

第5章

对象的基本编辑

本章学习内容

- (1) 交互型对象的使用；
 - (2) 非交互型对象的使用；
 - (3) 使用交互对象导航；
 - (4) 为对象添加声音；
 - (5) 对象特效、多态和样式。
- 完成本章的学习需要大约 3 小时，相关资源获取方式见前言。

知识点

输入文本框	单击框	为单击框和按钮添加声音
图像和滚动图形	使用交互对象导航	在单击框和按钮中使用 JavaScript 代码
文本字幕和滚动字幕	缩放区域	智能形状
滚动幻灯片	突出显示区域	

本章案例介绍

范例

本章范例是关于我国行政区的地理学习课件，涉及对象特效、滚动文本、滚动图像、滚动幻灯片、拖放对象、音频添加等各种操作技巧，生动形象地阐述了我国行政区划分、各行政区的简称、首府、分布位置等，双击运行“Lesson05/我国的行政区划.exe”文件，预览范例，如图 5.1 所示。

模拟案例

本章模拟案例是关于《荷塘月色》一课的讲解，课件制作涉及本章学习的主要操作技巧，生动形象地展示了课程讲解内容，双击运行“Lesson05/荷塘月色.exe”文件，预览范例，如图 5.2 所示。



图 5.1



图 5.2

5.1 交互对象

5.1.1 输入文本框

交互对象是可以和用户进行交互的对象,其属性面板都有一个 Actions(动作)属性,用来添加交互内容。

1. 创建输入文本框

(1) 新建一个项目,选择要添加文本框的幻灯片,单击工具栏的  按钮,在弹出的下拉列表框中选择 Text Entry Box(输入文本框),如图 5.3 所示。



视频讲解

(2) 拖动设置文本框的大小到合适大小,输入文本框自带一个 Submit(提交)按钮,如图 5.4 所示。

(3) 选择输入文本框,在 PROPERTIES(属性)面板设置其属性,如图 5.5 所示。

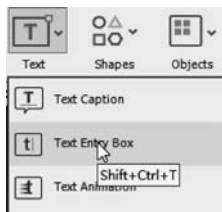


图 5.3



图 5.4

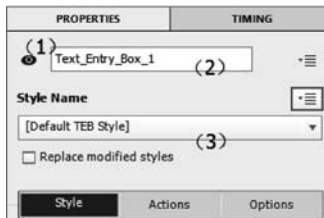


图 5.5

在图 5.5 中,单击“(1)”所示的眼睛图标,图标形状变为时,该对象在项目播放时将会隐藏。为此,可以使用高级动作设置当某个条件发生时去掉对象的隐藏;“(2)”是输入文本框的名称;“(3)”是输入文本框使用的样式名称。



说明: 现举例说明使隐藏的对象在播放时显示出来的一个操作,比如上面建立了一个名称为 Text_Entry_Box1 的输入文本框,并且设置为隐藏() ,在幻灯片中再插入一个按钮,在按钮的属性面板的 Actions(动作)操作区域中,选择 On Success(在成功时)列表中的 Show(显示),然后在 Show(显示)列表中选择 Text_Entry_Box1。播放项目时,只有单击该按钮,此输入文本框才会显示出来。

2. Style 项

如图 5.6 所示:“(1)”用来设置文本框显示的初始文本;“(2)”被选中后表示当用户第二次翻到该页时,还可看到之前输入文本框中输入的文字;“(3)”设置是否显示输入文本框边框;“(4)”设置输入文本框作为密码输入时不显示实际输入内容,输入时看不到输入的具体内容,以星号显示;“(5)”设置输入文本框验证输入的文字是否符合规定的要求,当选此项时会弹出验证标准输入框,可输入多个标准;“(6)”用来指定更多的选项,主要有 Maximum Length(指定输入的最大长度)、Auto Submit(当达到指定输入的字符数限制自动提交)、Numbers(设置只能输入数字)、Uppercase(输入框中的所有字符都会自动转换为大写)、Lowercase(输入框中的所有字符都会自动转换为小写)、None(对输入字数、大写或小写等都不限制);“(7)”是保存输入文本框内容的变量,如果要改变变量,则单击重新输入新的变量名称来保存;“(8)”设置输入文本框的背景颜色、填充和透明度等;“(9)”设置字体属性;“(10)”设置输入文本框外观的阴影和反射,主要有 Shadow(阴影)、Direction(阴影和反射的方向)、Presets(单击选择一个图像以应用具有标准角度、距离、模糊和颜色设置的阴影预设)、Color(颜色)、Blur(模糊)、Angle(角度)、Distance(距离)、Reflection(将光反射效果添加到文本标题)。

3. Actions 项

如图 5.7 所示:“(1)”当用户单击提交按钮时指定后面要执行的动作;“(2)”允许用户无限制次数的尝试;“(3)”设置用户尝试的具体次数;“(4)”设置快捷键;“(5)”设置当失去焦点时发生的动作;“(6)”是否显示操作成功时显示提示框(当前不可用,当图 5.6 所示的 Validate User Input 被选中时才可以);“(7)”是否显示操作失败时显示提示框(当前不



图 5.6

可用,当图 5.6 所示的 Validate User Input 被选中时才可以用);“(8)”设置当鼠标指针放到该输入文本框时是否显示提示框;“(9)”选中此复选框可暂停项目,直到显示所有成功和失败的标题(当前不可用,因为“(6)(7)”的成功和失败操作不可用);“(10)”设置是否显示提交按钮;“(11)”设置是否显示滚动条;“(12)”设置反馈报告(当需要向网上学习管理系统反馈时使用)。

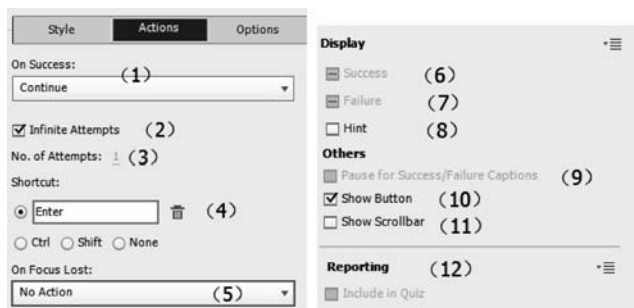


图 5.7

4. Options 项

如图 5.8 所示:“(1)”为该输入文本框设置音频;“(2)”设置位置和大小,Lock Size and Position 为是否锁定大小和位置;“(3)”旋转角度设置。

5. Timing 项

设置输入文本框的显示时间,如图 5.9 所示。



图 5.8

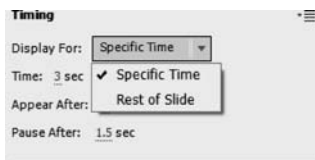


图 5.9

Display For 显示类型有 Specific Time(具体时间)和幻灯片 Rest of Slide(剩余时间); Time 设置以秒为单位的时间; Appear After 设置多少秒以后显示; Pause After 指定项目暂停的点,以便用户在文本输入框中输入文本。只有在用户提交正确的答案之后,项目才会继续。

5.1.2 单击框

单击框是幻灯片上用户必须单击才能执行下一操作的区域。可以将它们放在用户必须单击的菜单或按钮上以确定用户成功单击之后会发生什么。例如,项目可以前进到下一张幻灯片、打开 URL 或发送电子邮件。

在工具栏的 Interactions(交互)  工具下拉列表框中选择 Click Box(单击框),出现如图 5.10 所示的单击框。

单击框除默认的左键单击外,可以在属性面板设置为右击或双击,方法如图 5.11 所示。

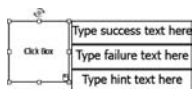


图 5.10



图 5.11

5.1.3 按钮

1. 创建按钮

在工具栏的 Interactions(交互)  工具下拉列表框中选择 Button(按钮),如图 5.12 所示。

插入按钮后在属性面板的 Style(样式)选项卡可以设置按钮的类型,如图 5.13 所示。主要有 Text Button(文本按钮)、Transparent Button(透明按钮)和 Image Button(图像按钮)。



图 5.12

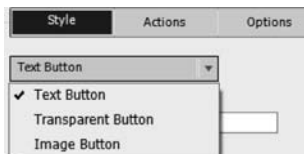


图 5.13

如果要显示 Success(成功)、Failure(失败)和 Hint(提示)文字框,则在属性面板选中如图 5.14 所示的 Display(显示)选项。

Success(成功): 选中此复选框设置用户单击按钮时要显示的文字框。

Failure(失败): 选中此复选框设置用户单击按钮外部时要显示的文字框。

Hint(提示): 选中此复选框设置要向用户显示的提示。当用户将鼠标指针移到按钮上时,将显示提示信息。



视频讲解



视频讲解

2. 智能形状按钮

智能形状包括许多种类的现成形状,如箭头、按钮或基本形状。要使智能形状作为按钮使用,需要在其属性面板选中 Use as Button(作为按钮使用),如图 5.15 所示。

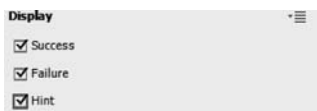


图 5.14

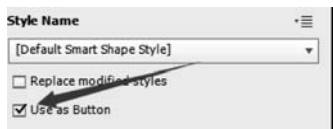


图 5.15

利用智能形状可以使按钮的外观多种多样,适应各种环境的应用。那么如何设置这些特性呢,同样,可以利用属性面板完成。在幻灯片上插入一个智能形状,打开其属性面板,选中 Use as Button(作为按钮使用),如图 5.16 所示。

图 5.16 中的“(1)”设置智能对象的形状,打开  的下拉列表可以选择多种形状,如图 5.17 所示;“(2)”为背景填充和透明度设置;“(3)”为边框设置;“(4)”为阴影和反射设置。



图 5.16

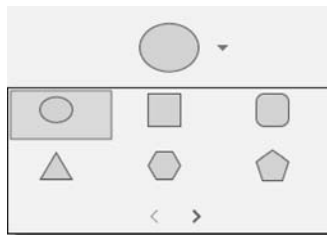


图 5.17

3. 拖放按钮的使用

打开“Lesson05\范例文件”文件夹下的“5.1.3 拖放按钮.cptx”文件,从库中拖放 4 张图片到幻灯片上,调整位置和大小,在幻灯片的顶部添加“请把图片拖放到对应位置”为内容的字幕,如图 5.18 所示。

