

高等院校艺术设计类专业系列教材

Animate 2022 二维动画 制作案例教程 (全视频微课版)

董佳佳 程远 金洪宇 编著

清华大学出版社
北京

内 容 简 介

本书采用案例教程的编写形式,兼具技术手册和应用技巧参考手册的特点,在实践应用中体现软件的功能和知识点,通过54个经典案例,使读者循序渐进地掌握Animate软件的操作方法,以及二维动画制作的各种技巧。本书共分8章,包括Animate 2022软件基础、Animate绘图功能、制作基础动画、制作高级动画、制作文字与按钮动画、应用声音和视频、应用ActionScript 3.0脚本和商业动画案例。

本书提供所有案例的素材文件、源文件、教学视频,以及PPT教学课件、教案和教学大纲等立体化教学资源,并附赠40集动画运动规律演示视频,获取方式见前言。

本书可作为高等院校影视动画、数字媒体艺术等专业的教材,也可作为相关从业人员和广大动画制作爱好者的参考书。

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。举报:010-62782989, beiqinquan@tup.tsinghua.edu.cn。

图书在版编目(CIP)数据

Animate 2022二维动画制作案例教程:全视频微课版 / 董佳佳, 程远, 金洪宇编著. —北京:清华大学出版社, 2023.10

高等院校艺术设计类专业系列教材

ISBN 978-7-302-64538-2

I. ①A… II. ①董… ②程… ③金… III. ①动画制作软件—高等学校—教材 IV. ①TP391.414

中国国家版本馆CIP数据核字(2023)第167135号

责任编辑:李 磊

封面设计:杨 曦

版式设计:思创景点

责任校对:成凤进

责任印制:杨 艳

出版发行:清华大学出版社

网 址: <https://www.tup.com.cn>, <https://www.wqxuetang.com>

地 址:北京清华大学学研大厦A座

邮 编:100084

社 总 机:010-83470000

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:三河市天利华印刷装订有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:185mm×260mm

印 张:11.5

字 数:309千字

版 次:2023年12月第1版

印 次:2023年12月第1次印刷

定 价:69.80元

产品编号:096850-01

Animate 2022是Adobe公司推出的一款二维动画制作软件。作为Adobe Creative Cloud套装的一部分，它提供了一系列高效的工具，帮助用户将各种形式的静态图像、手绘素材或其他涂鸦转换成全球受欢迎的动画格式。与过去的版本相比，Animate 2022的动画引擎得到了很大的改进，操作起来更加简便，引擎速度也得到了提高，使动画效果更加流畅，无论是用于2D游戏、网站设计，还是独立的动画项目，都可以让用户更加轻松地制作高质量的动画效果。

本书通过精美的案例不仅介绍了Animate 2022的强大功能，而且能够帮助读者在较短的时间内轻松掌握Animate 2022软件的相关知识，并灵活运用该软件。

本书特点

党的二十大报告为我国坚定推进教育高质量发展指出了明确的方向。在此背景下，本书编写组以“加快推进教育现代化，建设教育强国，办好人民满意的教育”为目标，以“强化现代化建设人才支撑”为动力，以“为实现中华民族伟大复兴贡献教育力量”为指引，进行了满足新时代新需求的创新性编写尝试。

本书内容由浅入深，以案例展开对软件功能的讲解，帮助读者尽快掌握软件的操作方法。本书具有如下特点。

- **内容全面。**本书涵盖Animate 2022的全部知识点，在动画制作中使用的各种方法和技巧都有相应的案例作为引导。
- **循序渐进。**本书由高校老师及一线设计师共同编写，从动画制作的一般流程入手，逐步引导读者学习软件操作和动画制作的各种技法。
- **通俗易懂。**本书以简洁、精练的语言讲解每一个案例和每一项软件功能，讲解清晰，前后呼应，让读者阅读更加容易，学习更加轻松。
- **案例丰富。**书中的每个案例都融入了作者多年的实践经验，每项功能都经过了技术认证，技巧全面实用，技术含量高。
- **理论与实践结合。**书中案例都围绕软件的某个重要知识点展开，与实践紧密结合，使读者更容易理解，方便掌握知识点，进而能够举一反三。

本书内容

本书系统地讲解了Animate 2022软件基础操作、图形绘制和动画制作方法等内容。

第1章 Animate 2022软件基础，对Animate 2022的基础功能进行介绍，包括软件的安装、启动与退出，文件的打开和关闭等基本操作，以及Animate动画模板的创建等。

第2章 Animate绘图功能，主要讲解不同绘制图形工具的使用方法和应用技巧，以绘制大量精美的矢量图形。

第3章 制作基础动画，主要讲解逐帧动画、补间动画、形状补间动画和传统补间动画这4种基础动画，通过案例的制作让读者充分了解这几种动画的区别和制作方法。

第4章 制作高级动画，主要讲解引导层动画、遮罩动画、骨骼系统和3D动画，使用这几种动画可以制作许多特殊的动画效果和模拟3D变换的动画效果。

第5章 制作文字与按钮动画，主要讲解Animate文字动画和各种Animate按钮动画，通过内容的介绍使读者了解不同类型的Animate文字动画的设计，以及对Animate中各种按钮元件动画的设计。

