



无敌电脑 培训系列

ZERO TO HERO

李雷 编著

本书特色

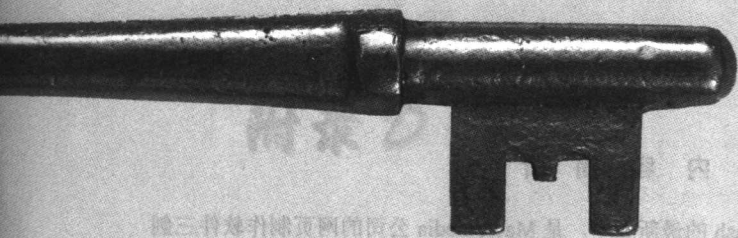
- 采用基础知识的讲解加上机实战的结构，涉及的Flash MX知识面广，注重条理性，步骤清晰完善且易于操作。
- 在内容编排上尽量做到按功能分类，便于读者迅速把握本书的总体结构和知识点。
- 由浅入深地叙述，注重“三基”训练，内容丰富，结构紧凑。
- 书中源程序及实例可在www.tqbooks.net “下载专区”中下载。

BASIC
TRAINING
TUTORIAL

Flash中文版闪客动画 基础培训教程

中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE





Flash 中文版

闪客动画基础培训教程

李 雷 编著

中国铁道出版社

2004·北京

(京)新登字 063 号

内 容 简 介

Flash MX 是矢量动画软件 Flash 的最新版本, 是 Macromedia 公司的网页制作软件三剑客之一。本书首先介绍了 Flash MX 的安装及基本操作技巧等, 然后着重介绍了 Flash MX 中文本的处理、绘图、库的使用、图形和视频导入、动画声音、创建逐帧动画、创建高级动画、脚本语言基础、处理电影剪辑和按钮、发布电影、导出文件等内容。每章之间都相对独立, 每章后面的上机实战都有详细的操作步骤介绍, 方便初学者一步一步地学习, 同时每章后面均有课后练习, 使读者能够检查所学的知识情况。本书在内容编排上尽量做到按功能分类, 条理清楚, 使读者在阅读时, 能够很快把握本书的总体结构和知识点。

本书内容翔实, 图文并茂, 注重基础, 由浅入深, 由易到难。适合作为 Flash MX 动画制作的基础培训教材, 也可以作为自学教材和参考书。

图书在版编目(CIP)数据

Flash 中文版闪存动画基础培训教程/李雷编著. —北京: 中国铁道出版社, 2003. 12

(无敌电脑培训系列)

ISBN 7-113-05643-1

I. F… II. 李… III. 动画-设计-图形软件, Flash MX-技术培训-教材 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2003)第 109333 号

书 名: Flash 中文版闪存动画基础培训教程

作 者: 李 雷

出版发行: 中国铁道出版社(100054, 北京市宣武区右安门西街8号)

策划编辑: 严晓舟 郭毅鹏 严 力

责任编辑: 苏 茜 夏华香

封面设计: 孙天昭

印 刷: 北京鑫正大印刷有限公司

开 本: 787×1092 1/16 印张: 14.5 字数: 340 千

版 本: 2004 年 1 月第 1 版 2004 年 1 月第 1 次印刷

印 数: 1~8000 册

书 号: ISBN 7-113-05643-1/TP·1083

定 价: 19.00 元

版权所有 侵权必究

凡购买铁道版的图书, 如有缺页、倒页、脱页者, 请与本社计算机图书批销部调换。

主编：万 博 寒 武

编委：张增强 罗心晶 崔 玮 杨海峰

阎卫星 武 莹 温小敏 韩永翔

黄美勤 黄介斌 梁伟铭 王 天

尹 平 水佑民 李 剑 刘 飞

王 欢 姚 洁 高 征 孟世强

于胜洋 许 晶 王天龙 王晓玲

郑青松 宋宏伟 彭文明 武 迪

陈兰冯 罗 明 韦国波 韦周生

韩建理 王 龙 苏 瑞 刘 斌

无敌电脑培训系列

丛书编委会

前言

网络的迅猛发展改变了人们获取信息的方式,网络已经成为现在的强势媒体。人们不再满足于原始的 Web 文字页面,而希望通过网络获得生动有趣、个性十足、动感绚烂、智能交互的多媒体信息。早期的网络带宽十分有限,难以在人们可以接受的时间内满足人们欣赏多媒体的需要。直到 Flash 动画的出现,才改变了网络世界。

