

2.1

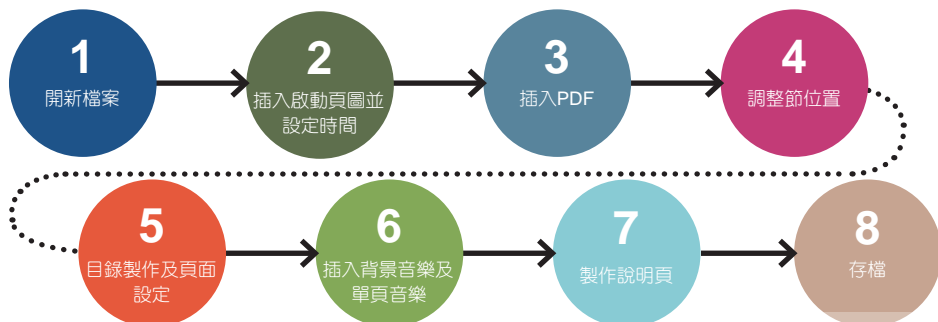
專案發想與規劃

在 "尋找幸福的種子" 範例中，從一個空白檔案開始，進行啟動頁佈置、導入 PDF、插入目錄模版、設定翻頁效果到按鈕、音樂與口白的加入，產生一個能吸引眾人目光的互動式數位繪本。

過去紙本創作繪本，除了圖案與故事的佈置外，最麻煩的就是裝訂成書。現在電子繪本的製作，只要有相關的文字、圖片、文件、音樂、口白...等電子檔，就可以變成豐富的有聲電子書，省去了印製上的問題，還可以用電子郵件寄給親朋好友。



這一個範例的設計重點是直接以 PDF 插入製作，再加上左右滑動式的互動目錄，讓目錄除了可以互動以外，還增加按下就會出現故事大綱的效果。在頁面的部分設計為一進入就開始讀故事，更在每個頁面都有朗讀鈕，讓故事可以重覆朗讀，另外有回到首頁鈕及上下頁鈕的設定，讓預設的物件修改後可以更符合故事的整體感。



2.8

說明頁的製作

在繪本中加入一頁說明頁，藉由說明頁的指引，介紹繪本中的按鈕功能與操作方式。

重新命名節

在製作前要先為節名稱重新命名，以便進行連結。在 **縮略圖** 窗格 \ **無標題區段** 節上按一下滑鼠右鍵選按 **重命名節**，在對話方塊中輸入 **說明頁**，按 **確定** 鈕完成設定。




插入黑色圖片調整透明度

說明頁希望以黑色半透明的狀態，讓說明按鈕與文字能更加突顯。

01 在 **縮略圖** 窗格 \ **說明頁** 節中選按空白頁面後，於 **插入** 索引標籤選按 **圖片**，在對話方塊中開啟本章範例原始檔 <mask.png>。





- 02 於 屬性欄 窗格  \ 基本設置 項目中設定 透明度：50%。

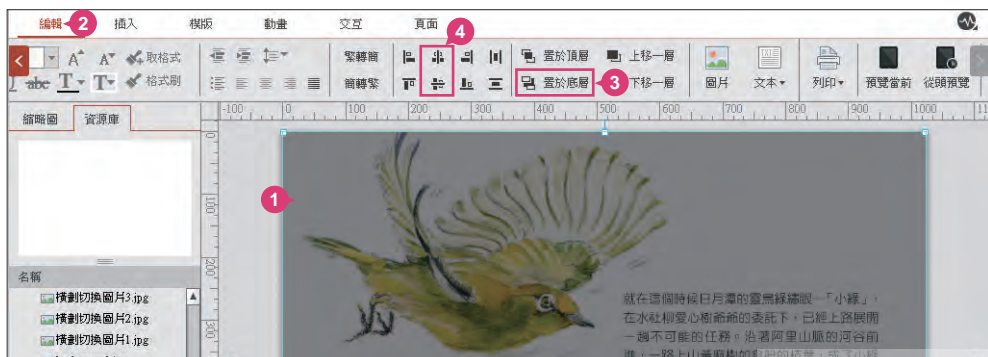


佈置已有的圖片及按鈕

- 01 於 資源庫 窗格 \ 圖片 資料夾，在 尋找幸福的種子2@2xpdf.png 圖片上按滑鼠左鍵不放拖曳到編輯區再放開。



- 02 接下來要將此圖移至黑色圖片下方，在選取 尋找幸福的種子2@2xpdf.png 圖片狀態下，於 編輯 索引標籤選按 置於底層，再選按  水平居中對齊、 垂直居中對齊，即可將圖片擺放至正中央的位置。