第6章 应用声音和视频，主要讲解如何在Animate动画中加入音效和插入视频，包括声音和视频在Animate软件中的编辑和使用方法，并通过多个案例的制作讲解，帮助读者掌握在Animate动画中对声音、视频的使用和控制方法。

第7章 应用ActionScript 3.0脚本，主要讲解ActionScript 3.0在Animate动画中的应用，通过使用ActionScript 3.0脚本代码可以实现很多特殊的动画效果。

第8章 商业动画案例，主要通过制作不同类型的Animate动画，综合运用和巩固前面所学习的知识，让读者将所学知识应用到实战中。

本书提供所有案例的素材文件、源文件、教学视频，以及PPT教学课件、教案和教学大纲等立体化教学资源，并附赠40集动画运动规律演示视频。读者可直接扫描书中的二维码，观看教学视频；也可扫描右侧的二维码，将文件推送到自己的邮箱后下载获取。下载完成后，系统会自动生成多个文件夹，配套资源被分别保存在其中，将所有文件夹里的资源复制出来即可。



教学资源

读者对象

本书主要面向初、中级读者，是非常实用的入门与提高教程。书中对于软件的讲解，从必备的基础操作开始，以前没有接触过Animate的读者无须参照其他书籍即可轻松入门；使用过Animate的读者同样可以从中快速了解该软件的各种功能和知识点。

本书可作为高等院校影视动画、数字媒体艺术等专业的教材，也可作为相关从业人员和广大动画制作爱好者的参考书。

本书作者

本书由董佳佳、程远、金洪宇编著。本书作者具有多年丰富的教学经验和动画制作经验，在编写本书时融入自己实际授课和动画制作过程中积累下来的宝贵经验与技巧，希望读者能够在体会Animate强大功能的同时，将创意和制作理念通过软件操作反映到动画制作的视觉效果中。

由于编者水平所限，书中难免有疏漏和不足之处，敬请广大读者批评指正，提出宝贵的意见和建议。

编 者

目录

第1章

Animate 2022软件基础

001



案例1 安装Animate 2022 001

案例2 启动与退出Animate 2022 002

案例3 新建和保存Animate文件 004



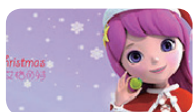
案例4 打开和关闭Animate文件 007

案例5 使用模板快速创建Animate动画 009

第2章

Animate绘图功能

011



案例6 椭圆工具：绘制苹果 011

案例7 线条工具：绘制茄子 014

案例8 基本矩形工具：绘制特殊形状图形 016

案例9 多角星形工具：绘制小鸡 019



案例10 平滑功能：绘制小黑猫 022

案例11 钢笔工具：绘制长颈鹿 025

案例12 画笔工具：绘制宠物小猫 028



案例13 图形的透明度：绘制光芒背景图 030

案例14 填充和笔触：绘制个性酷哥形象 033

案例15 定义元件：绘制卡通心形 037

第3章

制作基础动画

041



案例16 逐帧动画：制作基本逐帧动画 041

案例17 导入图像序列：制作光影逐帧动画 043

案例18 逐帧动画：制作倒计时动画 046

案例19 补间形状动画：制作晃动的阳光动画 048



案例20 图形变形：制作太阳公公动画 051

案例21 补间动画：制作飞舞的蒲公英动画 054

案例22 调整补间运动路径：制作飞舞的小蜜蜂动画 057



案例23	传统补间动画：制作卡通角色入场动画	061
案例24	不透明度：制作图像切换动画	063
案例25	动画层次：制作文字淡入淡出动画	066

第4章

制作高级动画

071



案例26	引导层动画：制作卡通儿童乐园动画	071
案例27	多引导层动画：制作蝴蝶飞舞动画	075
案例28	遮罩动画：制作滑动式遮罩动画	078
案例29	综合运用遮罩：制作活动宣传遮罩动画	082
案例30	为元件添加骨骼：制作人物跑动骨骼动画	086
案例31	为图形添加骨骼：制作游动的鱼	089
案例32	3D旋转工具：制作图像3D旋转动画	091
案例33	3D平移工具：制作3D平移动画	095

第5章

制作文字与按钮动画

098



案例34	分离文本：制作霓虹闪烁文字动画	098
案例35	图层和文字：制作广告文字动画	101
案例36	文字遮罩：制作闪烁文字动画	105
案例37	引导线：制作炫彩光点文字动画	107
案例38	按钮状态：制作图像翻转按钮动画	111
案例39	按钮元件：制作基础按钮动画	113
案例40	按钮交互：制作游戏按钮动画	116

第6章

应用声音和视频

121



案例41	音频：为动画添加音效	121
案例42	多声音：添加背景音乐	126
案例43	按钮声音：为按钮添加音效	130
案例44	导入视频：制作网站宣传动画	133
案例45	嵌入视频：动画中视频的应用	138
案例46	视频与遮罩：制作网站视频广告	141

