

- ✎ **信息**：显示当前选中对象的尺寸、坐标位置，以及当前鼠标指针的坐标和所在位置的色值。
- ✎ **样本**：用于拾取颜色和创建新的色板。
- ✎ **变形**：集中缩放、旋转、倾斜、翻转等变形命令，可以精确地对选中对象进行变形。
- ✎ **组件**：用于在 Animate CC 2018 文档中添加 Animate CC 2018 预置的组件。
- ✎ **历史记录**：显示自创建或打开某个文档以来在该活动文档中执行的步骤的列表。
- ✎ **场景**：对 Animate CC 2018 文档中的场景进行管理。
- ✎ **图层深度**：更改 Animate CC 2018 文档中高级图层的深度，创建深度感。

提示：



默认情况下，Animate CC 2018 的“历史记录”面板支持的撤销层级数为 100 层级。用户可以在“首选参数”对话框中设置撤销和重做的层级数，如图 1-31 所示。



图1-31 设置撤销层级数

1.2.6 上机练习——组合、拆分浮动面板组



**练习
目标**

在动画制作过程中，用户应该根据自己的设计习惯，将常用的浮动面板组合在一起，并放在适当的地方，以配置出最适合于个人使用的工作环境。结合本节的练习实例，使读者掌握组合、拆分浮动面板组的具体操作方法。



1-2 上机练习——组合、拆分浮动面板组



**设计
思路**

首先将“对齐”面板从“信息”面板组中拆分出来，然后与“变形”面板合并为一个面板组。

操作步骤

- (1) 执行“窗口”|“对齐”命令，打开“对齐”面板。
- (2) 在“对齐”面板的标签上按下鼠标左键，然后拖动到合适的位置，释放鼠标。此时“对齐”面板成为一个独立的面板，可以在工作界面上随意拖动，如图 1-32 所示。
- (3) 执行“窗口”|“变形”命令，打开“变形”面板。
- (4) 单击“对齐”面板上的标签，然后拖动到“变形”面板上，此时“对齐”面板四周将以蓝色显示，如图 1-33 (a) 所示，表示“对齐”面板将到达的目的位置。释放鼠标，即可将“对齐”面板与“变形”面板进行合并，如图 1-33 (b) 所示。

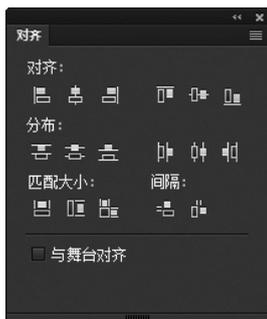


图1-32 分离出的“对齐”面板



(a)



(b)

图1-33 组合“对齐”面板和“变形”面板

1.3 文件的基本操作

通过 1.2 节的学习，读者对 Animate CC 2018 的操作界面应该有一个初步的认识。本节将介绍在 Animate CC 2018 中创建动画的几个基本操作，即创建新文档、保存动画文件和打开已有的 Animate CC 2018 文件，让读者进一步了解 Animate CC 2018 的用户界面和操作体验。

1.3.1 上机练习——新建一个 Animate 文档



**练习
目标**

本节通过讲解创建 Animate 文档的具体步骤，介绍 Animate CC 2018 支持的文档类型，使读者掌握使用“新建文档”对话框创建 Animate 文档的方法。



1-3 上机练习——新建一个 Animate 文档



**设计
思路**

首先使用“新建”命令打开“新建文档”对话框，然后选择文档类型、设置舞台尺寸和背景颜色，最后单击“确定”按钮新建一个 Animate 文档。

操作步骤

(1) 执行“文件”|“新建”命令，弹出如图 1-34 所示的“新建文档”对话框。



图1-34 “新建文档”对话框

(2) 在“常规”选项卡的“类型”列表中选择要创建的文件类型和模板。

在这里，读者可以看到 Animate CC 2018 可创建的文档类型有十来种，包括：

- ✎ **HTML5 Canvas**：新建一个空白的 FLA 文件，其发布设置已经过修改，以便生成 HTML5 输出。使用这种类型的文档时，有些功能和工具是不支持的。
- ✎ **ActionScript 3.0**：创建一个脚本语言为 ActionScript 3.0 的 FLA 文档。
- ✎ **AIR**：创建可以运行于桌面和移动设备（Android 系统、Apple iPhone 和 iPad）的 AIR 应用程序。
- ✎ **ActionScript 3.0 类**：新建一个后缀为 as 的文本文件。与“ActionScript 文件”的不同之处在于，选择该项时，可快速生成一个用于定义类的基本模板。
- ✎ **ActionScript 3.0 接口**：与 ActionScript 3.0 类相似，不同的是生成一个定义方法声明的基本模板。
- ✎ **ActionScript 文件**：创建一个后缀为 as 的空白文本文件。
- ✎ **JSFL 脚本文件**：创建一个用于扩展 Flash IDE 的 JavaScript 脚本文件。