03

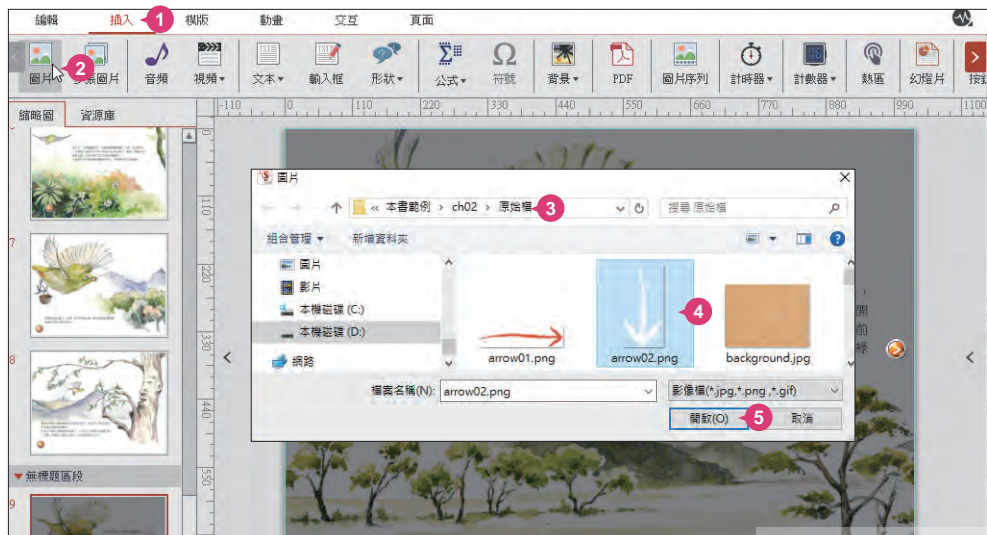
參考下圖，將四個按鈕分別佈置在說明頁當中，並調整合適的位置與大小。
(若是在 資源庫 窗格中找不到相關按鈕，可以於 插入 索引標籤選按 圖片 進行插入)。




