

普通高等教育系列教材

# Animate CC 2018

# 动画设计与制作

龙虎 编著



免费提供电子课件、素材

<http://www.cmpedu.com>



机械工业出版社  
CHINA MACHINE PRESS

普通高等教育系列教材

# Animate CC 2018 动画设计与制作

龙 虎 编著

机械工业出版社

Animate CC 2018 是一款功能强大的交互式矢量动画制作软件, 利用 Animate 软件可以制作出丰富多彩的动画效果, 还可将制作出的动画快速发布到 HTML5 Canvas、WebGL、Flash/Adobe AIR 及 SVG 的自定义平台等, 投送到计算机、移动设备和电视上。本书以易学、全面和实用为目的, 从基础到应用, 系统地介绍了 Animate CC 2018 的基本操作方法和使用技巧。

本书图文并茂、条理清晰、通俗易懂、实例丰富, 在讲解每个知识点时都配有相应的实例, 为方便读者上机实践, 每章后均有大量习题和上机操作。

本书可作为高等院校游戏、动漫、数字媒体、艺术设计、图形图像等专业的教材, 也可作为动画爱好者及电影特技、影视广告、游戏制作等从业人员的参考书。

本书配套授课电子课件、素材, 需要的教师可登录 [www.cmpedu.com](http://www.cmpedu.com) 免费注册, 审核通过后下载, 或联系编辑索取 (微信: 15910938545, 电话: 010-88379739)。

## 图书在版编目 (CIP) 数据

Animate CC 2018 动画设计与制作/龙虎编著. —北京: 机械工业出版社, 2020. 9

普通高等教育系列教材

ISBN 978-7-111-66006-4

I. ①A… II. ①龙… III. ①超文本标记语言-程序设计-高等学校-教材  
IV. ①TP312. 8

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2020) 第 118292 号

机械工业出版社 (北京市百万庄大街 22 号 邮政编码 100037)

策划编辑: 胡 静 责任编辑: 胡 静

责任校对: 张艳霞 责任印制: 常天培

北京虎彩文化传播有限公司印刷

2020 年 8 月第 1 版·第 1 次印刷

184mm×260mm·15.75 印张·390 千字

0001-2000 册

标准书号: ISBN 978-7-111-66006-4

定价: 55.00 元

电话服务

客服电话: 010-88361066

010-88379833

010-68326294

封底无防伪标均为盗版

网络服务

机 工 官 网: [www.cmpbook.com](http://www.cmpbook.com)

机 工 官 博: [weibo.com/cmp1952](http://weibo.com/cmp1952)

金 书 网: [www.golden-book.com](http://www.golden-book.com)

机工教育服务网: [www.cmpedu.com](http://www.cmpedu.com)

# 前 言

Animate CC 2018 是一款功能强大的交互式矢量动画制作软件，利用 Animate 软件可以制作出丰富多彩的动画效果，还可将制作出的动画快速发布到 HTML5 Canvas、WebGL、Flash/Adobe AIR 及 SVG 的自定义平台等，投送到计算机、移动设备和电视上。目前，该软件广泛应用于动画设计、网络横幅广告、电子贺卡、多媒体课件和网页制作以及游戏制作等多个领域。本书以易学、全面和实用为目的，从基础到应用，系统地介绍了 Animate CC 2018 的基本操作方法和使用技巧，本书共分为 10 章，主要内容如下。

第 1 章介绍 Animate CC 2018 的基础入门知识，包括工作界面、文档的基本操作、影片的测试和发布。

第 2 章介绍使用基础工具绘制图形，包括绘制线条、绘制简单图形、设计图形色彩、绘制复杂图形、绘制特殊图形及其他辅助绘制工具。

第 3 章介绍对象的编辑与修饰，包括对象的变形、对象的对齐和排列、对象的合并和组合及对象的修饰。

第 4 章介绍文本的编辑，包括文本的类型、文本属性、文本的编辑和对文本使用滤镜效果。

第 5 章介绍动画的基本元素，包括元件与实例、库、时间轴、帧和图层。

第 6 章介绍基本动画制作，包括逐帧动画、形状补间动画、传统补间动画、基于对象补间动画、引导动画、旋转动画、自定义缓动动画和摄像头动画。

第 7 章介绍高级动画制作，包括遮罩动画、3D 动画和骨骼动画。

第 8 章介绍导入和处理多媒体对象，包括图像素材的导入和编辑、声音素材的导入和编辑及视频素材的导入与导出。

第 9 章介绍 ActionScript 3.0 脚本基础应用，包括 ActionScript 3.0 脚本基础、ActionScript 3.0 的首选参数设置、动作面板、变量和常量、数据类型、运算符、流程控制、函数、基本语法、事件、面向对象的编程概念、包和命名空间、属性和方法及类。

第 10 章介绍综合应用案例，包括电子贺卡、网络广告、多媒体课件和游戏 4 个案例的制作过程，通过案例介绍了 Animate 在应用领域的使用技巧。

本书图文并茂，条理清晰、通俗易懂、实例丰富，在讲解每个知识点时都配有相应的实例，为方便读者上机实践，每章后均有大量习题和上机操作。

本书为校级课程教学范式改革试点项目“二维动画设计”（KCFS06）阶段性成果，本书的顺利出版，特别要感谢机械工业出版社的胡静编辑在本书出版过程中提供的帮助和指导。