本节练习选择“ActionScript 3.0”。

(3) 在“新建文档”对话框右侧区域可以设置文档属性。有关属性的具体介绍请参见 1.4 节的介绍，本节练习保留默认设置。

(4) 单击“确定”按钮关闭对话框。即可创建一个空白的 FLA 文件，如图 1-35 所示。

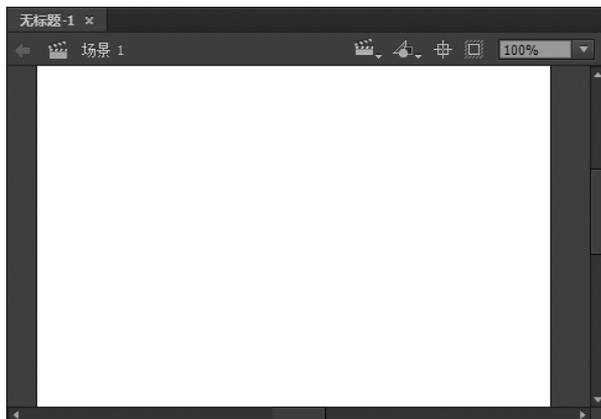


图1-35 新建的FLA文件

1.3.2 保存动画文件

在 Animate CC 2018 中，保存文件的方法随保存文件的目的不同而不同。

1. 只保存当前文件

执行“文件”|“保存”命令。在弹出的对话框中选择存放文件的位置，然后在“文件名”文本框中输入文件名，如图 1-36 所示。单击“保存”按钮，即可保存文档并关闭对话框。



图1-36 保存文件

Animate 文档 (*.fla) 是 Animate CC 2018 动画的源文件，如果以后需要修改动画内容，可以再次打开进行修改。

提示：



如果是第一次保存该文件，则执行“文件”|“保存”命令，弹出“另存为”对话框。若文件已保存过，则执行“文件”|“保存”命令时，直接保存文件。

如果要将当前编辑的页面以另一个文件名保存，则执行“文件”|“另存为”命令。

2. 保存打开的所有页面

执行“文件”|“全部保存”命令。

3. 以模板的形式保存

执行“文件”|“另存为模板”命令，弹出如图 1-37 所示的“另存为模板警告”对话框，提示用户该操作将清除 SWF 历史记录数据。单击“另存为模板”按钮，弹出如图 1-38 所示的“另存为模板”对话框。

在“名称”文本框中输入模板名称，在“类别”下拉列表中选择模板类别，为便于协同工作，建议在“描述”文本框中输入该模板的简短介绍，然后单击“保存”按钮。



图1-37 “另存为模板警告”对话框

创建模板文件后，在“新建文档”对话框的“模板”选项卡中可以看到创建的模板文件。

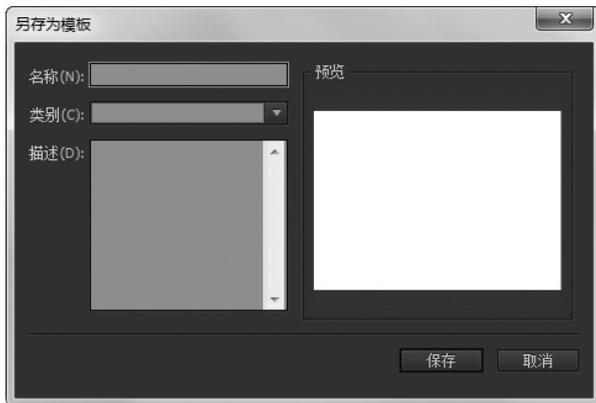


图1-38 “另存为模板”对话框

1.3.3 打开、导入文件

如果要在 Animate CC 2018 中查看或编辑已创建的 Animate CC 2018 文件，可以打开该文件；如果要将外部资源应用到 Animate CC 2018 中，可以使用导入操作。