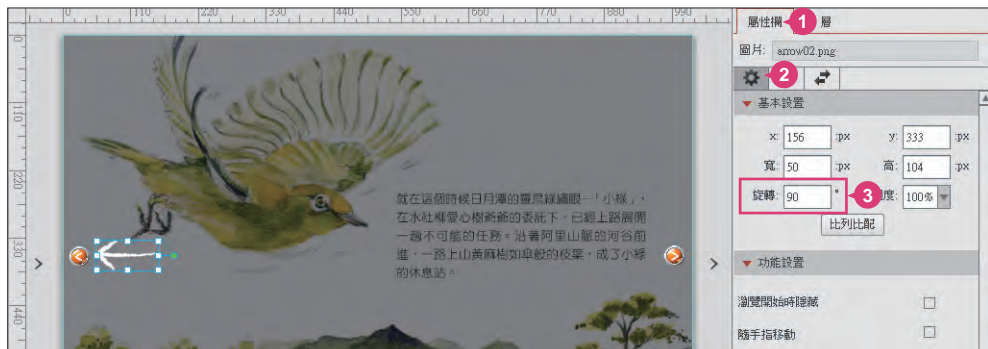
插入箭頭與文字標示

01

於 插入 索引標籤選按 圖片，在對話方塊中開啟本章範例原始檔 <arrow02.png>。



02 接著要調整箭頭圖片的角度，於 **屬性欄** 窗格  \ **基本設置** 項目中，設定 **旋轉：90°**，並調整合適的大小與如圖位置。




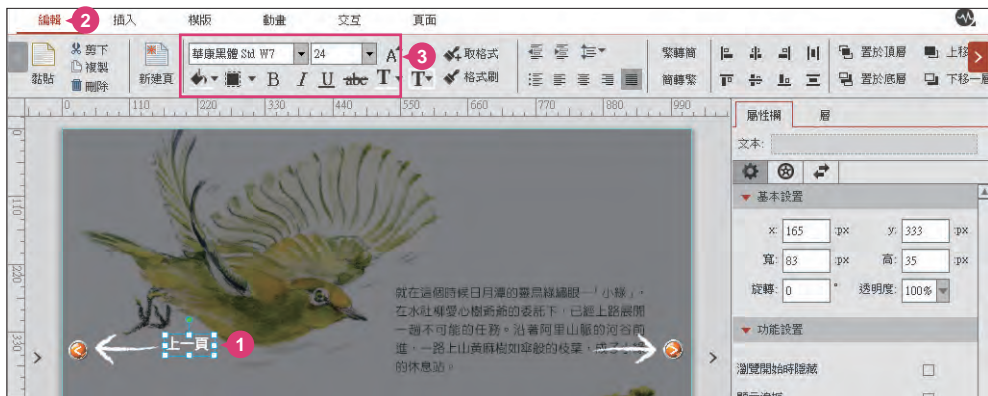
03 參考下圖，於 **資料庫** 窗格 \ **圖片** 資料夾中再拖曳三個箭頭圖示，並調整合適的位置、大小與角度。




04 於 **插入** 索引標籤選按 **文本** \ **橫排文本框**，出現文字框。




- 05 輸入「上一頁」文字，再將滑鼠指標移到文字框上呈  狀，按滑鼠左鍵不放拖曳至如圖位置擺放，再於 **編輯** 索引標籤設定字體、字體顏色與大小。



- 06 利用 **複製** 與 **黏貼** 功能建立另外三個文字框，並分別更換文字為「下一頁」、「**回目錄**」、「**故事朗讀**」文字，再將滑鼠指標移到文字框上呈  狀，按滑鼠左鍵不放拖曳如圖位置擺放。



- 07 最後再利用 **複製** 與 **黏貼** 功能建立一個文字框，並更換文字為「操作說明」。選取文字後，於 **編輯** 索引標籤設定字體與大小，避免文字被文字框檔住，再於 **屬性欄** 窗格  \ **基本設置** 項目中，設定 **寬：228 px**、**高：68 px** 與位置。