第7章

应用ActionScript 3.0脚本

145



案例47 Loader类：调用外部SWF文件 145

案例48 侦听脚本：制作图片浏览动画效果 148

案例49 Tween类：制作多重选择菜单 151



案例50 scaleX和scaleY属性：使用按钮控制元件大小 154

案例51 mouseX和mouseY属性：制作鼠标跟随动画 157

案例52 遮罩图层：制作遮罩动画 160

第8章

商业动画案例

163



案例53 制作开场动画 163

案例54 制作片头动画 168

第1章

Animate 2022软件基础

Animate以便捷、舒适、完美的动画编辑环境，深受广大动画制作者的喜爱。本章主要介绍Animate的基本操作，如新建、打开、关闭和保存等。读者在学习的过程中，不仅要了解基本的操作方法，还应该掌握如何快速进行操作。

案例1

安装Animate 2022



教学视频

本案例的目的是让读者掌握在Windows操作系统中安装Animate 2022的方法。图1-1为Animate 2022安装的流程图。

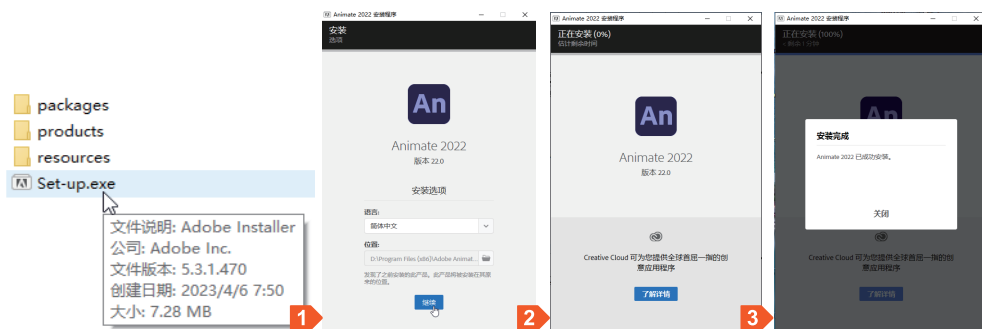


图1-1 操作流程图

案例 重点

- 掌握Animate 2022的安装方法

案例 步骤

- 01 → 将Animate 2022的安装包解压缩后，进入安装文件夹中，找到“Set-up.exe”，如图1-2所示。
- 02 → 双击“Set-up.exe”图标，进入Animate 2022软件安装界面，设置“语言”为“简体中文”，并指定安装路径，如图1-3所示。
- 03 → 单击“继续”按钮，进入安装界面，显示安装进度，如图1-4所示。

04 → 安装完成后，进入安装完成界面，提示软件已成功安装，如图1-5所示。

05 → 单击“关闭”按钮，关闭安装窗口，完成Animate 2022的安装。软件安装结束后，Animate 2022会自动在Windows程序组中添加Animate 2022的快捷方式，如图1-6所示。

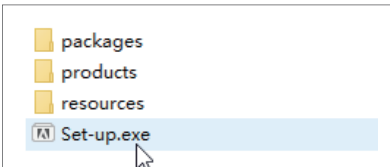


图1-2 安装程序



图1-3 指定安装路径界面



图1-4 安装界面



图1-5 安装完成界面



图1-6 快捷方式

案例2

启动与退出Animate 2022

完成Animate 2022安装后，接下来就可以启动Animate 2022。本案例的目的是让读者掌握Animate 2022启动与退出的方法。图1-7为启动与退出Animate 2022的流程图。



教学视频

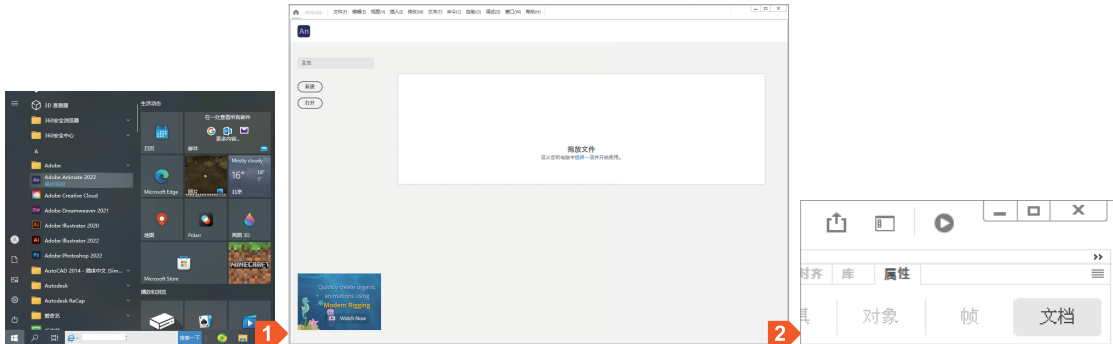


图1-7 操作流程图

案例 重点

- 掌握启动Animate 2022的方法
- 掌握退出Animate 2022的方法

案例 步骤

01 → 如果需要启动Animate 2022软件，可以执行“开始”>“所有程序”>“Adobe”>“Adobe Animate 2022”命令，如图1-8所示。显示Animate 2022的启动界面，如图1-9所示。



