



使用手册



目录

簡介	i
功能	1
系統需求	2
安裝	3
授權啓用	4
螢幕擷取設定	5
動態視窗擷取	6
螢幕部份區域擷取	9
擷取全螢幕	11
定義擷取熱鍵	13
聲音錄製喜好設定	15
編輯檢視工作區	19
時間軸概述	22
建立說明框	25
建立文字方塊	32
建立按鈕	35
繪製形狀	41
插入圖片	48
建立文字區	50
移動物件	53
持續物件時間	57
插入聲音	59
滑鼠與鍵盤的聲音	61
暫停標籤	62
編輯畫面區域	64
分割專案	66
合併專案	67
壓縮選項	68
阿爾法值	69
Viewlet 控制器	70
檔案摘要資訊	71
匯出選項	72
將 Viewlet 加入到一個網站上	74
專案資料夾	77
業務與支援	78





简介

ViewletCam 是 Qarbon 公司最热门的新产品之一，它可以透过实时、快速、简单的方法撷取计算机屏幕上的动作，来制作出动态的互动 Viewlet(.SWF 檔)! 您也可以录制同步的声音旁白然后再依序编辑这些动作，还可以加入说明框、图片、互动按钮或更多其它的对象；最后将它输出为 Flash 文件的生动简报来整合到网站、训练环境或支持系统。它是一个可轻易制作出 Flash 动画的完美工具；准备来学习更多的内容吗？让我们开始吧！

本使用手册由博士博信息编译。非经本公司书面授权，严禁以任何形式转载与授权使用。





功能

ViewletCam 拥有很多可以让您实时的快速的制作出 Viewlet 的功能，例如是额外的编辑工具来加强时间轴上的动作；如果您想要关于最新的使用功能的列表，请参访我们的网站：<http://www.viewlet.com.tw>





系统需求

ViewletCam 适用于 Windows 操作系统，以下的规格仅供参考为制作 ViewletCam 的 Viewlet 系统所需要的最低需求。

制作端：

- § Microsoft Windows 2000 SP4 以上/2003/XP SP2 以上/Vista(32 或 64 位)
- § Windows 7(32 或 64 位)
- § Intel PIII/AMD K6 550 Mhz 以上
- § 建议 512 MB 以上
- § 屏幕分辨率最少分辨率为 800x600，建议分辨率为 1024x768
- § Windows 支持的声卡与麦克风
- § 20 MB 的可使用硬盘空间 (最少)
- §





安装

您可以从博士博信息的网站上下载 ViewletCam 的试用版本以对该产品进行评估。该试用版本的有效期限为七天，它具有有正式授权版本的所有功能，但是使用它制作出来的 Viewlet 会出现广告商标。如果想移除这些广告的话，使用者必须购买正式授权，并在收到序号后在 ViewletCam 程序中执行启用 (Activate) 就可以了。

下载 ViewletCam:

- § 请先进入博士博信息科技股份有限公司网站：
<http://www.viewlet.com.tw/cn/download.html>
- § 然后点选下载 ViewletCam 图案。

安装 ViewletCam:

- § 连点两下安装程序(.exe)来开始安装。
- § ViewletCam 的安装对话框将会被开启。依据指示来完成安装的过程。
- §





授权启用

如果想将 ViewletCam 转换成授权版本，您必须用购买授权时透过电子邮件寄给您的讯息 (名称与启用序号)来启用它。

启用 ViewletCam:

- § 开启 ViewletCam。
- § 在“启用 ViewletCam”画面中，于所要求的字段中输入(或复制/贴上)从购买授权后收到的电子邮件中找出提供的讯息，包括 (名称)与 (启用序号)。
- § 注意：这些字段都要求区分英文字母的大小写。
- § 点选“(启用)”键来将 ViewletCam 转换为正式的授权版本。



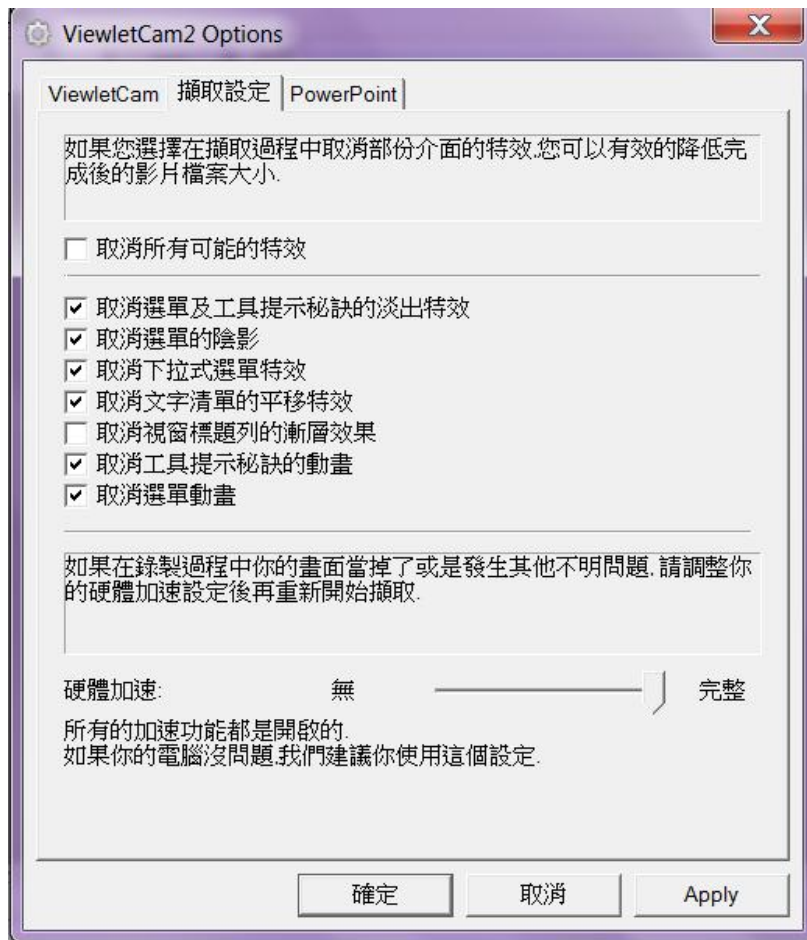


屏幕撷取设定

当您开启新的 Viewlet 制作项目时，ViewletCam 可允许您去设定您所喜好的画面并于屏幕上实时撷取。“撷取设定”的特色主要是它可允许您去选择“不使用单一”或“多重画面”功能，并帮助您降低 Flash 简报的档案大小。

编辑撷取设定：

- § 从主选单中选取“工具 - 选项 - 撷取设定”。
- § 在“撷取设定”画面中，当处于撷取的画面状态下，请将您要使用的选项前面的空格打勾。
- § 点选“确定”以执行新的设定。



§



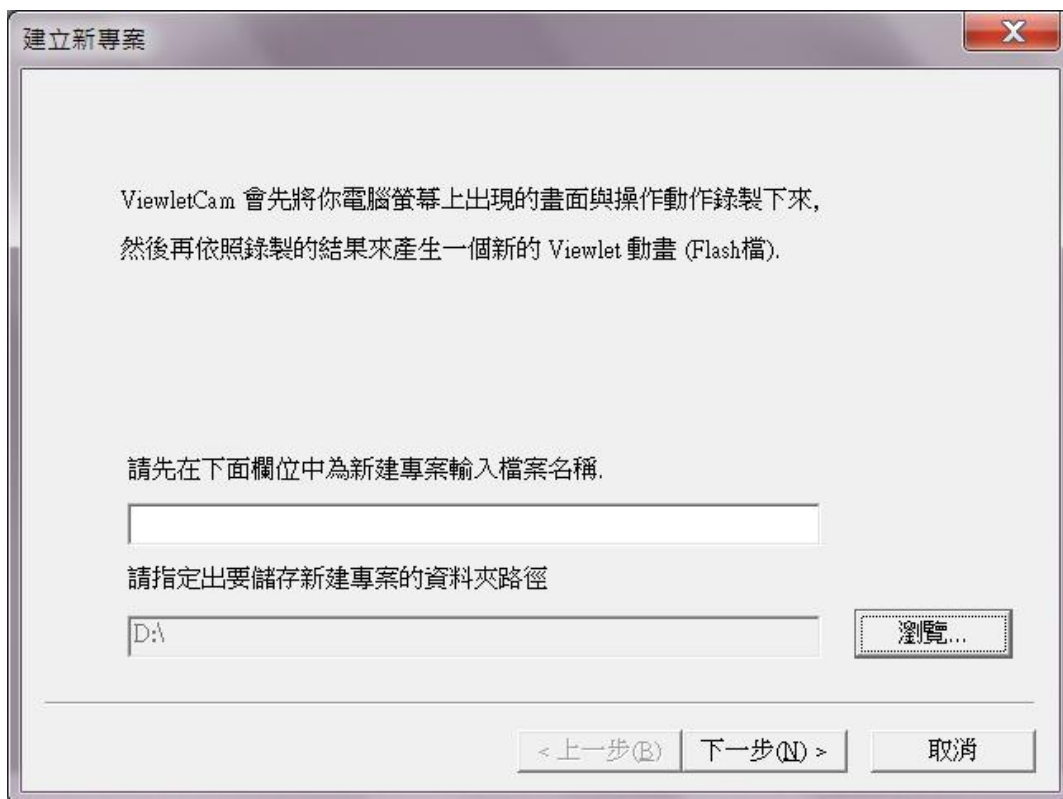


动态窗口撷取

在进行新的项目时，ViewletCam 提供了三种实时捕捉屏幕动态的选项。为了录制一个特定或“进行中”窗口内的动态活动，您可以用“选定窗口撷取”模式去执行，而这个撷取选项可以录制下您选定窗口中的所有动态活动。

以选定“Window Capture(窗口撷取)”来建立一个新项目：

- § 当要录制展示时，开启要使用的目标应用程序的窗口。
- § 在 ViewletCam 下，从主选单中选取“档案-新档案”。
- § 在“建立新项目”的画面中，于所提供的字段中键入文件名。
- § 键入文件名后，按“浏览”按钮选取文件夹路径来储存您的 ViewletCam 项目。
- § 按“下一步”按钮。



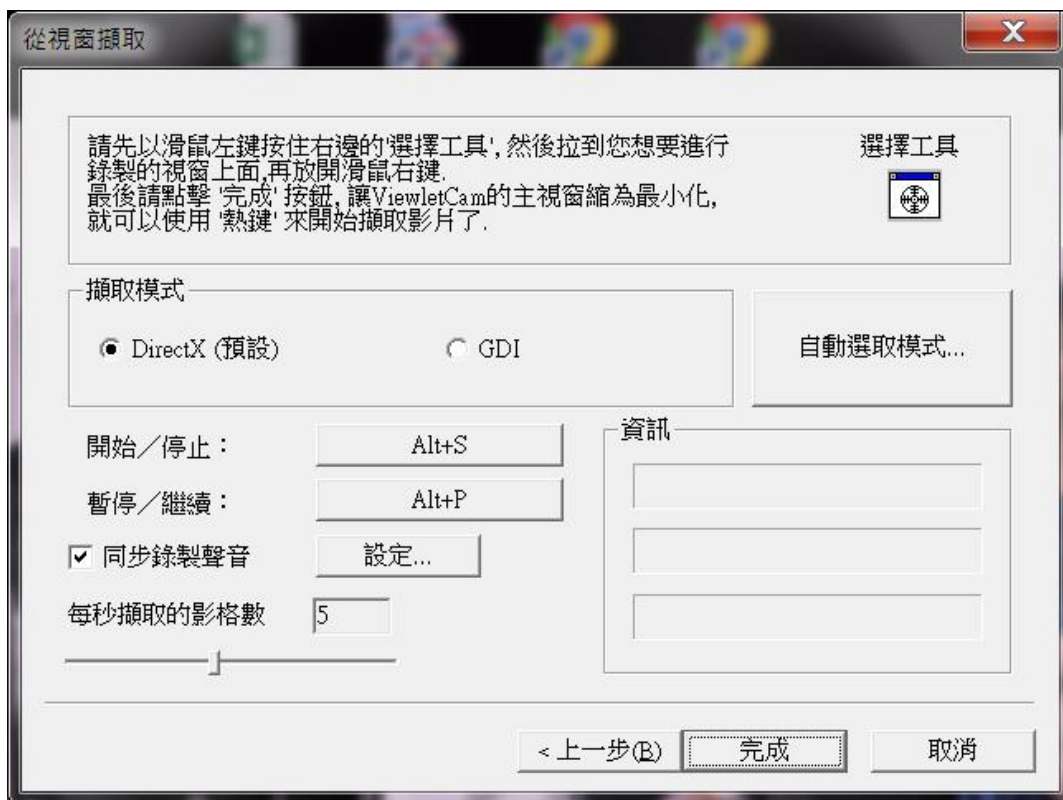
§

§





- § 在“选择撷取模式”画面中，先选取“撷取一个单独窗口”再按“(下一步)”按钮。
- § 在“从窗口撷取”的画面中，按住“选择工具”图示，再點選鼠标左键不放后拖曳至您想要录制的目标应用程序的窗口上。为了捕捉全部的有效窗口，需将图形拖曳窗口的标题栏上。
- § 注：您可能需要将 ViewletCam 的“从窗口撷取”的画面移开以进行“选择工具”的拖曳。
- §





- § 当进行的窗口被选定时，这时选取一个“撷取模式”。系统默认的是“DirectX”当然您也可以改选为“GDI”。如果您不能确定要选择哪一种模式，请按“自动选取模式”按钮即可。
- § 为“开始/停止”（开始和停止实时画面录制）设定快速热键选项。注：若想进一步了解此功能，请参阅定义撷取热键单元。设定热键选项供“暂停/继续”（暂停和继续目前屏幕撷取动作）使用。注：若想进一步了解此功能，请参阅定义撷取热键单元。
- § 当在撷取画面并想要同时录制声音时（例如是旁白），可在“同步录制声音”的选项旁打勾“V”。注：若想进一步了解此功能，请参阅声音录制喜好设定单元。
- § 在画面录制阶段，要设定“每秒撷取的影格数”或每隔几秒才撷取一张新画面，您可沿着长条格处来左右拖曳把手以设定秒数。
- § 当在“从窗口撷取”画面中所有的选项都设定好了之后，按下“完成”按钮来将窗口最小化。注：按下“完成”按钮之后并不会启动屏幕撷取工作。
- § 想要启动窗口画面撷取工作，请按热键来开始录制。
- § 不管因任何因素导致您需暂停正在进行的窗口画面撷取工作，您可以选择设定好的暂停/继续键。当您按第一次暂停/继续键时，表示要暂停录制工作；当您要继续录制时，只需再按一次暂停/继续键即可。
- § 当您要终止一个实时窗口画面撷取工作时，按下设定为开始/停止录制活动的热键。
- § 当您停止录制工作，您将会回到 ViewletCam 的程序中。
- §





屏幕部份区域撷取

在进行新的项目时，ViewletCam 提供了三种撷取屏幕实时动作的选项。为了录制屏幕中一个特定区域的实时动作，您可以用“撷取屏幕的一个指定区域”模式去执行，而这个撷取选项可以录制下屏幕上所指定的矩形区域中的所有动作。