由于时间仓促，书中难免存在不妥之处，请读者原谅，并提出宝贵意见。

编 者

# 目 录

前言	
第1章 Animate CC 2018 基础入门	1
1.1 工作界面	1
1.1.1 工作界面概述	2
1.1.2 工作界面布局设置	9
1.2 文档的基本操作	10
1.2.1 新建文档	10
1.2.2 设置文档属性	11
1.2.3 保存文档	12
1.2.4 打开和关闭文档	13
1.3 影片的测试和发布	14
1.3.1 预览和测试动画	14
1.3.2 文件的导出	15
1.3.3 文件的发布设置	15
1.4 思考与练习	15
1.5 上机操作	16
1.5.1 界面的操作	16
1.5.2 使用模板并发布为可执行文件	16
第2章 使用基础工具绘制图形	19
2.1 绘制线条	19
2.1.1 线条工具	19
2.1.2 自定义笔触样式	20
2.1.3 用滴管工具和墨水瓶工具快速 套用线条属性	21
2.1.4 用选择工具改变线条形状	21
2.1.5 线条的端点和接合	22
2.2 绘制简单图形	23
2.2.1 矩形工具	23
2.2.2 椭圆工具	26
2.2.3 多角星形工具	29
2.3 设计图形色彩	30
2.3.1 颜料桶工具	30
2.3.2 “颜色”面板	32
2.3.3 渐变填充	34
2.3.4 渐变变形工具	35
2.3.5 位图填充	36
2.4 绘制复杂图形	37
2.4.1 钢笔工具	37
2.4.2 部分选取工具	38
2.4.3 铅笔工具	41
2.5 绘制特殊图形	42
2.5.1 画笔工具	43
2.5.2 橡皮擦工具	46
2.5.3 宽度工具	47
2.6 其他辅助绘制工具	48
2.6.1 选择工具	48
2.6.2 手形工具	48
2.6.3 缩放工具	48
2.7 思考与练习	49
2.8 上机操作	49
2.8.1 绘制卡通狮子	49
2.8.2 绘制卡通熊猫	51
2.8.3 绘制卡通鱼	53
第3章 对象的编辑与修饰	55
3.1 对象的变形	55
3.1.1 线条的平滑和伸直	55
3.1.2 对象的任意变形	57
3.1.3 对象的精确变形	58
3.2 对象的对齐和排列	60
3.2.1 对象的对齐	60
3.2.2 对象的排列	61
3.2.3 对象的贴紧	62
3.3 对象的合并和组合	64
3.3.1 绘图模式	65
3.3.2 对象的合并	66
3.3.3 对象的组合	67
3.3.4 对象的分离	67
3.4 对象的修饰	67

3.4.1 优化曲线 .....	67	5.5.3 图层的状态 .....	112
3.4.2 将线条转换为填充 .....	68	5.5.4 图层的基本操作 .....	113
3.4.3 扩展填充 .....	68	5.5.5 组织图层文件夹 .....	115
3.4.4 柔化填充边缘 .....	69	5.6 思考与练习 .....	116
3.5 思考与练习 .....	70	5.7 上机操作 .....	116
3.6 上机操作 .....	70	5.7.1 旋转风车 .....	116
3.6.1 绘制雨伞 .....	70	5.7.2 花朵盛开 .....	118
3.6.2 绘制“八卦图”效果 .....	72	5.7.3 制作喇叭按钮 .....	121
<b>第4章 文本的编辑</b> .....	<b>74</b>	5.7.4 制作动态导航菜单 .....	123
4.1 文本类型 .....	74	<b>第6章 基本动画制作</b> .....	<b>125</b>
4.1.1 静态文本 .....	74	6.1 逐帧动画 .....	125
4.1.2 动态文本 .....	75	6.1.1 外部导入方式创建逐帧动画 .....	125
4.1.3 输入文本 .....	75	6.1.2 在 Animate CC 2018 中制作 逐帧动画 .....	128
4.2 文本属性 .....	75	6.2 形状补间动画 .....	129
4.3 编辑文本 .....	79	6.3 传统补间动画 .....	136
4.3.1 文本变形 .....	79	6.4 基于对象补间动画 .....	138
4.3.2 分离文本 .....	81	6.4.1 对象补间动画 .....	138
4.3.3 填充文本 .....	82	6.4.2 补间范围和目标对象 .....	141
4.4 对文本使用滤镜效果 .....	82	6.4.3 创建对象补间的基本规则 .....	143
4.5 思考与练习 .....	86	6.5 引导动画 .....	144
4.6 上机操作 .....	86	6.6 旋转动画 .....	146
4.6.1 制作变色文字 .....	86	6.7 自定义缓动动画 .....	148
4.6.2 制作空心文字 .....	88	6.8 摄像头动画 .....	150
4.6.3 制作彩虹文字 .....	89	6.9 思考与练习 .....	159
4.6.4 制作渐变水晶字体 .....	90	6.10 上机操作——倒计时动画 .....	159
<b>第5章 动画的基本元素</b> .....	<b>92</b>	<b>第7章 高级动画制作</b> .....	<b>161</b>
5.1 元件与实例 .....	92	7.1 遮罩动画 .....	161
5.1.1 元件 .....	92	7.1.1 创建遮罩动画 .....	161
5.1.2 实例 .....	99	7.1.2 电影镜头效果 .....	163
5.2 库 .....	101	7.2 3D 动画 .....	165
5.3 时间轴 .....	104	7.2.1 影片剪辑的 3D 变换 .....	165
5.4 帧 .....	104	7.2.2 透视角度和消失点 .....	167
5.4.1 帧的类型 .....	105	7.3 骨骼动画 .....	168
5.4.2 创建帧 .....	106	7.3.1 认识骨骼动画 .....	169
5.4.3 “帧”面板表现形式 .....	107	7.3.2 创建骨骼动画 .....	169
5.4.4 帧的编辑操作 .....	109	7.3.3 设置骨骼动画属性 .....	170
5.5 图层 .....	110	7.4 思考与练习 .....	170
5.5.1 图层的原理 .....	111	7.5 上机操作 .....	171
5.5.2 图层的分类 .....	111		