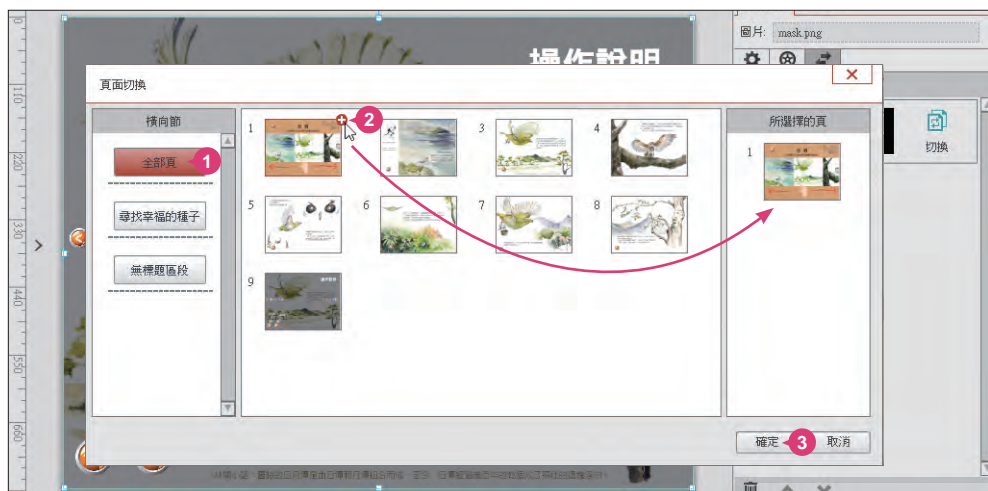
設定目錄說明鈕與說明頁交互行為

當 "說明頁" 元素佈置完成後，接下來要在 "目錄頁" 說明鈕上設定：選按說明鈕後，會切換到說明頁。

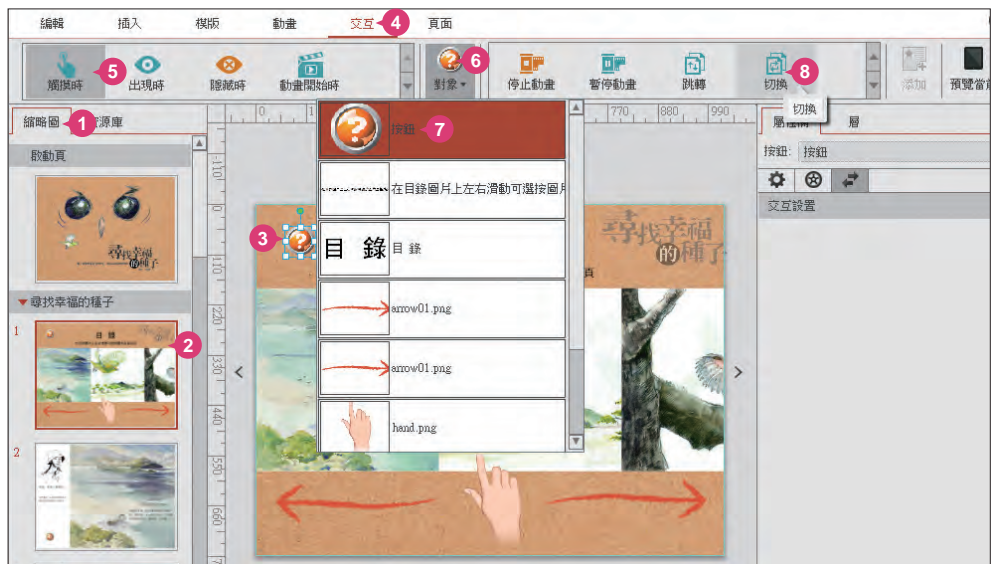
- 01** 選按 說明頁 節中黑色圖片，於 交互 索引標籤 事件 項目選按 觸摸時，對象選按 mask.png，動作 項目選按 切換。



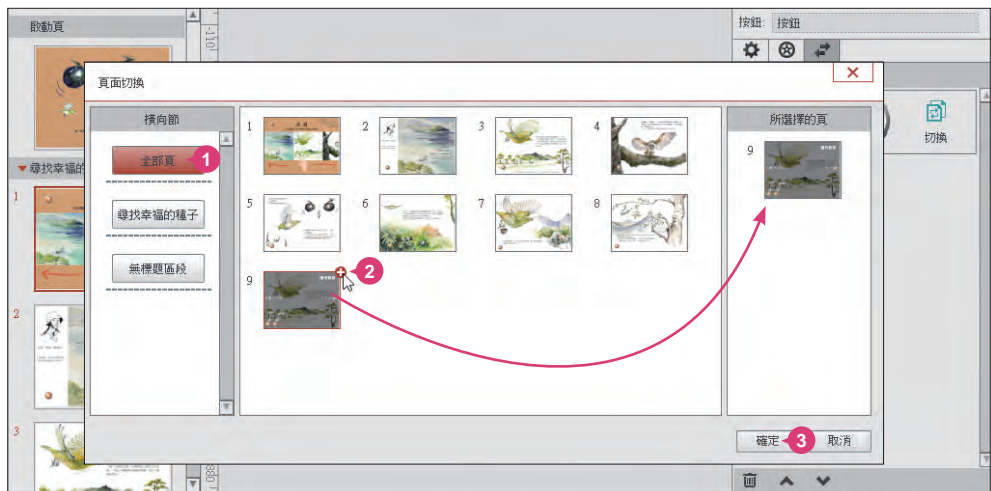
- 02** 於 頁面切換 對話方塊中選按 橫向節：全部頁，將滑鼠指標移至第一頁圖片右上角按 + 鈕，將第一頁增加為作用的頁面，按 確定 鈕建立交互行為。