第一步,在幻灯片下方添加 4 个智能形状,并在属性面板调整填充、透明度和边框,输入相应的文字,如图 5.19 所示。

在工具栏  Interactions(交互)工具的



图 5.18

下拉列表中选择 Drag and Drop(拖放),如图 5.20 所示。

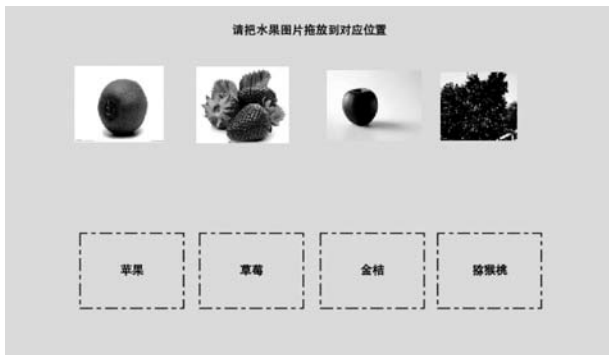


图 5.19



图 5.20

出现如图 5.21 所示的拖放向导中的第一步(共 3 步),设置拖放源。

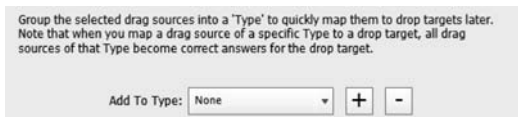


图 5.21

这里把水果图都设置为拖放源,方法是选择“草莓”图片,单击图 5.21 所示的 + 添加,在出现的如图 5.22(a)所示的面板中,使用默认名称 Interaction_Type1,单击 OK 按钮。依次选中后面 3 张图片,进行同样操作,这样就把 4 张水果图片都设置为拖放源,如图 5.22(b)所示。

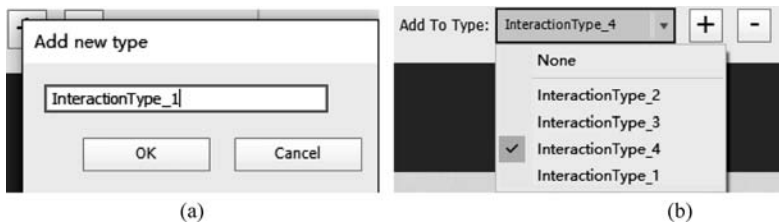


图 5.22

第二步,把 4 个智能形状图形设置为拖放目标。单击右侧的 Next(下一步)按钮,弹出如图 5.23 所示的界面,设置拖放目标。

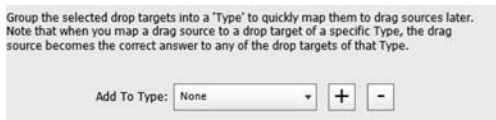


图 5.23

选中标注为“苹果”的智能形状,单击图 5.23 所示的 + 图标,如图 5.24(a)所示,使用默认名称 Interaction_Type5,单击 OK 按钮。依次选中后面 3 个智能形状,进行同样的操作,这样就把 4 个智能形状图片都设置为拖放目标,如图 5.24(b)所示。

单击右侧的 Next(下一步)按钮,进入第三步,弹出如图 5.25 所示的界面。

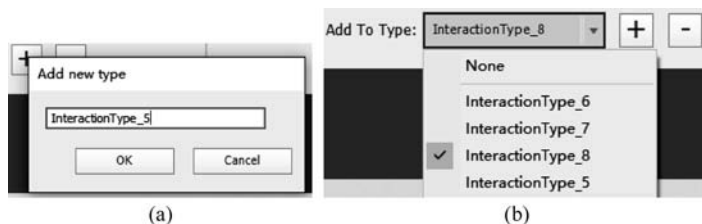


图 5.24



图 5.25

这时候幻灯片上的图片右上角都出现了一个  图标,单击可以删除刚才添加的拖放行为。分别在 4 张水果图片(设置为了拖放源)单击选择图片,其中央出现了  标志,拖动该箭头形状到对应的智能形状图中央,单击 Finish 按钮完成设置,如图 5.26 所示。

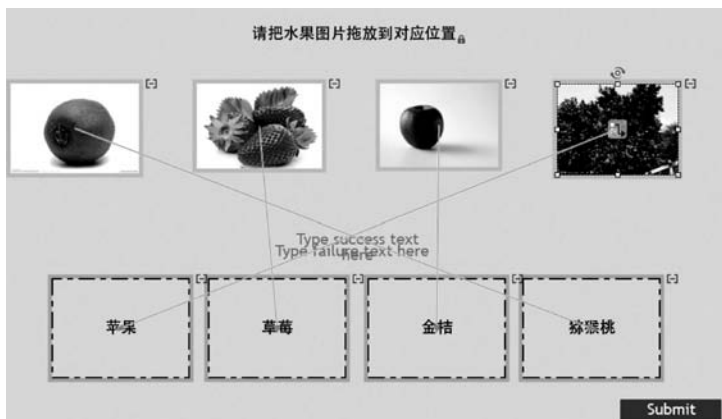


图 5.26

最后美化提示文本和按钮设置。双击 Type success text here,改为“正确”;双击 Type failure text here,改为“不正确”。在属性面板的 Drag and Drop(拖放)项的 Actions(动作)选项卡中选中 Undo(撤销)和 Reset(重做),增加两个按钮,如图 5.27 所示。

分别选择 3 个按钮(Submit、Undo 和 Reset),在属性面板 Style(样式)选项卡中更改 Caption(标题)属性为“提交”“重做”和“重新开始”,如图 5.28 所示。

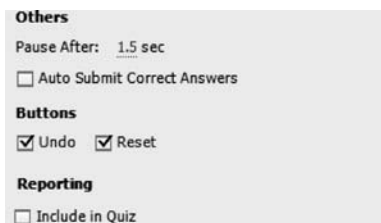


图 5.27

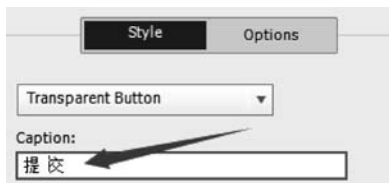


图 5.28

浏览运行项目,可以把图片拖放到对应的文字上,如图 5.29 所示。

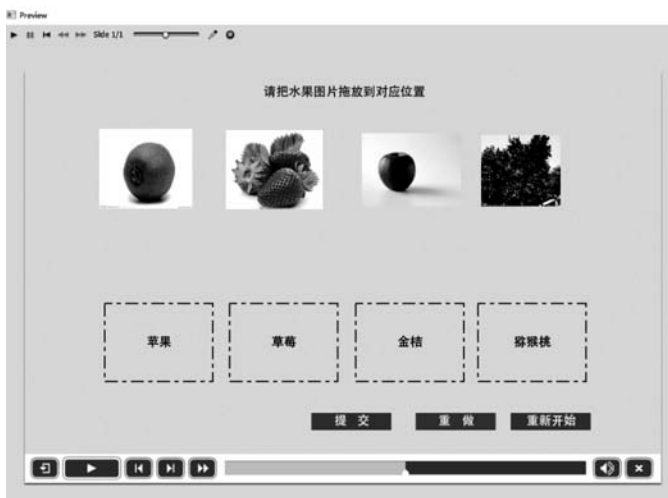


图 5.29

5.1.4 为对象添加声音

可以为所有对象添加声音,方法有两种。第一种方法是在对象上右击,在弹出的对话框中选择 Audio(音频)→Record to 或者 Import to 命令,如图 5.30 所示。



图 5.30

第二种方法是在该对象属性面板的 Options(选项)选项卡中单击 Add Audio(添加音频)按钮,如图 5.31 所示。

音频的具体操作将在第 6 章介绍。为对象添加音频后,在项目播放中,当该对象出现时音频就会播放,比如可以为字幕添加音频,字幕出现就会出现字幕文字的声音(在 4.2.8 节有叙述),可以为卡通人物添加出现时的会话声音等。

添加声音的对象在时间轴上会出现一个小喇叭的标志,如图 5.32 所示的按钮对象被添加了声音。

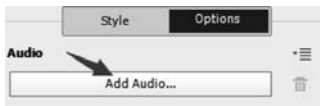


图 5.31

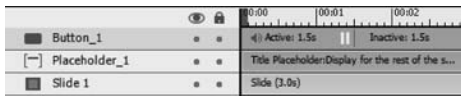


图 5.32

5.1.5 使用交互对象导航

交互对象其属性面板都有一个 Actions(动作)选项卡,是可以通过单击执行动作的对象,在 On Success(成功时)选项卡的下拉列表中有各种可执行的动作来选择,如图 5.33 所示(图中灰色条目是该对象目前不能执行的动作)。



视频讲解



视频讲解

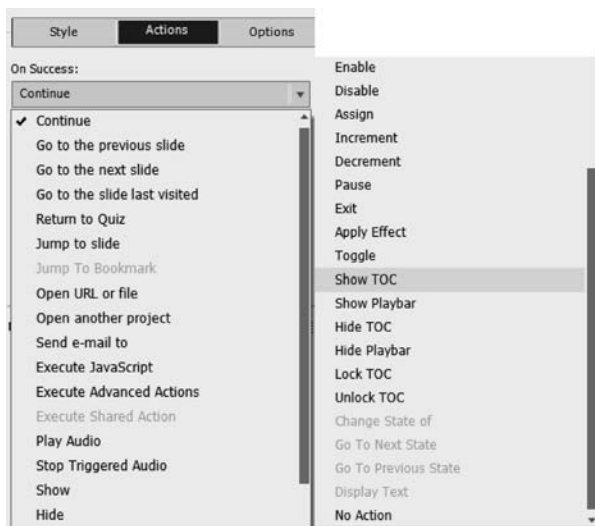


图 5.33

5.1.6 在单击框和按钮中使用 JavaScript 代码

可以在 Adobe Captivate 项目中向单击框、文本输入框和按钮添加 JavaScript。当用户单击单击其内部或外部时,可以运行 JavaScript。添加的方式是在单击框、文本输入框和按钮的属性面板 Actions(动作)选项卡中打开 On Success(成功)下拉列表,选择 Execute JavaScript(执行 JavaScript 代码)。

下面创建一个示例。

(1) 创建一个项目,在幻灯片中创建一个输入文本框。

(2) 在其属性面板的 Style(样式)选项卡中,单击 Variable(变量)下的 ,在弹出的输入框中输入变量名称 Myname,如图 5.34 所示。

(3) 在其属性面板的 Actions(动作)选项卡的 On Success(成功)下拉列表中选择 Execute JavaScript(执行 JavaScript 代码),如图 5.35 所示。

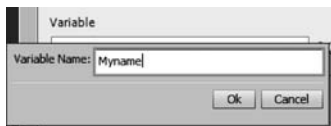


图 5.34

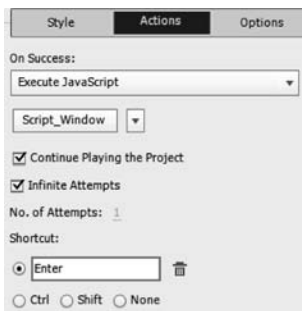


图 5.35

(4) 单击 Script_Window 按钮,在弹出的窗口中输入以下 JavaScript 代码后单击 OK 按钮。

```
Name = window.cpAPIInterface.getVariableValue("Myname");
```