图1-8 Animate 2022的程序菜单

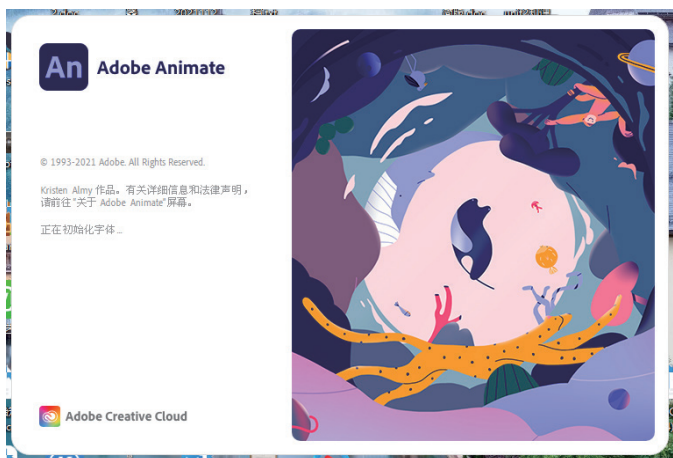


图1-9 Animate 2022的启动界面

02 → 待Animate 2022软件初始化完成后，即可进入其工作界面，如图1-10所示。

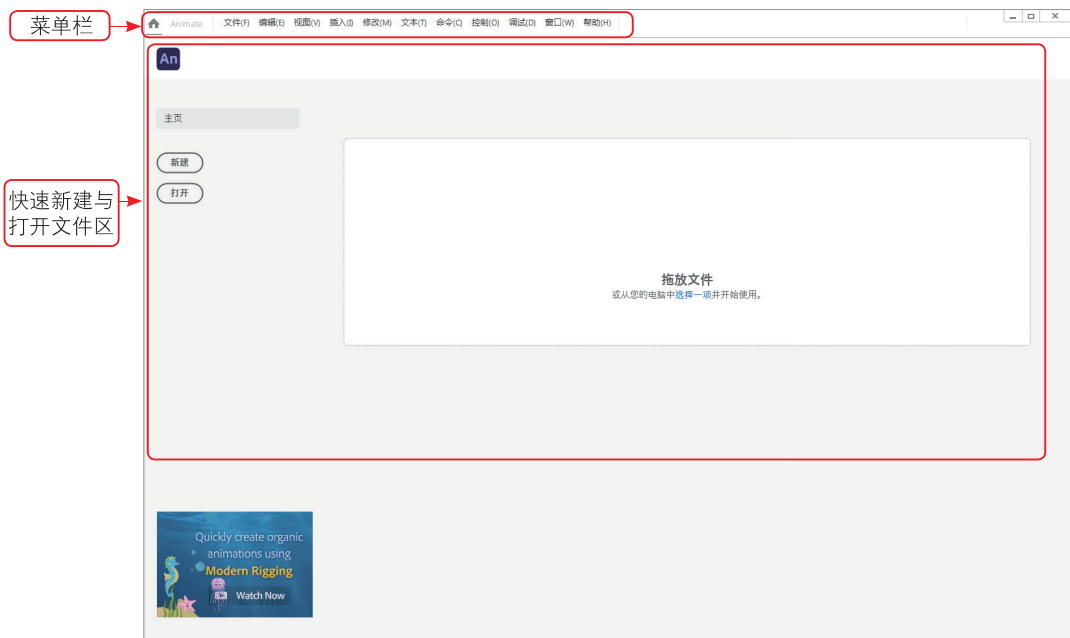


图1-10 Animate 2022的工作界面

03 → 如果要退出Animate 2022，可以单击软件工作界面右上角的“关闭”按钮 ，如图1-11所示，或者是执行“文件”>“退出”命令，如图1-12所示，都可以退出软件并关闭软件窗口。

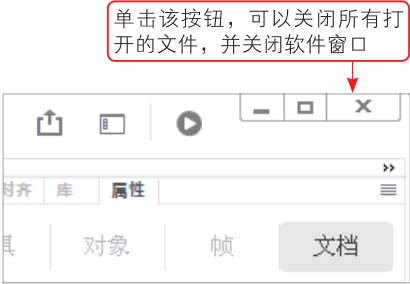


图1-11 单击“关闭”按钮



图1-12 执行“退出”命令

案例3

新建和保存Animate文件

Animate 2022提供了多样化的新建文件的方法，不仅方便用户使用，而且可以提高工作效率。本案例的目的是让读者掌握新建和保存Animate文件的方法。图1-13为新建和保存Animate文件的流程图。