- 03** 接下來要設定目錄頁說明鈕的交互行為，在 **縮略圖** 窗格 \ **尋找幸福的種子** 節中選按第 1 頁，選取左上角說明鈕，於 **交互** 索引標籤 **事件** 項目選按 **觸摸時**，**對象** 選按 **按鈕**，**動作** 項目選按 **切換**。



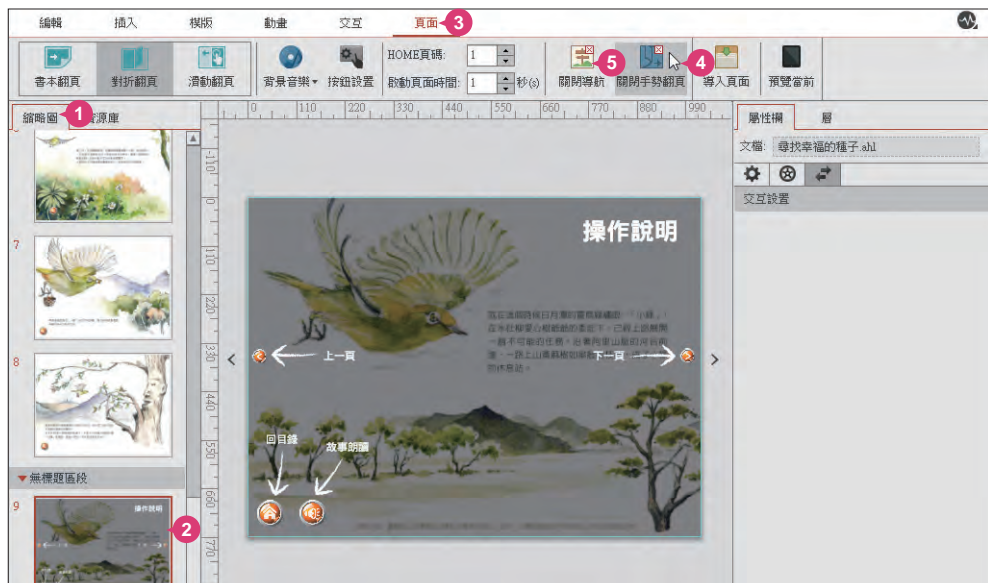
- 04** 於 **頁面切換** 對話方塊中按 **橫向節：全部頁**，將滑鼠指標移至第九頁圖片右上角按 **+** 鈕，將第九頁 (說明頁) 產生於 **所選擇的頁** 項目中，按 **確定** 鈕建立交互行為。



關閉說明頁導航

在此範例中，希望說明頁不要顯示導航按鈕，在此要關閉導航的設定。

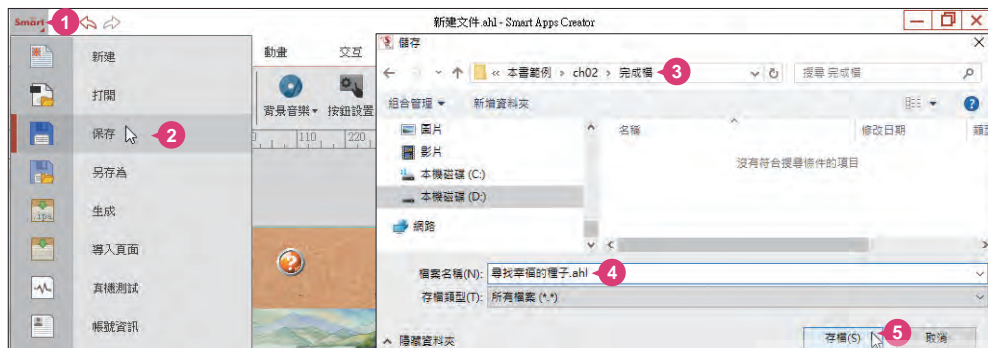
首先在 縮略圖 窗格 \ 說明頁 節中選按頁面後，於 頁面 索引標籤選按 關閉手勢翻頁 與 關閉導航 完成此範例的設計。