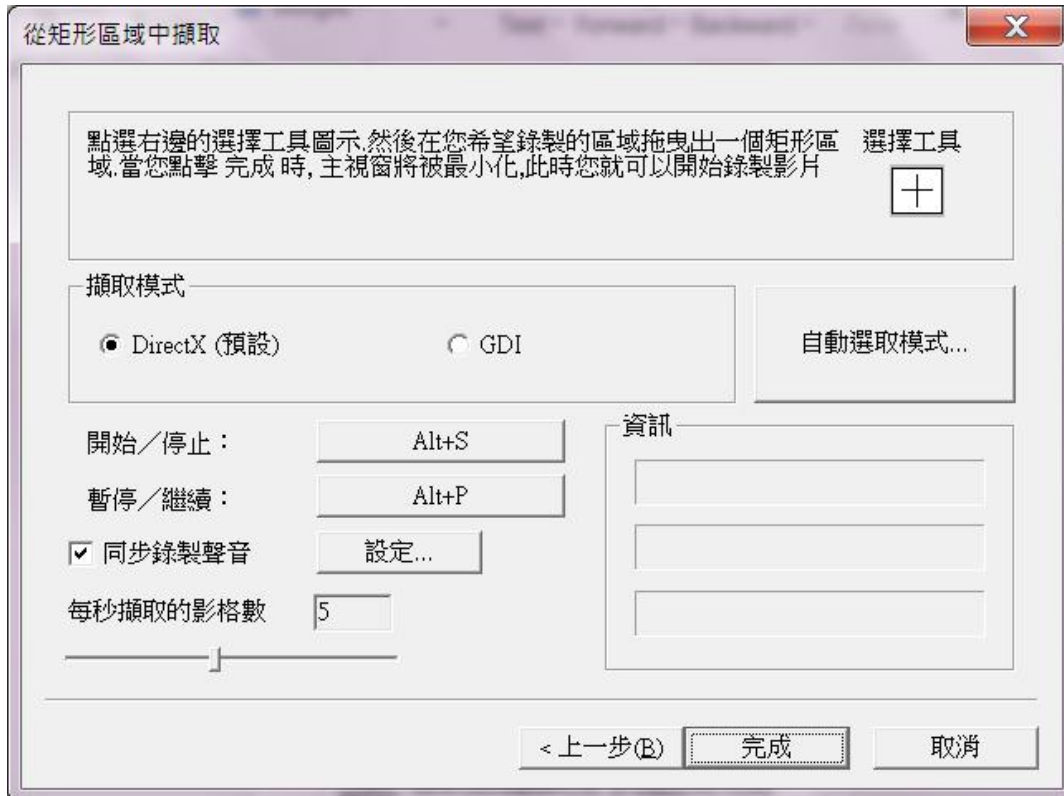
以“屏幕部份区域撷取”来建立一个新项目：

- § 当要录制展示时，先开启要使用的目标应用程序的窗口(如果有的话)；记得调整它的窗口为希望录制的大小。
- § 在 ViewletCam 中，从主选单选项中选择“档案 - 新档案”。
- § 在“建立新项目”的画面中，于所提供的字段中输入文件名。
- § 输入文件名后，按“浏览”按钮后选择文件夹路径来储存您的 ViewletCam 项目。
- § 按“下一步”键。
- § 在“选择撷取模式”画面中，先选择“撷取屏幕的一个指定区域”再按“下一步”键来开启“从矩形区域中撷取”画面。
- § 如果有必要的话，在绘制矩形区域前，先将“从矩形区域中撷取”画面移开要绘制矩形的区域，以免挡住画面。
- § 要为撷取过程定义屏幕的区域，请点选“选择工具”图示。然后，在您想开始绘制矩形的屏幕上点选并按下您的鼠标左键拖曳它来形成一个矩形。在您拖曳鼠标的过程中，您可以看到矩形的宽度与长度。完成后，松开鼠标左键来设定屏幕撷取区域。
- § 选择一个“撷取模式”。系统默认的模式是“DirectX”或者您可改选“GDI”模式。如果您不能确定要选择哪一种模式时，请按“自动选取模式”按钮即可。
- § 为“开始/停止”(开始和停止实时画面录制)设定快速热键选项。注意：若想要进一步了解此功能，请参阅定义撷取热键章节。
- § 设定热键选项供“暂停/继续”(暂停和继续目前屏幕撷取动作)使用。注意：若想进一步了解此功能，请参阅定义撷取热键章节。
- § 想在撷取画面时同步录制声音的话(例如是解说旁白)，可在“同步录制声音”的选项旁打勾“V”。注意：若想进一步了解此功能，请参阅“声音录制喜好设定”章节。
- § 在画面录制阶段，要设定“每秒撷取的影格数”或每隔几秒会自动撷取一张新画面，您可以沿着滑动读头处来左右拖曳把手来设定秒数。
- § 在“从矩形区域中撷取”画面中，一旦所有的选项都设定好后，点选“完成”按钮来将该窗口最小化。注意：点选“完成”后并不会开始屏幕撷取的过程。
- § 要开始一个屏幕部份区域窗口画面撷取工作时，按下热键来开始录制。





- § 不管因任何因素导致您需暂停正在进行的屏幕窗口画面撷取工作时，您可以选择已经设定好的暂停/继续键。当您按第一次暂停/继续键时，表示要暂停录制工作；而要继续录制时，只需再按一次暂停/继续键即可。



- §
- § 当您要结束一个屏幕部份区域窗口画面撷取工作时，按下已经设定为开始/停止录制活动的热键。
- § 当您停止录制工作，您将会回到 ViewletCam 的程序中，在这里您就可以开始编辑 / 汇出您的项目了。





撷取全屏幕

在进行新的项目时，ViewletCam 提供了三种撷取屏幕实时动作的选项。为了录制完整的屏幕实时动作，您可以用“撷取全屏幕”模式去执行，而这个撷取选项可以录制下整个录制过程中屏幕上的所有可视内容。

以“全屏幕撷取”来建立一个新项目：

- § 将您的屏幕分辨率设定到一个理想的状态。例如，如果您想要 Viewlet 播放区域的大小为 640x480，在开启 ViewletCam 之前，将您的屏幕设定为该大小。
- § 在 ViewletCam 中，从主选单选项中选择“档案-新档案”。
- § 在“建立新项目”的画面中，于所提供的字段中输入文件名。
- § 输入文件名后，按“(浏览)”按钮后选择文件夹路径来储存您的 ViewletCam 项目。
- § 按“下一步”键。
- § 在“选择撷取模式”画面中，先选择“撷取全屏幕”再按“下一步”键。
- § 在“撷取全屏幕窗口”的画面中，选择一个“撷取模式”。系统默认的模式是“DirectX”或者您可改选“GDI”模式。如果您不能确定要选择哪一种模式，请按“自动选取模式”键即可。
- § 为“开始和停止”(开始和停止实时画面录制)设定快速热键选项。注意：若想进一步了解此功能，请参阅定义撷取热键章节。
- § 设定“热键选项”供“暂停/继续”(暂停和继续目前屏幕撷取动作)使用。注意：若想进一步了解此功能，请参阅“定义撷取热键”章节。
- § 当在撷取画面时并想要同时录制声音(例如是旁白)，可在“同步录制声音”的选项旁打勾“V”。注意：若想进一步了解此功能，请参阅声音录制喜好设定章节。





- § 不管因任何因素导致您需暂停正在进行的全屏幕窗口画面撷取工作时, 您可以选择已经设定好的“暂停/继续”键。当您按第一次“暂停/继续”键时, 表示要暂停录制工作; 当您要继续录制时, 只需再按一次“暂停/继续”键即可。
- § 当您要终止一个全屏幕窗口画面撷取工作时, 按下已经设定为“开始/停止”录制活动的热键。
- § 当您停止录制工作, 您将会回到 ViewletCam 的程序中, 在那里您就可以开始编辑 / 汇出您的项目文件。
- §





定义撷取热键

ViewletCam 使用默认的组合键与快速热键来“开始/ 停止”与“暂停/继续”您的实时撷取录制画面的过程。您也可以每次开始建立一个新项目时依据个人需要来变更这些热键。

为画面撷取定义“开始/ 停止”快速热键：

“开始/ 停止”热键是用来开始与结束一个画面撷取的工作。当您第一次按下这些键时，就会开始一个正在进行的窗口画面撷取动作。而再一次按下这些键时，就会结束这个正在进行的窗口画面撷取动作。要变更这些热键要：

- § 从主选单选项中选择“档案-新档案”。
- § 在“建立新项目”的画面中，于所提供的字段中键入文件名。
- § 键入文件名后，按“浏览”键，然后选择文件夹路径来储存您的 ViewletCam 项目。
- § 按“下一步”键。
- § 在“选择撷取模式”画面中，为画面撷取选择一种模式。
- § 再按“下一步”键来开启下一个画面。
- § 在“撷取”画面下，“开始/ 停止”旁边的按键显示了设定作为热键的组合键。想要更改这些组合键，只要按下这个按键就可以开始了。
- § 这样就会出现“选择热键”的画面。按下一个或是多个组合的按键后，这个新的热键就会出现在这个画面中。
- § 点选“确定”以套用这个新的“开始/ 停止”热键。
- §





为画面撷取定义“暂停/继续”快速热键：

“暂停/继续”热键是用来暂停与继续一个正在进行的窗口画面撷取的工作。当您第一次在当前的画面录制过程中按下这些键时，这个录制过程就会暂停下来，而再一次按下这些键时，刚刚被暂停下的录制工作将接下去进行。要改变这些热键：

- § 从主选单中选项中选择“档案-新档案”。
- § 在“建立新项目”的画面中，于所提供的字段中键入文件名。
- § 键入文件名后，按“浏览”键然后选择位置(文件夹)来储存您的 ViewletCam 项目。
- § 按“下一步”键。
- § 在“选择撷取模式”画面中，为画面撷取选择一种模式。
- § 再按“下一步”键来开启下一个画面。
- § 在“撷取”画面下，“暂停/继续”旁边的按键显示了设定作为热键的组合键。想要更改这些组合键，只要按下这个按键就可以了。
- § 这样就会出现“选择热键”的画面。按下一个或是多个组合的按键后，这个新的热键就会出现在这个画面中。
- § 点选“确定”来将这个的“暂停/继续”热键套用进去。



§





声音录制喜好设定

ViewletCam 提供了多种为您的 Viewlet 项目加入声音的方式。声音的功能包括了在撷取屏幕实时动作时为操作过程所作的同步说明声音。或者，也可以根据您的喜好，在撷取屏幕实时动作时撷取下计算机操作时所产生的声音(例如是鼠标点选声)来产生一个更具真实效果的展示。此外，在 ViewletCam 中的时间轴上编辑的时候也可以加入声音(例如：插入外部的声音档)。

本章节对如何设定声音录制的喜好设定提供了一个简明的介绍。如果想进一步了解其它有关的声音功能，请参阅插入声音章节。





为屏幕撷取工作设定声音选项：

在撷取屏幕实时动作的同时透过麦克风来录下解说的声音或是计算机本身产生的声音。其操作如下：

- § 从主选单选项中选取“档案-新档案”。
- § 在出现的“建立新项目”的画面中，于所提供的字段中输入一个文件名。
- § 输入文件名后，按“浏览”键然后选取一个文件夹路径来储存您的 ViewletCam 项目。
- § 接着按“下一步”键。
- § 在“选择撷取模式”画面中，为屏幕撷取选择一种模式。
- § 按“下一步”键来开启下一个画面。
- § 在“撷取...”画面中，于“同步录制声音”的选项旁的空格内打勾“V”。
- § 如果要设定声音喜好设定，请按“同步录制声音”选项旁的“设定”键。
- §





为时间轴内的录制声音来设定声音喜好设定：

- § 在 ViewletCam 中开启一个项目并从时间轴上选择一个想插入声音的影格。
- § 从主选单选项中选取“插入-声音”选项。



- § 在“声音”画面中，有三个选项。第一个选项是用来汇入一个独立的 .wav 文件，第二选项是用来录制声音的，最后一个选项是用来在各影格画面中建立“同步的串流声音”。
 - § 要沿时间轴录制声音的话，请点选“设定”键来选择声音录制选项。
 - § 在“声音”画面中。设定您的声音的取样大小、声音来源与取样频率。
 - § 点选“确定”来套用新的设定。
 - § 您可以点选“录音”键来开始录制声音。点选“停止”键来停止声音的录制。您也可以点选“播放”键来听一下刚刚录制下来的声音。
 - § 一旦您对录制的声音感到满意时，就可以点选“确定”键来将它套用到专案中。并且要确保已被加入到时间轴里的声音层旁的(显示声音层)空格处打勾“V”，否则就听不到录制的声音了。
- §
- 想了解更多有关于 ViewletCam 中可以使用的声音功能，请参阅插入声音章节。





编辑检视工作区

ViewletCam 的“编辑检视”窗口是指编辑 Viewlet 原始(.vcp) 档案的地方。这个检视窗口的主要功能包括：

- § 蓝色标题栏
- § 选单列
- § 包含有按钮图标的浮动工具栏
- § 点选右键呼叫出的快捷选单
- § Staging area 工作区(或项目的主要编辑/预览画面)
- §

本学习手册的该部份内容简单的介绍了在 ViewletCam 编辑画面中的一些功能

蓝色标题栏

我们可以在画面的顶部找到显示有程序名称、源文件名称(当工作区处于最大化状态时)以及作最小化、最大化或关闭 ViewletCam 程序的三个小图标的蓝色标题栏。

选单列

在蓝色的标题栏下是一个固定的选单列，它包括了 File 档案、Edit 编辑、View 检视、Insert 插入、Control 控制、Tools 工具、Window 窗口与 Help 说明这些选项。这个选单列与浮动工具栏不一样，它不可以被移动到编辑视检工作区内。当选中这些选项时，这个选单中的下拉式选单就会显示出与该主选项相对应功能的副选项。如果其中的某个选项以灰色字体显示，就表示该选项在当前的工作状态下是不能使用的。主选单列中的大部分选项都可以在浮动工具栏中找到与使用的。

檔案 編輯 檢視 插入 控制 工具 語言 視窗 幫助





包含有按钮图标的浮动工具栏

在编辑画面中，有三个主要的浮动工具栏，它包括：

- § **标准工具栏**(用于基本的档案操作，例如：建立新档案、开启档案、储存档案、剪下、贴上、检视缩放等。在预设的情况下，这个标准工具栏会出现在选单列下面。



- § **编辑**(用于在时间轴上选择工具或插入对象)。在预设的情况下，这个编辑工具栏会以垂直的方向出现在屏幕的右边(而不是像下面所显示的水平方向)。



- § **时间轴**(编辑或检视沿着时间轴的动画与项目中的对象层。)在预设的情况下，这个时间轴会显示在屏幕的底部，位于项目的主要工作区的下面。





浮动工具栏的优点在于它们可以被显示、隐藏、或是移动在编辑 Viewlet 项目时的工作区四周。

显示浮动工具栏:

- § 从主选单列中选取“检视”。
- § 从下拉选单中选择相应的工具栏。一旦它被选中之后，就会出现在编辑画面中。

隐藏浮动工具栏:

- § 从主选单列中选取“检视”。
- § 从下拉选单中移除相应工具栏旁边的“V”标记(或是点选它一下)。
- § 如果一个工具栏是“浮动”状态的话,(没有固定在编辑画面窗口的一边上),在蓝色的列上就会出现一个“X”标记。而点选该“X”标记就可以关闭该工具栏。

移动浮动工具栏:

- § 将您的鼠标移到左方边缘(如果工具栏是横向的)或是顶端边缘(如果该工具栏是垂直的)有虚线显示的地方。
- § 然后,按住鼠标左键并将工具栏拖曳到新的位置。
- § 最后,放开鼠标左键就可以放下该工具栏了。
- §

点选右键快捷选项

大多数 ViewletCam 的选单与工具栏选项都可以透过鼠标右键点选的操作来呼叫出。想要呼叫出一个快捷选单,只要在您希望编辑的对象(或目标区域)上点选右键鼠标就会出现一个包含有可用选项的快捷选单。

工作区

ViewletCam 的工作区(主要编辑区域)是一个用来播放实际项目的(画面区域)。在这个区域中您可以应用所有的编辑功能,例如加入简单说明框、按钮、图片、调整光标的移动等。在 ViewletCam 程序中,您也可以在将项目输出为 Flash 文件格式之前先预览项目的播放效果。





时间轴概述

ViewletCam 的时间轴包含了制作 ViewletCam 项目所需的对象层次。当项目被播放时这些层次中的每一个对象都会被一起播放出来，这样就产生了一个动态的简报。您可以沿着时间轴在每一层次中编辑对象与动作。依据需要，您也可以隐藏与锁定这些层次。在预设的情况下，时间轴位于项目工作区的下方，但也可以移动它。在这个章节里要对时间轴中的主要组成组件做一个简明的介绍，让您在动手开始编辑 ViewletCam 项目前先熟悉一下它的功能。有关于时间轴的其它用法，会在学习如何在 ViewletCam 程序中操



作相关的工具时，做更详细的介绍。

时间轴的组成组件

在最小化状态下，时间轴包含有：

- § 时间轴影格参考指示
- § 鼠标层次
- § 图案层次
- § 用于编辑时间轴对象或活动的各种选项
- §

记住，当在编辑 ViewletCam 项目时，您最好可以看到在时间轴上显示其它的层次。

时间轴影格参考指示

在时间轴的顶端，您可以看到一个指示列。这是一个会显示出每个影格的“notches(刻度)”与在时间轴上时间的长短的参考指示。当您在 ViewletCam 中播放 Viewlet 时，可以使用这个参考指示来观看所有影格的流程、或点选一个影格来察看它的内容、或看一看您的项目是由多少个影格来组成的。





选择单一个影格：

- § 将鼠标移到影格参考指示中的某一个刻度上。
- § 點選鼠标左键后项目就会在 ViewletCam 程序窗口内的工作区中显示出被选中的影格。

手动操作来顺着时间轴前进：

- § 将您的鼠标移到影格参考指示中目前影格的黑色读头上直到游标变成双向箭头的形状。
- § 按住鼠标左键并将它沿着参考指示的相同方向拖曳。
- § 在拖曳的过程中，工作区内播放的项目中的影像会根据您移到的影格而跟着发生改变。
- § 想要停止在某特定的影格上，放开鼠标左键就可以了。

沿着时间轴的播放来预览项目：

- § 如果想让影格随着时间轴自动的前进来观看的话，您可以选择标准工具栏上的绿色播放按钮，或者也可以从主选单选项中选择“控制-播放”。
- § 要暂停播放的话，请點選红色的暂停按钮或是从主选单选项中选择“控制-暂停”。

移动或跳到时间轴上的最后影格：

- § 拉动读头到项目的最后的影格并在點選参考指示列上的刻度来选择该影格。
- § 同样您也可以沿着时间轴拖曳黑色读头来前进到最后一个影格。
- § 最后，您也可以选择标准工具栏上的“跳至结束处”按钮或者从主选单中选择“控制-移至结束处”来跳到的项目的最后影格。