Flash MX 是美国著名的 Macromedia 公司最新出品的矢量交互动画创作工具,主要应用在网页设计和多媒体动画创作领域。Flash MX 以其交互性强、容量小、功能强大、简单易学等特点,已经成为网页设计及交互动画制作的标准。使用 Flash 可以实现梦想中才有的故事或电影动画。Flash 的易操作性让初学者很容易上手,学完本书,你就可以开始梦幻动画之旅。

本书首先介绍了 Macromedia Flash MX 的安装、使用环境、基本操作技术等,然后介绍了 Flash MX 中文本的处理、绘图、颜色处理、图形对象处理、库的使用、图形和视频导入、动画声音、符号与实例、创建简单动画、创建逐帧动画、创建高级动画、脚本语言基础、处理电影剪辑和按钮、组件使用、测试影片、发布电影、导出文件等内容。本书在内容编排上尽量做到按功能分类,条理清楚,使读者在阅读时,能够很快把握本书的总体结构和知识点。

本书每章首先讲解各种使用基础的操作,然后在每章的后面有上机实战的讲解及每一步的详细操作步骤,全书内容覆盖 Flash MX 的各个知识要点,注重条理性,过程步骤清晰完善而且易于操作。学习完一章之后,按照书中的上机实战讲解一步一步操作,能加深印象,巩固所学的知识。

为了方便初级读者学习 Flash,本书对基本概念的讲解比较全面,使读者容易上手,较好地理解基本术语和基本概念等。本书在编写过程中力求做到由浅入深地叙述,并在讲解过程中添加了许多实际操作步骤及相关实例,既照顾到了初学者,又为有动画基础的读者提供了有益的参考。建议读者在学习过程中适当配合上机实践,相信会达到更好的学习效果。

陈贤淑、陈晓娟、廖康良等同志参与了本书的编排工作,在此表示感谢!

本书内容丰富,结构紧凑,覆盖知识面广,由于编写时间较为仓促,书中难免会有疏漏和不足之处,恳请广大读者提出宝贵意见。我们也会在适当的时间进行修订和补充,并发布在天勤网站: <http://www.tqbooks.net> “图书修订”栏目中。

2003 年 10 月

目 录

第 1 章 Flash MX 概述	1
1-1 教学目标与重点	1
1-2 课堂讲解: Flash MX 介绍	1
1-2-1 Flash 动画的基本概念	1
1-2-2 Flash 动画的优点	2
1-3 课堂讲解: Flash MX 的安装	2
1-3-1 Flash 创作的系统要求	2
1-3-2 Flash Player 的系统要求	2
1-3-3 Flash MX 的安装与卸载	3
1-3-4 Flash MX 的新增功能	3
1-3-5 规范性	6
1-4 上机实战	6
1-4-1 安装 Flash MX	6
1-4-2 使用 Flash Player 播放	8
1-5 课后练习	9
第 2 章 Flash MX 界面介绍	10
2-1 教学目标与重点	10
2-2 课堂讲解: 舞台和工作区	10
2-2-1 打开 Flash MX	10
2-2-2 查看舞台	11
2-3 课堂讲解: 网格、辅助线和标尺	11
2-3-1 使用网格	11
2-3-2 使用辅助线和标尺	12
2-4 课堂讲解: 菜单和工具栏介绍	13
2-4-1 菜单使用说明	13
2-4-2 工具栏说明	13
2-4-3 时间轴	14
2-5 课堂讲解: 面板的说明	15
2-5-1 属性面板	15
2-5-2 符号库	15
2-5-3 工具面板	16
2-5-4 Flash MX 的其他面板	17
2-6 上机实战	17