將繪本作品存檔

最後要將辛苦完成的作品進行儲存的動作。

於左上角選按 **Smart** \ 保存，在開啟對話方塊設定檔案儲存位置與檔案名稱，完成後按 存檔 鈕完成設定。

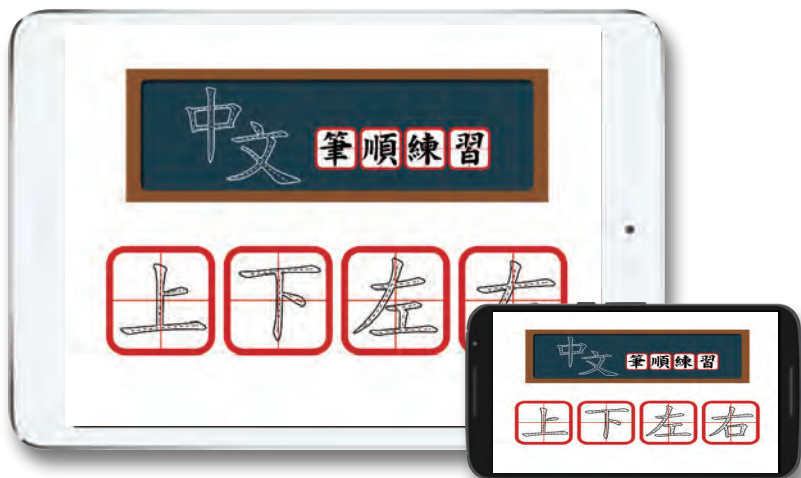


3.1

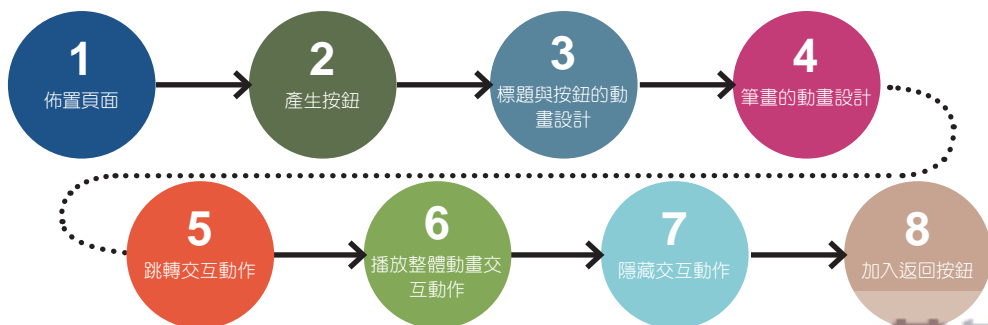
專案發想與規劃

在 "中文筆順練習" 的範例中，除了圖片、文字的基本佈置外，還有按鈕控制的加入、筆順動畫的呈現與互動效果的設定，為原本單調的中文學習增添趣味。

在資訊科技時代，定點、定時的傳統學習方式，已經逐漸轉變成利用網際網路、電腦、廣播、光碟、行動裝置...等數位媒體來達到學習目標。就連以前在課堂上跟著老師一筆一劃學習生字的動作，如今也可以透過這款 Smart Apps Creator 軟體，製作出生動的筆順教學 App，讓大家都可隨時隨地體驗中文學習樂趣。



這個範例以中文筆順為製作主題，從一開始的佈置頁面、插入按鈕，到後面的動畫及互動行為的運用，讓瀏覽者能在操作之中獲得相關的知識。以下即是這個範例的製作流程：



4.1

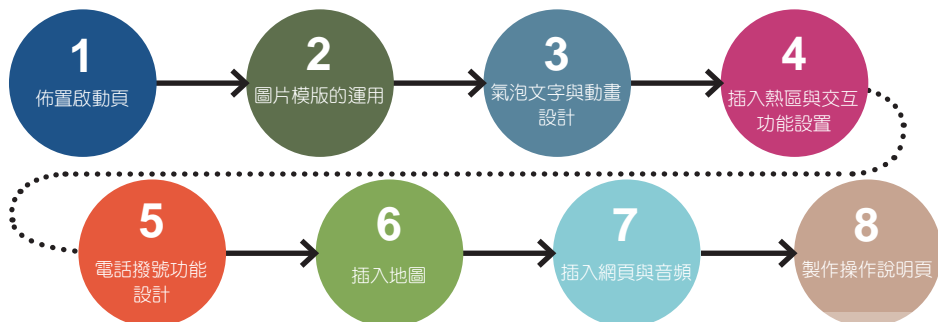
專案發想與規劃

在 "蘭嶼微旅行" 的範例中，結合了模版、氣泡文字、動畫、熱區、交互的設計，並插入地圖、網頁與音樂還有電話撥號的功能，透過客製化的 App 提供獨一無二、量身打造的導覽體驗。

