

# Authorware動畫製作

資科系  
林偉川

## 認識移動圖示Motion Icon

1. **Motion移動圖示的屬性**
2. **Direct to point**
3. **Direct to line**
4. **Direct to Grid**
5. **Path to End**
6. **Path to Point**

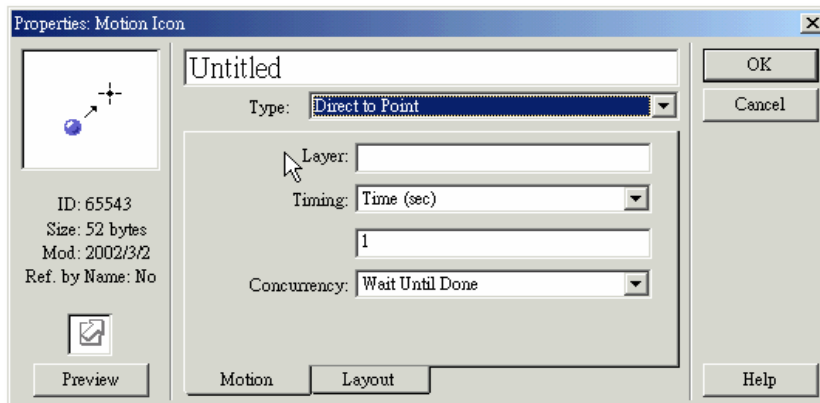
## Motion移動圖示的屬性

- 移動圖示的功能是將**Presentation**視窗中的物件從一個位置移動到另外一個位置。需要明白的是，它實際是對**流程圖**中的圖示物件在產生作用，一個**移動圖示**只能夠移動一個有內容的圖示中所有物件。如果是要移動一個單獨的物件，那麼這個物件一定是單獨地放在一個設計圖示中的。

3

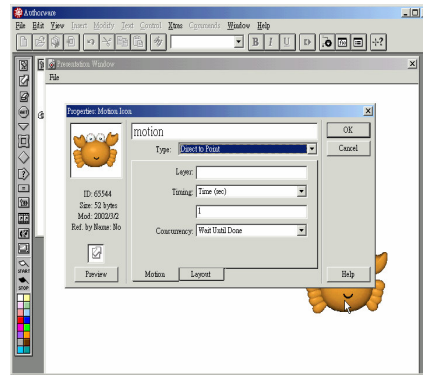
## Motion移動圖示的屬性

- 雙擊該**Motion**圖示，打開**Properties: Motion Icon**視窗。



## Direct to point

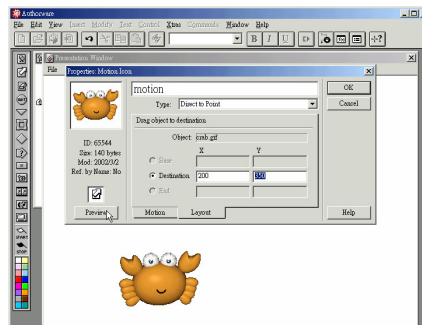
- 雙擊 **Motion** 圖示，開啟 **Properties** : **Motion Icon** 視窗。
- 選擇 **Type** 為 **Direct to Point**，然後移動滑鼠到 **Presentation** 視窗中按一下小螃蟹的圖案。



5

## Direct to point

- 如果要確定 **移動物件到達某個位置**，可以在 **Layout** 中設定移動的 **終點位置座標 Destination**。



6

## 練習 1

- 拖一display圖示到流程線，打開Presentation視窗，File/Import/選book1.jpg
- 拖一display圖示到流程線，打開Presentation視窗，File/Import/選pencil1.jpg，Windows/Inspector/Mode/Transparent
- 拖一motion圖示到流程線，將原設計視窗中的pencil1.jpg圖形移動到另一點(Direct to Point)
- Control/Restart

7

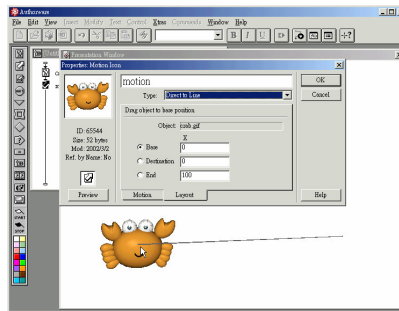
## Direct to line

- Direct to line 是將物件從目前位置移動到直線上指定位置的移動方式，我們可以隨時控制物件在移動直線上的座標位置。

8

## Direct to line

- **Presentation**視窗出現了一個小黑點，表示現在的圖像已經處於移動直線的開始位置上。用滑鼠按住小螃蟹拖移到目標位置，小黑點即與目標位置連成一條直線，也就是移動路徑。



9

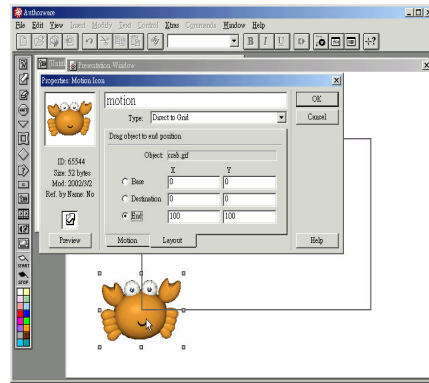
## Direct to Grid

- **Direct to Grid**是將物件移動到與其開始座標相對的二度空間指定位置的移動方式。這種方式可以使物件很準確地從**Presentation**視窗中的一個座標位置移動到另一個指定的座標位置。