7.5.1 电影文字效果动画 .....	171	9.3 “动作”面板 .....	200
7.5.2 人行走骨骼动画 .....	175	9.4 变量和常量 .....	203
<b>第8章 导入和处理多媒体对象</b> .....	<b>178</b>	9.5 数据类型 .....	204
8.1 图像素材的导入和编辑 .....	178	9.6 运算符 .....	204
8.1.1 图像素材的格式 .....	178	9.7 流程控制 .....	207
8.1.2 导入图像素材 .....	179	9.8 函数 .....	208
8.1.3 设置导入位图属性 .....	179	9.8.1 函数的定义 .....	208
8.1.4 交换位图 .....	180	9.8.2 调用函数 .....	209
8.1.5 分离位图 .....	181	9.9 基本语法 .....	209
8.1.6 将位图转换为矢量图 .....	181	9.10 事件 .....	212
8.2 声音素材的导入和编辑 .....	182	9.10.1 事件处理基本结构 .....	212
8.2.1 声音的音频与类型 .....	182	9.10.2 鼠标事件 .....	212
8.2.2 导入音频文件 .....	183	9.10.3 键盘事件 .....	213
8.2.3 添加声音 .....	184	9.11 包和命名空间 .....	213
8.2.4 声音选项设置 .....	184	9.12 属性和方法 .....	213
8.2.5 编辑声音 .....	185	9.13 类 .....	214
8.2.6 声音属性设置 .....	186	9.14 思考与练习 .....	214
8.3 视频素材的导入与导出 .....	186	9.15 上机操作 .....	214
8.4 思考与练习 .....	190	9.15.1 制作漫天飞雪效果 .....	214
8.5 上机操作 .....	191	9.15.2 制作雨景效果 .....	218
8.5.1 按钮声音效果 .....	191	<b>第10章 综合应用案例</b> .....	<b>223</b>
8.5.2 嵌入视频效果 .....	195	10.1 电子贺卡 .....	223
<b>第9章 ActionScript 3.0 脚本基础</b>		10.2 网络广告 .....	229
<b>应用</b> .....	<b>199</b>	10.3 多媒体课件 .....	237
9.1 ActionScript 3.0 脚本基础 .....	199	10.4 游戏 .....	241
9.2 ActionScript 的首选参数设置 .....	200		

# 第 1 章 Animate CC 2018 基础入门

Animate CC 是由原 Adobe Flash Professional CC 更名而来，除了维持原有 Flash 开发工具支持外，还新增了 HTML5 创作工具，为网页开发者提供了更适合现有网页应用的音频、图片、视频、动画等创作支持。Animate CC 2018 是由 Adobe 公司于 2017 年 10 月推出的一款功能强大的交互式矢量动画制作软件。利用 Animate 软件可以制作出丰富多彩的动画效果，还可将制作出的动画快速发布到 HTML5 Canvas、WebGL、Flash/Adobe AIR 及 SVG 的自定义平台等，投送到计算机、移动设备和电视上。本章将介绍 Animate CC 2018 的基础知识，主要包括工作界面、文档的基本操作和影片的制作与发布。

## 1.1 工作界面

工作界面是 Animate CC 2018 为用户提供的工作环境，也是软件为用户提供工具、信息和命令的工作区域。使用 Animate CC 2018 制作动画，首先需要了解 Animate CC 2018 的工作界面以及工作界面中各部分的功能。打开软件后首先进入欢迎界面，如图 1-1 所示。