视频讲解

```
if(Name == "John")
{
    alert("Hello " + Myname + "!");
}
else
{
    alert("Wrong name. Try again.");
}
```

取消选中 Continue Playing the Project(继续播放项目),单击 Submit 提交按钮后不让项目继续往下走。

(5) 单击  按钮,在下拉列表框中可选择要显示的浏览器窗口: Current(当前窗口)、New(新窗口)、Parent(在项目分配的区域中显示)和 Top(在页面的顶框中显示)。选择 Current,如图 5.36 所示。

(6) 在浏览器中运行项目进行浏览,如果在文本字段中输入 john,然后单击“提交”,则可以看到一个弹出窗口,显示“hello john!”,如果输入任何其他内容,则可以看到显示错误消息的弹出窗口。

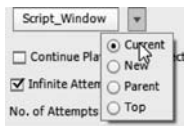


图 5.36

5.2 非交互对象

非交互对象在属性面板没有 Actions(动作)属性。

5.2.1 图像和滚动图像

滚动图像由一个图像和一个滚动区域(热区)组成。当用户在运行时将指针移到滚动区域时,将显示滚动图像。它们对于需要提示的按钮或工具等很有用。

(1) 打开“Lesson05\范例文件”目录下的 5.2.1.cptx 文件,如图 5.37 所示。

(2) 在工具栏单击  Objects(对象)图标,在下拉列表框中选择 Rollover Image(滚动图像),如图 5.38 所示。

(3) 在弹出的选择文件对话框中选择“Lesson05\范例文件\素材”目录下的“君子兰.jpg”图片,把 Rollover Area(滚动区域)拖到文字“君子兰”上方并调整其大小,把导入的君子兰图片缩放到合适大小并放到舞台右侧,如图 5.39 所示。



图 5.37

(4) 按照上述步骤,把“梅花”和“玫瑰花”图片添加滚动图像,运行项目可以看到,把鼠标指针放到相应的花文字上时,对应花的图片就会在右侧出现,当鼠标指针滑出时,图片也消失。

(5) 在时间轴面板分别选择 3 张图片的滚动区域图层,在属性面板把它们的填充透明度设置为 0,边框宽度设置为 0。



视频讲解



图 5.38

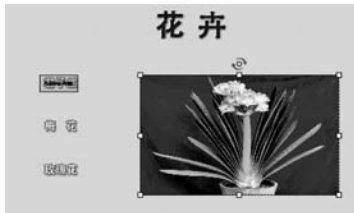


图 5.39

对应导入项目的图片,在其属性面板的 Style(样式)选项卡中单击 Edit Image 按钮,在弹出的面板中可以编辑图片的各种属性值,比如旋转、剪切、透明度和对比度等,该知识点在 2.3 节有详细介绍。

5.2.2 滚动字幕

滚动字幕的意思是当鼠标指针位于悬停区域时会弹出文字,比如把鼠标指针放到菜单上时弹出菜单的快捷键提示。

(1) 打开“Lesson05\范例文件”目录下的 5.2.2.cptx 文件。

(2) 在工具栏单击  Objects(对象)图标,在下拉列表框中选择 Rollover Caption(滚动字幕),如图 5.40(a)所示。把插入的滚动字幕的滚动区域(Rollover Area)拖放到君子兰图片上并调整大小,把滚动字幕的提示文本改为“君子兰”,并在属性面板对文字进行适当修饰,如图 5.40(b)所示。下面依次对梅花和玫瑰花进行同样的操作,加上滚动字幕。

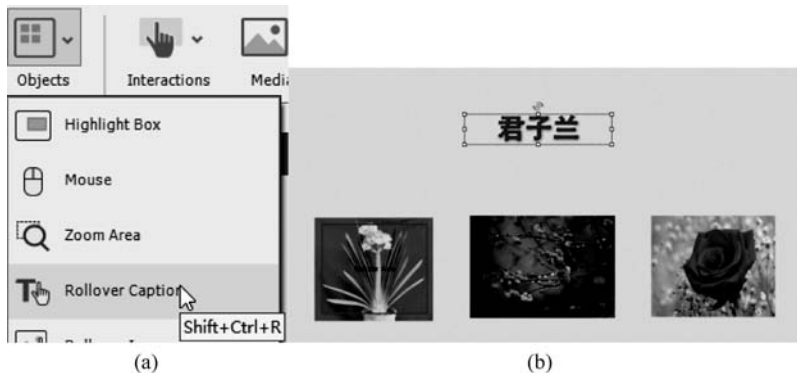


图 5.40

(3) 浏览项目,查看滚动字幕效果。

5.2.3 文本字幕

在 Adobe Captivate 中用到文本的地方有多处,比如文本工具  中的 Text Caption(文本字幕)、SmartShare(智能形状)、Closed Captioning(隐藏字幕)、Interactive Object



视频讲解



视频讲解

Captions(交互对象提示字幕)和录制视频的提示字幕等。下面对其中的难点进行阐述(隐藏字幕和字幕的导入导出在以前章节中已经介绍过)。

1. 一般文本字幕

从  Text(文本)下拉列表框中添加的 Text Caption(文本字幕)是一般文本字幕,在其属性面板的上部可以设置文本框的名称、运行时是否可见 、State(状态)和样式等。在 Style 选项卡中可以选择 Style name(文本框的类型)、Character(字符)特性(字体、大小、颜色等)、Margin(边界)和 Shadow and Reflection(阴影与反射)等。

用户可以根据以往的操作经验和面板提示操作。下面着重演示如何在一般文本字幕中使用变量和为文本文字添加交互动作。

1) 在文本字幕中应用变量

新建一个项目,在项目中插入一个 Text Caption(文本字幕),输入“我的名字叫:”如图 5.41(a)所示,把光标放在冒号后面,在属性面板单击  (注意,文本框必须处于输入状态该图片按钮才可以用),出现如图 5.41(b)所示的插入变量面板。

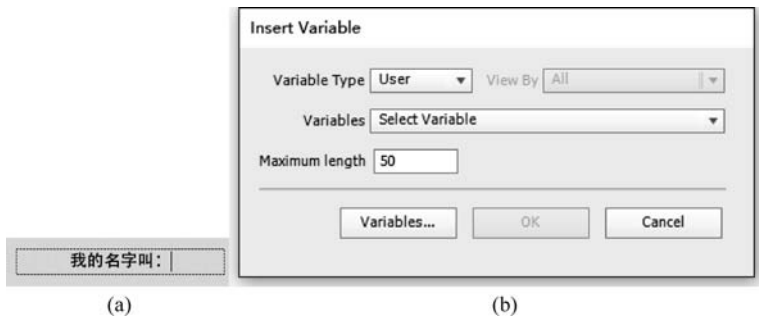


图 5.41

单击 Variables(变量)按钮,在出现的变量面板中单击 Add New(添加)按钮,在 Name 项中输入 myname,在 Value 项中输入 Jhon,单击 Save(保存)按钮后关闭面板,如图 5.42 所示。

打开图 5.41(b)中 Variables(变量)下拉列表,选择刚才添加的 myname 用户自定义变量,单击 OK 按钮。

文本框中的文字变成了“我的名字叫: \$ \$ myname \$ \$”,其中 \$ \$ myname \$ \$ 代表引用变量 myname 的值。运行项目,可以发

现文本框的值变成了“我的名字叫: Jhon”,Jhon 是定义变量时输入的 Value 的值。

2) 为文本字幕的文字添加交互动作

可以选择文本字幕里的文本加上各种交互动作,方法是在属性面板单击  图标,在 Link To(链接到)下拉列表框中选择下列功能: Web Page(网页)、Open a File(打开一个文件)、Send email to(发送邮件到)、Slide(幻灯片导航)、Open another project(打开另一个项目)、Execute JavaScript(执行 JavaScript 代码)、Execute Advanced Actions(执行高级动作)、Show(显示)、Hide(隐藏)、Enable(使能够)、Disable(使不能够)、Assign(赋值)、

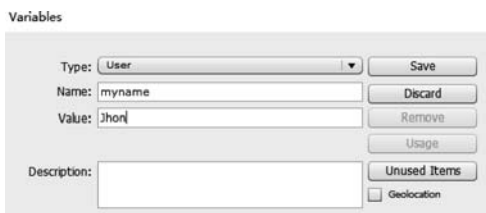


图 5.42

Increment(递增)、Decrement(递减)、Change State of(改变状态)和 Apply Effect(应用效果),如图 5.43 所示。

下面是一个示例,打开“Lesson05\范例文件”目录下的“5.2.3 文字添加交互动作.cptx”文件,这是一个关于对象入场效果展示的案例,打开后的项目界面如图 5.44 所示。

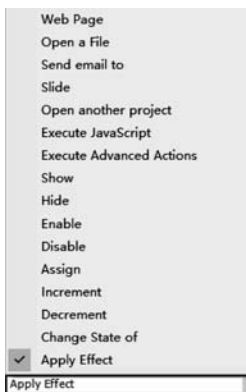


图 5.43

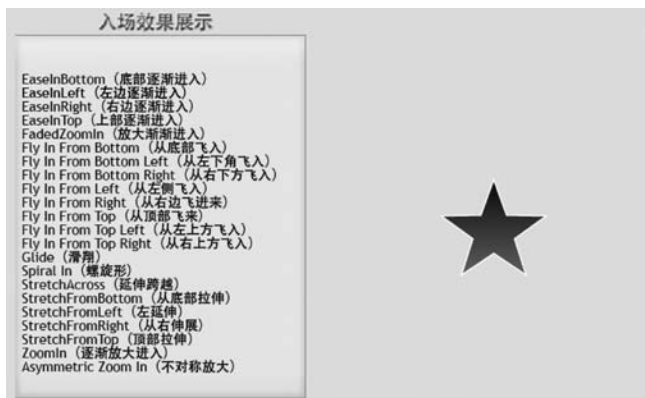


图 5.44

选择第一行文字,如图 5.45 所示。

在属性面板单击  图标,在 Link To(链接到)下拉列表框中选择 Apply Effect(应用效果),在效果对象列表中选择 SmartShape_2,如图 5.46 所示。