有鑑於行動裝置的普及，越來越多深具在地特色的觀光景點、休閒農場、餐廳或住宿...等產業，突破傳統電子商務的行銷概念，結合 App 技術與科技導覽，讓使用者不僅可以藉由這樣的 App 服務找到相關的旅遊資訊，還可以藉此達到宣傳的目的。



這個範例以蘭嶼為製作主題，從一開始啟動頁的拼板舟圖片與音樂，到透過景點的選擇顯示介紹文字與圖片，另外可以瀏覽民宿地圖與撥打民宿業者的電話服務，還可以連結到外部網站，讓旅遊也可以變得更有深度！以下即是這個範例的製作流程：



5.1

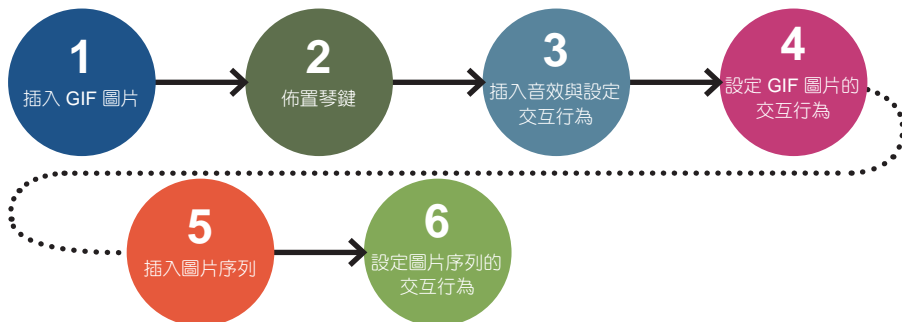
專案發想與規劃

鋼琴遊戲是最常見的音樂類型 App，透過熱區的交互行為控制 GIF 圖片及音效的播放，搭配上圖片序列的樂譜，就可以輕鬆完成互動式鋼琴 App。

音樂遊戲類型中，鋼琴項目是最多人會下載的 App 音樂遊戲，因為它操作簡單、又不複雜，所以在 App Store 和 Google Play 商店上都有不少此類型的項目，在本範例中將利用 Smart Apps Creator 軟體製作出質感超優的音樂 App 遊戲。



本範例著重在 GIF 圖片與圖片序列的應用，舉凡按琴鍵時的互動效果或是音效播放，還有遊戲過程中的樂譜動畫的控制，以交互行為設計出互動式的音樂 App。以下即是這個範例的製作流程：



6.1

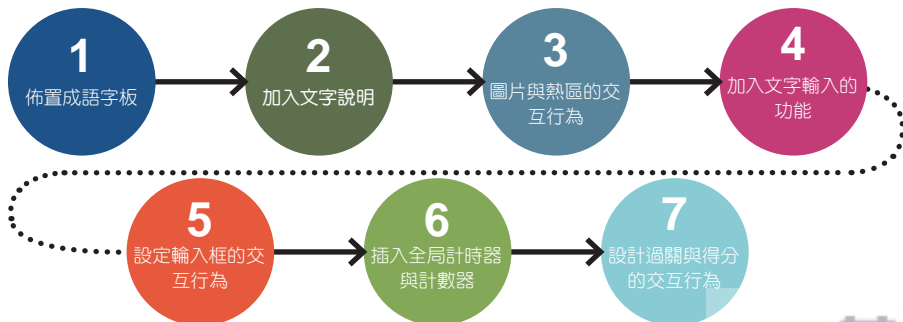
專案發想與規劃

在 "一字千金" 的範例中，除了圖片、文字的基本佈置外，還有隨手指移動回擲的功能，也加入了新功能 輸入框 的運用，讓遊戲的內容更加豐富有趣。

曾經有一段時間，不管在 App Store 或 Google Play 商店中，成語猜謎遊戲一直是熱門遊戲排行榜的前幾名，當時讓許多人為之瘋狂的遊戲。如今也可以透過這款 Smart Apps Creator 軟體，製作出簡單的猜成語遊戲 App，讓每個使用者可以重溫學習成語的樂趣，也能更加瞭解每個成語的含意與應用。