图 1-1 Animate CC 2018 欢迎界面

Animate CC 2018 的工作界面主要由菜单栏、“工具箱”面板、“时间轴”面板、“浮动”面板组、舞台等组成，如图 1-2 所示。

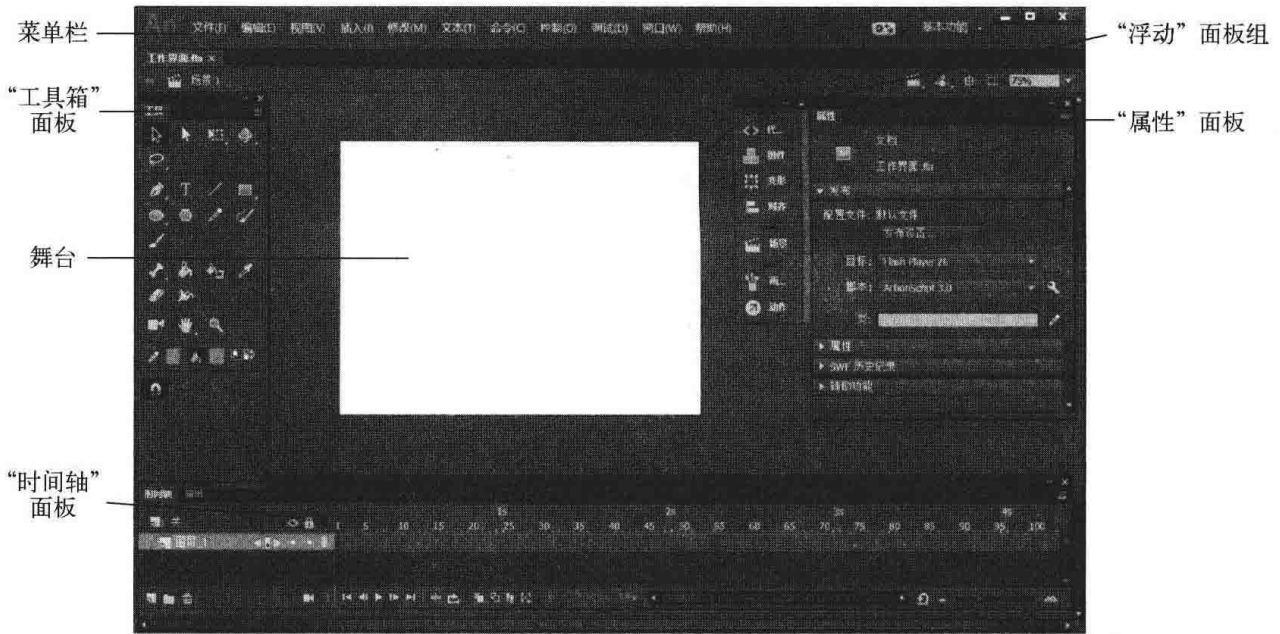


图 1-2 Animate CC 2018 工作界面

### 1.1.1 工作界面概述

Animate CC 2018 工作界面是实现动画、网站、课件和游戏等制作的基础界面。其便捷和完美的工作界面，深受广大制作爱好者的喜爱。熟悉工作界面有助于提高工作效率，使操作得心应手。

#### 1. 开始页

运行 Animate CC 2018 软件后首先看到的是开始页。开始页集中了常用的任务和操作，通过它可以快速实现从模板创建文档、新建文档和打开文档相关操作，如图 1-3 所示。




图 1-3 Animate CC 2018 开始页

Animate CC 2018 开始页有 5 个常用选项组，作用分别如下。

- 打开最近的项目：可以打开及恢复最近打开过的文档。
- 模板：可以使用 Animate CC 2018 自带的模板快速创建文档。
- 新建：可以新建 HTML5 Canvas、WebGL、ActionScript 3.0、AIR for Desktop、AIR for Android、AIR for iOS、JSFL 等文件。
- 简介：简介中有 4 个选项，分别为“快速入门”“新增功能”“开发人员”和“设计人员”。单击每个选项后可浏览相关简介信息。
- 学习：学习有 4 个选项，分别为“Flash 开发人员中心”“ActionScript 技术中心”“CreateJS 开发人员中心”和“游戏开发”。单击“Flash 开发人员中心”，可以找到与使用 Animate CC 发布 HTML5 Canvas、WebGL 以及 SWF 相关的最新实用文章、示例、培训课程以及其他资源。单击“ActionScript 技术中心”，可了解和学习 ActionScript 相关的知识。单击“CreateJS 开发人员中心”，可浏览在 Animate CC 中创建和发布与 HTML5 Canvas 文档相关的知识。单击“游戏开发”，可了解游戏开发相关的知识。

## 2. 标题栏

Animate CC 2018 的标题栏主要由窗口管理按钮、同步设置状态、工作区切换按钮等组成。

- 窗口管理按钮：主要包括最小化、最大化和关闭按钮。
- “同步设置状态”按钮：单击“同步设置状态”按钮，会弹出如图 1-4 所示的界面。



单击“编辑”菜单，打开“首选参数”对话框，选择“首选参数”对话框中的“同步设置”选项卡，可以设置同步选项，如图 1-5 所示。



图 1-4 同步设置状态

- 工作区切换按钮：单击“基本功能”按钮，打开工作区选项菜单，弹出的下拉菜单中有“动画”“传统”“调试”“设计人员”

“开发人员”“基本功能”“小屏幕”和“新建工作区”等选项，通过选择不同的选项可实现不同工作区模式的切换，如图 1-6a 所示。也可选择“窗口”→“工作区”选项，打开工作区选项菜单，如图 1-6b 所示。如选择“动画”和“设计人员”工作区则可将时间轴置于顶部，操作中可以轻松频繁地使用它。如果有部分面板被移动了，要想返回预先排列的工作区之一的状态，可以选择“重置基本功能”选项来重新选择预置工作区。若要返回到默认工作区则直接选择“基本功能”选项，将使用基本功能工作区。

在操作中如发现某种排列方式比较适合自身的工作风格，可将它保存为自定义工作区。单击“基本功能”按钮，选择“新建工作区”，弹出新建工作区选项菜单，为新工作区输入一个名称，输入完成后单击“确定”按钮，便可保存面板当前的排列方式。把合适的工作区添加到工作区下拉菜单选项中，以便随时访问。

## 3. 菜单栏

菜单栏主要包括“文件”菜单、“编辑”菜单、“视图”菜单、“插入”菜单、“修改”菜单、“文本”菜单、“命令”菜单、“控制”菜单、“调试”菜单、“窗口”菜单和“帮助”菜单，如图 1-7 所示。