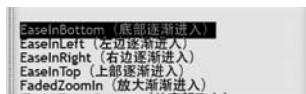


图 5.45

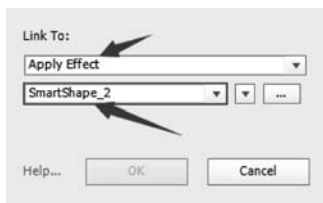


图 5.46

单击图 5.46 中的  按钮,跳转到属性面板 TIMING(定时)选项卡。在效果类型下拉列表框中选择 Entrance(进入),如图 5.47(a)所示,然后选择文字代表的效果 EaseInBottom,如图 5.47(b)所示。

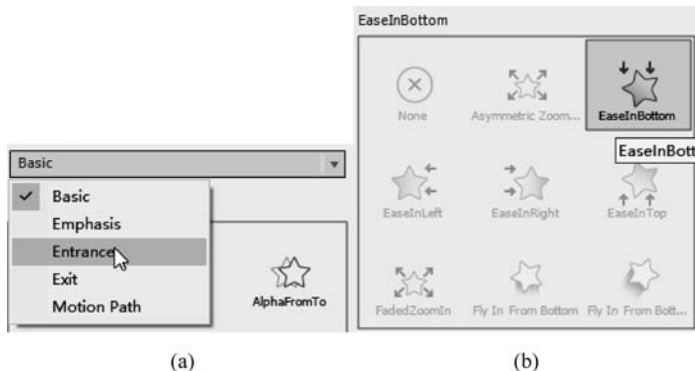


图 5.47

选择第 2 行,依照第 1 行的步骤继续添加效果,直到把所有的效果添加完,预览项目。

2. 将交互式对象字幕转换为智能形状

交互对象的字幕主要有成功字幕、失败字幕和提示字幕。

在幻灯片上添加一个 Click Box(单击框),在 Type success text here 文本框上右击,在弹出的菜单上单击 Replace Smart Shape(替换为智能形状)如图 5.48(a)所示。

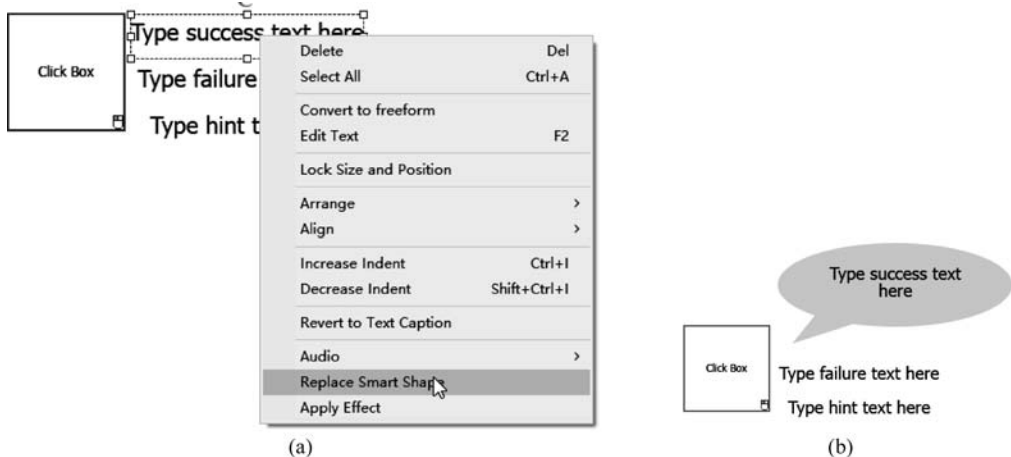


图 5.48

在弹出的智能形状选择面板中选择一个要替换成的智能形状,原来的文本框就替换成了选择的智能形状了,如图 5.48(b)所示。

3. 改变录屏时生成的字幕的语言

在 Adobe Captivate 的安装目录下,有一个扩展名为 .RDL 的文件,该文件就是录屏时用的字幕源,复制一份这个文件(命名为要改的语言的名字,扩展名不变),用记事本或其他文字编辑软件打开,翻译成所要使用的语言版本。

在首选项的 Recording(录制)选项卡中打开 Generate Captions In(从……生成字幕)下拉列表,选择要使用的语言,如图 5.49 所示。



图 5.49

Adobe Captivate 英文版带有一个简体中文的 RDL 文件,可以选择使用。在“Lesson05 \范例文件”目录下的“CaptureTextTemplates_Chinese-Simplified.rdl”文件是简体中文,可以复制到 Adobe Captivate 安装目录来使用。



视频讲解

5.2.4 缩放区域

缩放区域可用于将学习者的注意力吸引到幻灯片的重要部分。例如,如果作品包含一个



图 5.50

一个容易被忽略的步骤,则可以添加一个缩放区域来突出显示该步骤。添加缩放区域后,可以向缩放效果添加计时、过渡和音频选项。缩放区域由以下部分组成:缩放源(要放大的幻灯片区域)和缩放目标区域(显示幻灯片放大部分的区域)。

在工具栏单击  Objects(对象)图标,在下拉列表框中选择 Zoom Area(缩放区域),在幻灯片上调整缩放目标和缩放源的位置、大小等,如图 5.50 所示。可以在属性面板设置缩放源和缩放目标区域的各种属性。



视频讲解

5.2.5 智能形状和用户自定义智能形状

智能形状包括 Adobe Captivate 自带的许多种类的现成形状,如箭头、按钮或基本形状,可以将智能形状转换为滚动字幕或任何自由形状。

1. 创建智能形状

(1) 在工具栏单击  Shape(形状),出现如图 5.51 所示的下拉列表,包括(1)RECENTLY USED SHAPES(最近使用的形状);(2)BASIC(基本形状);(3)ARROWS(箭头);(4)BUTTONS(按钮);(5)BANNERS(旗帜);(6)MATHS(数学符号)。

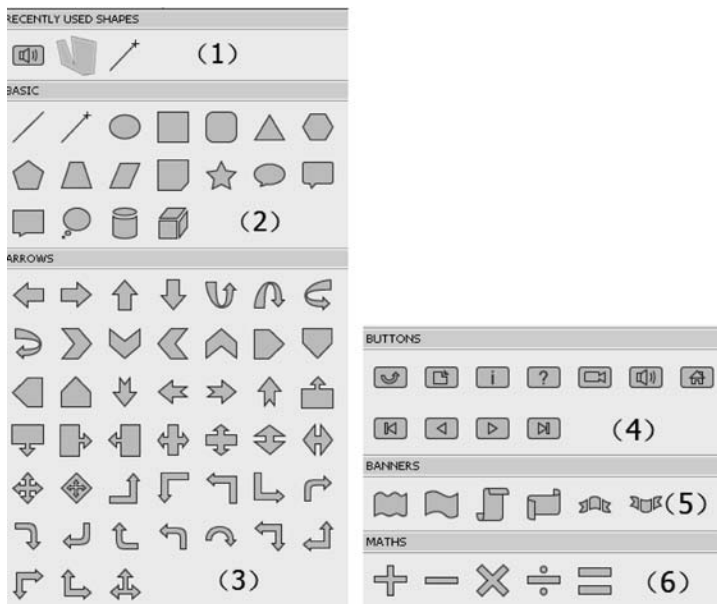


图 5.51

(2) 单击需要的任意一个形状,鼠标指针形状变成了“+”符号,在舞台上拖动画出智能形状,使用白色和黄色手柄调整形状,如图 5.52 所示。

2. 转变为自由形状或滚动智能形状

(1) 在智能形状上右击,在弹出的快捷菜单中单击 Convert to Freeform(转变为自由形状),单击一个黑色手柄以查看贝塞尔曲线,该曲线允许将该线转换为曲线,还可以通过单击并拖动黑色手柄来更改点的位置,单击形状之外的任何位置以确认编辑,如图 5.53(a) 所示。

(2) 单击 Convert to Smart Shape(转变为滚动智能形状),在幻灯片上出现一个 Rollover Area(滚动区域),运行时当鼠标指针在该区域时就会显示出添加的智能形状,如图 5.53(b) 所示。

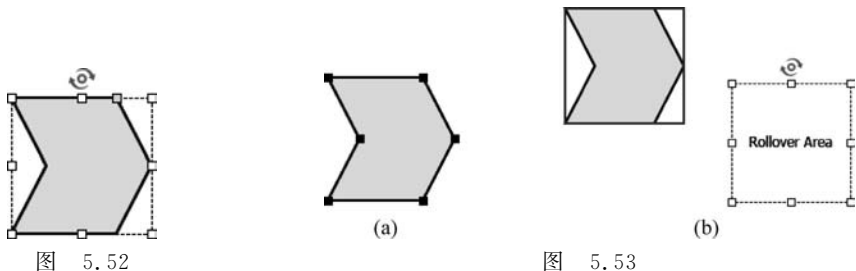


图 5.52

图 5.53

3. 智能形状编辑

可以通过属性面板对智能形状的填充、颜色和边框等进行编辑,具体操作用户可自行根据属性面板的工具特点进行,在此不再具体叙述。

另外,还可以对智能形状进行旋转、替换和转化为按钮等操作。

4. 在智能形状上添加文本

所有的智能形状都可以在其中添加文本,方法是右击智能形状,然后在弹出的快捷菜单中选择 Add Text(添加文本),也可以双击智能形状并在光标处输入文本。对添加的文本可以使用属性面板的字符区域来进行格式化,如图 5.54 所示。

5. 用户自定义智能形状

在工具面板单击 Shape(形状工具),选择 Polygon(多边形),如图 5.55 所示。



图 5.54

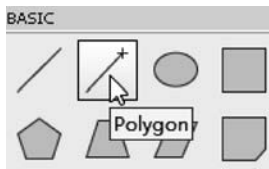


图 5.55

在幻灯片中绘出自己的图形,在属性面板单击 Save Shape(保存形状)[也可以通过右击选择 Save Smart Shape(保存智能形状)]来保存自定义智能形状,如图 5.56 所示。

这样,当该计算机打开智能形状添加框时,自定义的形状就出现在上面了,如图 5.57 所示。

如果要在另一台计算机使用自定义图形,则需要把相应的文件复制到另一台计算机中,

方法是导航到“C:\用户\共用\公用文档\Adobe\eLearning Assets\Shapes”文件夹,有如图 5.58 所示的 3 个文件,将其复制到另一台计算机的相同文件夹下,在另一台计算机 Adobe Captivate 的智能形状属性面板的 Style(样式)选项卡的 Custom(用户自定义)项下可插入复制过来的用户自定义智能形状。



图 5.56



图 5.57

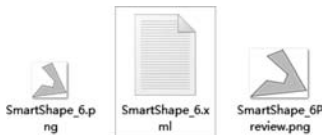


图 5.58

5.2.6 滚动幻灯片

在 Adobe Captivate 中,Rollover Slidelet(滚动幻灯片)是幻灯片上的一个空间,当鼠标指针移动到该空间上时,该空间将显示一个关联的幻灯片(幻灯片中的一个幻灯片)。例如,可以为地图上的某个状态创建滚动幻灯片,以便当鼠标指针移到该状态上时显示该状态的人口统计信息。不能在问题或测验幻灯片上创建滚动幻灯片。

