**合成教程及规范**

# 初识咿啦做书

咿啦做书是负责电子书开发中最重要的一个环节。将处理好的素材资源导入到此软件中，进行布局摆放、添加动画、添加交互方式、添加音效等。所见即所得操作方式和PC端预览功能使作者及时看到成品的样子。咿啦做书发布成品的文件只有咿啦看书能够解析使用。

# 如何安装软件

第一步：获取咿啦做书软件，名字是“SunFlowersBookMaker1.0.56.zip”；

第二步：文件进行本地解压，鼠标右键，选择“解压到当前文件夹”，如果无法解压请下载“2345好压”等

解压软件。

第三步：选择“SunflowersBookmaker.exe”双击打开，进行授权。首次打开软件会弹出更新软件的框，请点

击“是”进行更新。更新完毕后再次打开此软件会弹出许可检查，点击生成获得申请码，将申请码

发送公司相关负责人，然后会获得授权文件，点击导入授权文件将收到文件进行导入，即可授权成

功。（一台设备对应一个申请码，无法共用）

注意：建议使用WIN7以上的版本，如果软件无法正常打开，请安装Microsoft .NET Framework 4.0以上版本，如果安全卫士进行了拦截，请选择允许程序运行，此工具安全无毒。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **如何安装软件（配图）** | | | |
| 咿啦做书的压缩包（配图） | 解压后的文件（配图） | | |
| 首次打开软件会弹出更新版本框，点击“是”（配图） | | 弹出许可检查界面（配图） | 收到的授权文件（配图） |
| 导入授权文件后，授权成功。（配图） | | 授权成功后展示的咿啦做书界面（配图） | |
| Microsoft .NET Framework(配图) | | | |