教学视频

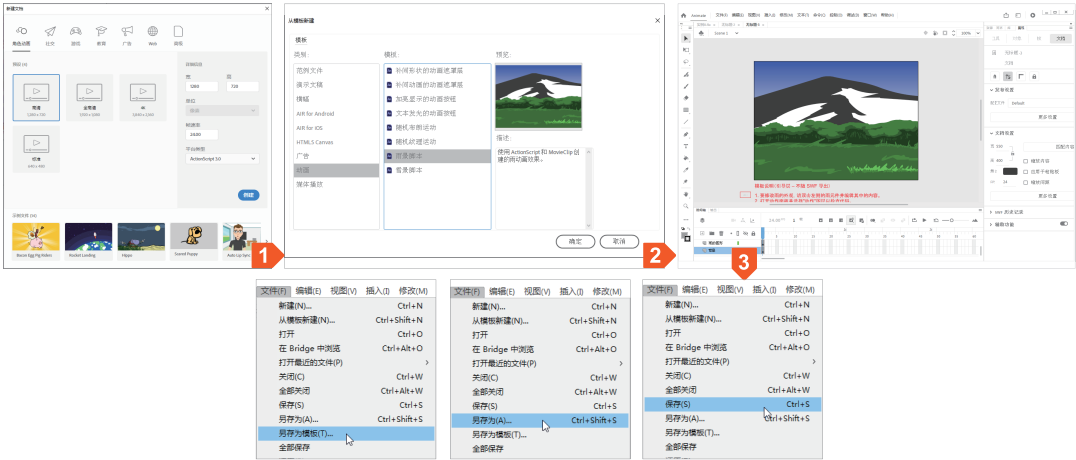


图1-13 操作流程图

案例 重点

- 掌握新建空白Animate文件的方法
- 掌握新建Animate模板的方法
- 掌握多种保存Animate文件的方法
- 掌握将Animate文件保存为模板的方法

案例 步骤

01 → 如果需要新建空白的Animate文件，执行“文件”>“新建”命令，弹出“新建文档”对话框，在该对话框中单击“角色动画”选项卡，如图1-14所示。选择相应的文件类型或设置文件尺寸后，单击“创建”按钮，即可新建一个空白文件，如图1-15所示。

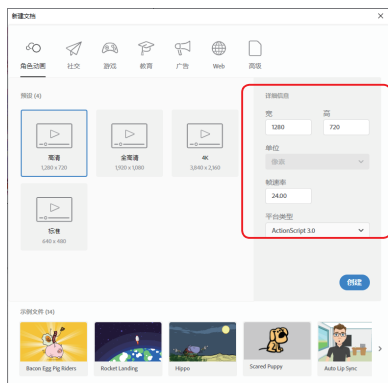


图1-14 “新建文档”对话框

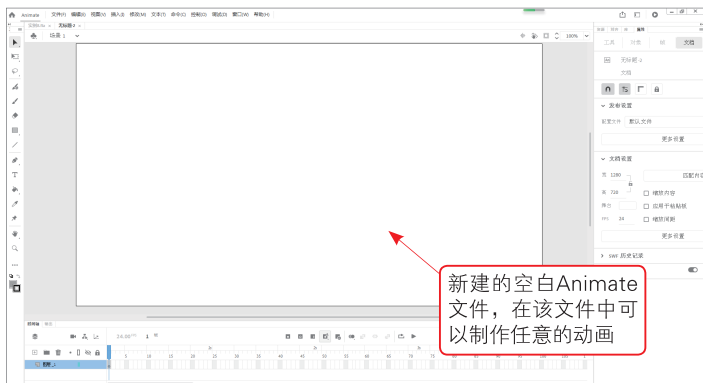


图1-15 新建的空白Animate文件

● 在“新建文档”对话框的“平台类型”下拉列表中提供了ActionScript 3.0和HTML5 Canvas两种文件类型。

● 在Animate 2022的空白界面中可以通过单击快速区域中的“新建”按钮快速打开“新建文档”对话框。

02 → 如果需要新建Animate模板文件，可以在“新建文档”对话框中单击打开“示例文件”区中的文件，还可以执行“文件”>“从模板新建”命令，在弹出的“从模板新建”对话框中选择合适的“类别”后，再在对应的“模板”列表框中选择一个模板文件，如图1-16所示。单击“确定”按钮，即可新建Animate模板文件，如图1-17所示。



图1-16 “从模板新建”对话框

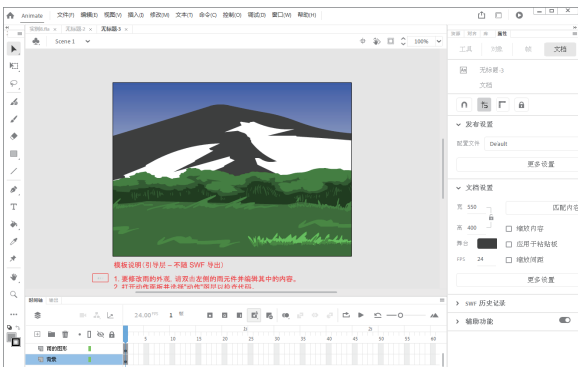


图1-17 新建Animate模板文件

03 → 完成Animate文件制作后，如果想要覆盖之前的Animate文件，只需要执行“文件”>“保存”命令，如图1-18所示，即可保存该文件，并覆盖相同文件名的文件。如果要将文件压缩、保存到不同的位置，或对其名称进行重新命名，可以执行“文件”>“另存为”命令，如图1-19所示。

提示

执行“文件”>“保存”命令保存文件时，Animate会进行一次快速保存，将信息追加到现有文件中。执行“文件”>“另存为”命令保存文件时，Animate会将新信息安排到文件中，并创建一个更小的文件。