Flash 中文版闪客动画基础培训教程

2-6-1	运行 Flash MX.....	17
2-6-2	打开面板.....	17
2-7	课后练习.....	18
第 3 章	基本操作.....	19
3-1	教学目标与重点.....	19
3-2	课堂讲解: Flash MX 的基本操作.....	19
3-2-1	创建新文档.....	19
3-2-2	定义文档属性.....	19
3-2-3	保存文件.....	20
3-3	课堂讲解: 调整设置.....	21
3-3-1	调整工作环境.....	21
3-3-2	调整属性.....	22
3-4	上机实战.....	24
3-4-1	新建 Flash 文件.....	24
3-4-2	保存文件.....	25
3-5	课后练习.....	26
第 4 章	文本编辑处理.....	27
4-1	教学目标与重点.....	27
4-2	课堂讲解: 文本概述.....	27
4-2-1	文本创建.....	27
4-2-2	设置文本属性.....	28
4-2-3	设置文本的段落属性.....	30
4-3	课堂讲解: 编辑文本.....	30
4-3-1	分离文本.....	30
4-3-2	将文本链接到 URL.....	31
4-3-3	替换缺失字体.....	31
4-3-4	变换文字外形.....	32
4-3-5	文字的转换.....	33
4-3-6	编辑矢量文字.....	34
4-4	上机实战.....	34
4-4-1	创建阴影文本.....	34
4-4-2	创建镂空文本.....	35
4-4-3	制作立体字.....	35
4-4-4	制作镜面效果.....	36
4-5	课后练习.....	37
第 5 章	颜色编辑处理.....	38
5-1	教学目标与重点.....	38
5-2	课堂讲解: 选取颜色.....	38

5-2-1	使用滴管工具	38
5-2-2	使用属性检查器	38
5-3	课堂讲解：编辑颜色	39
5-3-1	使用混色器	39
5-3-2	用工具箱编辑颜色	41
5-3-3	用墨水瓶工具修改笔触	42
5-3-4	用颜料桶工具	43
5-3-5	用渐变色填充变形	43
5-4	上机实战	44
5-4-1	填充图形颜色	44
5-4-2	创建彩虹	45
5-4-3	线性渐变填充	46
5-5	课后练习	46
第 6 章	绘画	48
6-1	教学目标与重点	48
6-2	课堂讲解：绘图的基础	48
6-2-1	区分矢量图和位图	48
6-2-2	认识 Flash MX 的绘图原理	49
6-3	课堂讲解：用工具箱绘图	49
6-3-1	绘制简单几何图形	49
6-3-2	绘制填充图形	50
6-3-3	使用箭头、套索和橡皮擦工具	50
6-3-4	特殊图形编辑	51
6-3-5	用铅笔工具绘画	52
6-3-6	使用钢笔工具	52
6-3-7	使用矩形工具	53
6-4	课堂讲解：辅助工具的使用	54
6-4-1	橡皮工具	54
6-4-2	手抓工具	56
6-4-3	放大镜工具	56
6-4-4	显示比例列表框	56
6-5	上机实战	56
6-5-1	绘制几何图形	56
6-5-2	绘制电子元件图	57
6-5-3	绘制卡通猪	58
6-6	课后练习	59
第 7 章	导入图片和视频	60
7-1	教学目标与重点	60