1. 打开文件

执行“文件”|“打开”命令，弹出“打开”对话框。

在“查找范围”下拉列表中找到需要打开的文件，然后双击该文件，或直接单击“打开”对话框中的“打开”按钮，即可打开选中的文件。

如果打开多个 Animate CC 2018 文档，多个文档的名称将以类似选项卡的形式排列在编辑栏的顶端，如图 1-39 所示。单击某一个文档的名称标签，即可切换到相应的文档窗口。

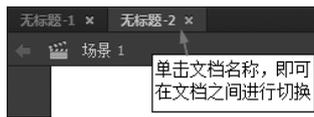


图1-39 新建的多个文档

2. 导入外部资源

在 Animate CC 2018 中可以导入多种类型的外部文件，例如声音、图片、视频等媒体文件。

(1) 执行“文件”|“导入”命令中的一个子命令，如图 1-40 所示。

- ✎ 导入到舞台：将文件直接导入到当前文档中。
- ✎ 导入到库：将文件导入到当前 Animate 文档的库中。
- ✎ 打开外部库：将其他的 Animate 文档作为库打开。
- ✎ 导入视频：将视频剪辑导入当前文档中。

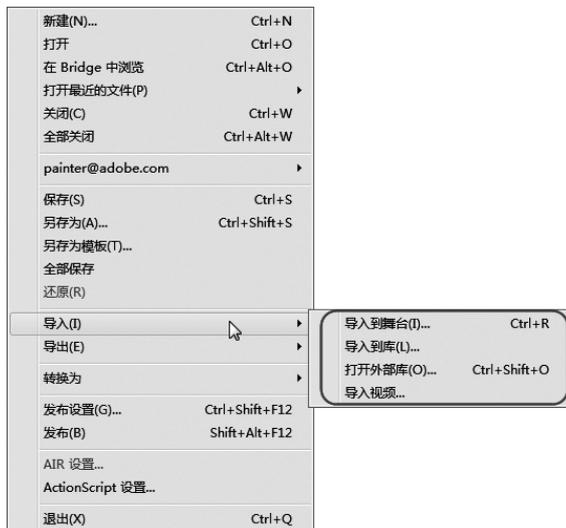


图1-40 导入命令

(2) 在弹出的“导入”对话框中选中需要导入的文件，然后单击对话框中的“打开”命令，即可将选中文件导入到舞台上。

提示：

如果导入的文件名以数字结尾，并且在同一文件夹中还有其他按顺序编号的文件，例如 Fra01.gif、Fra02.gif、Fra03.gif，则 Animate 会弹出一个对话框，询问用户是否要导入连续文件。单击“是”，则导入所有的连续文件；否则只导入指定的文件。