04 → 弹出“另存为”对话框，在该对话框中对相关选项进行设置，如图1-20所示，单击

“保存”按钮，即可完成对Animate文件的保存。还可以将Animate文件另存为模板，执行“文件”>“另存为模板”命令即可，如图1-21所示。

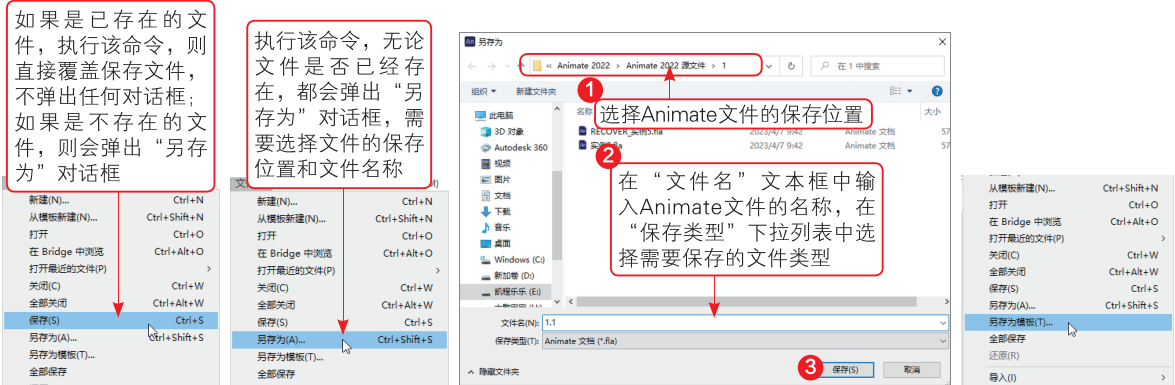


图1-18 执行“保存”命令

图1-19 执行“另存为”命令

图1-20 “另存为”对话框

图1-21 执行“另存为模板”命令

05 → 弹出“另存为模板警告”提示对话框，如图1-22所示。单击“另存为模板”按钮，弹出“另存为模板”对话框，如图1-23所示。在该对话框中对相关选项进行设置，单击“保存”按钮，即可将当前Animate文件另存为模板文件。



图1-22 “另存为模板警告”提示对话框

图1-23 “另存为模板”对话框

提示

将Animate文件另存为模板就是指将该文件使用模板中的格式进行保存，以方便用户以后在制作Animate文件时可以直接使用。

提示

在实际操作过程中，为了节省时间，提高工作效率，用户可使用保存快捷键Ctrl+S或另存为快捷键Ctrl+Shift+S，快速保存或另存为一个Animate文件。

知识拓展

在开始制作Animate动画之前，首先需要新建Animate文件，还需要对文件的相关属性进行设置，在“新建文档”对话框中可以完成，如图1-24所示。如果是已经新建的Animate文件，可以执行“修改”>“文档”命令，在弹出的“文档设置”对话框中对相关文件属性进行设置，如图1-25

所示。

- 舞台大小：用于设置当前文件的尺寸。
- 缩放：用于控制舞台上各个元素的放大与缩小。
- 锁定层和隐藏层：用于对图层进行锁定和隐藏操作。默认情况下，该选项为选中状态。
- 单位：用于设置动画尺寸的单位，在该下拉列表中可以选相应的单位，如图1-26所示。