Flash 中文版闪客动画基础培训教程

7-2	课堂讲解：导入图片.....	60
7-2-1	导入文件格式.....	60
7-2-2	导入 Fireworks PNG 文件.....	61
7-3	课堂讲解：处理导入位图.....	61
7-3-1	使用属性检查器更改位图.....	61
7-3-2	设置位图属性.....	62
7-3-3	分离位图.....	62
7-3-4	将位图转换为矢量图形.....	63
7-4	课堂讲解：导入视频.....	64
7-4-1	视频导入文件格式.....	64
7-4-2	处理导入的视频文件.....	64
7-5	上机实战.....	64
7-5-1	导入位图.....	64
7-5-2	导入视频 QuickTime 动画.....	65
7-6	课后练习.....	67
第 8 章	图层的使用.....	68
8-1	学习目标与重点.....	68
8-2	课堂讲解：图层的使用.....	68
8-2-1	认识图层.....	68
8-2-2	创建图层和图层文件夹.....	68
8-2-3	查看图层和图层文件夹.....	69
8-3	编辑图层.....	71
8-3-1	编辑图层和图层文件夹.....	71
8-3-2	使用引导层.....	72
8-3-3	使用遮罩层.....	73
8-4	上机实战.....	74
8-4-1	添加图层.....	74
8-4-2	编辑图层.....	76
8-5	课后练习.....	77
第 9 章	操作对象.....	78
9-1	教学目标与重点.....	78
9-2	课堂讲解：对象的基本操作.....	78
9-2-1	选取对象.....	78
9-2-2	移动对象.....	79
9-2-3	对象的分组.....	80
9-3	编辑对象.....	81
9-3-1	对象的变形.....	81
9-3-2	任意变形对象.....	81



9-3-3	扭曲对象	82
9-3-4	用封套修改形状	82
9-3-5	缩放对象	82
9-3-6	旋转对象	83
9-4	上机实战	84
9-4-1	创建文字对象	84
9-4-2	对象变形	84
9-5	课后练习	86
第 10 章	元件和实例	87
10-1	教学目标与重点	87
10-2	课堂讲解：元件和实例	87
10-2-1	元件类型的介绍	87
10-2-2	图形元件的建立	88
10-2-3	按钮元件的建立	89
10-3	课堂讲解：电影片段	90
10-3-1	创建实例	90
10-3-2	实例的编辑	91
10-4	上机实战	91
10-4-1	创建图形元件	91
10-4-2	创建按钮	92
10-5	课后练习	93
第 11 章	库的使用	95
11-1	教学目标与重点	95
11-2	课堂讲解：使用库	95
11-2-1	认识库	95
11-2-2	库的管理和使用	96
11-2-3	处理库中的文件夹	96
11-3	库的编辑	97
11-3-1	编辑库中的项目	97
11-3-2	解决库资源之间的冲突	97
11-4	上机实战	98
11-4-1	使用公共库	98
11-4-2	添加组件到库	99
11-5	课后练习	99
第 12 章	创建简单动画	101
12-1	教学目标与重点	101
12-2	课堂讲解：动画概述	101
12-2-1	动画概述	101



Flash 中文版闪客动画基础培训教程

12-2-2	创建关键帧	102
12-2-3	帧频	104
12-2-4	动画中的层	104
12-2-5	场景的概念	105
12-3	上机实战	106
12-3-1	淡入淡出动画	106
12-3-2	飘舞的 Flash	108
12-4	课后练习	110
第 13 章	创建逐帧动画	111
13-1	教学目标与重点	111
13-2	课堂讲解：逐帧动画	111
13-2-1	逐帧动画	111
13-3	上机实战	112
13-3-1	倒计时	112
13-3-2	“艺”字逐帧动画	113
13-4	课后练习	114
第 14 章	路径和变形动画	115
14-1	教学目标与重点	115
14-2	课堂讲解：形状动画	115
14-2-1	补间形状	115
14-3	课堂讲解：运动动画	116
14-3-1	沿着路径补间动画	116
14-3-2	创建遮罩图层	117
14-4	上机实战	117
14-4-1	飞机	117
14-4-2	变形动画	118
14-4-3	舞台灯	119
14-5	课后练习	121
第 15 章	添加声音	122
15-1	教学目标与重点	122
15-2	课堂讲解：添加声音	122
15-2-1	导入声音	122
15-2-2	在影片中添加声音	123
15-2-3	向按钮添加声音	125
15-2-4	使用声音编辑控件	126
15-3	课堂讲解：压缩声音	126
15-3-1	压缩声音选项	126
15-3-2	导出 Flash 影片声音的准则	127