移动或跳到时间轴上的第一个影格：

- § 拉动读头到专案的第一个影格并在點選参考指示上的刻度来选择该影格。
- § 同样您也可以沿着时间轴拖曳黑色读头来前进到第一个影格。
- § 最后，您也可以选择标准工具栏上的“跳至开头处”按钮或者从主选单中选择“控制-跳至开头处)”来跳到的专案的第一个影格。

层次

在时间轴上的影格参考指示的下面显示了 ViewletCam 项目中包含的动作与对象的层次。当在层次上进行操作时，您可以编辑这些对象、复制、贴上、隐藏、删除。在





ViewletCam 项目上进行的大部分工作都是沿着时间轴进行的。以下是有关操作时间轴的一些基本方式与技巧的介绍。

编辑一个层次：

- § 如果您不知道哪个影格包含了想要编辑的组件，您可以在它的层次上点选鼠标右键来呼叫出快捷选单。
- § 从快捷选单中选择一个选项。
- § 然后依据所需来编辑。

隐藏与显示一个层：

- § 想关掉或是隐藏一个层次，而不是删除它的话，请将位于该层次左边标题旁边的空格处的“V”标记移除。
- § 想开启或是显示一个层次，只要在这层次左边的标题旁边的空格处打“V”即可。

删除一个层次：

- § 点选该层次来选中它。
- § 按下键盘上的删除键。
- § 或者，您可以点选右键鼠标并在呼叫出来的快捷选单中选择 delete 删除。
- § 您也可以从主选单列选项中选择“编辑-删除”来删除该层次。
- §

ViewletCam 中的大多数功能在时间轴上的操作时都有涉及到，这一点我们在前面已经事先提到过好多次了。因此，在编辑 ViewletCam 专案时，您将会用到更多有关时间轴的功能，而这些功能在这个章节里并没有提到。因此，还有其它的一些时间轴编辑功能我们将在本学习手册的其它适当章节中讨论。



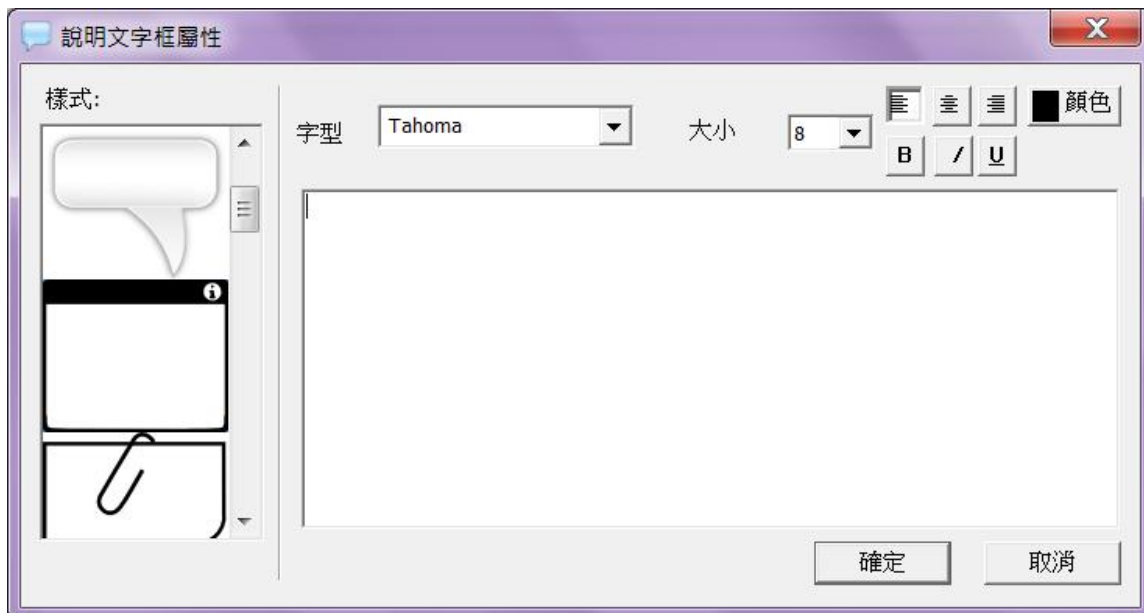


建立说明框

ViewletCam 提供了多种在影格中添加文字的方法，包括使用简单说明框与说明文字框。您可以透过简单说明框与说明文字框的使用来加强 ViewletCam 项目，尤其是当项目中没有声音旁白的时候会特别有帮助。或者，它也可以用来辅助声音旁白。本章节涉及了一些使用说明文字的基本技巧。

建立一个说明文字框：

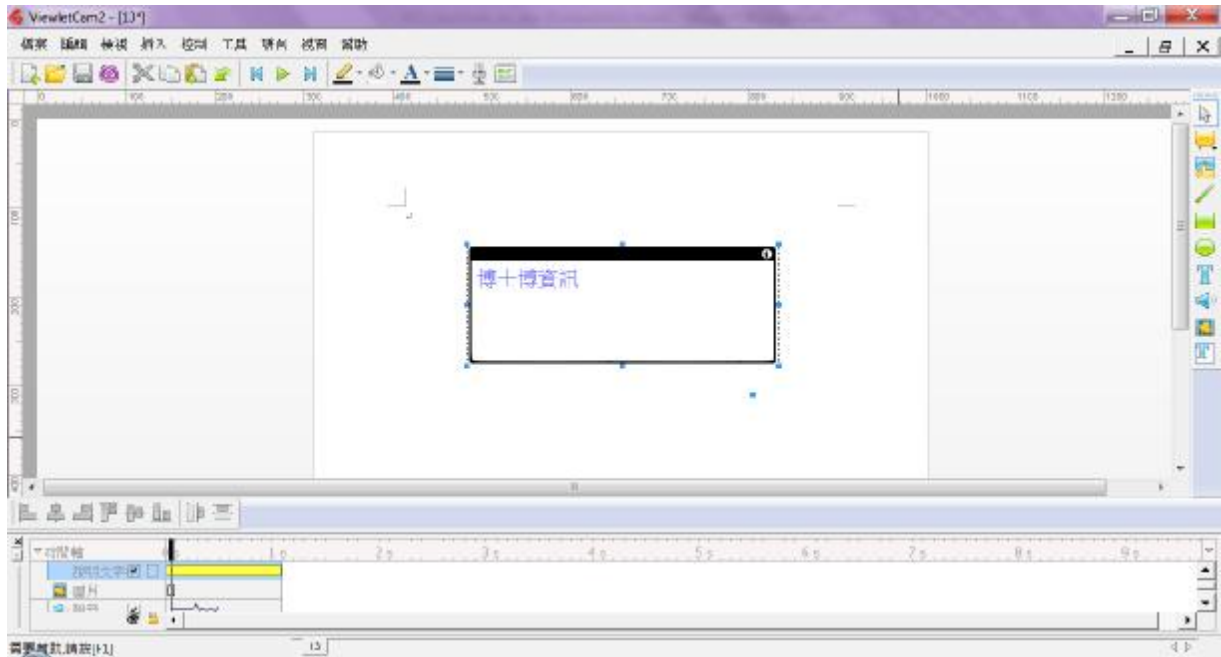
- § 在时间轴上点选一个影格来选中它。
- § 从编辑工具栏上选择“插入-说明文字框”按钮或是从主选单选项中选择“插入-说明文字框”。
- § 这样就会开启一个“说明文字框属性”的窗口。
- § 为说明文字框输入文字并设定文字的类型、大小、对齐方式与颜色选项。
- § 在左边的“样式”选单中，为说明文字框选择一个样式。
- § 一旦您做好了选择，请点选“确定”键。
- §





§ 这时游标就会变成一个“十”字形状。按下鼠标左键并拖曳来形成说明文字框形状。然后松开鼠标左键来形成说明文字框。

§



改变说明文字框的大小:

- § 选择包含有说明文字框的影格。
- § 点选说明文字框来选中它，这样在说明文字框的边缘就会出现调整的控制点。
- § 要想改变它的大小，先将光标移到说明文字框边缘的一个控制点上。
- § 当光标变成双向箭头的形状时，按住鼠标的左键并进行拖曳来改变说明文字框的大小。

改变说明文字框的 pointer(指向)的位置:

- § 选择包含有说明文字框的影格。
- § 点选说明文字框来显示出调整控制点。





- § 将您的鼠标移到说明文字框的指向旁的调整控制点上。
- § 当光标变成十字箭头的形状时，按住鼠标左键并拖曳指向到新的位置上。在拖曳的过程中您将看到指向的外框。
- § 完成后松开鼠标左键来放置指向到新的位置上。

移动一个说明文字框：

- § 选择包含有说明文字框的影格。
- § 点选说明文字框来显示出调整控制点。
- § 按住鼠标左键并将说明文字框拖曳到新的位置。
- § 松开鼠标左键来固定说明文字框。

改变说明文字框的背景颜色：

- § 选择包含有说明文字框的影格。
- § 点选说明文字框来显示出调整控制点。
- § 点选标准工具栏上的“油漆桶”“选择填满颜色”图示。
- § 选择一种颜色来选中它。或者，您也可以选择自定义选项从调色盘中选择一种颜色，并透过阿尔法值来调整透明度。(注意：若想进一步了解此功能，请参阅“阿尔法值”章节)。

改变说明文字框的边框颜色：

- § 选择包含有说明文字框的影格。
- § 点选说明文字框来显示出调整控制点。
- § 点选“铅笔”(选择线条的颜色)图示来开启调色盘。
- § 选择选单中的一种颜色。或者，您也可以从自定义选项中的调色盘选择一种颜色，并透过阿尔法值来调整透明度。(注意：若想进一步了解此功能，请参阅“阿尔法值”章节)

改变说明文字框的文字或形状：

- § 选择包含有说明文字框的影格。
- § 连点两下说明文字框来开启“说明文字框属性”窗口。
- § 编辑要做的改变后点选“确定”键来套用。



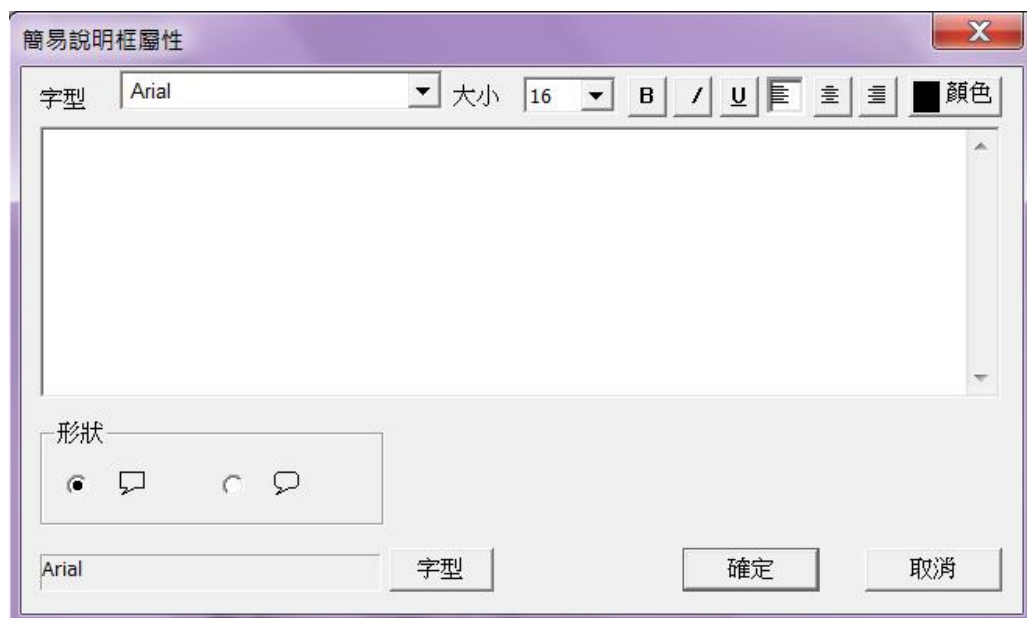


删除一个说明文字框：

- § 选择包含有说明文字框的影格。
- § 点选说明文字框来显示出调整控制点。
- § 按下键盘上的删除键。或者，您可以从主选单或是点选右键呼叫出的快捷选单选项中选择“编辑-剪下”或“编辑-删除”。

建立一个简单说明框：

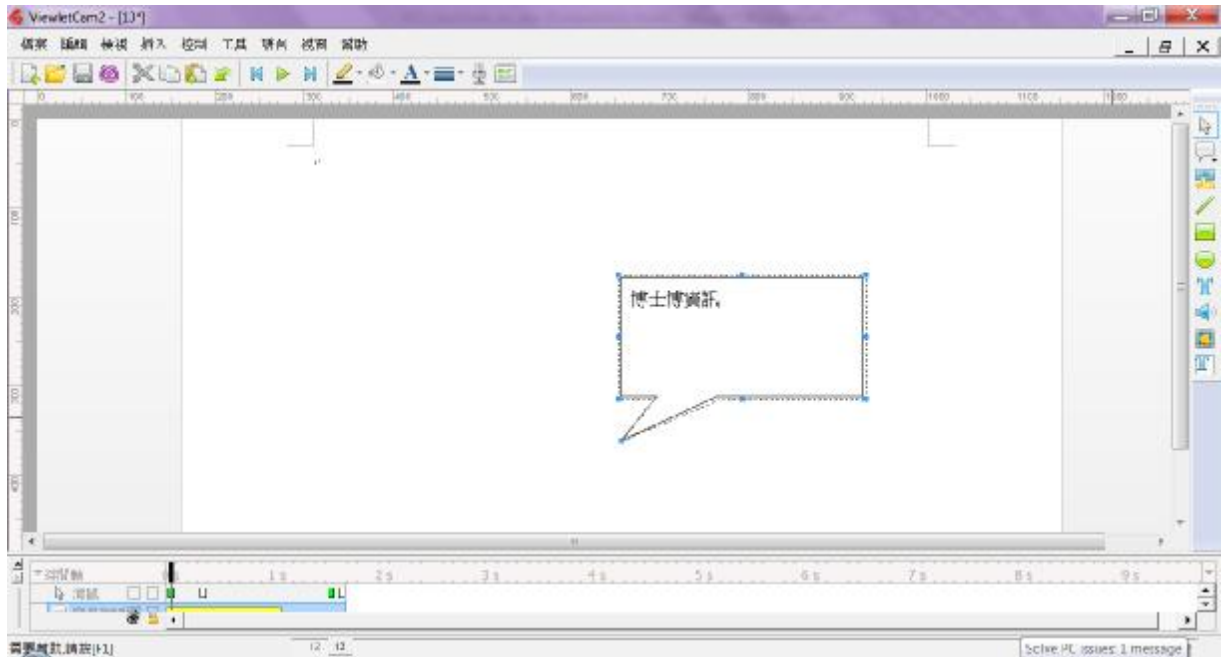
- § 在时间轴上点选一个影格来选中它。
- § 从编辑工具栏上选择“插入-简单说明框”按钮或是从主选单选项中选择“插入-简单说明框”。
- § 这样就会开启一个“简单说明框属性”的窗口。
- § 为简单说明框输入文字并设定文字的类型、大小、对齐方式与颜色选项。
- § 在“形状”选项下，点选选项旁边的“圆形按钮”来为简单说明框选择一种样式(矩形或椭圆形)。
- § 一旦您做好了选择，请点选“确定”键





§ 这时游标就会变成一个“十”字形状。按下鼠标左键并拖曳来形成简单说明框形状。然后松开鼠标左键来形成简单说明框。

§



改变简单说明框的大小:

- § 选择包含有简单说明框的影格。
- § 点选简单说明框来选中它，这样在简单说明框的边缘就会出现调整的控制点。
- § 要想改变它的大小，先将光标移到简单说明框边缘的一个控制点上。
- § 当光标变成双向箭头的形状时，按住鼠标的左键并进行拖曳来改变简单说明框的大小。

改变简单说明框的 pointer(指向)的位置:

- § 选择包含有简单说明框的影格。
- § 点选简单说明框来显示出调整控制点。
- § 将您的鼠标移到简单说明框的指向旁的调整控制点上。





- § 当光标变成十字箭头的形状时，按住鼠标左键并拖曳指向到新的位置上。在拖曳的过程中您将看到指向的外框。
- § 完成后松开鼠标左键来放置指向到新的位置上。

移除简单说明框的指向：

- § 选择包含该有简单说明框的影格。
- § 點選简单说明框来显示出调整控制点。
- § 将您的鼠标移到简单说明框的指向的边缘的调整控制点上。当光标变成十字箭头的形状时，按住鼠标左键并拖曳光标直到该控制点与四个角上的任一抓取控制点重迭。这样的操作指向的外框就会消失了。
- § 再松开鼠标左键就将指向从简单说明框中移除。

移动一个简单说明框：

- § 选择包含有简单说明框的影格。
- § 點選简单说明框来显示出调整控制点。
- § 按住鼠标左键并将简单说明框拖曳到新的位置。
- § 松开鼠标左键来固定简单说明框。