# 功能操作介绍

咿啦做书是由软件标题栏、主菜单、便捷工具栏、页面/素材库、浮动工具、画布、综合属性栏。目前支持

PNG、jpg、MP3、MP4、帧动画文件的导入，请勿导入其他格式的文件资料。

**软件标题栏**：显示软件名字和当前文件所在的路径位置。

## 主菜单

**主菜单**：由文件、发布、帮助组成。

文件

点击弹出以下信息

新建电子书：创建一个新电子书工程文件。

打开电子书：打开电脑中已经保存的电子书工程文件。

保存电子书：保存当前打开状态的电子书工程文件。

另存为电子书：另存一份当前打开状态的电子书工程文件。

合并电子书：将电脑中另一本电子书的工程文件合并到当前打开状态的电子书工程文件中。

发布

点击弹出以下信息

预览当前页：本地预览当前制作的页面。

编译：进行数据解析（暂不使用）。

发布：制作好的电子书进行发布，供真机测试和成品导出。

导出工程：将当前打开状态的电子书进行整合导出，是零散的文件进行汇总成一个文件夹中，合

理正解放置。

导出工程（压缩）：将当前打开状态的电子书进行整合导出，压缩素材文件，使工程文件更加小

巧，便于运行流畅，导出时间较长（功能完善中暂不使用）。

发布大小计算：用于统计一下即将发布书的资料大小，文件小则便于用户快速下载。

发布选项：用来设置发布前的基础选项，（使用默认，请勿调动）。

咿啦上传：是将做好的电子书进行上传至服务器。

咿啦看书：用于预览整本图书（暂不使用）。

帮助点击弹出以下信息

查看帮助：查看软件的帮助文档（暂不使用）。

版本：显示当前的版本编号，请保持版本最新。

关于我们：了解公司产品信息（暂不使用）。

帧动画编辑器：可以PS、flash等软件导出的序列图制作成帧动画，工具可进行读取。

反馈提交：在工具的使用中发生报错、崩溃、优化建议都可以在这里进行反馈，请认真填写。

## 主工具栏

将常见的功能操作显示出来，方便作者进行操作使用。

新建书籍：创建一个新电子书工程文件。

打开书籍：打开电脑中已经保存的电子书工程文件。

保存书籍：保存当前打开状态的电子书工程文件。

添加页面：添加普通一页。

添加游戏：添加游戏一页，点开后需要选择添加填充游戏、拼图游戏、连线游戏、找不同游戏、

画板游戏、迷宫游戏、有序连线、复杂连线。

删除页面：删除当前选中的页面，会将此页及此页中的内容全部删掉，（不可逆转，慎重使用）。

导入切片：点开此选项将制作好的切片和帧动画选中点击确定，素材就会导入当前页中。

首页、上一页、下一页、末页、当前第几页：用于切换页面的便捷操作。

向前、向后：目前对切片位置移动的操作有记录功能（局限使用）

预览选项：用户切换预览的模拟样式，有Iphone2208、Iphone1334、Iphone1136、Ipad2048、Ipad1024、

Android

预览当前页：预览当前编辑状态的页面。

预览当前页之后：以当前页为开始预览之后的页面，便于多页查看。(不常使用)

预览本书：预览整本书，从第一页到最后一页，完整的模拟一本书。

显示当前页动画终点：主要用于切片中添加有平移动画、贝塞尔曲线动画等有位置变化的动画，

便于起点和终点位置摆放对照。

## 页面/素材库

位于软件的左边栏位置，展示当前电子书的页数及缩略图和便于调取素材的素材库。

页面下相关的内容

点击添加或修改听书默认图片：用于添加听书的默认图片（暂不使用）

状态页：正在编辑制作状态的页面会显示浅蓝色。

鼠标所放位置右键编辑：上移指当前页移动到上页前面；

下移指当前页移动到下页的下面；

上方插入页面指在当前页的上方插入新的页面（普通页和游戏页）；

下方插入页面指当前页的下方插入新的页面（普通页和游戏页）；

删除页面指删除当前页面和页面中的所有内容；

复制页面指完整复制出当前页面和页面中所有的内容。

素材库下相关的内容

本地：指当前状态为本地素材的预览模式

素材路径设置：有框可以显现常用路径，点击文件夹图标会以弹框的形式设定素材路径位置。

资源分类：全部指显示当前路径下所有资料可导入的工具的资料

图片指仅显示当前路径下可导入的jpg、png素材。

声音指仅显示当前路径下可导入的MP3素材。

帧动画指仅显示当前路径下可导入的帧动画素材。

视频指仅显示当前路径下可导入的MP4素材。

输入关键词搜索素材：可以在框中输入你想要搜索的素材的关键字，便于快速查找。

素材预览方式：列表形式指仅显示素材的名称和后缀名。

缩略图形式指显示素材的小图内容、名称和后缀名。

统计及翻页指当前路径下有可用素材数量，首页、上页、页数状态、下页、尾页

共作者操作翻页素材使用。

使用素材操作：鼠标右键弹出“添加切片（或音频、视频等）到画布”，点击后素材即可导入画

布中。或者也可采用双击鼠标左键也能快速导入。

## 浮动工具

作者可选择鼠标模式和创建透明切片模式。

鼠标模式：正常的鼠标操作功能。

创建透明切片模式：点击此功能后，画布中鼠标先点击起始位置，按住左键拖动可创建透明的切

片，透明切片多用于发音区域、遮挡区域。

## 画布

是作者制作电子书和用户观看的重要位置。

灰色区域：画布以外的区域，此区域用户是看不到的，多用于切片从场景外飞进场景内的动画展

示效果 。

半透明非安全区域：此区域类似“**[ ]”**的造型，此区域用户在不同的设备机型下可以看到，主要

是为适配各种机型设定的。内容以延伸画面为主，不能放置主要信息如文字和重要角色等。

安全区域：此区域是重要画面显示内容，在此区域的所有内容，不同机型的用户都能正常体

验。

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **咿啦做书总界面** | | | | | | | | |
| 咿啦做书界面 | | | | | | | | |
| 主菜单（配图1） | | | 主菜单（配图2） | | | 主菜单（配图3） | | |
| 主工具栏（配图） | | | | | | | | |
| 添加游戏页面的弹框 | | | | 添加切片的弹框 | | | | 设置预览模拟的设备选项列表 |
| 页面（配图） | | 素材库（配图） | | | 素材库-列表方式（配图） | | 素材库-缩略图方式  （配图） | |
| 创建透明切片模式 | 画布（配图） | | | | | | | |