15-4	上机实战.....	128
15-4-1	导入声音	128
15-4-2	编辑声音	128
15-5	课后练习.....	130
第 16 章	动作脚本语言简介.....	131
16-1	教学目标与重点.....	131
16-2	课堂讲解：动作脚本概述.....	131
16-2-1	使用动作面板	131
16-2-2	在标准模式下工作	132
16-2-3	在专家模式下工作	132
16-3	动作脚本.....	133
16-3-1	动作脚本术语	133
16-3-2	使用动作脚本语法	135
16-3-3	关于数据类型	138
16-3-4	关于变量	139
16-4	上机实战.....	142
16-4-1	动画停止	142
16-4-2	动画全屏播放	142
16-5	课后练习.....	143
第 17 章	使用组件概述.....	145
17-1	教学目标与重点.....	145
17-2	课堂讲解：组件面板.....	145
17-2-1	向 Flash 文档中添加组件.....	145
17-2-2	使用组件面板添加组件	146
17-2-3	从 Flash 文档中删除组件.....	147
17-2-4	自定义组件颜色和文本	147
17-2-5	自定义组件外观	148
17-2-6	组件及参数	149
17-3	上机实战.....	155
17-3-1	添加组件	155
17-4	课后练习.....	156
第 18 章	测试影片.....	158
18-1	教学目标与重点.....	158
18-2	课堂讲解：测试影片.....	158
18-2-1	优化影片	159
18-2-2	测试影片下载的性能	160
18-3	课堂讲解：创作和脚本撰写准则.....	161
18-3-1	保持好的脚本撰写习惯	162



Flash 中文版内容动画基础培训教程

18-3-2	动作脚本疑难解答	162
18-3-3	使用调试器	162
18-3-4	使用输出窗口	166
18-4	上机实战	167
18-4-1	测试影片	167
18-5	课后练习	168
第 19 章	发布	169
19-1	教学目标与重点	169
19-2	课堂讲解：发布 Flash 文档	169
19-2-1	Flash 影片发布格式的设置	169
19-2-2	发布	171
19-3	课堂讲解：选择发布设置	172
19-3-1	设置发布的 HTML 文档设置	172
19-3-2	选择 GIF 文件的发布设置	174
19-3-3	选择 JPEG 文件的发布设置	176
19-3-4	选择 PNG 文件的发布设置	177
19-3-5	选择 QuickTime 4 影片的设置	178
19-3-6	预览发布格式和设置	180
19-4	上机实战	181
19-4-1	发布 Flash 文档为 HTML 文档	181
19-5	课后练习	182
第 20 章	导出	183
20-1	教学目标与重点	183
20-2	课堂讲解：导出	183
20-2-1	导出影片和图像	183
20-2-2	关于导出文件的格式	184
20-3	上机实战	187
20-3-1	导出图像	187
20-3-2	导出影片	188
20-4	课后练习	189
第 21 章	综合演练	190
21-1	教学目标与重点	190
21-2	课堂讲解：动画设计	190
21-2-1	动画设计	190
21-2-2	色彩的艺术效果	191
21-3	上机实战	192
21-3-1	贺卡	192
21-3-2	公益广告	197



21-4 课后练习.....	204
附录 A Flash MX 键盘快捷键	205
附录 B 部分课后练习参考答案	208
附录 C 培训教程配套测试题	212
附录 D 培训教程配套测试题参考答案	217

第1章 Flash MX 概述

1-1 教学目标与重点

教学目标

Flash 是一个矢量图形和交互式动画的制作软件,使用 Flash 可以做出梦幻般的动画效果。Flash 能够在低文件传输数据率下实现高质量的动画传输,能在所有安装了 Shockwave Flash 插件的浏览器中播放。Flash 动画的诸多优点,使得它成为网络多媒体发布的首选工具,逐渐成为了网络动画的标准格式。本章是 Flash 的基本介绍,重点介绍了 Flash 软件的系统要求、系统的安装和 Flash MX 的新增功能。最后介绍了 Flash 动画的播放。