改变简单说明框的背景颜色：

- § 选择包含有简单说明框的影格。
- § 點選简单说明框来显示出调整控制点。
- § 點選标准工具栏上的“油漆桶”“选择填满颜色”图示。
- § 选择选单中的一种颜色。或者，您也可以从自定义选项中的调色盘选择一种颜色，并透过阿尔法值来调整透明度。(注意：若想进一步了解此功能，请参阅“阿尔法值”章节)

改变简单说明框的边框颜色：

- § 选择包含有简单说明框的影格。
- § 點選简单说明框来显示出调整控制点。
- § 點選“铅笔”(选择线条的颜色)图示来开启调色盘。
- § 选择选单中的一种颜色。或者，您也可以从自定义选项中的调色盘选择一种颜色，并透过阿尔法值来调整透明度。(注意：若想进一步了解此功能，请参阅“阿尔法值”章节)





改变简单说明框的边框厚度：

- § 选择包含有简单说明框的影格。
- § 点选简单说明框来显示出调整控制点。
- § 点选“线条”（选择线条的宽度）图示来开启它的下拉选单。
- § 以点选方式来为线条选择一种新的宽度。

改变简单说明框的文字或形状：

- § 选择包含有简单说明框的影格。
- § 连点两下简单说明框来开启“简单说明框属性”窗口。
- § 编辑要做的改变后点选“确定”键来套用。

删除一个简单说明框：

- § 选择包含有简单说明框的影格。
- § 点选简单说明框来显示出调整控制点。
- § 按下键盘上的删除键。或者，您可以从主选单或是点选右键呼叫出的快捷选单选项中选择“编辑-剪下”或“编辑-删除”。
- §



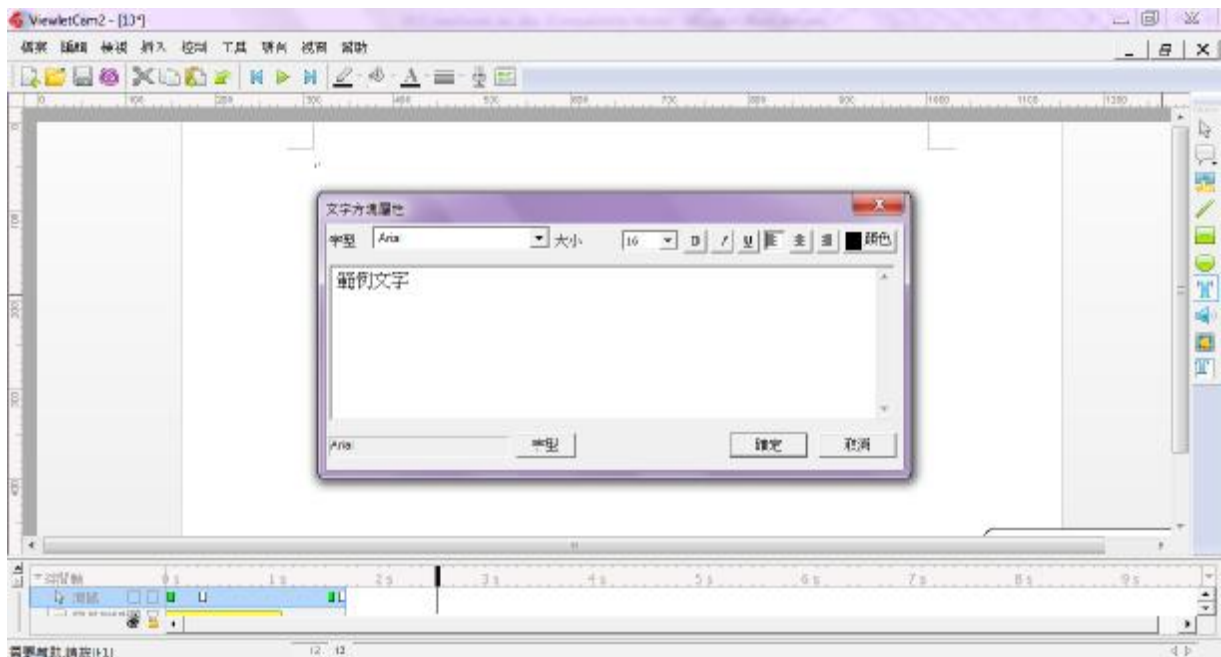


建立文本框

ViewletCam 提供了多种在影格中添加文字的方法，包括文本框；这一功能允许您在影格中直接加入文字来加强 ViewletCam 专案。本章节涉及到了一些建立文本框时会使用到的基本技巧。

建立文本框：

- § 在时间轴上点选一个影格来选中它。
- § 从编辑工具栏上选择“插入文本框”按钮或是从主选单选项中选择“插入-文本框”。
- § 这样就会开启一个“文字方块属性”窗口。
- § 在文本框输入文字并设定文字的类型、大小、对齐方式与颜色等选项。
- § 一旦您做好了选择，请点选“确定”键。



§

- § 这时游标会变成一个“十”字形状。按下您的鼠标左键并拖曳来形成文本框的外框。最后松开鼠标左键来固定它。





改变文本框的大小：

- § 选择包含有文本框的影格。
- § 点选文本框对象来显示出调整控制点。
- § 要想改变大小的话，先将光标移到文本框边缘的某一个控制点上。
- § 当光标变成双向箭头的形状时，按下鼠标的左键并拖曳来改变它的大小。
- § 最后松开鼠标左键来完成改变大小的操作。

移动文本框：

- § 选择包含有文本框的影格。
- § 点选文本框对象来显示出调整控制点。
- § 按住您的鼠标左键并将该对象拖曳到新的位置。
- § 最后松开鼠标左键来固定它。

改变文本框的背景颜色：

- § 选择包含有文本框的影格。
- § 点选文本框对象来显示出调整控制点。
- § 在标准工具栏上点选“油漆桶”(选择填满颜色)按钮。
- § 选择选单中的一种颜色。或者，您也可以从自定义选项中的调色盘选择一种颜色，并透过阿尔法值来调整透明度。(注意：若想进一步了解此功能，请参阅“阿尔法值”章节)

改变文本框边框的颜色：

- § 选择包含有文本框的影格。
- § 点选文本框来显示出调整控制点。
- § 点选“铅笔”(选择线条的颜色)图示来开启调色盘。
- § 选择选单中的一种颜色。或者，您也可以从自定义选项中的调色盘选择一种颜色，并透过阿尔法值来调整透明度。(注意：若想进一步了解此功能，请参阅“阿尔法值”章节)

改变文本框的边框厚度：

- § 选择包含有文本框的影格。
- § 点选文本框来显示出调整控制点。
- § 点选“线条”(选择线条的宽度)图标来开启它并显示出下拉选单。



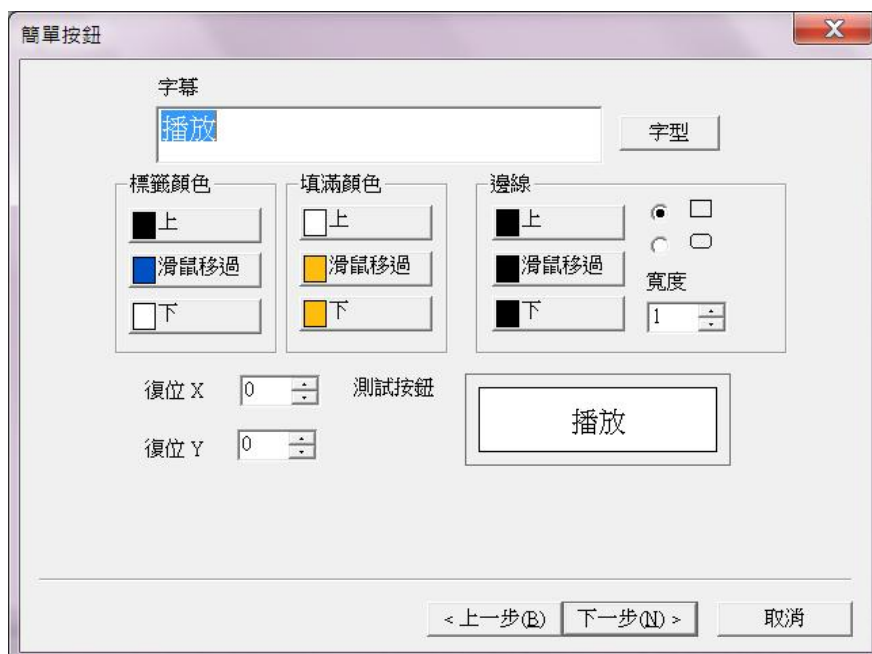


建立按钮

您可以让浏览者使用 ViewletCam 项目中的按钮来做出互动行为；按钮可以被用来从暂停的状态转换到的播放的状态、跳转到一个 Viewlet 中的不同部份或甚至可以连结到一个具体的网页或是其它。在这个章节里我们为如何在您的 Viewlet 项目中建立按钮做简单的介绍。

建立一个简单的(平面的)按钮：

- § 选择您想加入一个按钮的影格。
- § 从编辑工具栏上点选“插入-按钮”图标或是从主选单选项中选择“插入-按钮”。
- § 在出现的“按钮”画面中，点选“简单按钮”旁的圆形按钮然后再点选“下一步”。
- § 在“按钮”画面中，于“字幕”字段中输入要在按钮上显示的文字。
- § 在“标签颜色”选项中，为不同的按钮状态（上/鼠标移过/下）来为按钮上的文字选择要变化的颜色。
- § 在“填满颜色”选项中，为不同的按钮状态(上/鼠标移过/下)来为按钮选择要变化的颜色。
- § 在“边线”选项中，为不同的按钮状态(上/鼠标移过/下)来为按钮外框选择要变化的颜色。同时也可以选择按钮形状(矩形或椭圆形)与按钮的边框厚度。



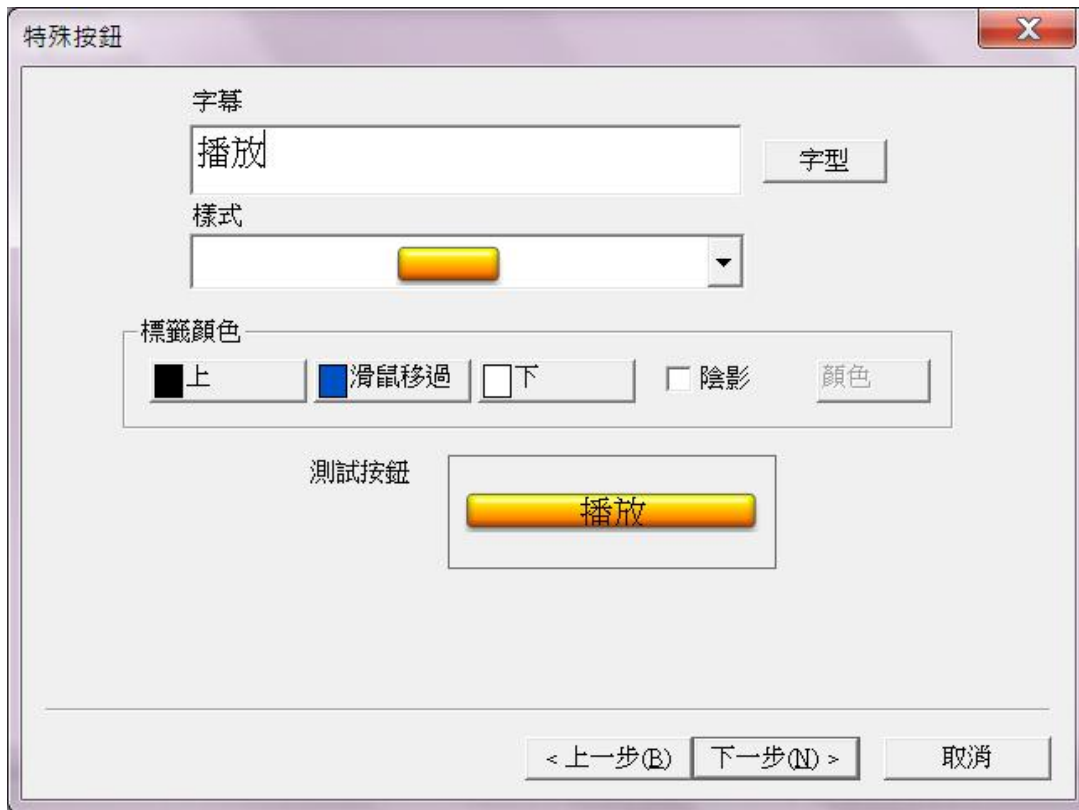


- § 一旦这些选项选择好后，请点选“下一步”。
- § 在出现的这个“事件”画面中，要让按钮在被点选下去的时候命令 Viewlet 执行一个动作，请选择“鼠标左键”作为“主按键”选项，并保持默认的“上”的选项。



- § 按下“新增事件”按钮并从下拉列表中选择要执行的动作选项。
- § 当事件加入完成后(或是当按钮被点选时要执行)，请点选“完成”按钮。
- § 当点选下“完成”按钮后，光标就会变成“十”字的形状。这时候请将光标移动到画面范围内，按住鼠标左键并开始拖曳鼠标来形成一个按钮的形状。
- § 在画出一个按钮的形状后，就可以松开鼠标左键来形成按钮了。
- §
- §
- §
- §
- §
- §





建立一个特殊(3-D)按钮：

- § 选择您想加入一个按钮的影格。
- § 从编辑工具栏上点选“插入按钮”图标或是从主选单选项中选择“插入-按钮”。
- § 在出现的“按钮”画面中，点选“特殊按钮”旁的圆形按钮然后再点选“下一步”。
- § 在“特殊按钮”画面中，于“字幕”字段中输入要在按钮上显示的文字。
- § 点选“字型”按钮来开启画面并将额外的字型选项套用到按钮上的文字。
- § 使用“样式”下拉选单来选择一个按钮。
- § 在“标签颜色”选项中，为每一种按钮状态进行颜色的选择，您也可以选择“阴影”效果。
- § 一旦设定好您的选择，请点选“下一步”。

§
§
§
§
§
§
§
§
§
§
§





- § 在出现的这个“事件”画面中，要让按键在被点选下去的时候命令 Viewlet 执行一个动作，请选择“鼠标左键”作为“主按键”选项，并保持默认的“上”的选项。
- § 按下“新增事件”按钮并从下拉列表选择一个要执行的动作选项。
- § 当事件加入完成后(或是当按钮被点选时要执行)，请点选“完成”按钮。
- § 当点选“完成”按钮后，光标就会变成“十”字的形状。这时候请将光标移动到画面范围内，按住鼠标左键并开始拖曳鼠标来形成一个按钮的形状。
- § 在画出一个按钮的形状后，就可以松开鼠标左键来形成按钮了。
- §



- §
- §
- §
- §
- §
- §
- §





增加一个自定义按钮:

- § 选择您想加入一个按钮的影格。
 - § 从编辑工具栏上点选“插入按钮”图标或是从主菜单项中选择“插入-按钮”。
 - § 在出现的“按钮”画面中，点选“自定义按钮”旁的圆形按钮然后再点选“下一步”。
 - § 在“自定义按钮”窗口中，透过浏览来为各种不同的按钮状态来选择想要的自定义图像文件。
 - § 一旦设定好您的选择，请点选“下一步”。
 - §
 - § 在出现的这个“事件”画面中，要让按键在被点选下去的时候命令 Viewlet 执行一个动作，请选择“鼠标左键”作为“主按键”选项，并保持默认的“上”的选项。
 - § 按下“新增事件”按钮并从下拉列表选择一个要执行的动作选项。
 - § 当事件加入完成后(或是当按钮被点选时要执行)，请点选“完成”按钮。
- § 当点选下“完成”按钮后，光标就会变成“十”字的形状。这时候请将光标移动到画面范围内，按住鼠标左键并开始拖曳鼠标来形成这一个自定义的按钮形状。

建立一个隐藏的按钮(或是一个热点):

- § 选择您想加入一个按钮的影格。
- § 从编辑工具栏上点选“插入按钮”图标或是从主菜单项中选择“插入-按钮”。
- § 在出现的这个“事件”画面中，要让这个热点在被点选下去的时候命令 Viewlet 执行一个动作，请选择“鼠标左键”作为“主按键”选项，并保持默认的“上”的选项。
- § 按下“新增事件”按钮并从下拉列表选择一个要执行的动作选项。
- § 当事件加入完成后(或是当按钮被点选时要执行)，请点选“完成”按钮。
- § 当点选下“完成”按钮后，光标就会变成“十”字的形状。这时候请将光标移动到画面范围内，按住鼠标左键并开始拖曳鼠标来形成一个热点区(隐藏的按钮)的形状。
- § 在画出它的形状后，就可以松开鼠标左键来定位了。
- §
- §
- §
- §





改变按钮的大小：

- § 选择包含有按钮的影格。
- § 点选按钮来显示出调整控制点。
- § 要调整大小，先将光标移到按钮边缘的某一个控制点上。
- § 当光标变成双向箭头的形状时，按下鼠标的左键并开始拖曳来改变按钮的大小。
- § 松开鼠标左键后就完成改变按钮大小的操作。