## 综合属性栏

包含设置、动画、图层、游戏设置、导读精灵组成。熟练使用这些栏中的属性能高效便捷处理

电子书的各种效果。

设置：有书籍设置、页面设置、切片设置组成。

书籍设置—电子书名：当前书名字和保存的工程文件对应，以中文命名为主，请勿使用特殊符号

命名。（暂不操作）

书籍设置—前缀：默认下是“b1”，如果有修改请可使用“b2”、“b3”等。（暂不操作）

书籍设置—书籍模式：默认是勾选“玩书”。“听书”、“做书”、“看书”功能在开发中，不

做勾选，设置图标加特殊内容使用。（暂不操作）

页面设置—预览背景图：显示当前页的背景缩略图。

页面设置—选择图片：点击后可重新从电脑中选择背景图。

页面设置—导读精灵：为书中添加导读精灵。（暂不操作）

页面设置—背景声音：喇叭图标指灰色状态下表示未添加背景音，红色状态下表述添加有背景音，

并点击图标后可播放此音频。

选择声音指为当前页添加一个背景音，点击出弹框在本地电脑中选择确认。

删除声音指删除当前已经添加的背景音。

自动播放指未勾选状态下背景音可被用户的其他操作打断，勾选状态下用

户点击其他切片后，背景音音量降低（暂不操作）不要勾选自动

播放。

切片设置—命名：对切片的名称进行修改（暂不操作），点击文件夹图标在电脑中选择想要更

换的切片，确认即可替换，同时之前切片中动画交互以及声音等设置还会保留。

切片设置—坐标：显示切片的X值、Y值在画布中的位置。Z值表述图层的数值，切片与切片之间

遮挡关系，数值大的能够遮挡数值小。

切片设置—高度：指切片自身的高、宽，修改后会改变切片发布后初始大小，过渡操作可能会出

现切片拉伸严重，甚至不清晰的情况，一般在PS制作好后不在工具中再进行调

整。（暂不操作）

切片设置—角度：设定切片的初始显示角度，数值为-180°~ 180° 度。

切片设置—透明度：设定切片的初始显示透明度，数值0是全透明，255是不透明，中间的数值

为半透明。

切片设置—属性：勾选可拖拽后会显示“目标位置”X、Y值的数值表示当前切片的位置，点击“获

取当前位置”后切片就可以摆放此位置，常用于遮挡切片的，例如：给草丛设置

可拖拽后，当用户拖动草丛切片在其他位置是，就可以看到原来草丛位置下被遮

挡的物品，松开草丛切片后草丛切片恢复原状。

切片设置—类型：勾选粒子特效切片后会显示“触发方式”和“类型效果”，此状态下请勿给且

再添加动画和音效。

触发方式指根据设定的效果类型来选择点动、自动。

效果类型指选择的特效类型有火焰效果、烟花效果、太阳效果、星系效果、花

束效果、流星效果、漩涡效果、烟雾效果、下雪效果、下雨效果。

目前这些效果无法修改参数。（暂不使用）

动画：有添加动画、动画组、动画—通用、动画—详细、动画模块显示列表、动画预览组成。

添加动画：当切片添加有动画组时，点击添加动画会出现下拉菜单，选择动画模块类型即可为此

切片添加选择的动画。

删除组指此切片中存在多个组时，选中需要删除的动画组然后点击此按钮可进行删除

选中的组及组里的全部动画信息。

动画组—动画事件：点击关联动画选择需要进行关联的切片，小方框指勾选关联，小三角播放符

号指当即播放预览此切片动画效果。设置完毕后的逻辑是显示红色“关联动

画”表示，用户点击红色后还会让显示绿色被关联的切片同时播放动画。能

够解决切片之间的问题，例如：开关和灯泡建立关联动画，点击开关切片，

另一个房间的灯泡就会亮。注意：关联和被关联的切片必须都要添加动画，

被关联的切片设置的动画的触发方式为必须为点触。

动画组—组合类型：独立动画指当前切片的动画组中只有一个动画，默认勾选。

同步动画指当前切片的动画组中添加了两个动画，默认会从独立动画跳转至

同步动画，勾选后会使两个动画同时播放。注意如果添加了两个