所示。

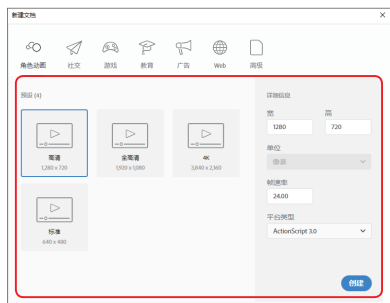


图1-24 “新建文档”对话框



图1-25 “文档设置”对话框



图1-26 “单位”下拉列表

● 舞台颜色：单击该选项右侧的色块□，在弹出的“拾色器”窗口中可以选择动画背景的颜色，如图1-27所示。系统默认的背景颜色为白色。

● 锚记：用于为文件中的帧设置锚点。

● 帧频：在该文本框中可输入每秒要显示的动画帧数。帧数值越大，则播放的速度越快，系统默认的帧频为30帧/秒。

● 匹配内容：单击此按钮，可以快速将舞台大小与当前文件内容的外边界尺寸进行匹配。

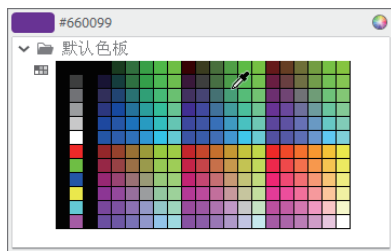


图1-27 “拾色器”窗口

案例4

打开和关闭Animate文件

本案例的目的是让读者掌握打开和关闭Animate文件的方法，这些都是Animate文件的基础操作。图1-28为打开和关闭Animate文件的流程图。



教学视频

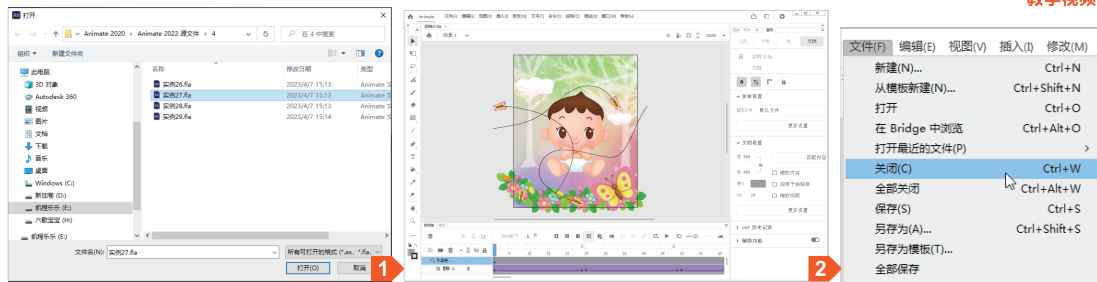


图1-28 操作流程

案例

重点

- 掌握打开Animate文件的方法
- 掌握关闭单个和多个Animate文件的方法

案例

步骤

01 → 在Animate 2022中打开Animate文件，可以执行“文件”>“打开”命令，弹出“打开”对话框，如图1-29所示。在该对话框中选择需要打开的一个或多个文件后，单击“打开”按钮，即可在Animate 2022中打开选择的文件，如图1-30所示。

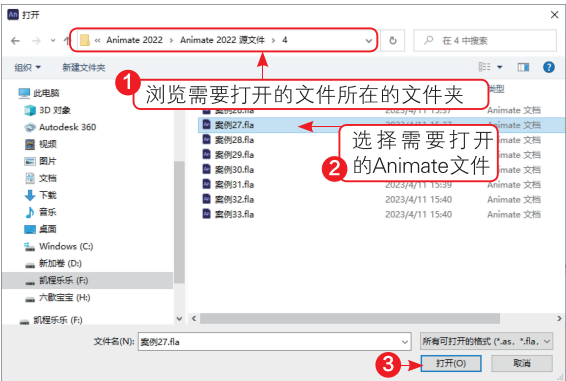


图1-29 “打开”对话框

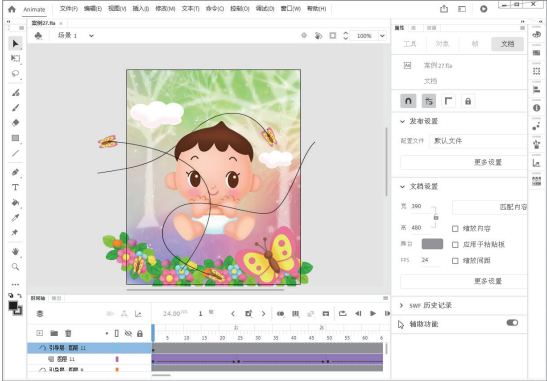


图1-30 打开Animate文件

提示

除了通过使用命令打开文件以外，还可以直接拖曳或按快捷键Ctrl+O打开所需文件。如果需要打开最近打开过的文件，执行“文件”>“打开最近的文件”命令，在菜单项中选择相应文件即可。

02 → 执行“文件”>“关闭”命令，可以关闭当前文件；执行“文件”>“全部关闭”命令，可以关闭所有在Animate 2022中已打开的文件，如图1-31所示。也可以单击文件窗口标题上的“关闭”按钮，如图1-32所示，或者按快捷键Ctrl+W，关闭当前文件。

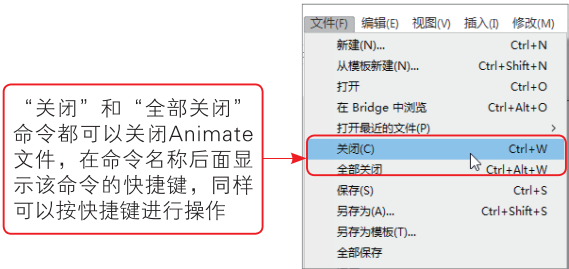


图1-31 “关闭”或“全部关闭”命令



图1-32 关闭当前文件

提示

在关闭文件时，并不会因此而退出Animate，如果既要关闭所有文件又要退出Animate，直接单击软件窗口右上角的“关闭”按钮即可。

案例5

使用模板快速创建Animate动画

在Animate中使用模板创建新的影片文件，就是根据原有的架构对其中可以编辑的元件进行修改、更换或调整，从而能够方便、快速地制作精彩的影片。本案例的目的是让读者掌握使用模板快速创建Animate动画的方法。图1-33为使用模板快速创建Animate动画的流程图。