移动按钮：

- § 选择包含有按钮的影格。
- § 点选按钮来显示出调整控制点。
- § 按住鼠标左键并将按钮拖曳到新的位置上。
- § 最后松开鼠标左键来固定按钮位置。

改变按钮的属性：

- § 选择包含有按钮的影格。
- § 连点两下按钮来开启下一个窗口并依据画面上的内容来做适当的改变。

删除一个按钮：

- § 选择包含有按钮的影格。
- § 点选按钮来显示出调整控制点。
- § 按下键盘上的 delete(删除键)。或者，您可以从主选单或是以点选右键呼叫出的快捷选单选项中选择“编辑-剪下”或“编辑-删除”。



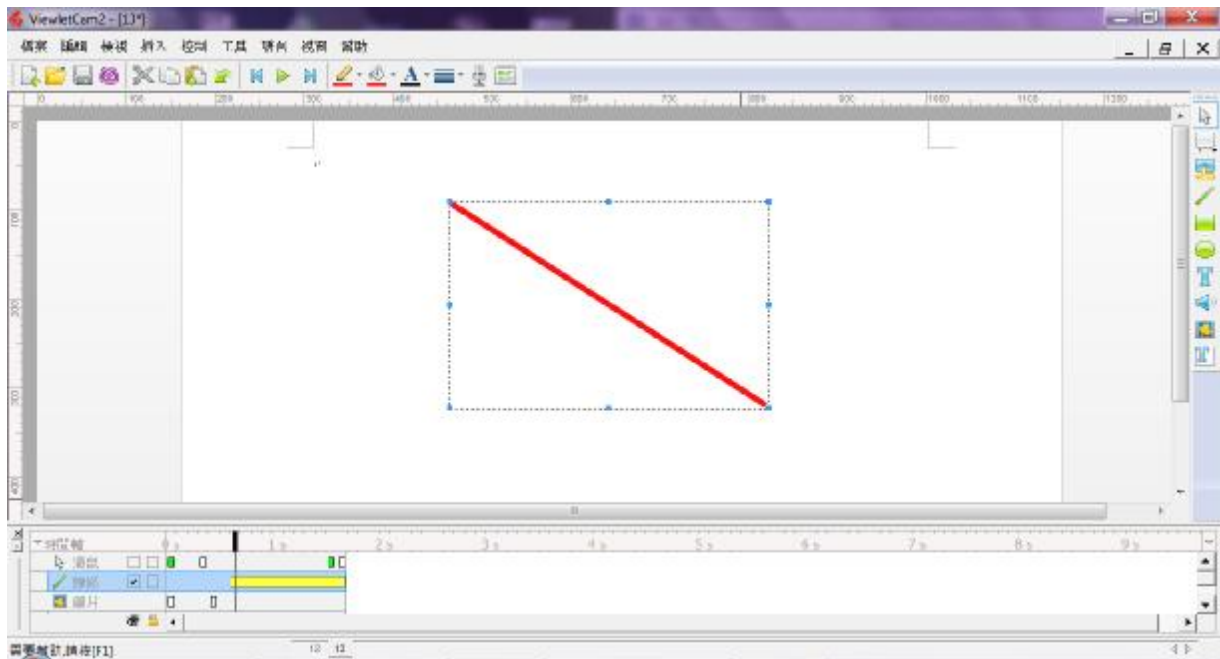


绘制形状

ViewletCam 允许您使用形状来给项目添加有创意的自我设计。 这些形状的功能包括可以绘制直线、矩形与椭圆形 并给予着色、改变大小、进行图层的顺序调整等操作来加入视觉效果到展示中。 本章节对形状的操作做了一个简明的介绍。

绘制一条线条：

- § 从编辑工具栏中选择“插入线条”图标或是从主菜单项中选择“插入-线条”。
- § 当游标变成一个“十”字形状时， 将它移动到画面中要开始绘制直线的位置。
- § 按住鼠标左键并拖曳来拉出一条直线。
- § 当绘制完毕时， 松开鼠标左键来固定它。



改变线条的大小:

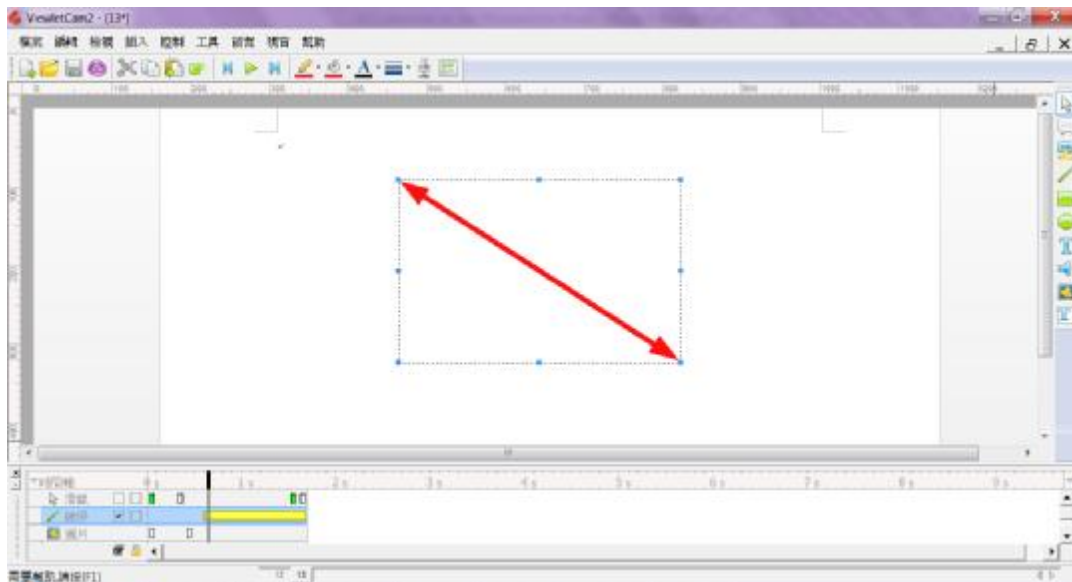
- § 选择包含有线条的影格。
- § 点选线条来显示出调整控制点。
- § 先将光标移到线条的一个调整控制点上直到光标变成箭头的形状。
- § 按住鼠标的左键并以拖曳来改变线条的大小。
- § 完成后，松开鼠标左键来完成改变线条大小的操作。

移动线条:

- § 选择包含线条的影格。
- § 点选线条来显示出调整控制点。
- § 将您的光标移动到线条对象上并按住鼠标左键来将线条拖曳到新的位置。
- § 松开鼠标左键来放置线条到该位置。

改变线条的颜色与种类:

- § 选择包含有线条的影格。
- § 点选线条来显示出调整控制点。
- § 在线条上点选右键并选择快捷选单中的“Properties-(属性)”。
- § 在出现的画面中，您可以为线条的宽度、填充的颜色、边的颜色与种类选择选项。
- § 一旦您设定好选项，就点选“OK(确定)”来套用它。





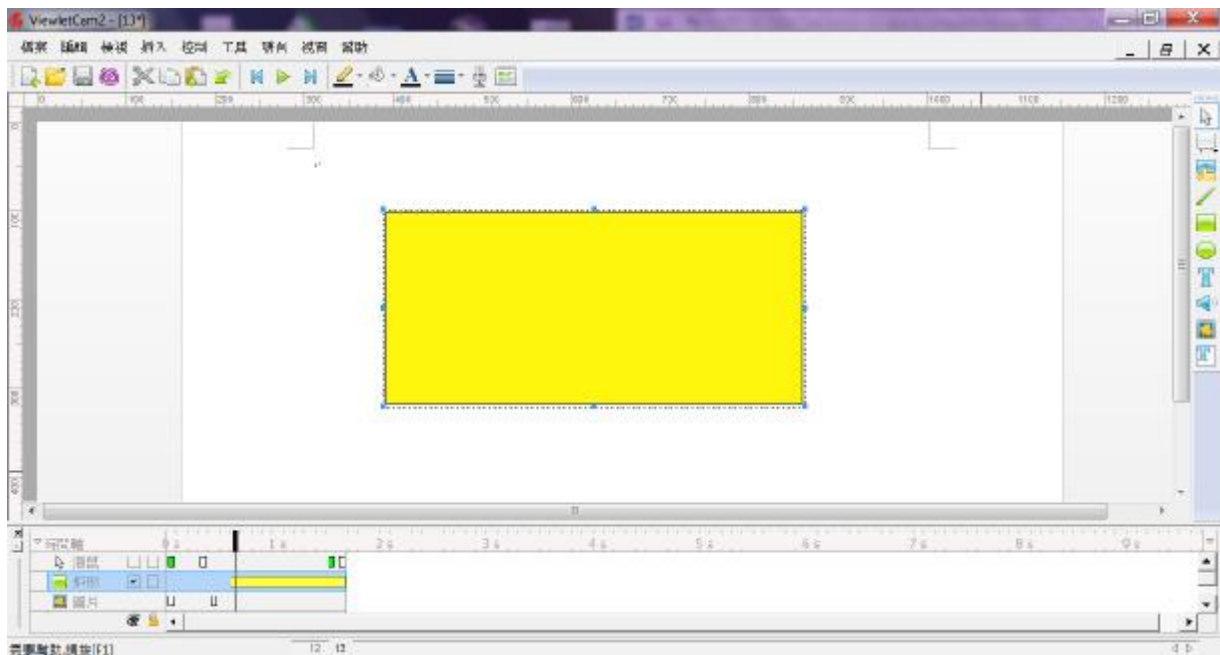
注意：您也可以使用标准工具栏上相应的按钮来单独的改变直线的属性。

删除一条线条：

- § 选择包含线条的影格。
- § 点选线条来显示出调整控制点。
- § 按下键盘上的 delete(删除键)。或者，您可以从主选单列中选择“编辑-剪下”或“编辑-删除”。您也可以点选右键呼叫出的快捷选单选项中选择“剪下”或“删除”。

绘制一个矩形：

- § 从编辑工具栏中选择“插入矩形”图标或是从主选单选项中选择“插入-矩形”。
- § 当游标变成一个“十”字形状时，将它移动到要开始绘制矩形的画面上。
- § 按住鼠标左键并拖曳来绘制出一个矩形。
- § 当绘制出一个矩形后，松开鼠标左键来形成它。



§



改变一个矩形的大小：

- § 选择包含矩形的影格。
- § 点选矩形来显示出调整控制点。
- § 先将光标移到某一个控制点上直到光标变成箭头的形状。
- § 按下鼠标的左键并拖曳来改变矩形的大小。
- § 完成后， 松开鼠标左键来完成改变矩形大小的操作。

移动一个矩形：

- § 选择包含矩形的影格。
- § 点选矩形来显示出调整控制点。
- § 将您的光标移动到矩形上并按住鼠标左键来将矩形拖曳到新的位置。
- § 松开鼠标左键来放置矩形到该位置。

改变矩形的颜色与种类：

- § 选择包含有矩形的影格。
- § 点选矩形来显示出调整控制点。
- § 在矩形上点选右键并选择快捷选单中的“属性”。
- § 在出现的画面中， 您可以为矩形直线的宽度、填充的颜色、边的颜色与种类选择选项。
- § 一旦您设定好选项， 就点选“确定”来套用它。

注意： 您也可以使用标准工具栏上相应的按钮来单独改变矩形的属性。





删除一个矩形：

- § 选择包含矩形的影格。
- § 点选矩形来显示出调整控制点。
- § 按下键盘上的删除键。或者，您可以从主选单列中选择“编辑-剪下”或“编辑-删除”。您也可以点选右键在呼叫出的快捷选单选项中选择“剪下”或“删除”。

绘制一个椭圆形：

- § 从编辑工具栏中选择“插入椭圆”图标或是从主选单选项中选择“插入-椭圆形”。
- § 当游标变成一个“十”字形状时，将它移动到要开始绘制椭圆形的画面的上。
- § 按住鼠标左键并以拖曳来拉出一个椭圆形。
- § 当绘制完毕时，松开鼠标左键来放置它。

改变一个椭圆形的大小：

- § 选择包含有椭圆形的影格。
- § 点选椭圆形来显示出调整控制点。
- § 先将光标移到椭圆形的某一个控制点上直到光标变成双箭头的形状。
- § 按下鼠标的左键并以拖曳来改变椭圆形的大小。
- § 完成后，松开鼠标左键来完成改变椭圆形大小的操作。

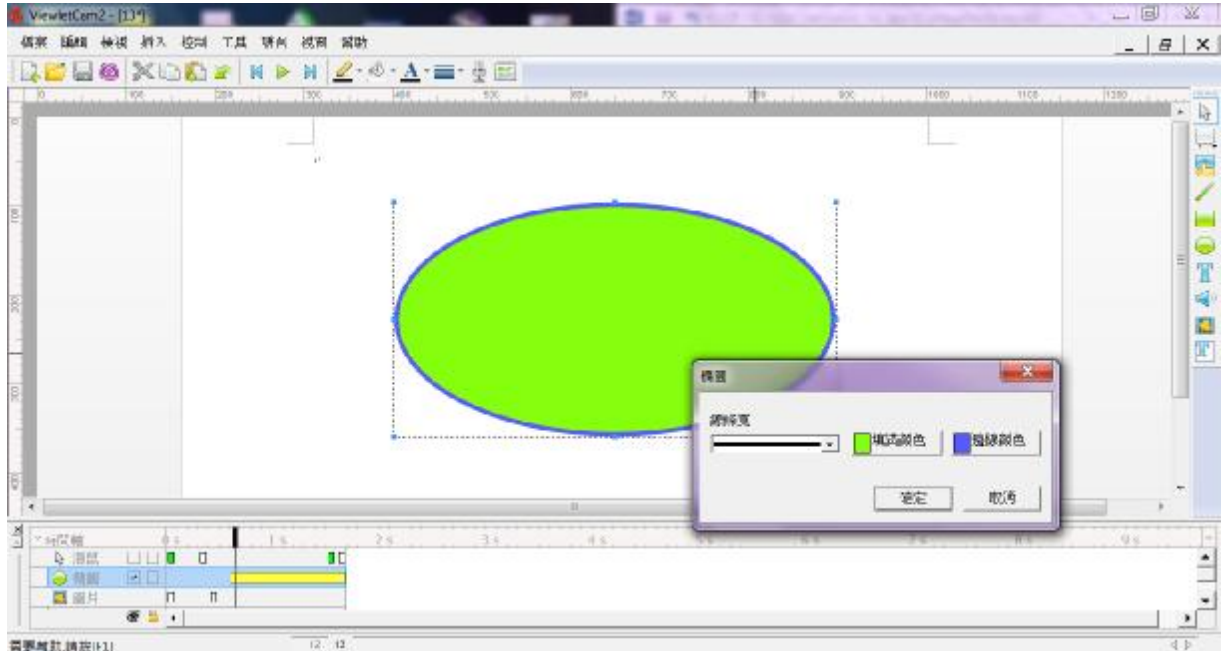
移动一个椭圆形：

- § 选择包含椭圆形的影格。
- § 点选椭圆形来显示出调整控制点。
- § 将您的光标移动到椭圆形的上并按下鼠标左键来将椭圆形拖曳到新的位置。
- § 松开鼠标左键来放置椭圆形到该位置。

改变椭圆形的属性：

- § 选择包含有椭圆形的影格。
- § 点选椭圆形来显示出调整控制点。
- § 在椭圆形上点选右键并选择快捷选单中的“Properties(属性)”。
- § 在出现的画面中。您可以为椭圆形的宽度、填满颜色、边的颜色与种类选择选项。
- § 一旦您设定好选项，就点选“确定”来套用它。





注意：您也可以使用标准工具栏上相应的按钮来单独的改变椭圆形的属性。

删除一个椭圆形：

- § 选择包含椭圆形的影格。
- § 点击椭圆形来显示出调整控制点。
- § 按下键盘上的删除键。或者，您可以从主选单列中选择“编辑-剪下”或“编辑-删除”。您也可以点击右键后在呼叫出的快捷选单选项中选择“剪下”或“删除”。