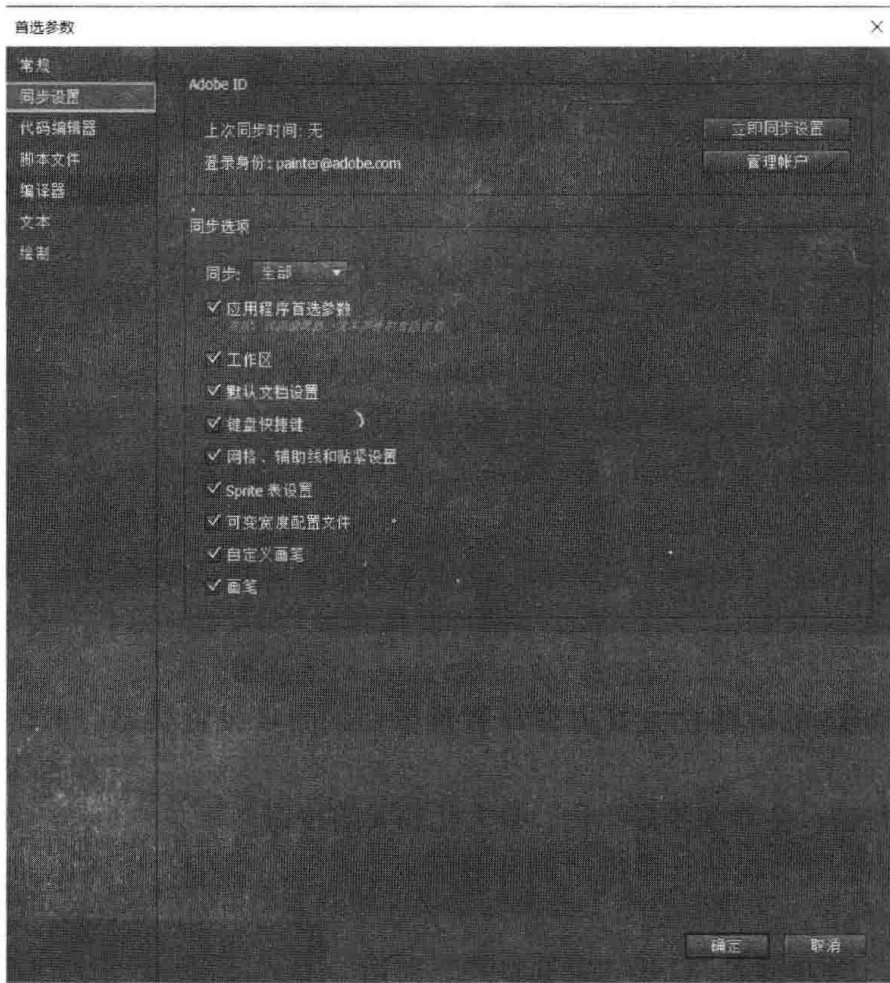


图 1-5 “首选参数”对话框中的“同步设置”选项卡

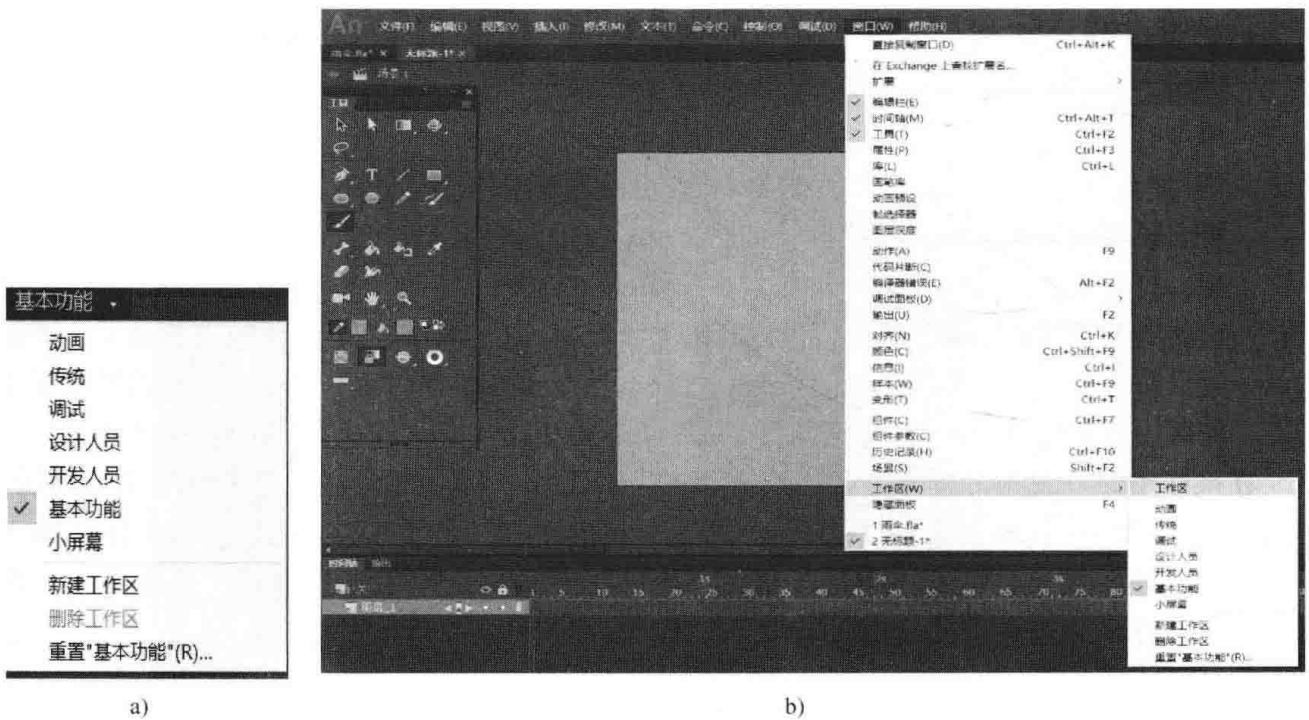


图 1-6 切换工作区

a) “基本功能”下的工作区选项 b) “窗口”菜单下的工作区选项



图 1-7 菜单栏

“文件”菜单：主要功能是创建、打开、保存和输出动画，导入外部图形、图像、声音和动画文件，进行发布以及发布设置和退出等，如图 1-8 所示。

“编辑”菜单：主要功能是对舞台上的对象及帧进行选择、复制、剪切和粘贴等操作，以及自定义面板和设置首选参数等，如图 1-9 所示。



图 1-8 “文件”菜单



图 1-9 “编辑”菜单

“视图”菜单：主要功能是对开发环境进行外观和版式设置，如放大、缩小等，以及标尺、网格和辅助线的显示及隐藏，如图 1-10 所示。

“插入”菜单：主要用于插入性质的操作，如新建一个元件，插入一个场景等，如图 1-11 所示。

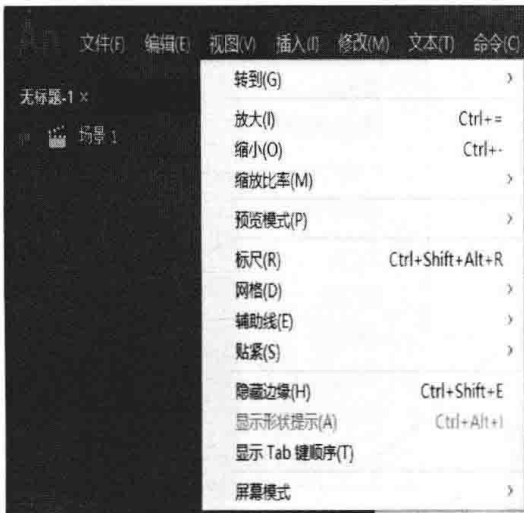


图 1-10 “视图”菜单

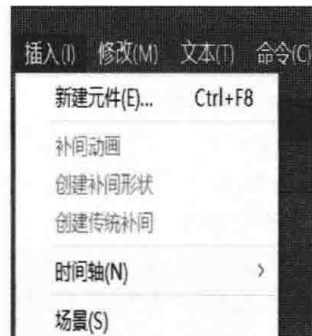


图 1-11 “插入”菜单

“修改”菜单：主要功能是修改动画中的对象、场景等动画本身的特性，如修改文档属性，形状、排列、组合以及对齐方式等，如图 1-12 所示。

“文本”菜单：主要用于对文本的属性和样式进行设置，如字体、大小、样式和字母间距等，如图 1-13 所示。

“命令”菜单：主要功能是保存、查找和运行命令，如图 1-14 所示。