教学视频

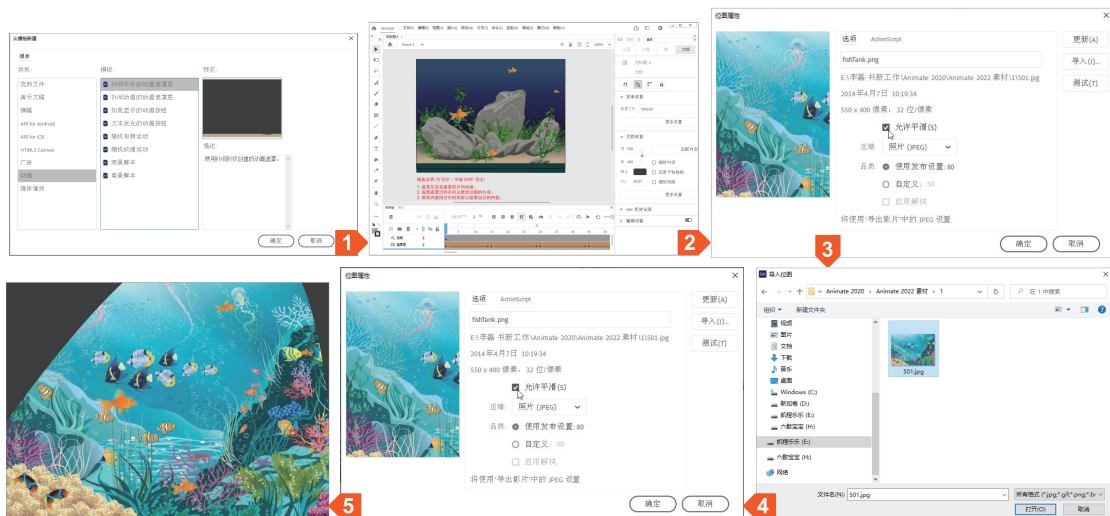


图1-33 操作流程图

案例 重点

- 掌握使用Animate模板的方法
- 掌握替换Animate位图素材的方法
- 掌握测试Animate动画的方法

案例 步骤

01 执行“文件”>“从模板新建”命令，弹出“从模板新建”对话框，在“类别”列表框中选择“动画”选项，在“模板”列表框中选择“补间形状的动画遮罩层”选项，如图1-34所示。单击“确定”按钮，即可创建该模板动画，效果如图1-35所示。



图1-34 “从模板新建”对话框

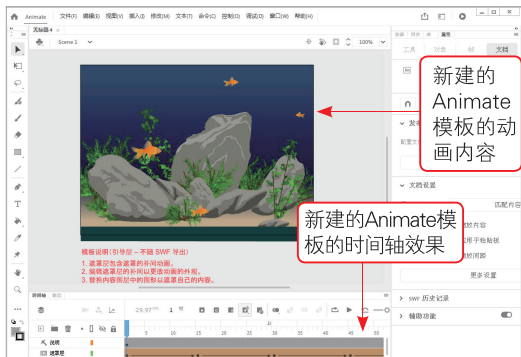


图1-35 新建的模板文件

02 → 执行“窗口”>“库”命令，打开“库”面板，如图1-36所示。双击“fishTank.png”图标，即可弹出“位图属性”对话框，如图1-37所示。



图1-36 “库”面板

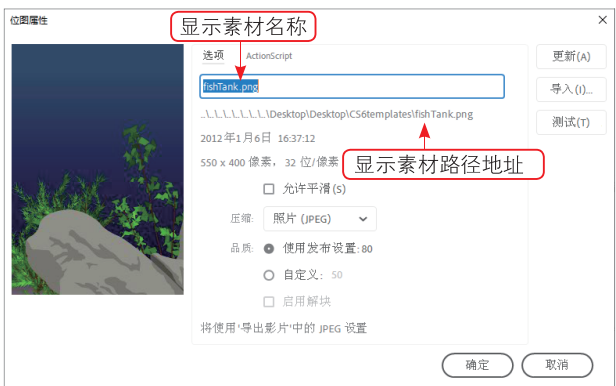


图1-37 “位图属性”对话框

03 → 单击“导入”按钮，在弹出的“导入位图”对话框中选择相应的素材图片，如图1-38所示。单击“打开”按钮，返回到“位图属性”对话框中，勾选“允许平滑”复选框，以平滑素材的边缘，如图1-39所示。

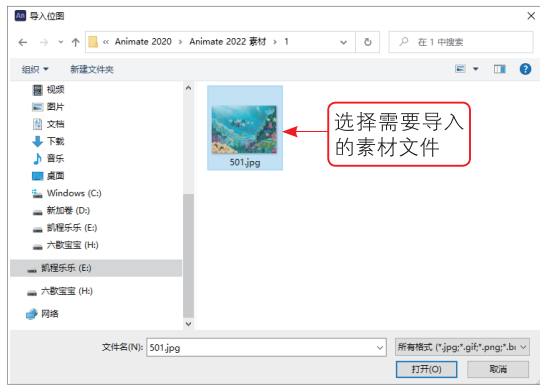


图1-38 “导入位图”对话框



图1-39 勾选“允许平滑”复选框

04 → 单击“确定”按钮，可以看到动画模板的效果，如图1-40所示。执行“文件”>“保存”命令，将文件保存为“源文件\第1章\案例5.fla”，按快捷键Ctrl+Enter，即可测试动画效果，如图1-41所示。

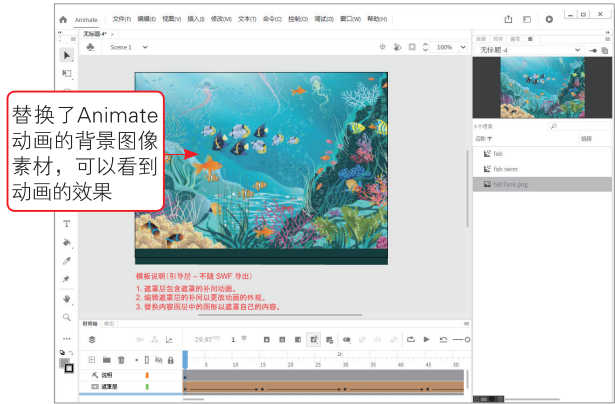


图1-40 模板效果



图1-41 测试动画效果