§
§
§
§
§
§
§
§



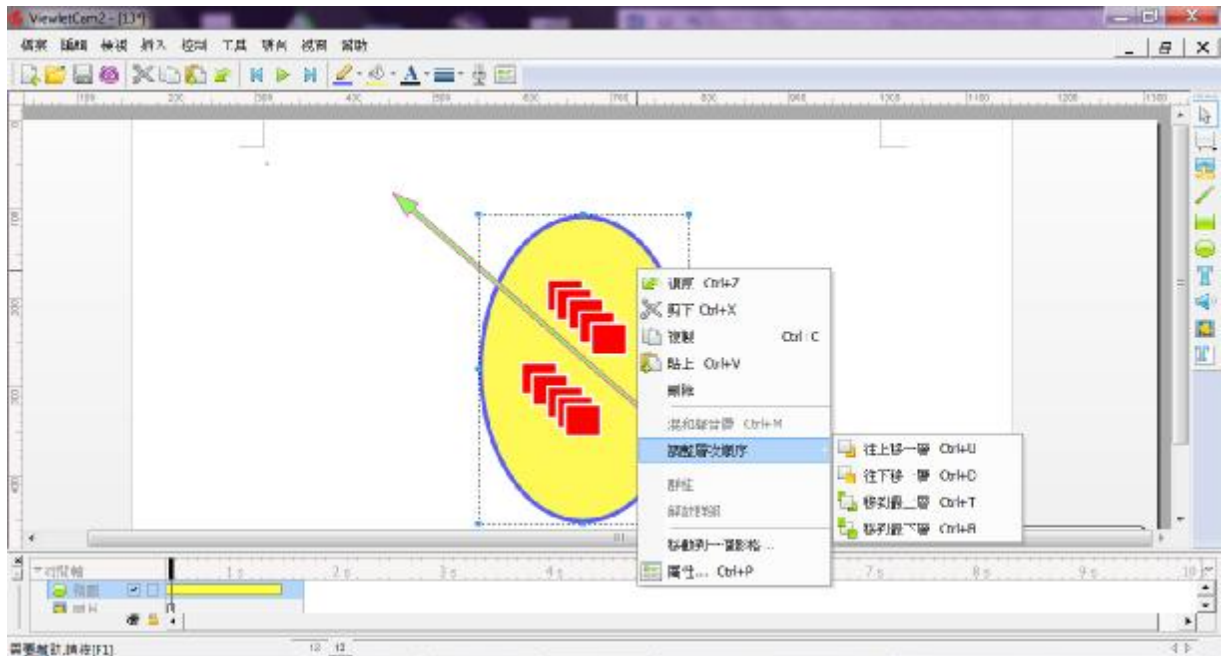


顺序调整形状：

您可以建立多重形状并且把它们放到同一个顺序排列的群组里用作惯用的设定。操作如下：

- § 选择包含形状的影格。
- § 在多个形状中点选一个形状来显示出它的调整控制点。
- § 在该形状上点选右键并由出现的快捷选单中选择“图层”。
- § 从副选单中选择一个选项(往上移一层/往下移一层/移到最上层/移到最下层)来调整该形状的图层位置。

§



注意：您也可以调整其它对象的图层顺序，例如：插入的图像文件。



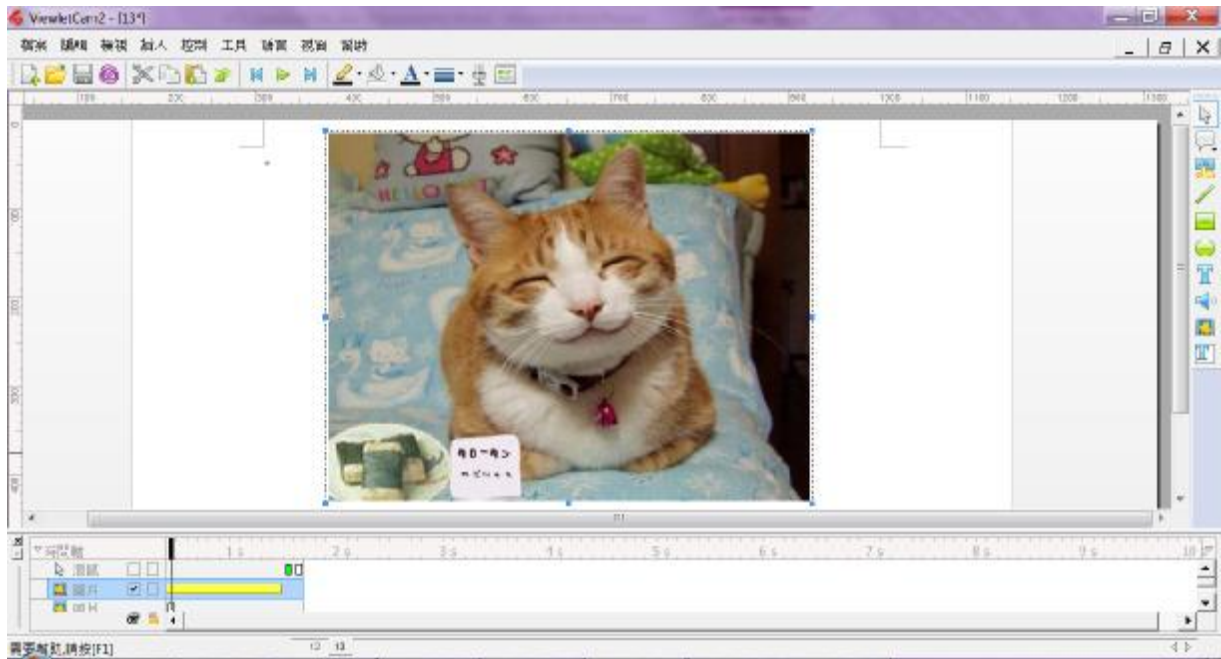


插入图片

您可以直接将图像文件插入到 ViewletCam 的专案中。目前有支持并可以被插入到 ViewletCam 中的图片格式有 JPEG、BMP、与 TARGA 格式。

插入一个图像文件：

- § 选择您想要插入图像文件的影格。
- § 点选编辑工具栏中的“插入图片”按钮或是从主选单选项中选择“插入-图片”。
- § 透过浏览找到您要的档案，点一下来选中它后再点选“开启”来将它显示在预览窗口中。
- § 一旦档案显示在预览窗口中，请点选“确认”键。
- § 这时，光标就会这成一个“十”字形状。将光标移到想插入图像文件的画面上然后点一下来插入影像。



- §
- §
- §
- §





改变一个影像的大小：

- § 选择包含有影像的影格。
- § 点选影像来显示出调整的控制点。
- § 先将光标移到影像的某一个控制点上直到光标变成箭头的形状。
- § 按下鼠标的左键并拖曳来改变影像的大小。
- § 完成后，松开鼠标左键来完成改变影像大小的操作。

移动一个影像：

- § 选择包含影像的影格。
- § 点选影像来显示出调整的控制点。
- § 将您的光标移动到影像对象上并按住鼠标左键来将影像拖曳到新的位置。
- § 松开鼠标左键来放置影像到该位置。

删除一个影像：

- § 选择包含影像的影格。
- § 点选影像来显示出调整控制点。
- § 按下键盘上的删除键。或者，您可以从主选单列中选择“编辑-剪下”或“编辑-删除”。您也可以点选右键呼叫出的快捷选单选项中选择“剪下”或“删除”。



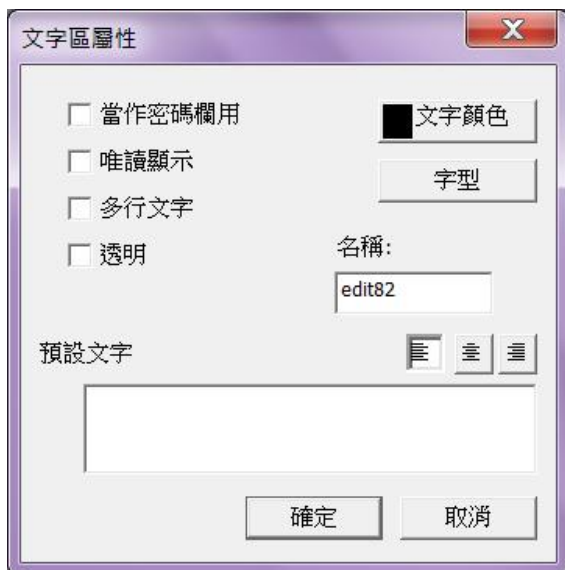


建立文字区

ViewletCam 提供了一个高阶的互动功能叫作“文字区”；您可以应用这个功能来让强迫浏览者输入文字来达到互动的功能，要完成这种操作有好几种方法，在这个章节中我们将介绍其中的几种

建立一个文字区：

- § 在时间轴上点选一个影格来选中它。
- § 从编辑工具栏上选择“插入-文字区”按钮或是从主选单选项中选择“插入-文字区”。
- § 这时游标就会变成一个“十”字形状。按下鼠标左键并拖曳来形成文字区形状。然后松开鼠标左键来形成文字区。
- § 在文字区上点两下这样就会开启一个“文字区属性”的窗口。
- §



§

§

§ 为文字区输入文字并设定文字的类型、大小、对齐方式与颜色选项。

§ 上面几个框格可以复选，下面我们将一一介绍。

§ 一旦您做好了选择，请点选“确定”键。

§





当作密码栏用：

- § 当您勾选“当作密码栏用”时，用户可以在此文字区内输入文字，其所输入的文字会以*号呈现。

只读显示：

- § 当您勾选“只读显示”时，用户只能浏览文字，不可以在此文字区内输入文字，但是可以选择并复制文字。

多行文字：

- § 当您勾选“多行文字”时，用户可以在此文字区内输入、选择并复制文字。

透明：

- § 当您勾选“透明”时，此文字框外框线就会变为透明，用户可以在此文字区内输入、选择并复制文字。

移动一个文字框：

- § 选择包含有文字框的影格。
- § 点选文字框来显示出调整控制点。
- § 按住鼠标左键并将文字框拖曳到新的位置。
- § 松开鼠标左键来固定文字框。

改变文字框的背景颜色：

- § 选择包含有文字框的影格。
- § 点选文字框来显示出调整控制点。
- § 点选标准工具栏上的“油漆桶”“选择填满颜色”图示。
- § 选择选单中的一种颜色。或者，您也可以从自定义选项中的调色盘选择一种颜色，并透过阿尔法值来调整透明度。(注意：若想进一步了解此功能，请参阅“阿尔法值”章节)

- §
- §
- §
- §
- §





改变文字框的边框颜色：

- § 选择包含有文字框的影格。
- § 点选文字框来显示出调整控制点。
- § 点选“铅笔”(选择线条的颜色)图示来开启调色盘。
- § 选择选单中的一种颜色。或者，您也可以从自定义选项中的调色盘选择一种颜色，并透过阿尔法值来调整透明度。(注意：若想进一步了解此功能，请参阅“阿尔法值”章节)

删除一个文字框：

- § 选择包含有文字框的影格。
- § 点选文字框来显示出调整控制点。
- § 按下键盘上的删除键。或者，您可以从主选单或是点选右键呼叫出的快捷选单选项中选择“编辑-剪下”或“编辑-删除”。





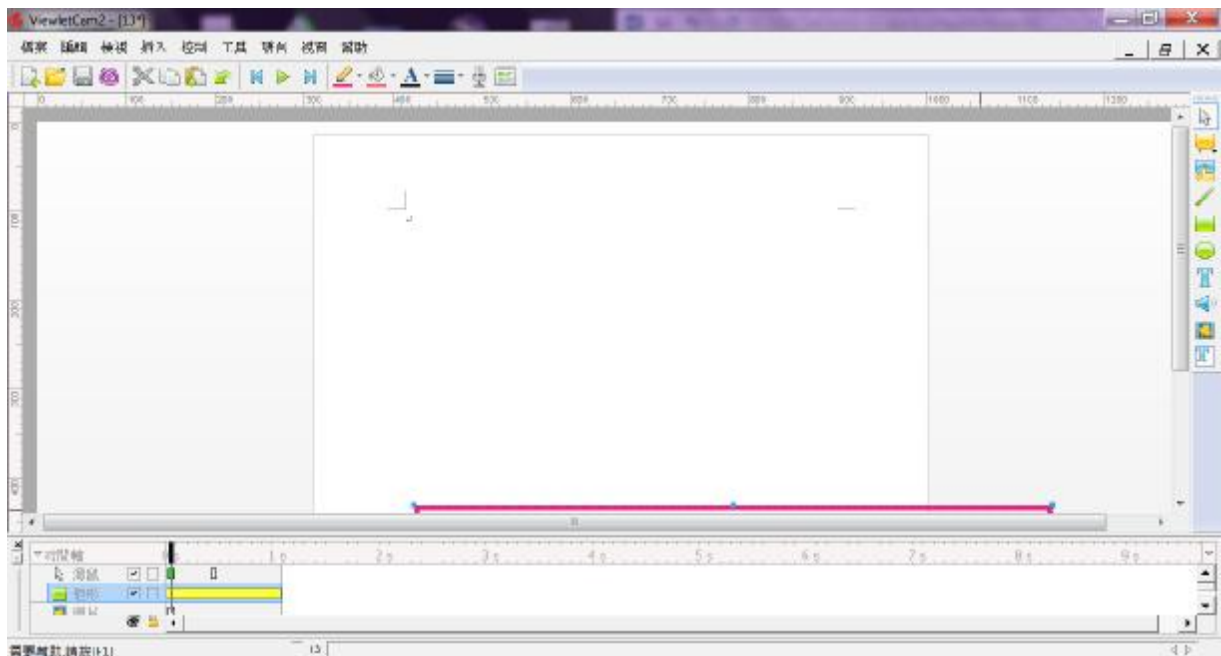
移动对象

ViewletCam 允许您将项目中的对象沿着时间轴来移动到不同的影格中。要完成这种操作有好几种方法，在这个章节中我们将介绍其中的几种。

沿着时间轴拖曳来移动一个对象：

- § 选择包含有您想移动对象的时间轴上的层次。
- § 在包含有该对象的时间轴上的该层次中您将会看到一些指示标记(开始的圆圈、直线、结束的圆圈-它们都是连接在一起的)。

§



§

- § 将您的光标移到第一个圆圈上直到光标变成一个“抓取小手”的形状。
- § 按住鼠标左键并沿着时间轴拖曳指示标记。
- § 松开鼠标左键来将对象放置到新的位置。

§

§

将对象移动到一个特定的时间间隔或是影格中：

- § 选择包含有对象的影格。

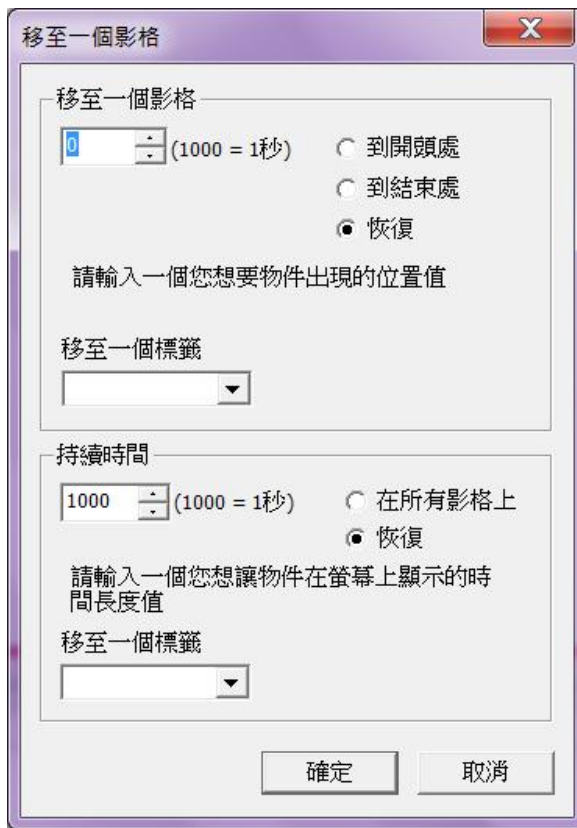




把 4 与 1000 相乘(或是其它任何您想要的秒数)并将结果输入到所提供的字段中。因此要将一个对象移动到 4 秒的时间间隔处, 依据每秒 1000 我们就应该输入 4000。

§ 保持“恢复”选项处于选中状态并点选“OK(确定)”键。这样该对象就会发生移动, 出现在时间轴上 0 秒的时间间隔处。

§



移动一个对象到项目的开始处:

§ 选择包含有该对象的影格。

§ 点选对象来显示出调整控制点。





- § 在该物件上点选右键并从快捷选单中选择“移至一个影格”。
- § 在出现的画面中的“移至一个影格”部份中，选择“到开头处”选项。
- § 点选“确定”后该对象就会被移动到项目开始的地方。
- §

移动一个对象到项目的最后：

- § 选择包含有该对象的影格。
- § 点选对象来显示出调整控制点。
- § 在该物件上点选右键并从快捷选单中选择“移至一个影格”。
- § 在出现的画面中的“移至一个影格”部份中，选择“到结束处”选项。
- § 点选“确定”后该对象就会被移动到项目结束的地方。





持续对象时间

ViewletCam 提供了好几种方法来延长或缩减对象在 Viewlet 播放时的时间长度。您可以在时间轴上直接增加对象的持续时间(或连续的时间)或是透过点选右键来呼叫出快捷选单中的选项来延长或缩减它的持续时间。