教学重点

- Flash 动画的特点
- Flash 动画的播放要求
- Flash 的安装

1-2 课堂讲解: Flash MX 介绍

1-2-1 Flash 动画的基本概念

Macromedia Flash MX 是制作美丽、丰富多变的 Web 内容专业标准创作工具。无论是创建动画广告链接、Web 站点导航控件、长篇动画、完整的 Flash Web 站点,还是 Web 应用程序,Flash 的强大功能和灵活性都是令人激动的。

Flash 被广泛用于多媒体领域,如交互式软件开发、产品展示等多个方面。随着 Flash 的广泛使用,出现了许多完全使用 Flash 格式制作的多媒体作品。由于 Flash 支持交互功能和数据量小、效果好等特性,并且不需要媒体播放器之类软件的支持,这样的多媒体作品取得了很好的效果,应用范围不断扩大。

Flash 软件出现不久就几乎成为网页动画的标准,使用该软件可以制作出网页互动动画,还可以将一个较大的互动动画作为一个完整的网页。只要用鼠标进行简单的点击、拖动操作就可以生成精美的互动动画。今天的 Flash 已经不仅是网页动画设计者的一个简单的设计工具,而且它还是网络“闪客”的娱乐工具,更是时尚网络文化最绚丽的一部分。

下面介绍 Flash 的一些基本名词的概念:

- **【矢量图形】:** 矢量图形使用称作矢量的直线和曲线来描述图像,矢量也包括颜色和位置属性。使用矢量来描述图形,就会比传统的图形文件小得多。
- **【帧频】:** 帧频是动画播放的速度,以每秒播放的帧数为度量。帧频太慢,会使动画看起来不连贯;帧频太快,会使动画的细节变得模糊。



Flash 中文版闪客动画基础培训教程

1-2-2 Flash 动画的优点

- 用 Flash 做出来的动画是矢量的（当把它放大时，它依然很清晰），而不像一般的 gif 和 jpg 格式的图像，当放大的时候，看到的是一个一个方形的色块。
- Flash 生成的文件是受保护的。
- Flash 易于使用，很容易上手，凡是用过软件的人就可以很轻松地掌握用 Flash 制作动画的技巧。
- 用 Flash 生成的互动式的动画体积很小，相同功能的菜单用 Java 实现要二十多 KB，而 Flash 只用不到 10KB 的容量就可以实现。
- Flash 的播放是流技术，动画是边下载边演示，如果速度控制得好几乎感觉不到文件还没完全下载。

1-3 课堂讲解：Flash MX 的安装

1-3-1 Flash 创作的系统要求

创作 Flash 影片需要下列硬件和软件的配置。

1. 对于 Microsoft Windows 操作系统。

- Intel Pentium200MHz 以上或相当的处理器；
- 运行 Windows 98 第二版、Windows ME、Windows NT4.0、Windows 2000 或 Windows XP；64MB 的 RAM（建议 128MB）；
- 85MB 可用磁盘空间；
- 分辨率可达 1024×768 像素的 16 位彩色显示器；
- CD-ROM 驱动器。

2. 对于 Macintosh 操作系统

- 运行 Mac OS9.1（或更高版本）或 Mac OSX10.1（或更高版本）的 Power Macintosh；
- 64MB RAM 可用应用程序的内存（建议 128MB），加上 85MB 的可用磁盘空间；
- 分辨率可达 1024×768 像素的 16 位（可显示数千种颜色）的彩色显示器；
- CD-ROM 驱动器。