“控制”菜单：主要用于对动画进行测试、控制和播放，如图 1-15 所示。

“调试”菜单：主要功能是对动画进行调试，如图 1-16 所示。

“窗口”菜单：主要功能是控制各功能面板是否显示，以及对面板的布局进行设置，如图 1-17 所示。



图 1-12 “修改”菜单

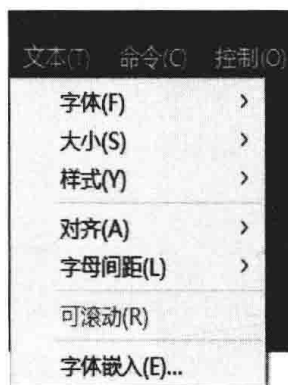


图 1-13 “文本”菜单

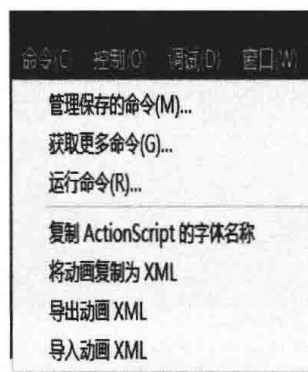


图 1-14 “命令”菜单



图 1-15 “控制”菜单



图 1-16 “调试”菜单

“帮助”菜单：主要功能是提供 Animate CC 2018 在线帮助信息和支持站点的信息，包括教程和 ActionScript 帮助，如图 1-18 所示。



图 1-17 “窗口”菜单



图 1-18 “帮助”菜单

#### 4. “工具箱”面板


Animate CC 2018 “工具箱”面板提供了图形绘制和编辑的各种工具，分为工具、查看、颜色和选项 4 个功能区。面板主要包括选择工具、绘图工具、文字工具、着色和编辑工具、导航工具以及其他工具选项，如图 1-19 所示。“工具箱”面板中部分工具按钮右下角会带有  图标，表示该工具包含一组同类型工具，如图 1-20 所示。



图 1-19 “工具箱”面板



图 1-20 任意变形工具包含的同类型工具

## 5. “时间轴” 面板

“时间轴”面板用于组织和控制影片内容在一定时间内播放的层数和帧数。按照功能的不同，“时间轴”面板分为左右两部分，即层控制区和时间轴控制区。“时间轴”面板的主要组件是图层、帧和播放头，如图 1-21 所示。