滚动幻灯片同样包含滚动区域(鼠标悬停区域)和滚动幻灯片自身(内容显示区域),如图 5.59 所示。

下面通过一个例子加以说明。

(1) 打开“Lesson05\范例文件”目录下的“5.2.6 滚动幻灯片.cptx”文件,把文件另存为“5.2.6 滚动幻灯片 demo.cptx”。该文件要求实现当鼠标出现在“动物一”“动物二”“动物三”上时,分别在右侧播放狮子、老虎和猩猩的视频,使用滚动幻灯片来实现,因为在滚动幻灯片上可以放置视频等对象。

(2) 插入滚动幻灯片,把滚动区域放在上述对应文字上,如图 5.60 所示。

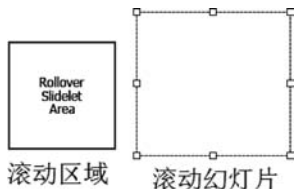


图 5.59

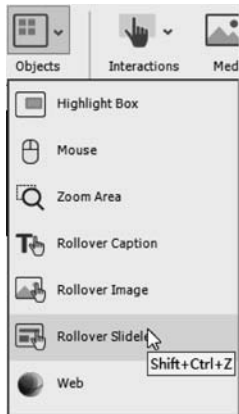


图 5.60

(3) 选择滚动幻灯片,单击 Video(视频)→Insert Video(插入视频)命令,在弹出的视频选择面板中导航到“Lesson05\范例文件\素材”文件夹,选择“狮子.MP4”,最后单击 OK 按钮,如图 5.61 所示。

(4) 重复步骤(2)、(3),依次为“动物二”“动物三”添加滚动幻灯片,分别放置“老虎. mp4”和“猩猩. mp4”,如图 5.62 所示。最后预览项目,查看效果。

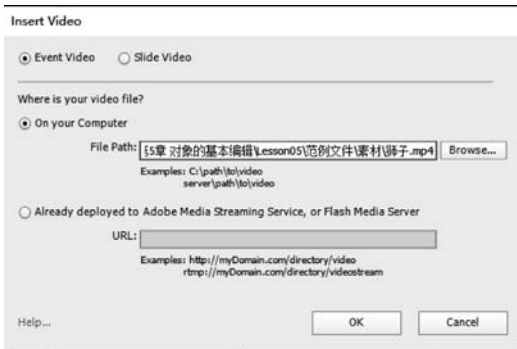


图 5.61



图 5.62

5.2.7 突出显示框

使用突出显示框(Highlight Box)突出显示幻灯片中的区域。突出显示框将用户的注意力集中在幻灯片所需的区域。插入突出显示框的方法如图 5.63 所示。

5.2.8 添加动画

添加动画指向幻灯片添加扩展名为. SWF 的动画文件,SWF 文件动画不能发布为 HTML5 格式,但动画的生动性和交互方便性为作品大大增色。插入 SWF 文件的方式如图 5.64 所示。

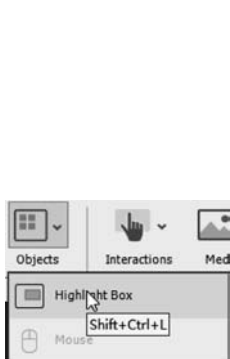


图 5.63



图 5.64

5.2.9 改变鼠标的属性

在主菜单选择 Modify(修改)→Mouse(鼠标)→Show(显示),在 PROPERTIES(属性)面板出现设置鼠标的内容,如图 5.65 所示。

如图 5.65 所示,“(1)”设置使用的鼠标指针类型, < > 按钮可左右翻页;“(2)” Browse(浏览)按钮可打开文件浏览界面,选择可添加的鼠标指针,如图 5.66 所示。



视频讲解

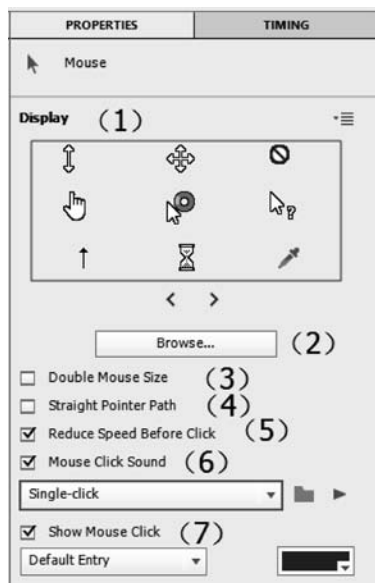


图 5.65

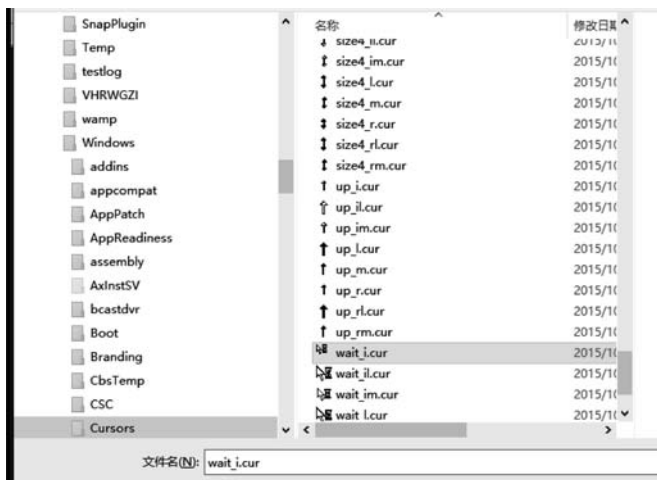


图 5.66

如图 5.65 所示,选中“(3)”Double Mouse Size(扩大鼠标大小一倍)后鼠标指针大小扩大一倍;选中“(4)”Straight Pointer Path(取直鼠标路径)后鼠标路径变为直线;选中“(5)”Reduce Speed Before Click(单击前减速)后鼠标在单击前速度变慢;“(6)”Mouse Click Sound(鼠标单击声音),鼠标单击时发出的声音设置。如图 5.67 所示,可对单击(Single-click)和双击(Double-click)分别设置声音,单击 打开声音文件选择界面,可从磁盘选择要使用的声音文件,单击 按钮播放选择的的声音文件。

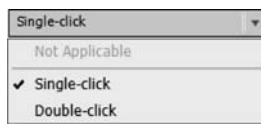


图 5.67

如图 5.65 所示,“(7)”Show Mouse Click(显示鼠标单击),设置鼠标单击时的显示效果,可以使用默认设置,如图 5.68(a)所示,也可以选择 Custom(用户自定义),如图 5.68(b)所示。

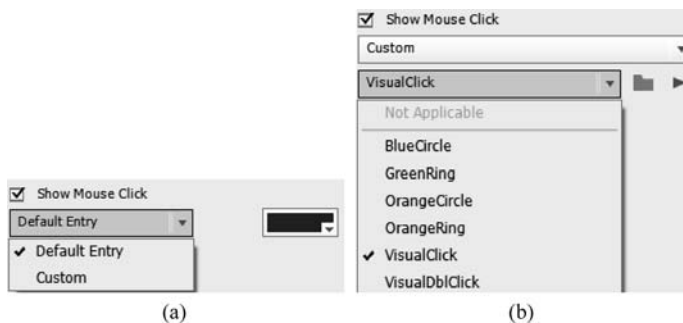


图 5.68

单击 打开动画文件选择界面,可从磁盘选择要使用的动画文件,单击 按钮播放选择的动画文件,如图 5.69 所示。

可在首选项面板设置是否在整个项目禁用鼠标,如图 5.70 所示;设置是否使用鼠标滑轮,如图 5.71 所示。

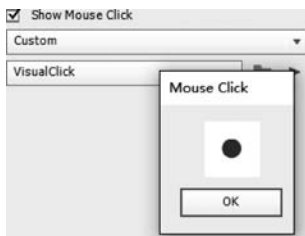


图 5.69

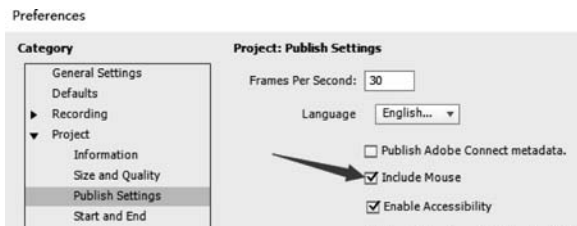


图 5.70

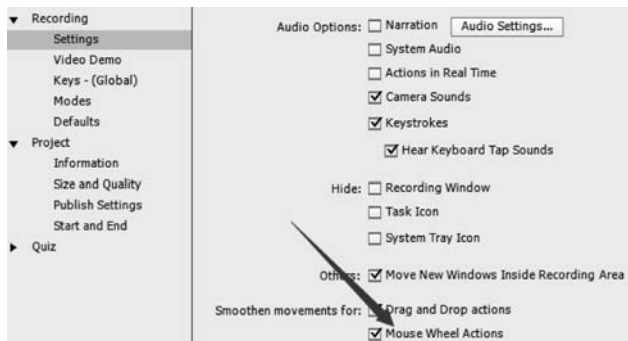


图 5.71

鼠标动作主要在录制软件模拟等项目中应用的比较多,每一张幻灯片只能有一个鼠标动作,在时间轴上单独占一个图层,可设置其显示的开始于结束时间,显示时间的长短等。下面进行一点实际操作。

第一步,新建一个项目,在主菜单选择 Modify(修改)→Mouse(鼠标)→Show(显示),在幻灯片上就出现一个鼠标的轨迹,在属性面板选择鼠标指针 ,鼠标单击效果选择 VisualClick,如图 5.72 所示。

第二步,插入一张空白幻灯片,同样设置该张幻灯片显示鼠标(同第一步),拖动鼠标箭头,拖出一个鼠标轨迹,如图 5.73(a)所示。在第一张幻灯片对象上右击,在弹出的快捷菜单中选择 Straight Pointer Path(取直鼠标轨迹),如图 5.73(b)所示。