有位置移动的动画，例如：平移动画和平移动画、平移动画和贝

塞尔曲线动画，是不能使用同步动画的。

顺序动画指当前切片的动画组中添加了两个动画，可以手动勾选顺序动画，

会使动画按照由上至下一次播放。例如：平移动画和平移动画，

会播放第一个平移动画，播放完毕后紧接着播放第二个动画。

循环动画指当前切片的动画组中添加的动画重复循环的播放，设置0是无

限循环，有数值的表示按照此次数循环播放完毕后结束。

动画—通用：触发方式指作者对切片中的动画模块可以进行自动、点触、滑动的设置。勾选自动

表示进入页面后切片就在播放设置自动部分的动画。

播放时间指当前选中的动画模块按照多长时间进行动画的播放，以秒为单位，0为

最小值，可设置小数点后一位。例如：0.1秒

动画—详细：是根据当前选中的动画模块显示对应参数。详细信息会在动画模块的讲解中描述。

动画模块显示列表：动画组指切片的动画组设定可以是多个的，一个动画组中可以包含多个动画

模块。动画组显示当前组中动画的总用时间。

动画模块指作者所添加的所有动画通用叫法，在表中显示有。

上移/下移图标：当鼠标放到动画模块上后会显示，可以对动画模

块上移和下移位置调整。会改变播放先后次序。

排序编号：数字的显示方式。编号从小到大优依次播放。

动画模块名称：显示当前的动画名字。目前有14种动画模块。

动画用时：仅用于查看了解此动画所用时间总和，不能编辑。

编辑：对于部分动画有此编辑功能 点击后可在画布上对此切片进

行相应的动画设置，完毕后右键鼠标保存编辑完成操作。

如果不编辑完成整个做书界面会呈现灰色，并且不能继续

往下进行，右击鼠标完成编辑后界面会恢复亮度，可继续

操作。

例如：平移动画、贝塞尔曲线动画、缩放动画、弹动动画、

圆周动画等必须要完成编辑。

删除：删除此动画模块

播放图标：播放此动画模块的动画效果，可以对单个动画进行便

捷预览。

动画预览组：自动预览指默认勾选，当作者点击动画模块时就会播放动画。

播放组指选中播放的动画组，点击后能播放动画组里的所有动画，如果此切片有

关联动画，则关联的切片也会播放动画。

停止指停止当前切片播放组的动画。

图层：显示切片之间的层级关系和层的操作

重置Z值：循环样式图标，是针对以前开发的书籍提供的整合功能（暂不使用）

删除切片：×状样式图标，对于下列选中的切片层可以进行删除，（暂时不可逆转，慎重使用）

切片层：眼睛图标指默认状态下切片是显示的，点击后可隐藏此切片，眼睛会显示斜杠状态。再

次点击恢复显示。常用于切片之间有相互遮挡，隐藏后便于被遮挡的切片进

行操作。注意：此功能仅基于工具上的便捷操作，不影响发布产品的属性。

名称指显示当前切片的名称。（不可操作）

Z值指显示当前切片的Z值。（不可操作）

锁定指默认状态下是开启，点击后锁定当前的切片，使其无法操作。常用于切片较多情

况下避免操作失误，将不需要操作的切片进行锁定。注意：此功能仅基于工具上

的便捷操作，不影响发布产品的属性。

游戏设置：当前页面是游戏页，则显示对应的游戏属性。详细信息会在游戏页操作的讲解中描述。

导读精灵：当前页面可以添加一个导读精灵，具备答题的功能，指定卡通形象。（暂不使用）

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **综合属性栏** | | | |
| 综合属性栏—设置（配图） | 综合属性栏—动画（配图） | 综合属性栏—图层（配图） | 综合属性栏—游戏设置（配图） |
| 综合属性栏—导读精灵（配图） | 勾选可拖拽（配图） | 添加动画（配图） | |
| 勾选粒子特效切片（配图） | 动画组-动画事件（配图1）  动画组-动画事件（配图2）  动画组-动画事件（配图3） | |