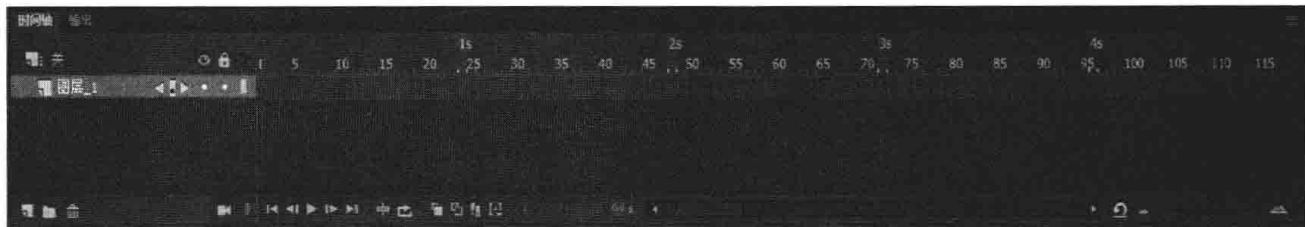


图 1-21 “时间轴” 面板

## 6. “浮动” 面板

“浮动”面板可以查看、组合和更改资源。但屏幕的大小有限，为了尽量使工作区最大，满足工作的需要，Animate CC 2018 提供了多种自定义工作区的方法，如可以通过“窗口”菜单显示、隐藏面板，还可以通过鼠标拖动来调整面板的大小以及重新组合面板，如图 1-22 所示。

## 7. 舞台

舞台是进行动画创作以及播放动画的矩形区域。在舞台上可以绘制、编辑和放置矢量插图、文本框、按钮、导入的位图图形和进行视频剪辑等。在舞台上可以显示网格、标尺和辅助线，帮助用户实现准确定位。在默认情况下，舞台显示为白色，如图 1-23 所示。

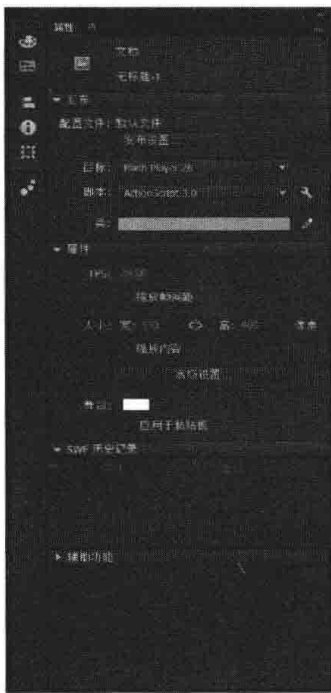


图 1-22 面板组

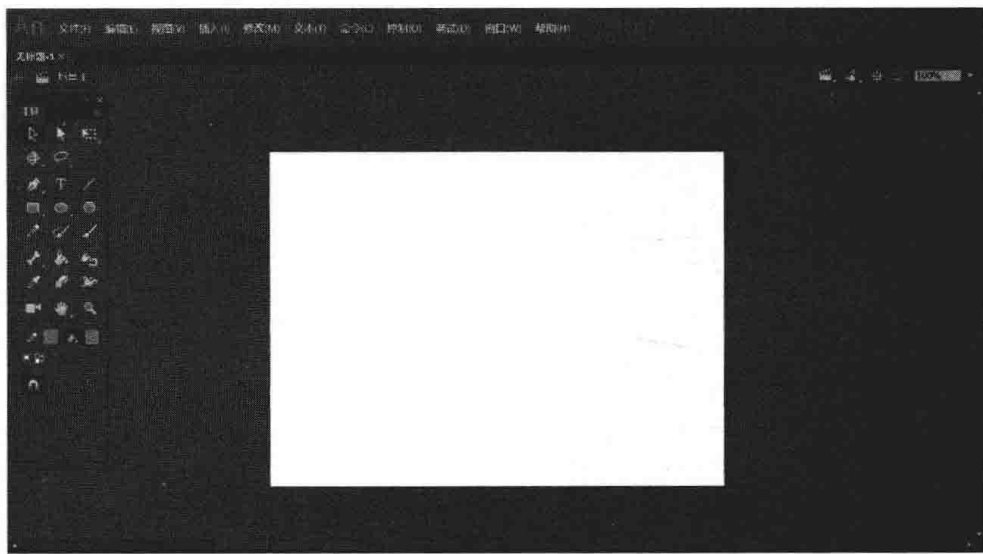


图 1-23 舞台

显示网格的方法是选择“视图”→“网格”→“显示网格”命令，如图 1-24 所示。显示标尺的方法是选择“视图”→“标尺”命令，如图 1-25 所示。

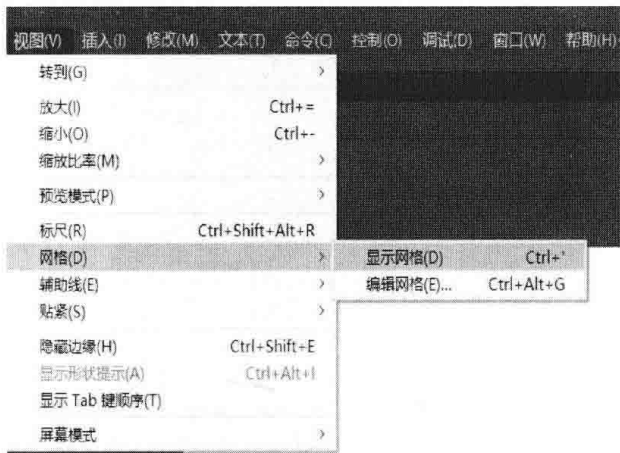


图 1-24 显示网格

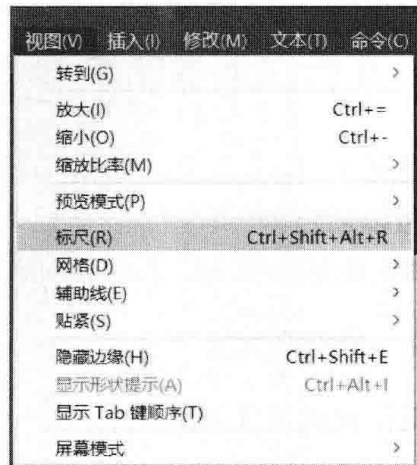


图 1-25 显示标尺

在设计和制作动画时，通常需要辅助线来作为舞台上不同对象的对齐标准，需要辅助线时可以从标尺上向舞台拖拽鼠标以产生绿色的辅助线，如图 1-26 所示。在播放动画时辅助线不会显示。不需要辅助线时，将其从舞台向标尺方向拖拽即可删除。