图 5.72



图 5.73

第三步,在每张幻灯片的时间轴上查看,鼠标对象单独作为一个图层出现,具有其他 Adobe Captivate 对象的一些共同属性。运行项目,查看效果。

5.3 管理和编辑对象

5.3.1 对象的多态

所谓多态,就是一个对象可以有多个状态,当你需要哪个状态时就让其出现。使用多态



视频讲解

更有利于交互设计,使时间轴更加简洁。

每个对象可以有多个状态,交互对象有自带的内置状态(比如按钮有鼠标单击、按下和悬浮等状态),用户可以自定义对象的状态并添加到常规幻灯片中,问题幻灯片上自带按钮、拖放对象没有多状态,提示字幕、输入文本框和滚动对象带有内置状态,但没有用户自定义状态。

下面通过一个示例进行说明。

(1) 打开“Lesson05\范例文件”目录下的“5.3.1 对象的多态.cptx”文件,把文件另存为“5.3.1 对象的多态 demo.cptx”。

(2) 把 Library(库)里的“蝴蝶.jpg”拖动到幻灯片上,如图 5.74 所示。

(3) 在“蝴蝶.jpg”图片的属性面板中单击 State View(状态视图)按钮,进入对象状态编辑界面,单击 New State(新建状态)按钮,在状态名称对话框中输入 hdl 后单击 OK 按钮,如图 5.75 所示。



图 5.74



图 5.75

(4) 选择新建的 hdl 幻灯片,如图 5.76(a)所示,在幻灯片上删除“蝴蝶.jpg”图像,把 Library(库)里的“蝴蝶卵.jpg”拖动到幻灯片上,适当调整其大小,如图 5.76(b)所示。

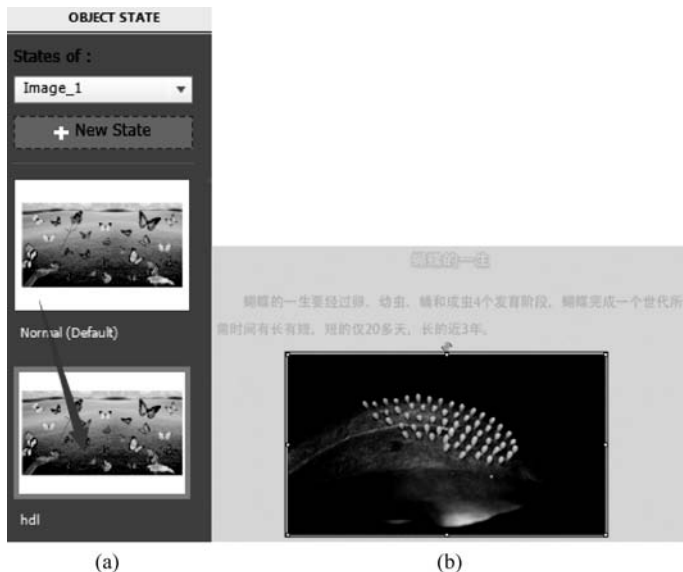


图 5.76

(5) 依照第(3)、(4)步,创建 hdy 和 hdy 幻灯片,分别把库中的“蝴蝶幼虫.jpg”和“蝴蝶蛹.jpg”放到 hdy 和 hdy 幻灯片上,调整好位置和大小。单击工具栏的 Exit State(退出状态)  回到常规界面。选择文本框中的“卵”,如图 5.77 所示。

(6) 单击属性面板的  Insert Hyperlink(插入超链接)按钮,单击  Link To(链接到),在弹出的列表中选择 Change State of(转到状态),如图 5.78 所示。

(7) 如图 5.79 所示,选择蝴蝶卵图片的那个状态幻灯片后,单击 OK 按钮,此时“卵”字添加了下画线,颜色变为超链接设置的颜色。



图 5.77

图 5.78

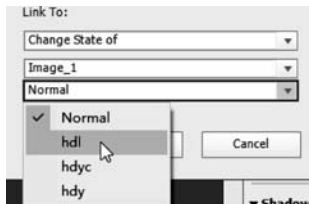


图 5.79

(8) 重复第(6)、(7)、(8)步,选择“幼虫”“蛹”和“成虫”文字,分别链接到 hdy、hdy 和 Normal 3 个状态,运行项目,单击文字超链接,查看效果。

从这个示例可以看出,用对象状态操作可以避免隐藏和显示的方法来切换图片,如果图片比较多,那么使用隐藏和显示的方法会更麻烦,而且时间轴特别简洁,避免了一张图片占用一个图层。所有的图片都是对象,切换时交换显示状态即可。

5.3.2 插入 Web 对象

通过单击如图 5.80 所示的 Web(网页),可以将 HTML5 Web 对象插入到幻灯片中。在其属性面板的地址字段中输入对象的 URL,网页将显示在对象容器中。这样,在幻灯片中可以打开网页中的文字、视频等内容。当然,也可以选择使用外部浏览器打开。

5.3.3 对象特效

1. 特效应用概述

为对象添加效果有助于快速吸引用户注意力。要查看可以应用于对象的效果,右击对象并选择 Apply Effects(应用效果)。或者,要启动“效果”面板,请选择对象,然后单击属性面板选项卡旁边的 TIMING(定时)选项卡,就出现了对象的 Effects(效果)设置面板,如图 5.81 所示。

如图 5.81 所示,“(1)”是选择 Animation Trigger(效果的触发方式),主要有两种触发器: Time-based(基于时间)或 Event-based(基于事件)。基于时间的触发器的对象效果将在播放上一个对象后应用。当特定事件发生时(如单击按钮等)将应用基于事件的触发器的



视频讲解



视频讲解

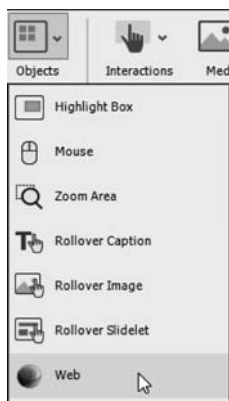


图 5.80

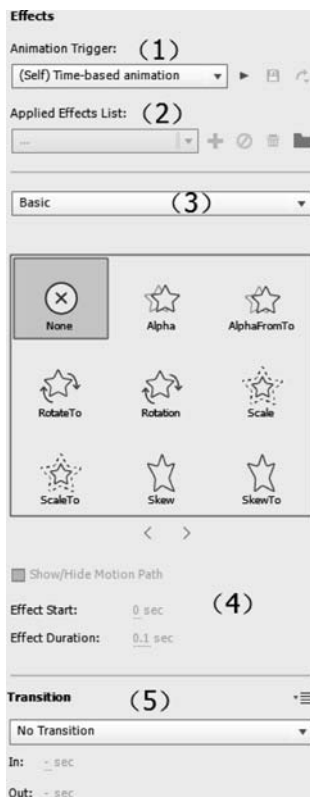


图 5.81

对象效果。

下面演示一下基于事件的效果创建方法。

新建一个项目,在幻灯片上放置一个按钮和任意一个对象,比如智能形状等,在其属性面板 Actions(动作)选项卡的 On Success(成功)的下拉列表框中选择 Apply Effect(应用效果),然后在出现的 Object Name(对象名称)下拉列表框中选择要应用效果的对象,单击  按钮选择要使用的效果,如图 5.82 所示。

应用效果后可以看到效果触发的方式变成了事件触发的方式,单击  按钮可以预览效果,单击  可以保存效果为 XML 文件,如图 5.83 所示。

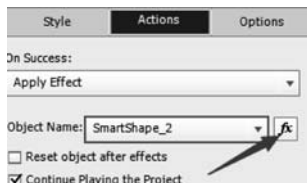


图 5.82

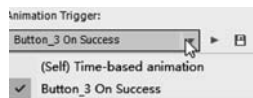


图 5.83

如图 5.81 所示,“(2)”是显示效果应用列表。一个对象可以应用多种效果,在此进行效果的添加 、删除 、从外部导入保存的 XML 效果文件  和禁用添加的效果  等;“(3)”是选择效果的类别,对象效果有 5 大类,基本、强调、入口、退出和运动路径,如图 5.84(a)

所示,图 5.84(b)为中文翻译。每种类型有多种效果,如图 5.81 所示, < > 按钮可左右翻页。

如图 5.81 所示,“(4)”设置选择的每种效果的参数,不同的效果,其参数可能有所不同;“(5)”设置对象的 Transition(过渡)效果,如图 5.85(a)所示,图 5.85(b)为中文翻译。

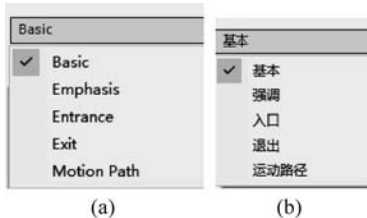


图 5.84



图 5.85

下面对添加效果进行示例操作。

第一步,打开“Lesson05\范例文件”目录下的“5.4.3 对象效果.cptx”文件,把文件另存为“5.4.3 对象效果 demo.cptx”。这是 5.4.1 的完成作品,现在为图片的每一种状态加上一个显示效果。

第二步,进入图片的状态编辑视图,选择名称为 Normal 的幻灯片,在效果面板的 Entrance(进入)类中选择 StretchFromBottom(从底部拉伸),如图 5.86 所示。

第三步,依次为 hdl、hdyc 和 hdy 添加效果面板的 Entrance(进入)类中的 StretchFromRight(从右部拉伸)、StretchFromLeft(从左部拉伸)和 StretchFromTop(从顶部拉伸)。

第四步,退出对象状态编辑界面,预览项目效果。



说明: 可以为多个对象通过 Group(组合)命令组合成的组添加特效,当为合并为组的对象添加效果后,组中单个对象添加的效果将失效。

2. 用户自定义运动路径特效

第一步,选择对象,在效果面板的运动路径里选择 CustomLines(用户自定义路径),如图 5.87 所示。

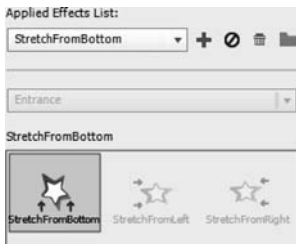


图 5.86



图 5.87

第二步,将十号标记放在对象中的任意位置,并将标记拖到幻灯片中的任意位置,然后释放鼠标按钮。将看到一条从对象内部开始并在结束运动路径的位置终止的路径,如图 5.88 所示。



图 5.88

这样,用户就可以根据需要自己定义对象的运动路线,图 5.88 是一个球自由落下的动画效果。

5.3.4 对象样式

对象样式是一组视觉属性,例如颜色和字体。项目中的对象自动继承应用于项目的主题。可以对对象样式执行以下操作:通过修改预定义的样式属性自定义对象样式;将自定义对象样式从一个项目导入或导出到另一个项目;搜索使用特定样式的对象。

在主菜单打开 Edit(编辑)→Object Style Manager(对象样式编辑器)。从列表中选择要编辑的对象,单击 Clone 按钮,输入样式名称,编辑样式的属性后单击 OK 按钮,要应用该编辑的样式请选择对象,在属性面板选择该样式,如图 5.89 所示。