1-3-2 Flash Player 的系统要求

在浏览器中播放 Flash 影片需要下列硬件和软件：

- Microsoft Windows95、Windows 98、Windows ME、Windows NT4.0、Windows 2000 或者 Windows XP 或更高版本；或者使用 System8.6 或更高版本（包括 OSX10.1 或更高版本）的 Macintosh Power PC。
- 在 Windows 中，需要与 Netscape4（或更高版本）配合使用的 Netscape 插件；而在 Mac OS 上，则需要与 Netscape4.5（或更高版本）配合使用的 Netscape 插件或 Internet Explorer 5.0（或更高版本）。
- 要运行 ActiveX 控件，需要 Microsoft Internet Explorer4 或更高版本（Windows 95、

Windows 98、Windows Me、Windows NT 4、Windows 2000、Windows XP 或更高版本)。

1-3-3 Flash MX 的安装与卸载

安装 Flash 请遵循如下步骤在 Windows 或 Macintosh 计算机上安装。

- step①** 将 Flash 安装光盘插入到计算机的 CD-ROM 驱动器中。
- step②** 这时会出现运行程序对话框, 如果光盘没有自动运行, 打开资源管理器下的光盘, 在文件中找到 Flash MX Installer.exe 文件双击就可以开始 Flash 安装, 如图 1-1 所示。
- step③** 请按照安装对话框上的说明进行操作。仔细阅读并接受协议, 如图 1-2 所示。
- step④** 安装完毕如果看到提示启动计算机就重新启动计算机。
- step⑤** 要卸载 Flash, 点击【开始】|【设置】|【控制面板】菜单项, 双击【添加/删除程序】。在打开的对话框中找到 Macromedia Flash MX, 点击【删除】即可。

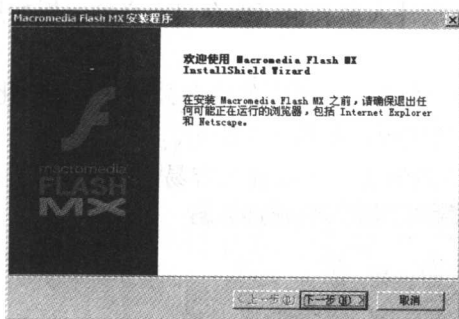


图 1-1 Flash MX 安装界面

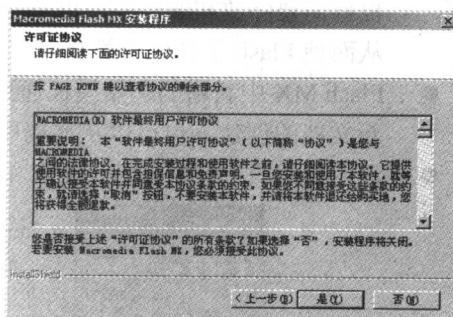


图 1-2 Flash MX 安装程序的协议界面

1-3-4 Flash MX 的新增功能

1. 对于所有的 Flash 用户

- 将 Flash MX 文档保存为 Flash5 格式, 这一功能现在就可以升级, 而又仍然能够与工作在 Flash 5 项目上的设计人员进行合作。
- 支持垂直文本字段和 Unicode 编码这样的功能, 易于创作亚洲语种的动画内容。

2. 对于设计人员

- 时间轴增强功能, 比如用于组织图层的文件夹、改进的指针反馈以及对多个帧进行大小调整、剪切和粘贴的能力, 使得时间轴更易于使用, 从而更快捷更省力地工作, 如图 1-3 所示。

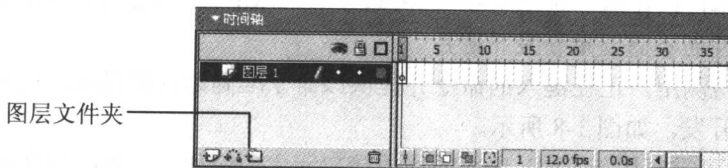


图 1-3 时间轴增强功能

- 库改进通过简化库元件的创建和操作消除了生产中的瓶颈。在 Flash 文档间移动元件或文件夹或者创建新的库元件就和拖放操作一样简单。新的“解决库冲突”对话