10

## Direct to Grid

- 打開**Layout**標籤，選取**Base**項，在**Presentation**視窗中確定物件的位置；然後點選**End**項，將小螃蟹拖動到需要的位置，**Presentation**視窗中就可以看到一個矩形方框，代表物件的移動範圍。



11

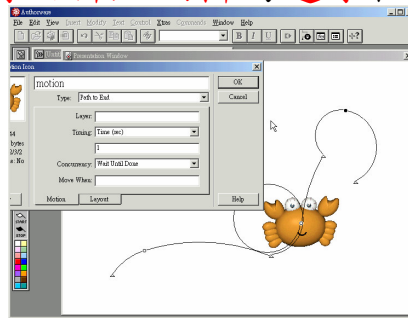
## Path to End

- **Path to End**是指為物件設定一條移動的路徑後，讓物件按照設定的路徑移動。

12

## Path to End

- 通過Motion屬性視窗，可以讓物件的移動路徑變得加圓滑：打開Motion屬性視窗，在小螃蟹的移動路徑上，雙擊三角標記▲，在▲變成黑色小圓點●後，兩端的直線都會變成一段圓滑的弧線。在Layout標籤中的Undo和Delete按鈕可以執行曲折點編輯的還原和刪除功能。



13

## Path to Point

- Path to Point與 Path to End移動方式很相似，也是在一端建立的路徑上的移動。不同的是，Path to Point可以指定物件在移動路徑上結束點的百分比位置。

14

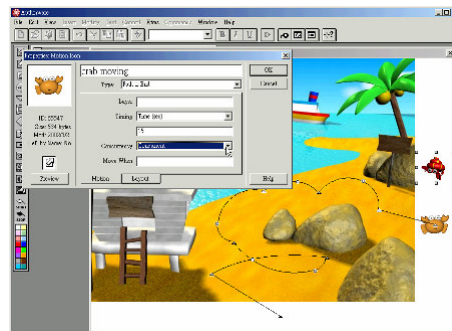
## 應用實例 螃蟹愛運動



15

## 建立影片動畫

- 雙擊該 Motion圖示，在打開的**Properties: Motion Icon**窗口中為**Display圖示Crab**建立一個**Path to End**的移動。

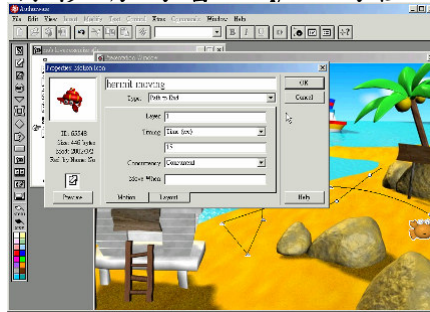


16



## 移動物件的層關係

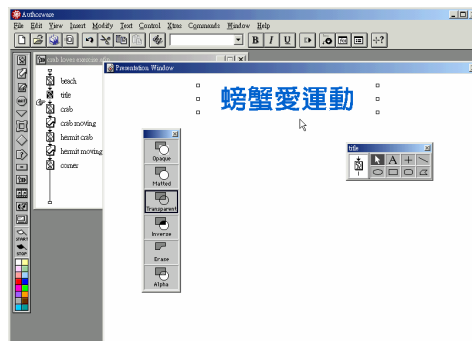
- 如同一個**Display**圖示中不同的元件一樣，**Motion**圖示確定的物件移動，在**Presentation**視窗中也有層的上下關係。
- 雙擊**Design**流程中**Motion**圖示**Hermit Moving**，打開**Hermit Crab**的移動屬性視窗，在**Motion**標籤中，將移動的層**Layer**的值設定為**1**。



17

## 添加影片標題

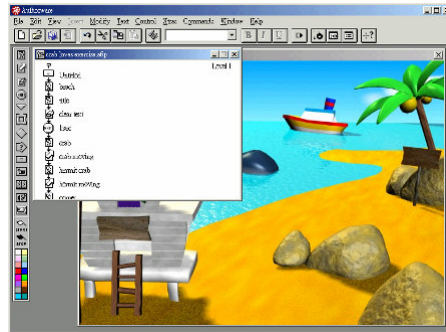
- 雙擊加入的 **Display**圖示**Title**，開啟**Presentation**視窗，在其中輸入影片的標題“**螃蟹愛運動**”，並設定好字型、大小及顏色。



18

## 對圖像的定位

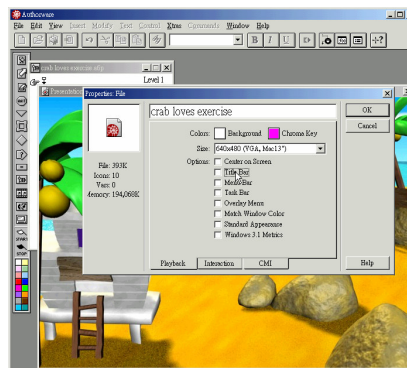
- 從圖示面板中拖入一個 **Calculation** 計算圖示到 **Design** 流程的頂端。



19

## 對圖像的定位

- 執行 **Modify>file>Properties** 命令，在檔案屬性視窗中取消 **Options** 中對 **Title Bar** 的選擇。



20