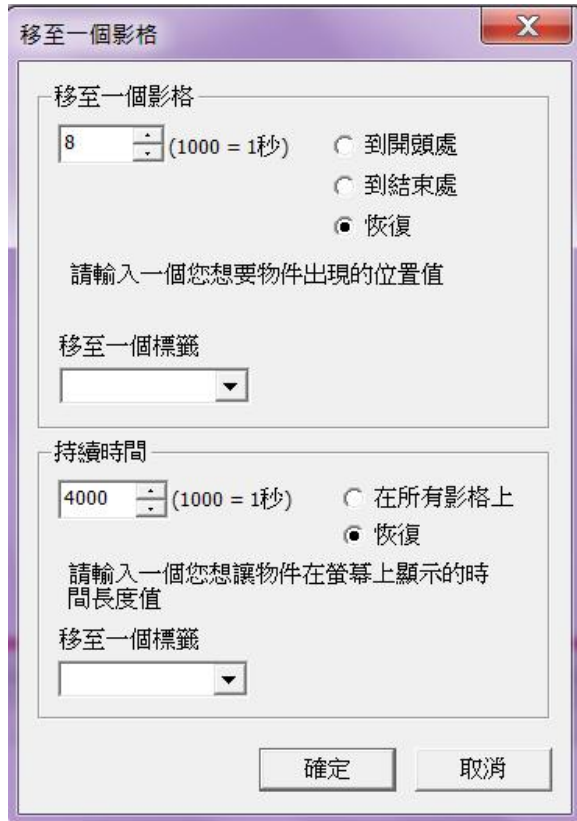
在时间轴拖曳对象来改变它的持续时间：

- § 选择包含有您想要编辑对象的时间轴上的层次。
- § 在包含有该对象的时间轴上的层次中您将会看到一些指示标记(开始的圆圈、直线、结束的圆圈-它们都是连接在一起的)。
- § 将您的光标移动到第二个圆圈上直到光标变成一个双向箭头的形状。
- § 按住鼠标的左键并沿着时间轴拖曳指示标记的。依据这样的操作，沿着时间轴上的影格移动指示标记时线条就会跟着延长。
- § 当移动到您希望的影格时松开鼠标左键即可。

增加/减少对象的持续时间：

- § 选择包含有该对象的影格。
- § 点选对象来显示出调整控制点。
- § 在该物件上点选右键并从快捷选单中选择“移至一个影格”。
- § 在“移至下一个影格”画面中，于“持续时间”字段中输入该对象要持续(或是被播放)的秒数。例如，如果您想将对象在时间轴上播放 4 秒，把 4 与 1000 相乘(或是其它任何您想要的秒数)并将结果输入到所提供的字段中。因此，要让一个对象移动播放 4 秒的话，依据每秒 1000 我们就应该输入 4000。
- § 保持“恢复”选项处于选中状态并点选“确定”键来执行这个改变。
- §





使一个对象在所有的影格中持续不变(播放):

- § 选择包含有该对象的影格。
- § 点选对象来显示出调整控制点。
- § 在该物件上点选右键并从快捷选单中选择“移至一个影格”。
- § 在出现的“移至一个影格”，于“持续时间”部份中选择“在所有的影格上”旁的圆圈。
- § 点选“确定”键来套用它。
- §

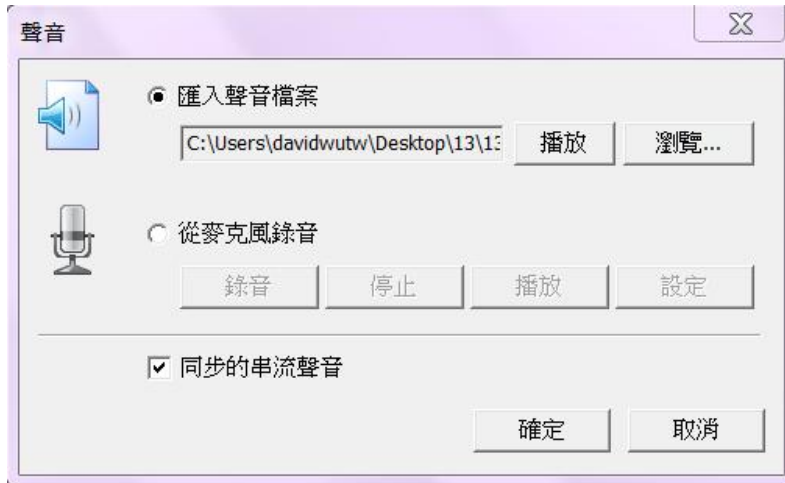


插入声音

ViewletCam 提供了好几种声音的功能，包括直接将附加声音(目前只支持 WAV 檔)加入到时间轴上的影格中。这个功能为您在编辑 ViewletCam 项目时提供了更加丰富的功能。

插入外部声音档案：

- § 在时间轴上选择您所希望的影格。
- § 从编辑工具栏中选择“插入声音”喇叭图标或是从主选单选项中选择“插入-声音”。
- § 在“声音”窗口中，选择“汇入 wave 声音档”选项。
- § 点选“浏览”按钮开启该画面并选择你想要的外部 .wav 档案。
- § 一旦选中后，该档案的路径就会出现在“声音”画面中。



- § 在把声音插入影格之前，请先按下“播放”按钮来听一听附加声音。
- § 点选“确定”按钮来把附加声音插入。
- § 这样，一个“声音”层就被加入到时间轴中。要记得在该层次左边的空格处打“V”使该层处于显示状态，否则，该附加声音就不会被播放出来了。

§
§
§

为影格录制声音(在进行屏幕撷取后):

- § 在时间轴上选择您所希望的影格。





- § 从编辑工具栏中选择“插入声音” (喇叭)图示或是从主选单选项中选择“插入-声音”。
- § 在“声音”窗口中，选择“从麦克风录音”选项。
- § 点选“录音”按钮来开始录制声音工作。
- § 想要结束声音的录制工作，请点选“停止”按钮。
- § 想要听一听录制好的声音，请点选“播放”按钮。
- § 为了在影格中播放出最好质量的声音，请选择“同步的串流声音”选项。
- § 点选“确定”将录制好的声音加入到该 ViewletCam 项目中。
- § 这样，一个“声音”层次就被加入到时间轴中。要记得在该这层次左边的空格处打“V”使该层处于显示状态，否则，该附加声音就不会被播放出来了。

注意：关于如何为录制的声音进行喜好设定的内容可以在学习手册较前面的声音录制喜好设定的章节中找到。



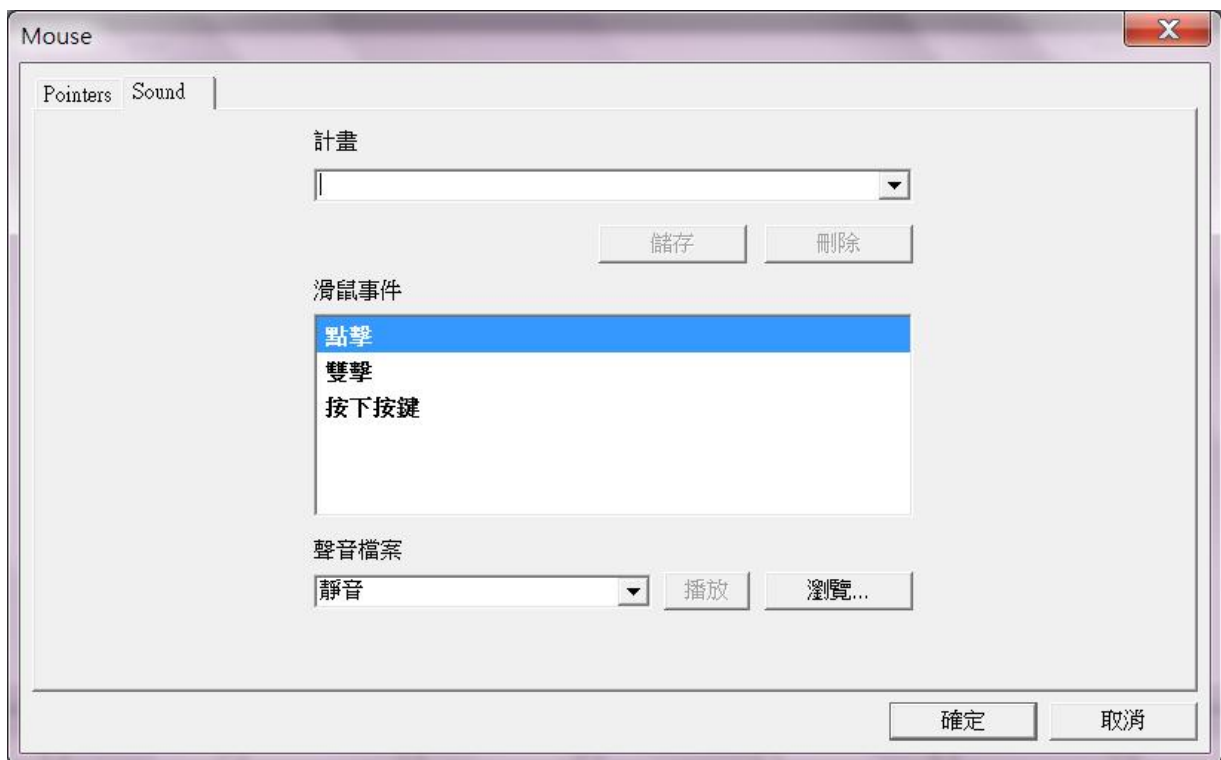


鼠标与键盘的声音

为了让您的 ViewletCam 展示更具真实性，您可以直接在影格中加入标准或自定义的鼠标与键盘的声音。或者，您也可以选择完全没有声音。

在影格中插入鼠标的声音：

- § 在时间轴上选择您所希望的影格。
- § 在影格上按鼠标右键-属性。
- § 在开启的画面中，选择“声音”标签。
- § 您可以为鼠标点选时的音效选择“静音”、“defclick.wav”、“defkey.wav”或是“浏览”选取自己的声音档。可以按下“播放”键试听音档。
- § 一旦您做好选择，请点选“确定”按钮来将附加声音加入到项目中。



- § 这样，一个“Sound(声音)”层次就被加入到时间轴中。要确保已在该这层次左边的空格处打“V”使该层处于显示状态，否则，该附加声音就不会被播放出来了。





暂停标签

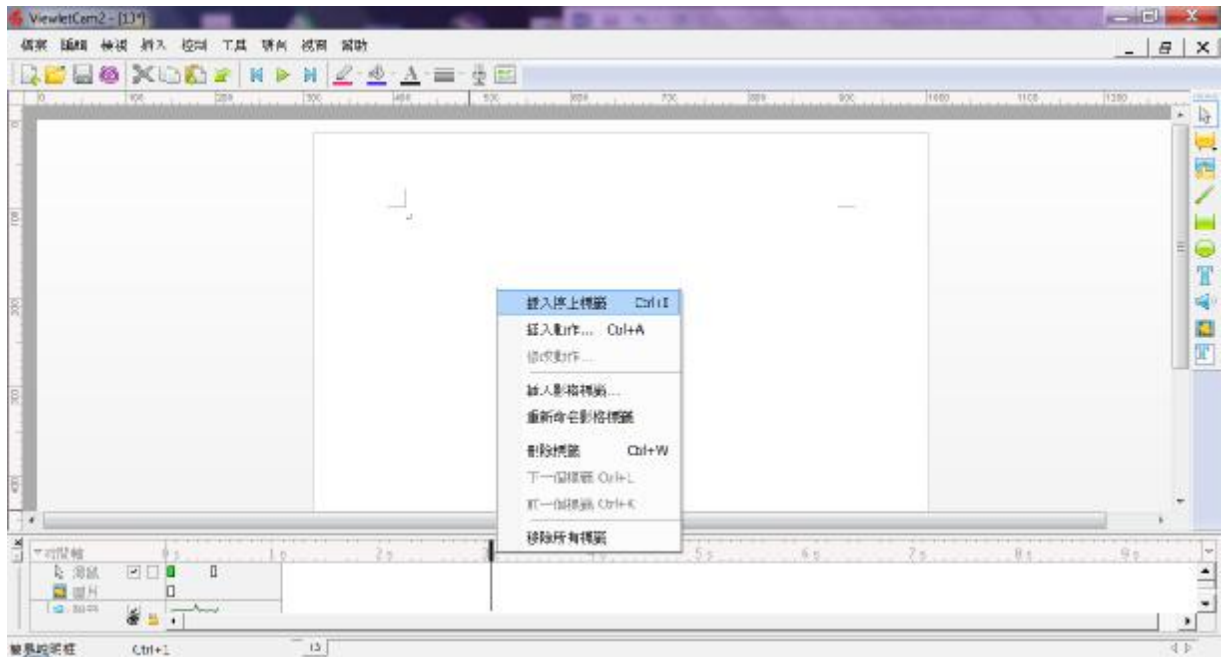
ViewletCam’s “Stop Flag(暂停标签)” 选项可以让您控制沿着时间轴播放展示时在何处停止播放。该功能，与其它的互动组件结合在一起，是完成一个完美的 Viewlet 简报时不可少的功能。

在影格中加入一个暂停标签：

- § 在时间轴上选择想要在该处暂停播放的影格。
- § 将您的鼠标移动到影格参考指示列上来选择该影格并点击右键鼠标来呼叫出快捷选单。

§

§



§

- § 从选单选项中选择“插入影格标签”。这样就会在指示上的该影格处插入一个红色的箭头。展示就会在播放到该标签的处暂停下来，这时浏览者必须做出您指定的互动行为才能继续播放展示。

§





删除一个暂停标签：

- § 选择您所希望的影格。
- § 将您的鼠标移动到影格参考指示上来选择该影格。
- § 点选右键鼠标来显示出快捷选单。
- § 在快捷选单中选择“删除标签”。

在时间轴上寻找暂停标签：

- § 选择第一个影格。
- § 将您的鼠标移动到影格参考指示上来选择该影格。
- § 点选右键鼠标来显示出快捷选单。
- § 在快捷选单中选择“下一个标签”。或者，当您在沿着时间轴进行编辑时，您也可以选择“前一个标签”来沿着时间轴向前寻找暂停标签。

删除所有的暂停标签：

- § 将您的鼠标移动到影格参考指示上来选择任何一个影格。
- § 点选右键鼠标来显示出快捷选单。
- § 在快捷选单中选择“移除所有标签”。



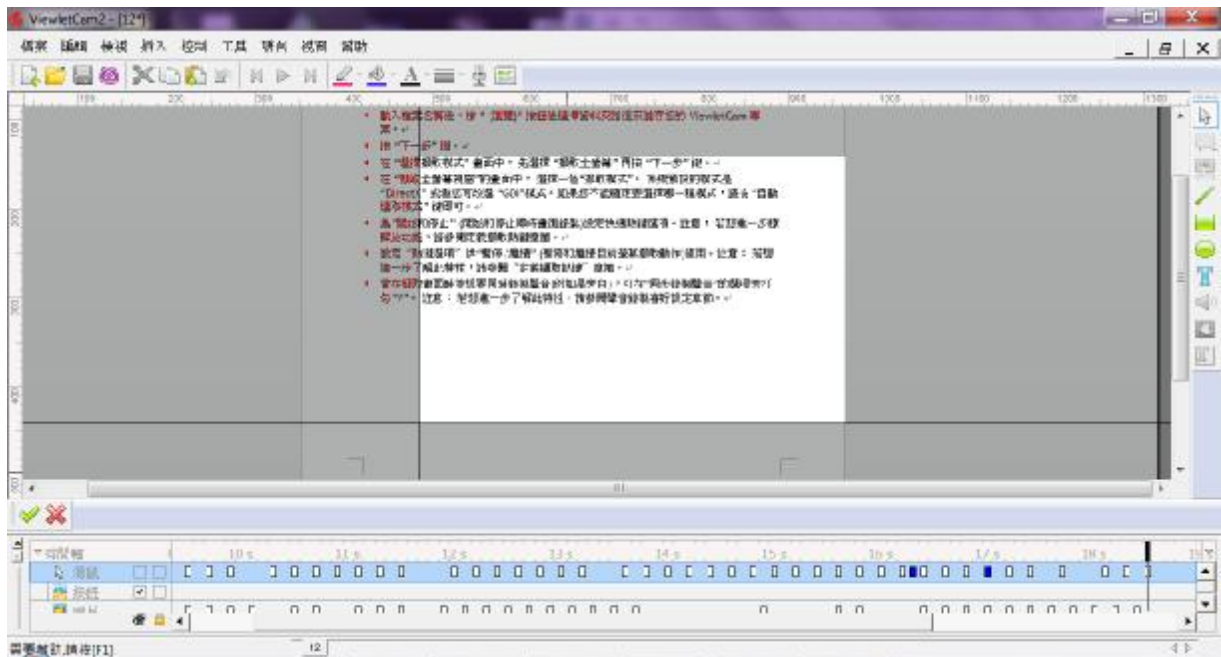


编辑画面区域

在 ViewletCam 中，您可以编辑画面(工作)区域本身，而不只是放置在它上面的对象。在画面的编辑功能中，我们可以增大或减小画面的大小并且可以改变屏幕摄取影像后面的背景颜色。

剪切(裁切)画面：

- § 从主选单列选项中选择“工具-剪切(裁切)画面”。
- § 这时画面的外观就发生了变化。位于阴影区域中的部分就会被剪切(裁切)掉;而在区域中间位置的部分则是不会被剪切(裁切)掉的。
- § 将您的鼠标移动到其中一条在线直到光标变成箭头的形状。
- § 按住鼠标的左键并拖曳它。





- § 一旦该画面的区域被调整到您所希望的大小，请松开鼠标左键。
- § 点选位于画面区域右下方的绿色标记图标来完成剪切(裁切)操作。或者点选“X”图示来取消该操作并返回到主画面编辑窗口中。