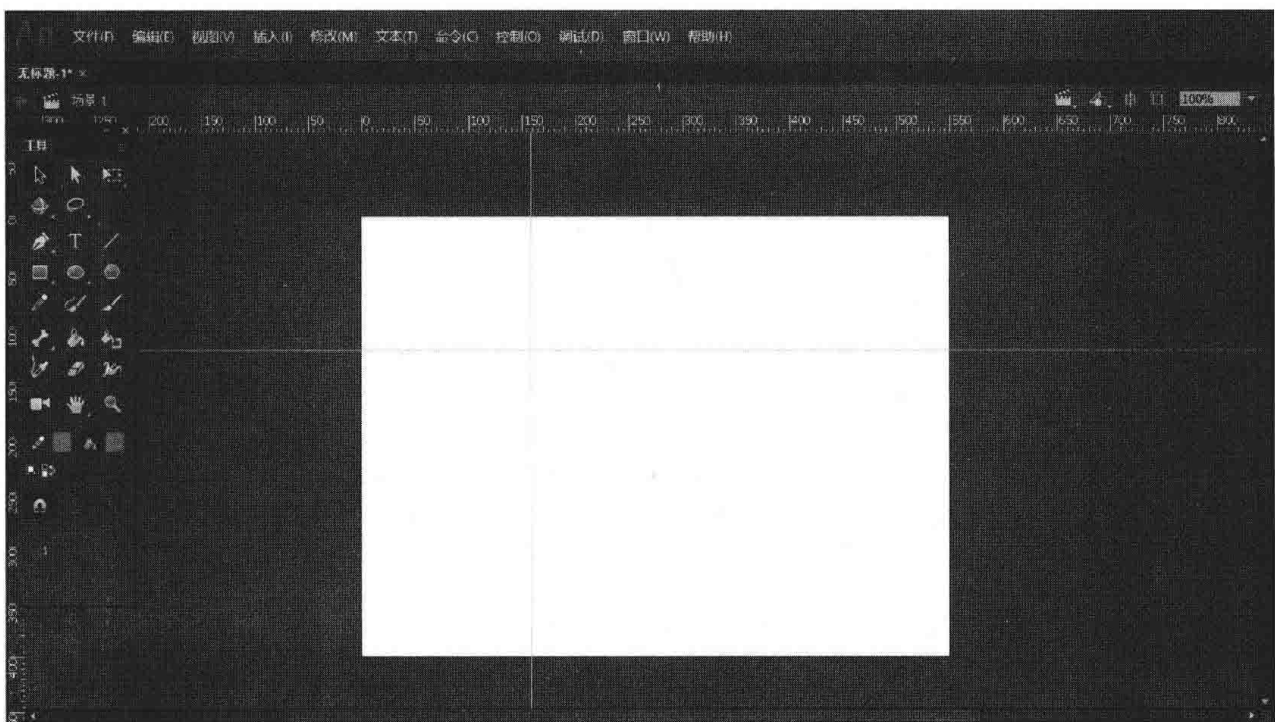


图 1-26 显示辅助线

### 1.1.2 工作界面布局设置

动画制作过程中，不同的操作者使用软件时有不同的操作习惯，因此，创建符合自己操作习惯的工作界面有助于提高工作效率。Animate CC 2018 的界面具有强大的定制性，用户可以根据需要调整工作界面中面板的位置及是否显示来改变工作区的布局，同时还可以对工作区和舞台进行设置，以创建适合自己需要的工作界面。

## 1.2 文档的基本操作

使用 Animate CC 2018 制作动画，首先需要掌握文档的基本操作技巧。利用 Animate CC 2018 可以创建新的文档，打开已有的文档进行编辑和保存文档等基本操作。本节将重点介绍文档的新建、打开、关闭和设置文档属性等基本操作。

### 1.2.1 新建文档

创作动画的首要步骤是创建一个新的文档，在 Animate CC 2018 中用户可以创建一个新的空白文档，也可以根据模板来创建新文档。新建一个文档主要有新建空白文档和新建模板文档两种方式。

#### 1. 新建空白文档

选择“文件”→“新建”命令，或按〈Ctrl+N〉组合键，打开“新建文档”对话框，如图 1-27 所示。在“常规”选项卡的“类型”列表中选择需要创建的新文档类型。此时，在对话框的右侧可以对新建文档的宽、高、标尺单位、帧频和背景颜色进行设置，同时在“描述”文本框中显示对当前选择文档类型的描述，单击“确定”按钮可创建一个新文档。



图 1-27 “新建文档”对话框

#### 2. 从模板新建文档

Animate CC 2018 提供了多种类别的应用模板供选择使用。打开“新建文档”对话框，在对话框中选择“模板”选项卡，此时对话框变为“从模板新建”对话框。在对话框的“类别”列表中选择需要使用的模板类别，在“模板”列表中选择需要使用的模板。此时，在对话框中将能够预览模板文件的效果并看到对该模板的描述信息，如图 1-28 所示。选择完成后单击“确定”按钮，即可使用该模板创建新文档。