## 浮动工具栏

是当作者在画布中点击切片的时候右边会弹出浮动工具栏，方便对切片的编辑等处理。里面的

项目是切片名/关闭、编辑、声音、视频、动画组、动画模块选项、预览、坐标/角度。

切片名/关闭：鼠标选中切片后就会显示此切片的名称；右边的×型图标表示关闭。常在于作者不需

要编辑的时候进行关闭，需再次显示的时候再点击切片即可显示。

编辑：复制指复制当前切片，同时会复制切片所包含的动画，声音等属性部分。

粘贴指复制或剪切状态下的切片，进行粘贴，同时赋予新命名。

剪切指剪切当前切片，粘贴后不保留切片所包含的动画等属性部分。（功能待优化，暂不使用）

原始大小指切片在工具中进行高、宽的操作导致变形，点击此功能，会还原。

删除切片指删除此切片。

锁定切片指锁定当前切片使其无法操作，需要在解锁的时候可以在图层点击小锁图标开启或对

此切片鼠标右键弹出“解锁切片”即可再次编辑切片。

刷新指切片在本地中文件中被photoshop进行了编辑并保存，工具上若没有显示编辑后的效

果，点击后切片就是最新状态。

声音：喇叭图标指当前切片是没有音频内容。点击出弹框选中音频后选择确定，此时切片就会添加有

音频内容了。

播放声音指播放当前切片所加入的音频。

删除声音指删除当前切片所加入的音频。

视频：添加视频指点击后弹框选择MP4格式的视频文件即可添加进来。

编辑视频指可视频替换，（注意暂时不能删除视频，需删除切片）

播放视频指播放当前添加的视频。

动画组：动画组列表指当前选择的动画组，如果有多个则点击有下拉菜单可进行选择。并且所以添加

的动画模块都在此动画组里。

＋型图标指为当前切片添加动画组。（注意只有添加动画组后才能进行动画模块的添加）

动画组命名指可以修改默认动画组名，点击后就可以进行修改，再点击“确认修改”就可以

保存。例如：“动画组1”改为“滑落”但是一般不会使用。

删除动画组指删除当前状态下的动画组。

|  |  |
| --- | --- |
| **浮动工具栏** | |
| 点击切片的状态（配图） | 添加有音效和动画组（配图） |
| 点击添加视频的状态（配图） | 修改动画组命名（配图） |