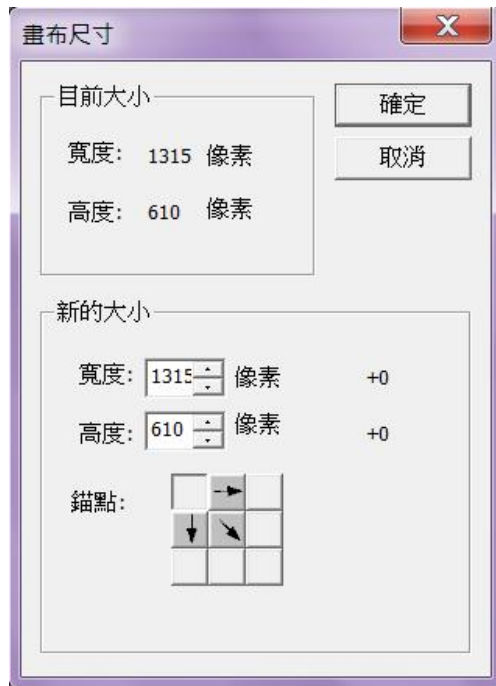
§

注意：不显示在画面上“visible 可视”区域内的对象仍然是可用的并且您需要重新将它移动到合适画面的区域。

增加画面的高度与宽度：

- § 从主选单选项中选择“工具-画面大小”。
- § 在“画面大小”窗口中，选择一个新的“宽度”与“高度”。
- § 选择一个“锚点”。
- § 点选“确定”来将这个变化套用到画面区域中。

§





分割专案

ViewletCam 允许您分割一个项目。应用这个功能，您可以选择永久的删除项目的一部份或是将它储存为一个全新的项目文件以备以后使用。

分割一个专案：

- § 在时间轴上点选您想在此分割项目文件的影格。
- § 从主选单选项中选择“工具-分割影片”。
- § 在出现的“从目前的位置分割影片”画面的“剪下哪个部分”选项中，选择“前面”（分割下所选影格的前面部分）或“后面”（分割下所选影格的后面部分）。
- § 在“如何处理剪下的部分”选项中，选择“抛弃”（永久删除影格）或“另存新档”。
- § 如果想要储存被分割的部分，请于所提供的字段中输入一个项目的名称，然后点选浏览按钮选择一个储存位置来储存这个新档案。
- § 一旦您的选择已完成，请点选“确定”来套用它。
- §





合并项目

ViewletCam 提供了一个强有力的功能允许您合并任何画面大小的专案。这个简单的工具，如果能有效的应用的话，可以将多个项目结合起来产生一个动态的 Flash 展示以达到戏剧化的效果。

合并项目：

- § 在 ViewletCam 中开启一个专案。
- § 从主选单选项中选择“工具-合并影片”。
- §



- § 在“合并影片”画面中，选择“影片要插入到何处”选项并选择一种“对齐方式”。
- § 点选浏览按钮来找到另一个 ViewletCam 项目文件并选择它。
- § 点选“确定”将该档案与目前的项目合并起来。
- §





压缩选项

ViewletCam 压缩工具允许您自动的删除一段特定时间长度中的影格并隐藏它们来产生一个更小大小的档案。

压缩一个专案：

§ 从主选单选项中选择“工具-压缩影片”。



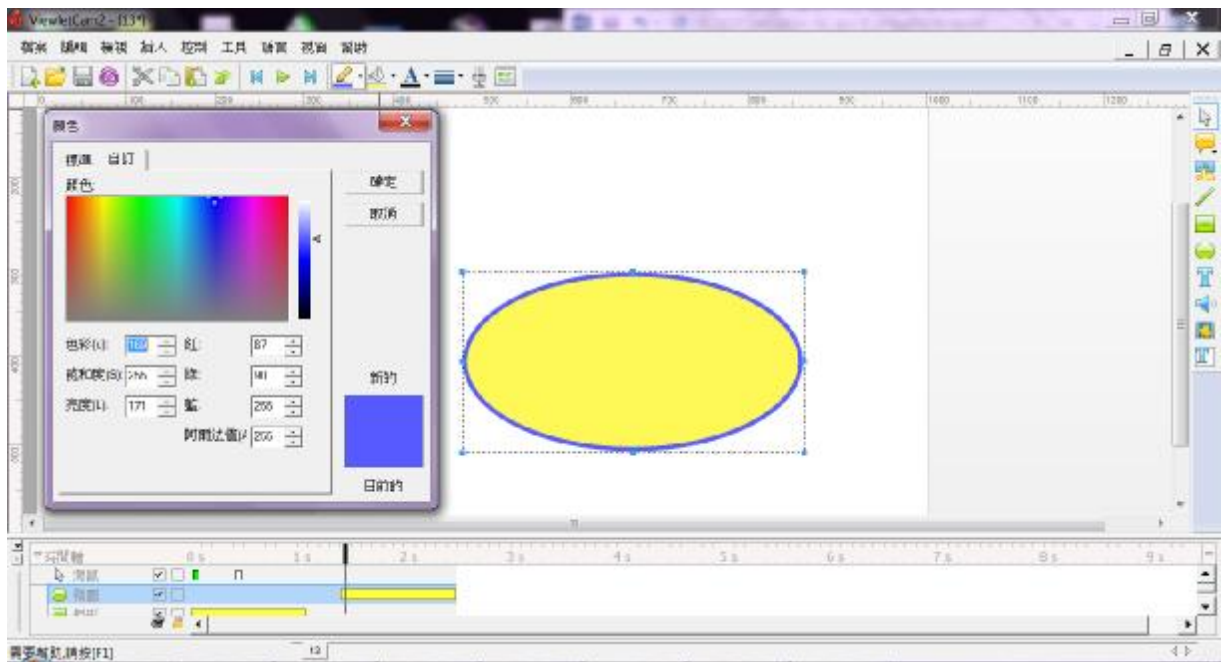


阿尔法值

在 ViewletCam 中，您可以应用“Alpha Mix”来为形状、说明框、文本框等对象设定透明度。在您的 ViewletCam 展示中应用不同程度的 Alpha Mix 可让 Viewlet 展示拥有最佳的视觉效果。

设定一个自定的阿尔法值程度：

- § 选择您所需的对象来使它的边缘显示调整控制点。
- § 从标准工具栏上选择“填满颜色”选项。
- § 在下拉选单中，选择“自定义”。
- § 在“颜色”画面中，选择“自定义”标签。
- § 在所提供的“阿尔法值”字段中输入值并点选“确定”来套用它。



§





Viewlet 控制器

在 ViewletCam 中，您可以为汇出的 Flash 展示选择多种不同的控制器。或者您也可以选择不使用控制器。

为汇出的档案选择一种控制器：

- § 从主选单选项中选择“工具-播放控制板”。
- § 在“控制器”画面中，从下拉选项中选择一种“样式”。
- § 点选“确定”来套用它。
- § 这样控制器就会出现在画面区域中项目的下方。
- §





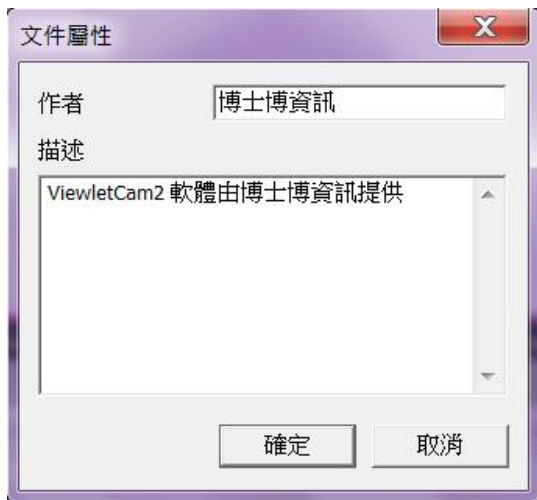
档案摘要信息

在 ViewletCam 中，您可以在“文档属性”画面中加入作者讯息与项目描述。

编辑档案摘要信息：

§ 从主选单选项中选择“档案-文档属性”。

§



§ 在所提供的字段中输入“作者”与“描述”讯息。

§ 点选“确定”来套用它。

§



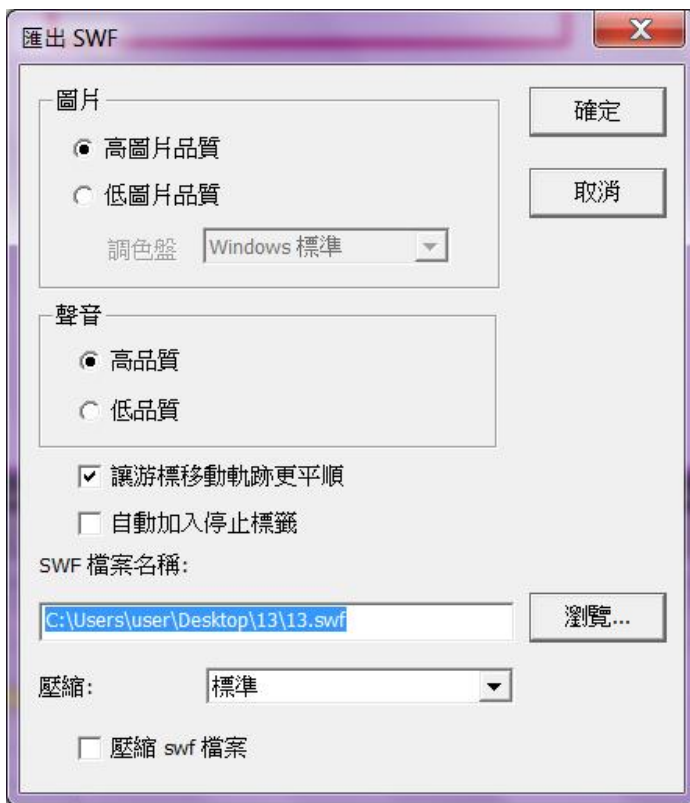


导出选项

一旦您完成了 ViewletCam 项目中所有的编辑，最后一步就是将 ViewletCam 的原始档汇出为 Flash (.swf)文件格式。这个汇出的档案就是可以让您放到网站或 CD 等媒体上来让浏览者观看的 Viewlet 档案。

将 ViewletCam 原始档(.vcp)专案汇出为 Flash 格式：

- § 我们强烈的建议您在汇出项目之前要先储存您的档案。
- § 一旦储存好后，从主选单列中选择“档案-汇出 SWF”。或者，从标准工具栏中选择“汇出 SWF”的图示。





- § 在“汇出 SWF”画面中，于“图片”选项中，选择一个图片质量选项。我们建议您选择高质量选项。但是您也可以选择低质量后由调色盘下拉选项中选择不同的选项来导出比较小的 Viewlet 档案。
 - § 在“声音”选项可以选择“高质量”或“低品质”。
 - § 在“让光标移动轨迹更平顺)”选项旁边的方框中打”v”来达到最佳质量的游标移动效果。
 - § 如果需要的话，可以点选“浏览”按钮来选择一个新的档案储存位置。如果这样做，您会被建议为项目取一个新的名称。这只会影响到该汇出的档案，而不会更改.vcp 原始档的名称。
 - § 点选“确定”来套用它。
 - § 一旦您点选了“确定”按钮，Viewlet 就会在您的浏览器上开启并立即开始播放来让您预览结果。
 - §
- 注意：任何时候，如果您编辑了 Viewlet 原始(.vcp)档案，您就必须再一次的汇出它来建立新的 Flash Viewlet 档案。





将 Viewlet 加入到一个网站上

由于市场上有很多不同的网页设计程序，我们不可能详细的指导您如何在所有的程序中编辑 html 页面来在网页中加入一个开启 Viewlet 的连结。但是，无论您是使用哪种网页设计程序，以下提供了如何将 Viewlet 连结到网页上的基本技巧。

直接从 .swf 档中开启 Viewlet:

- § 在您的网页上，建立一个直接连结到 Viewlet.swf 档的连结。
- § 如果您的 Viewlet 包含有声音的话，请确认 Viewlet 的 .swf 档案与 Viewlet 的 .mp3 档案是放在同一个文件夹中。
- § 当浏览者点选该连结时，该 Viewlet.swf 档将在浏览器上被开启并且会自动的重设大小来适合浏览器中的浏览区域。您也可以指导浏览者使用 F11 键开启浏览器全屏幕模式，让 Viewlet 画面有更多的播放空间。

§

提示重点：当网页直接连结到 .swf 档案时，系统会调整 Viewlet 画面大小来符合浏览器的窗口大小。当浏览器的大小被调整时，Viewlet 也将跟着改变大小，而 Viewlet 中所包含的图片有可能也会发生扭曲变形的情况。因此，在运用这个功能的时候要格外的小心。

在一个自定义的弹出式新窗口中开启 Viewlet:

由于每个 Viewlet 完成的宽度与高度都可能不一样，以下的一些指示提供给您作为一个大概的指导。

假设这个例子应用如下：

- § 一个宽度与长度为 640 x 480 的 Viewlet。

§

§

§

§

§

§

§





建立一个 Viewlet 的链接到新开启的弹出式窗口中：

§ 拷贝网页原始码内<head> 与</head>标签中间的 HTML 代码：

```
<head>

<script language='javascript'>

    function popup_window( url, id, width, height )

    {

        popup = window.open( url, id, 'toolbar=no, scrollbars=no, location=no,
statusbar=no, menubar=no, resizable=no, width=' + width + ', height=' + height + " );

        popup.focus();

    }

</script>
```

特别提示：依据您的希望，您可以为该弹出式窗口改变 toolbar 工具栏、scrollbars 滚动轴、statusbar 状态栏、menubar 选单列的”值”，并将可重设大小的设定从“no(不可以)”变化成“yes(可以)”。而且，无论该网页上包含有多少 Viewlet 连结，在 head 标签之间的代码只需添加一次。

§ 拷贝如下网页原始码中位于<body>与</body>标签中的 HTML 代码：

§

```
<p align='center'>

    <br/>

    <a href="javascript: popup_window( 'vchelp02.swf', 'vchelp02', 640,
493 );">Untitled</a>

</p>

</body>
```





请注意下列事项：

- § 当點選该连结时，这个“javascript: popup_window”代码会呼叫出该弹出式窗口。
- § 该文件名“vchelp02.swf”就会在弹出式窗口中开启 Viewlet.swf 档案。请以您自己的 Viewlet .swf 名称来取代这个文件名。并且，如果必要的话还需包括该档案的完整路径，这样在點選该连结时，才可以找到该档案。此外，如果您只输入文件名的话，您要确保该包含的这个要开启 Viewlet 的连结网页必须与您汇出的 Viewlet 档案位于同一个文件夹中。
- § 该“vchelp02”将作为标题显示在弹出式窗口的蓝色标题栏上。您也可以用自己的标题来取代它。
- § 该数值显示了弹出式窗口的宽度(640)与高度(493)。注意：系统会在原来的高度上加上 13 个像素来放置在档案导出为 Flash 所选择的 ViewletCam “Control bar style 3(控制器风格 3)”。

§

§ 如果该 Viewlet 包含有声音的话：

确保 Viewlet 的 .swf 档案与 Viewlet 的 .mp3 档案是位于该 web server 网页服务器上的同一个文件夹中。否则，当播放 Viewlet 时该声音是不会被播放出来的。

当點選该连结时(使用上面的范例)，该 Viewlet 就会在该自定义的弹出式窗口中开启。

再次申明，这些内容只做为建议之用。如果您对如何将 Viewlet 加入到网站中还有任何疑问的话，请使用电子邮件与 support@viewletcom.tw 联络。





专案文件夹

每一个新 ViewletCam 项目都会被储存在一个独立的文件夹中，该文件夹的名称就是您第一次储存项目时所指定的名称。一个项目文件夹至少会包括下列的档案：

- § **.vcp**：这是项目的原始档，是可以在 ViewletCam 中开启并编辑的。
- § **.wav**：如果 ViewletCam 源文件包含有声音的话，您就会在项目文件夹中看到这个档案。
- § **.swf**：一旦您汇出原始(.vcp)档案后，ViewletCam 就会建立.swf 档。它就是用来在一个使用包含有外挂 Flash(5.0 或更高版本)的浏览器中播放的 Viewlet Flash 档案。
- § **.mp3**：如果 Viewlet 包含有声音的话，该声音档案将被汇出成 MP3 格式。

§

我们建议您不要将原始档放在网站服务器上。这些档案只是让 Viewlet 作者在 ViewletCam 中开启并用来编辑的。

当将上载 Viewlet Flash 展示作品到您的网站服务器上或是放到 CD 中时，如果该 Viewlet 包含有声音的话，您必须将 Viewlet.swf 档案与 .mp3 档案放置在同一个文件夹中。如果不这样做的话，当播放该 Viewlet 时，是会听不到声音的。





业务与支持

如果您对 ViewletCam（以及其他相关产品）有任何疑问或是建议的话，欢迎您随时以电子邮件 support@viewlet.com.tw 与我们联系。最新公司连络信息，请参访博士博信息的网站：

<http://www.viewlet.com.tw/tw/help/index.html>

[Qarbon.com](#) 亚洲区总代理

[博士博信息科技股份有限公司](#)

[Ching](#) Chun (Youth) Online Technology Corp.

敬上