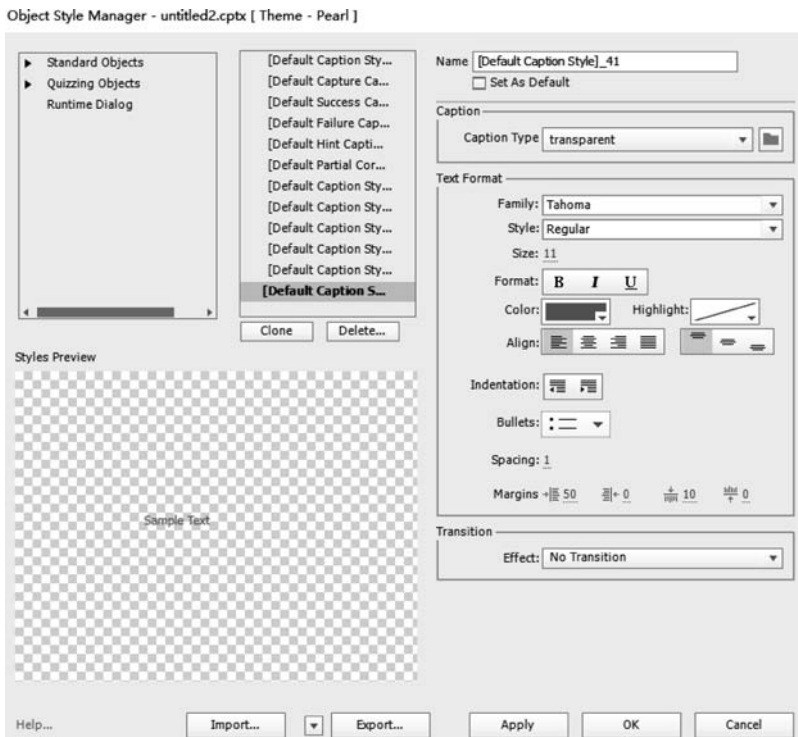


图 5.89

使用属性面板对对象样式所做的更改仅应用于对象的选定实例。使用对象样式管理面板修改对象样式时,样式的名称以“+”标记作为前缀。



视频讲解

使用 Import(导入)按钮导入外部保存的对象样式(.cps 格式);使用 Export(导出)导出所选对象的样式,可供另一个项目导入使用(.cps 格式);若要应用更改并继续使用对象样式管理器,请单击 Apply(应用)按钮;要应用更改并退出对象样式管理器,请单击 OK 按钮;取消当前的编辑请单击 Cancel(取消)按钮。

通过选择主菜单的 Edit(编辑)→Find And Replace(查找和替换),打开 FIND AND REPLACE(查找和替换)面板,如图 5.90 所示。



图 5.90

在 Search In(搜索范围)下拉列表框中选择对象类型,在 Style(样式)下拉列表框中选择样式。执行以下任一操作:要逐个查找使用指定样式的对象,请单击 Find Next(查找下一个)按钮;要查找项目中使用指定样式的所有对象,请单击 Find All(全部查找)按钮。

5.3.5 对象右键菜单

通过右击对象弹出的快捷菜单,几乎可以执行对象的所有操作,根据对象的类型不同,弹出的菜单内容也不尽相同。比如有常用的剪切、复制、删除、副本、排列、对齐等命令,还有一些对象自身特有的命令。图 5.91(a)是同时选择两个智能形状的右键菜单,图 5.91(b)是中文翻译。



视频讲解

Cut	Ctrl+X	剪切(T)	Ctrl+X
Copy	Ctrl+C	复制(C)	Ctrl+C
Duplicate	Ctrl+D	副本(U)	Ctrl+D
Delete	Del	删除(D)	Del
Group	Ctrl+G	群组	Ctrl+G
Lock	Ctrl+Alt+K	锁定(K)	Ctrl+Alt+K
Lock Size and Position		锁定大小和位置	
Hide	Ctrl+Alt+H	隐藏(H)	Ctrl+Alt+H
Arrange	>	排列	>
Align	>	对齐(L)	>
Sync with Playhead	Ctrl+L	同步播放(P)	Ctrl+L
Show for the rest of the slide	Ctrl+E	显示其余的幻灯片(S)	Ctrl+E
Increase Indent	Ctrl+I	增加缩进(I)	Ctrl+I
Decrease Indent	Shift+Ctrl+I	减少缩进(D)	Shift+Ctrl+I
Replace Smart Shape		替换智能形状	

(a)

(b)

图 5.91

图 5.92(a)是选择一个智能形状的右键菜单,图 5.92(b)是中文翻译。

从图 5.91 和图 5.92 可以看出同时选择两个对象和选择一个对象右键菜单的区别。当选择两个以上对象时会出现 Group(组合)按钮菜单。

Cut	Ctrl+X	剪切(T)	Ctrl+X
Copy	Ctrl+C	复制(C)	Ctrl+C
Duplicate	Ctrl+D	副本(U)	Ctrl+D
Delete	Del	删除(D)	Del
Convert to freeform		自由转换	
Convert to rollover Smart Shape		转换滚动形状	
Add Text	F2	添加文本	F2
Lock	Ctrl+Alt+K	锁定(K)	Ctrl+Alt+K
Lock Size and Position		锁定大小和位置	
Hide	Ctrl+Alt+H	隐藏(H)	Ctrl+Alt+H
Arrange	>	排列	>
Align	>	对齐(L)	>
Sync with Playhead	Ctrl+L	同步播放(P)	Ctrl+L
Show for the rest of the slide	Ctrl+E	显示其余的幻灯片(S)	Ctrl+E
Increase Indent	Ctrl+I	增加缩进(I)	Ctrl+I
Decrease Indent	Shift+Ctrl+I	减少缩进(D)	Shift+Ctrl+I
Audio	>	音频	>
Replace Smart Shape		替换智能形状	
Apply Effect		应用效果	

(a)

(b)

图 5.92

5.4 本章范例制作

打开“Lesson05\范例文件\05Start”文件夹下的 05Start.cptx 文件,另存为 05Startdemo.cptx 文件,该文件已把项目所需的所有素材导入到了库中。

5.4.1 制作母版幻灯片

(1) 进入母版幻灯片编辑界面,在“2 Blank”幻灯片上右击,在弹出的快捷菜单中单击 Duplicate(创建副本),新建一个空白幻灯片,如图 5.93 所示。

(2) 选择新添加的“3 Blank”幻灯片,在属性面板设置背景图片为“背景.jpg”,首先在 Background(背景)下拉列表框中选择 Custom(自定义),在填充下拉列表框中选择 Image Fill(图像填充),如图 5.94 所示。

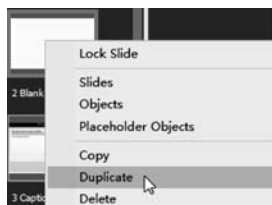


图 5.93

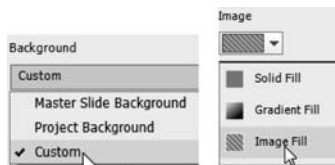


图 5.94

双击 Slide Color(幻灯片颜色),在弹出的面板中取消选中 Tile(平铺)和 Stretch(拉伸),如图 5.95 所示。单击  按钮,在弹出的面板中选择库中的“背景.jpg”,如图 5.96 所示。



视频讲解

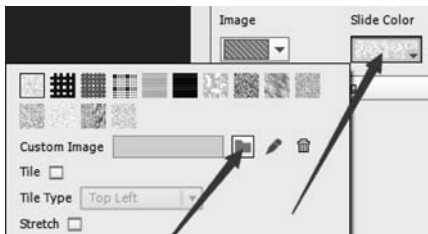


图 5.95



图 5.96

(3) 从库面板拖放“国旗.png”到幻灯片的左侧,使用智能形状的直线在幻灯片的上下方各画一条红色装饰性线条,宽度为 13,如图 5.97 所示。

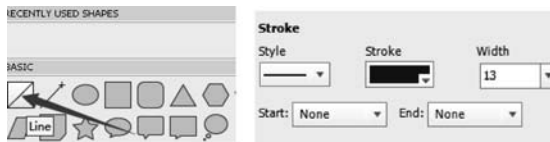


图 5.97

(4) 使用智能形状在幻灯片右下角创建如图 5.98(a)所示的 3 个按钮,智能形状作为按钮需要勾选 Use as Button 属性,高级动作分别设置为 Go to the next slide(导航到下一张幻灯片)、Go to the previous slide(导航到上一张幻灯片)和 Jump to the slide(跳转到幻灯片)幻灯片 1,图 5.98(b)是按钮的属性设置。

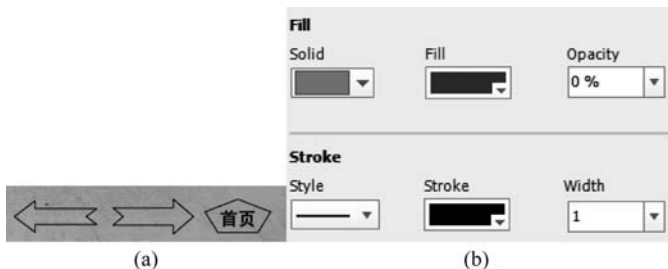


图 5.98

母版幻灯片的最后效果如图 5.99 所示,退出母版编辑界面。

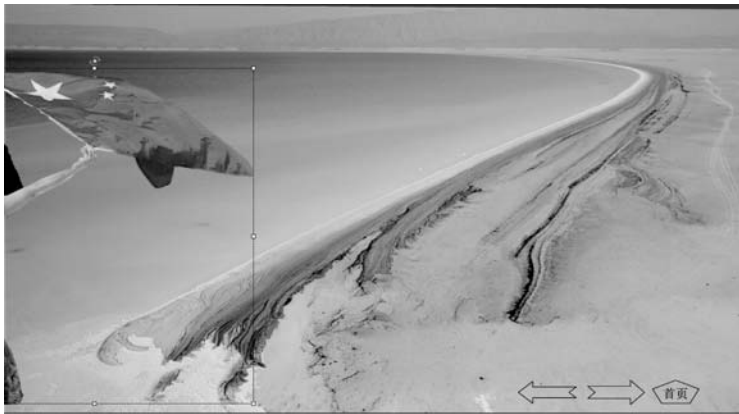


图 5.99



视频讲解

5.4.2 制作第 1 张幻灯片

(1) 幻灯片的效果图如图 5.1 所示(本章开头处的第 1 张图片),使用的背景图片是库中的“背景.jpg(2)”,“版图.png”和一个不透明的文本字幕“我国行政区划”放在一个透明度为 40% 的蓝色矩形智能形状上面。