1.3.4 使用模板

使用模板可以使用户基于一个已存在的布局方式快速创建 Animate CC 2018 项目或应用程序。

- (1) 执行“文件”|“新建”命令，打开“新建文档”对话框。
- (2) 单击“模板”选项卡，对话框标题切换为“从模板新建”，如图 1-41 所示。

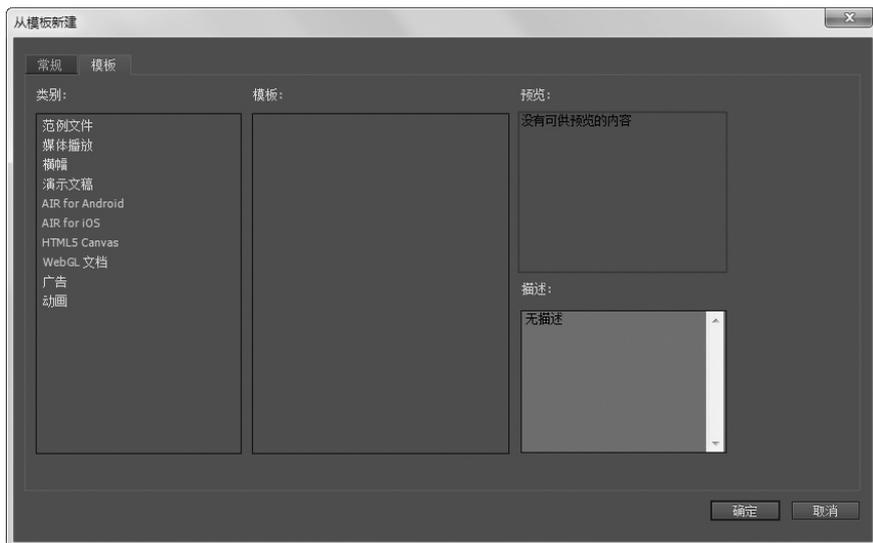


图1-41 “从模板新建”对话框

- (3) 在“类别”列表中选择模板类型。
- (4) 在“模板”列表中选择具体的模板样式。

例如在“类别”中选择“范例文件”，在“模板”列表中选择“Alpha 遮罩层范例”，此时在“预览”区域可以看到文档的缩略图，如图 1-42 所示。

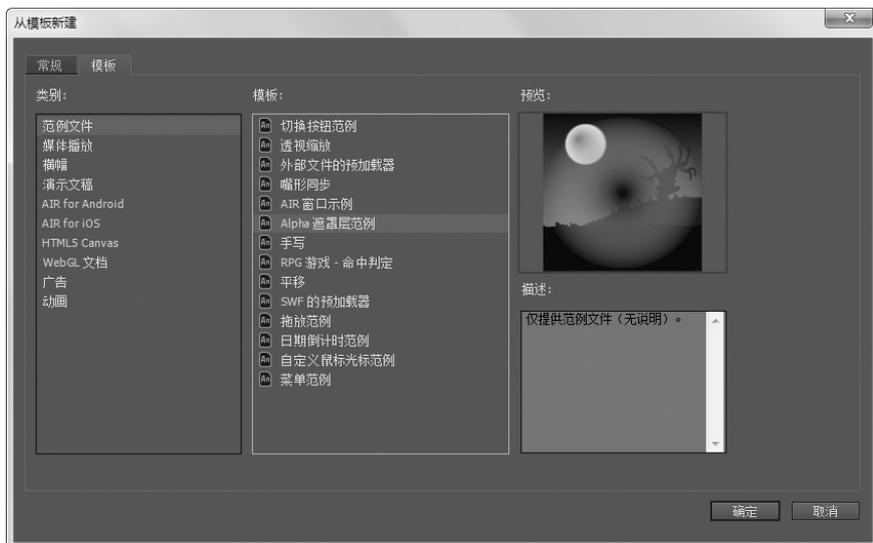


图1-42 选择模板类型

(5) 单击“确定”按钮即可基于模板新建一个文档，如图 1-43 所示。



图1-43 基于模板新建的文档

(6) 对舞台上的模板进行修改，即可轻松完成一个漂亮的遮罩动画。

1.4 设置文档属性

在开始动画创作之前，必须进行周密的计划，正确地设置动画的放映速度和作品尺寸。如果中途修改这些属性，将会大大增加工作量，而且可能使动画播放效果与原来所预想的相差很远。在 Animate CC 2018 中通常使用“属性”面板或“文档设置”对话框设置文档属性。

执行“修改”|“文档”命令，弹出如图 1-44 所示的“文档设置”对话框。

1.4.1 设置舞台尺寸

(1) 在“单位”下拉列表中选择舞台大小的度量单位。

(2) 在“舞台大小”区域，输入影片的宽度和高度值。单击“匹配内容”按钮，则自动将舞台大小设置为能刚好容纳舞台上所有对象的尺寸。

设置舞台大小时，使用“链接”按钮可按比例设置舞台尺寸。如果要单独修改高度或宽度属性值，可单击该按钮，解除约束比例设置。

(3) 根据需要选择“缩放内容”选项。



图1-44 “文档设置”对话框

提示：



“缩放内容”功能是指根据舞台大小缩放舞台上的内容。选中此选项后，如果调整了舞台大小，舞台上的内容会随舞台同比例调整大小，如图 1-45 所示。此外，选中“缩放内容”选项后，舞台尺寸将自动关联并禁用。