## 动画（动画模块选项）

目前有14个动画模块，合理搭配使用会让动画效果出彩，参数设置非常方便。

（注意在添加动画模块前必须添加有动画组，否则无法添加）

平移动画指点击图标。在画布中出现编辑状态，红色点表示终止点， 绿色点表



示起始点（请勿移动起始点）移动红色标针到合适位置右击点 击“完成

编辑”。在动画—通用中显示吸附属性，是便于红色点的移动对准位置。

在动画—详细中显示默认勾选绝对位置，表示平移动画播放完毕后适中在

此位置。取消勾选后则每一次触发的平移动画都会按照一定方向和距离进

行移动。

旋转动画指点击图标。鼠标拖动锚点（小圆圈）到合适位置。（旋转是以中心



点为中心的顺时针旋转）。小圆圈移到哪个地方就是以那个地方为中心点

旋转。在动画-详细中调整旋转角度的数值，采用的是-360°~ 360° （负

值是逆时针旋转，正值是顺时针旋转），可点击旁边上下箭头进行角度

微调。绝对角度默认是不勾选状态，说明是相对角度。

色调动画指点击图标。切片会从一个颜色同动画的形式到另一个颜色。在动画—



详细中会显示起始颜色和终止颜色，点击下拉菜单可以进行颜色的选择。

缩放动画指点击图标。可以实现切片按照等比方式的放大和缩小动画。在画布中



出现编辑状态，可对切片进行大小调整，鼠标右键选择“完成编辑”，

在动画—详细中会显示起始比例和终止比例，可直接输入数值或者使用上

下箭头进行微调。调节幅度是0.01。

渐变动画指点击图标。可以制作出来透明和不透明之间的动画效果。在动画-详细



区调试透明度，在设置属性栏将切片本身透明度设置为0，将起始透明度

为0，终止透明度为255，如下图所示。如需循环渐变切片则需要创建两个

渐变动画，起始和终止透明度数值相反。

闪烁动画指点击图标。可以制作出闪现的动画效果。无动画—详细，在动画—通



用中可以调节闪烁次数。例如：播放时间为1秒，播放次数是3次，所呈

现的动画效果是，每一次闪烁间隔1秒，共闪烁三次。

帧动画指此切片是帧动画情况下则才能点击图标。无动画—详细，在动画—通用



中仅调节播放时间，表示此帧动画的总用时长。（注意此切片是帧动画文

件情况下要求必须添加帧动画属性，否则可能无法预览）

贝塞尔曲线动画指点击图标。可以制作出曲线运动的动画效果。在画布中出现编辑



状态，出现绿色起始点和控制杆，同时出现红色终止控制点和控制

杆，根据需要调节动画的曲线路径，然后右键完成编辑。无动画—

详细，在动画—通用中额外显示吸附半径，是便于红色终止点进行

对齐。

动态图片指点击图标。可以实现出点击一下变换一个切片的动画效果。在动画—



详细中显示有加载图片是可点击从电脑中导入资源切片素材；上移和下移

是调换切片之间位置的；删除是删除选中的切片；下方有切片缩略图和命

名，便于查看；喇叭图标是可以添加音效的。（注意动态图片中所使用的

切片要求尺寸必须是一致的）

弹动动画指点击图标。可以实现类似皮球的弹性动画效果。在动画—详细中显示



有坐标轴可以勾选X或Y单轴的弹动效果。弹动效果默认勾选（请勿操作）。

缩放比例默认X、Y轴是1值，可手动输入和使用上下箭头进行微调。

延迟动画指点击图标。可以实现切片的静止状态，灵活的使用结合其他动画模块能



制作出很多有节奏情感的动画效果。无动画—详细，在动画—通用中调节

播放时间就是相应的延迟动画时间。

单轴旋转动画指点击图标。在画布中出现编辑状态，建议直接鼠标右键点击完成



编辑，在动画—详细进行参数的编辑。可以实现类似翻转的效果。灵

活使用能制作出来特殊有趣的动画效果，多摸索多实践。在动画—详

细中有单轴缩放，模式是不勾选X或Y单轴的，需要做单轴旋转时可

进行勾选。X轴角度和Y轴角度可进行手动输入和调节上下箭头进行

微调，多进行预览使其符合动画效果。（调节范围是-360°~ 360°）

重置动画指点击图标。主要是针对发生位置变化的切片动画，在动画组结尾添加



此动画模块，可使播放完毕的动画恢复到原位。在动画—详细中显示有X

和Y轴数值，点击“获取重置位置”即可获得当前切片在画布的摆放位置。

圆周动画指点击图标。在画布中出现编辑状态，会显示运动的圆周路径。在动画



—详细中可进行运动角度输入或使用上下键进行微调（调节范围在0—

360°），圆周半径根据动画需要进行输入数值或使用上下键进行微调。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **动画（动画模块选项）** | | | |
| 平移动画（配图1） | 平移动画（配图2） | | 平移动画（配图3） |
| 旋转动画（配图1） | 旋转动画（配图2） | | |
| 色调动画（配图1） | 色调动画（配图2） | 原始切片状态（配图3）  色调动画播放后（配图4） | |
| 缩放动画（配图） | 渐变动画（配图） | 闪烁动画（配图） | |
| 帧动画（配图） | 贝塞尔曲线动画（配图1） | 贝塞尔曲线动画（配图2） | |
| 动态图片（配图） | 弹动动画（配图） | 延迟动画（配图） | |
| 单周旋转动画（配图） | 重置动画（配图） | 圆周动画  切片进入编辑状态（配图1）    圆周动画（配图2） | |