這個範例以猜成語單字為製作主題，從一開始的成語字板、成語內容解釋的文字，到後面的拖曳滑動跟熱區互動行為的運用，讓瀏覽者能在操作之中獲得相關的知識，以下即是這個範例的製作流程：



7.1

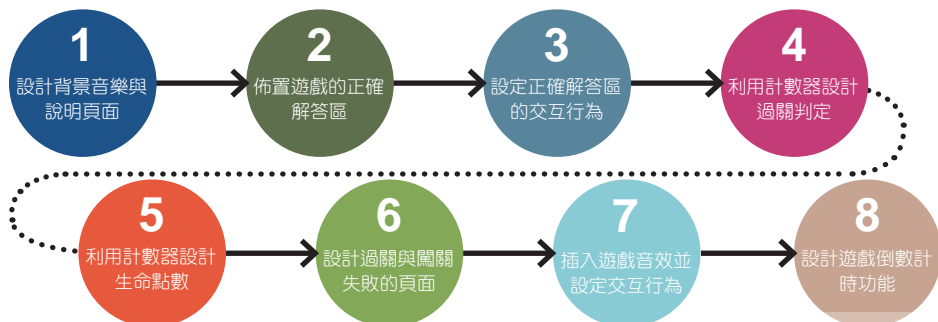
專案發想與規劃

"大家來找碴" 屬於一款考驗眼力的益智遊戲，在二張相同的圖片上找出不同的差異點，遊戲的設計雖然很簡單，可是卻是許多人無聊時拿來打發時間的小遊戲。

找到兩張圖片中細微的差異，挑戰您大腦及眼力的極限！"大家來找碴" 是一款經典的休閒遊戲，不管大人或小孩都很容易上手並愛不釋手，利用 Smart Apps Creator 軟體開發這樣的遊戲非難事！



本範例中著重在熱區與計數器的應用，利用計數器可以為遊戲設置類似生命值的功能，讓玩家可以更專心的尋找圖片中的差異。以下即是這個範例的製作流程：



8.1

專案發想與規劃

在“霧社血斑天牛”的範例中，將大量結合精緻照片、說明文字，並且配合 App 特有的互動與效果，為一般科展教案增添更多引人入勝的內容。

在製作科展教案的成果時，大部分的人都會利用簡報軟體進行整理，使用美工軟體來加強視覺，甚至利用影音剪輯的方式增添專案的豐富度。“霧社血斑天牛”是教育部資訊融入教育競賽的冠軍作品，原始資料是由南投縣埔里鎮宏仁國中李季篤老師所提供，其中利用 App 的特性結合文字、圖片、音樂、影片...等素材，並且在內容增添互動的趣味，對於科展的作品來說是大大加分。



在這個範例中將說明如何使用軟體的功能與技巧，快速將大量的資料化為作品的內容，並且輕鬆加入動畫及互動的效果，讓瀏覽者能在操作之中獲得相關的知識。以下即是這個範例的製作流程：



9.1

專案發想與規劃

利用 Smart Apps Creator 設計一份 HTML 5 專題，再將它上傳至免費網站空間與朋友分享，也可以為您的 App 設定推播訊息。

HTML 5 是目前最新的網頁技術，它整合了 HTML、CSS、JavaScript 三個部分，對於許多不熟悉網頁語言的使用者來說，它似乎是個很艱難的學習課程，但如今您可利用 Smart Apps Creator 來製作編輯 HTML 5 專題，不用學習艱難的網頁語言，輕輕鬆鬆就完成一個專題製作。



這個範例將以政府資料開放平臺為製作主題，從一開始插入資料列表並匯入開放資料，到完成後面的 HTML 5 文件生成及上傳至網路空間、訊息推播的運用，讓使用者能輕鬆架起屬於個人的 HTML 5 站台。以下即是這個範例的製作流程：