(2) 3 个智能形状按钮放在幻灯片的下方,如图 5.100 所示,其制作方法不具体介绍,如不熟悉制作过程,请参照前面所述的智能形状相关内容。

按钮的高级动作在项目的最后阶段进行设置。

(3) 为幻灯片添加声音和静音按钮。在幻灯片带选择第 1 张幻灯片,在属性面板的 Actions(动作)项的 On Enter(幻灯片开始播放时)下拉列表中选择 Play Audio(播放音频),在随后出现的选择音频文件操作栏中单击  图标,在库面板中选择“(Clip)《中华人民共和国国歌》—管乐合奏版_1.mp3”,如图 5.101 所示。这样每次进入该张幻灯片时都会播放国歌。



图 5.100

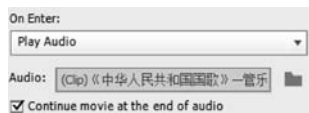


图 5.101

为了让用户能够停止音乐播放,增加一个停止播放按钮。这个按钮在智能形状面板已提供,在智能形状面板的 BUTTONS 栏中选择喇叭按钮,如图 5.102 所示,在幻灯片的最右下角画出一个喇叭按钮,如图 5.100 所示。

在刚画出的按钮处于被选择状态下,查看属性面板的 Actions(动作)项,发现它自带了高级动作,如图 5.103 所示。

其意思是:为变量 cpCmdMute 赋值 1,当该变量值为 1 时,所有的声音将停止播放。所以当按下此按钮时就停止播放当前的声音。

但是,出现的另一个问题是在后续的幻灯片播放中还有声音需要播放,如果 cpCmdMute 变量的值一直为 1,后面就一直不能播放声音了。解决的办法是在第 1 张幻灯片播放完后,设置 cpCmdMute 的值为 0,在幻灯片带选择第 1 张幻灯片,在属性面板设置 Actions(动作)下 On Exit(退出)的动作,如图 5.104 所示。

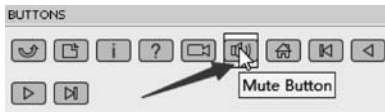


图 5.102



图 5.103



图 5.104

5.4.3 制作第 2~7 张幻灯片

这 6 张幻灯片是对象特效和滚动幻灯片技术的应用,幻灯片的背景全部设置为母版幻灯片的“3 Blank”幻灯片。



视频讲解

由于对象特效的使用和滚动幻灯片操作在本章前半部分已有详细讲解,此处不再重复。请在 05Complete.cptx 文件中查看相应幻灯片中使用的对象的属性参数,进行模拟制作。例如,如图 5.105 所示,选择箭头所指对象,在属性面板中可以看到该对象是一个智能形状,名称为 SmartShape_7,其属性参数如图 5.106 所示。



图 5.105

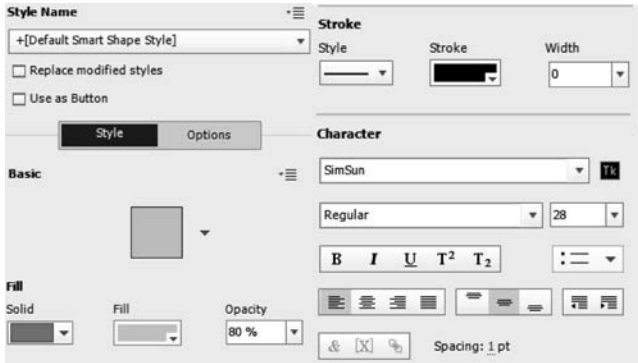


图 5.106

其所使用的效果为 EaseInLeft(左部淡入),如图 5.107 所示。

可以在对象上右击,选择 Find in the Library(在库面板中找到),然后就打开了库面板,当前选择的对象在库面板中处于被选择状态,如图 5.108 所示,这样,在制作过程中就知道应该使用库中的哪一个文件了。

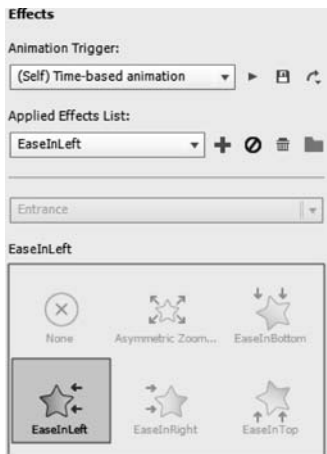


图 5.107



图 5.108

5.4.4 制作第 8 张幻灯片

将幻灯片的背景设置为母版幻灯片的“3 Blank”幻灯片。

该张幻灯片使用的是按钮的状态,比如,选择 05Complete.cptx 文件中第 8 张幻灯片的“黑龙江”文字,在属性面板看到其名称为 Button_26,没有 Fill(填充),Stroke(边框)为 0,如图 5.109 所示。

单击属性面板的 State 按钮,进入状态编辑界面,在幻灯片带点选幻灯片 RollOver(悬



视频讲解

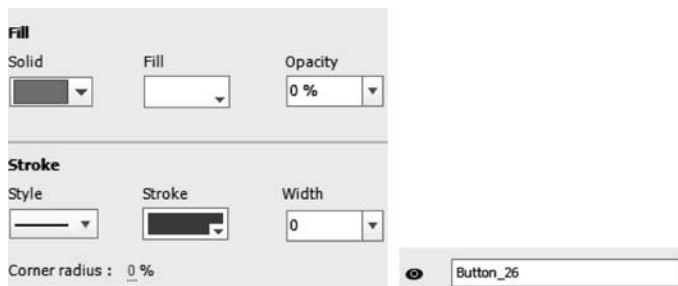


图 5.109

停),在舞台上可看到在左下方有一个文本框。也就是说,当将鼠标指针放到按钮上时,就会播放 RollOver(悬停)幻灯片,并且幻灯片上添加了省级行政区的介绍文字,如图 5.110 所示。



图 5.110

在制作过程中,把每一个省的名字做成像以上介绍“黑龙江”的按钮那样,并在状态编辑界面的 RollOver(悬停)幻灯片左下方放置介绍文本。

5.4.5 制作第 9 张幻灯片

将幻灯片的背景设置为母版幻灯片的“3 Blank”幻灯片。

该张幻灯片使用的是滚动图像,在每一个省、自治区的名称上放上 Rollover Area(滚动区域),把 Rollover Image(滚动图像)放到合适的区域即可。

如单击工具栏  Objects(对象)图标下的 Rollover Image(滚动图像)菜单,在弹出的文件选择框中选择“\Lesson05 \范例文件\素材”文件夹中的“福建.png”,如图 5.111 所示。把中间的 Rollover Area(滚动区域)矩形框缩放到合适大小,放到“福建”二字的上方。

其他省区滚动图像的制作类似。由于滚动图像较多,为了制作方便,可把先制作的滚动图像在时间轴上隐藏起来,以便后面添加滚动图像的操作,如图 5.112 所示。

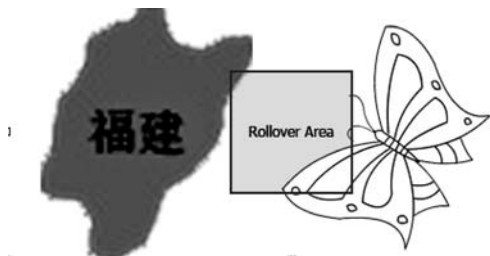


图 5.111



图 5.112



视频讲解

5.4.6 制作第 10~13 张幻灯片

将幻灯片的背景设置为母版幻灯片的“3 Blank”幻灯片。

该 4 张幻灯片结构相对简单,如第 10 张幻灯片,首先创建一个文本字幕,输入答案内容,在属性面板更改名称为 D5(名称任意命名),单击  图标,使其变为 ,即使该对象在项目运行时不出现,如图 5.113 所示。

在幻灯片的右下角创建一个按钮,设置按钮的动作为单击后显示 D5 文本字幕,如图 5.114 所示。



图 5.113

图 5.114

5.4.7 制作第 14 和 15 张幻灯片

将第 14 张幻灯片的背景设置为母版幻灯片的“3 Blank”幻灯片。

该张幻灯片主要使用了对象的拖放功能,省会城市用黑色圆点表示,没有标注城市名称,在每一个黑色圆点的上方放一个 HighLight_Box(高亮框)。在幻灯片右侧显示了所有省会城市的名称,每一个名称都是一个独立的文本字幕对象。

运用前面学习的拖放操作技巧,把 HighLight_Box(高亮框)设置为拖放目标,把右侧的城市名设置为拖放源,并分别对应每一个拖放源和目标。

注意在 Drag and Drop(拖放)属性面板设置下列参数:

在 Actions(动作)下选中 Undo(撤销)和 Reset(复位)复选框,这样就可以显示撤销和复位按钮,使拖放操作更加灵活。在 Options(选项)下选中 Redrag the dropped source(重新拖放已拖放过的对象),即如果拖错了位置,则可以重新拖放到新的位置,否则一旦拖放错了位置就不能再移动了,如图 5.115 所示。

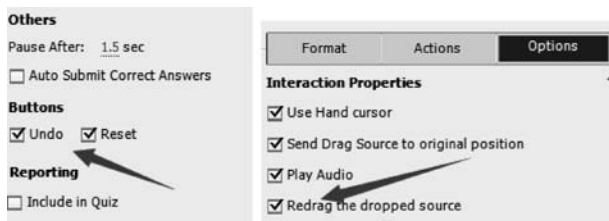


图 5.115

在 Drag and Drop 属性面板,可修改 Undo 和 Reset 按钮的标签为“撤销”和“重新开始”。

第 15 张幻灯片(最后一张幻灯片)的背景使用“背景.jpg”文件,制作样式如图 5.116 所示。EXIT(退出)按钮执行的高级动作是 Exit(退出),在运行中单击该按钮就会结束程序。



视频讲解



视频讲解



图 5.116

制作完成后,预览程序,如有运行不理想的地方,比照 05Complete.cptx 文件继续修改,直到制作成功为止。

作业

一、模拟练习

打开“Lesson05\模拟练习”文件夹中的“05 模拟 complete.cptx”文件,并进行预览,根据本章知识内容,做一个类似的项目。课件资料已完整提供,获取方式见前言。

二、自主创意

根据本章所学知识,自主创意制作一个项目,熟练掌握 Adobe Captivate 中对象的基本编辑。

三、理论题

1. 什么叫交互对象和非交互对象?
2. 什么叫对象的多态? 它有什么作用?
3. 什么叫滚动字幕、滚动图像和滚动幻灯片? 它们各有什么作用?
4. 对象特效有哪几种? 如何为对象添加特效?