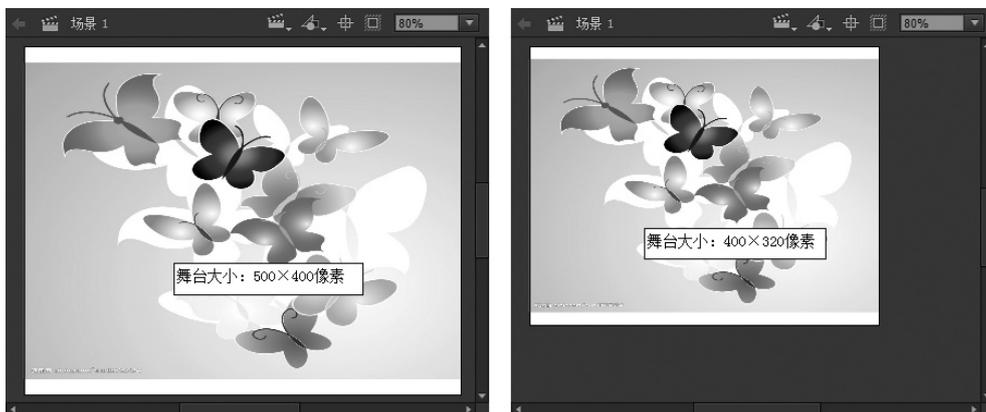
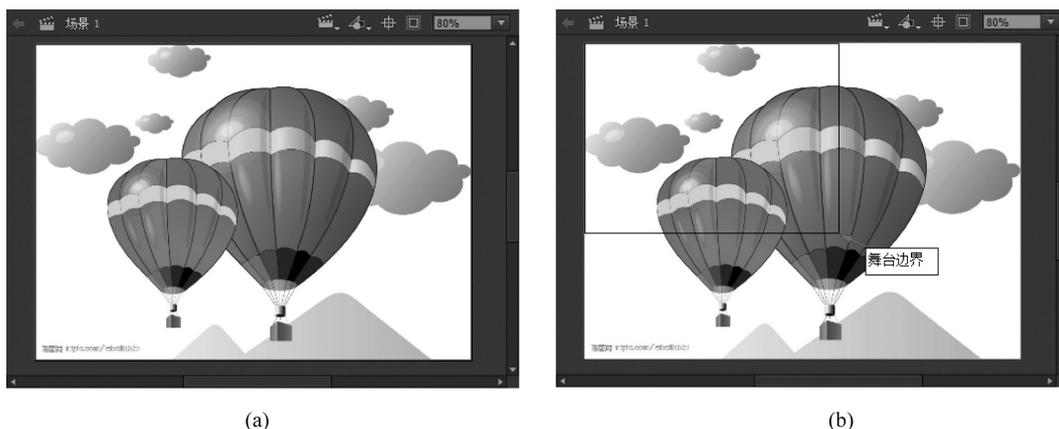


图1-45 缩放内容

(4) 在“锚记”区域设置舞台尺寸变化时，舞台扩展或收缩的方向。

例如，舞台原始尺寸为 550 像素 × 400 像素，如图 1-46 (a) 所示；选择锚点 ，修改舞台尺寸为 320 像素 × 240 像素，单击“确定”按钮后，舞台会根据所选锚点沿相应方向收缩，如图 1-46 (b) 所示。



(a)

(b)

图1-46 基于锚点缩放舞台

1.4.2 设置舞台背景

舞台的默认颜色为白色，可用作影片的背景，在最终影片中的任何区域都可看见该背景。

单击“舞台颜色”右侧的颜色框，在弹出的色板中选择动画背景的颜色，如图 1-47 所示。用户选择一种颜色，面板左上角会显示这种颜色，同时以 RGB 格式显示对应的数值。

Animate CC 2018 支持透明画布背景，在图 1-47 所示的色板右上角设置 Alpha:% 的值可以指定透明度级别；单击“无色”按钮 ，可将舞台颜色完全设置为透明。

提示：



可以将位图导入 Animate CC 2018，然后将它放置在舞台的最底层，这样它可覆盖舞台，作为背景。

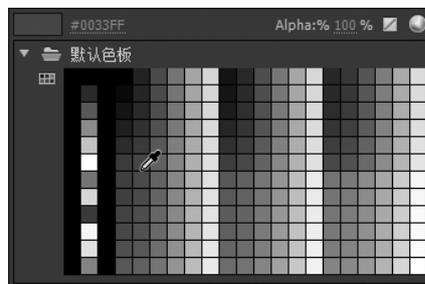


图1-47 设置舞台背景颜色

1.4.3 设置帧频

“帧频”表示动画的放映速度，单位为帧 / 秒。默认值 24 对于大多数项目已经足够，当然，用户也