## 鼠标、键盘操作

1. 鼠标左键框选多个切片状态下会显示对齐功能，可以进行顶部对齐、底部对齐、水平居中对齐、左对齐、

右对齐、垂直居中对齐。

2、在画布中的切片可通过鼠标点击拖拽的方式进行位置摆放，也可通过键盘的方向键进行微调。

3、移动画布显示位置请在键盘中的同时按下Ctrl+方向键进行操作，便于查看和操作切片。

4、缩放画布显示请在键盘中长按Ctrl，同时使用鼠标滚轮进行缩放调节。

5、鼠标滚轮操作在光标位于画布位置，可上下移动画布。光标位于页面位置，可上下移动页面。

|  |  |
| --- | --- |
| **鼠标、键盘操作** | |
| 对齐多个切片鼠标左键框选（配图） | 切片位置移动微调（配图） |
| 移动画布Ctrl+方向键（配图） | 缩放画布Ctrl+鼠标滚轮（配图） |

1. **注意事项**
2. 工具保持最新状态，请勿删除软件中的任何文件，软件存放的文件夹不能使用特殊符号。
3. 素材一但导入工具中，禁止移动素材、更改素材命名和修改文件夹命名。
4. 咿啦做书不能识别的素材禁止导入，避免软件出现崩溃情况。
5. 导入切片的另一种方式是直接从文件夹中用鼠标拖拽至画布里，如果有拖拽的文件不是PNG有可能会导

致软件崩溃（已做拖入限制，目前无软件崩溃情况，但还需谨慎操作），如果拖拽的JPG不是2730\*1536

尺寸的是无法拖入背景的。建议不要直接拖拽图片到工具。

1. 无法预览1：当作者选择预览当前页、预览当前页之后、预览本书时弹出“导出页面背景图片出错”、“导

出页面背景音乐出错”、“切片导出出错”、“导出切片音乐出错”，说明工具无法找到对应

文件夹中的背景、切片和音频的文件。可能作者改动了这些素材的路径、命名，甚至素材被作

者删除。点击图层---在图层中会看到黄色的三角叹号，点击叹号能查看错误原因。（下面是解

决方法）

导出页面背景图片出错：查看设置—页面设置中的“选择图片”红色边线状态，点击重新选择

正确的背景图片JPG文件就可解决问题。

导出页面背景音乐出错：查看设置—页面设置中的“选择声音”红色边线状态，点击重新选择

正确的背景声音MP3文件就可解决问题。

切片导出出错：查看图层中会显示黄色三角形感叹号。点击后弹框“切片路径重新设置”，光

标移动到图片和音频图标位置可以查看到原始的路径，鼠标右键可以重新选择

正确的切片图片和音频。

2：当作者选择预览当前页、预览当前页之后、预览本书时，需要等待一分钟左右，切勿频繁点

击以免出错。点击若没有反应要查看是否已经打开有一个预览状态，关闭后再进行打开。

3、帧动画过大过多，会导致预览报错。帧动画的png文件12MB左右，使用PNG压缩软件，直

接将PNG拖到pngquant.exe上，稍等片刻压缩后的PNG就出来了，约是原来文件的四分之

一，然后再导入使用。

1. 不要同时打开多个咿啦做书软件。会引发软件缓慢、卡顿，可能出现两本书素材互串显示错误情况，也会

导致电脑运行内存不足，甚至软件闪退、崩溃等情况。

1. 动画模块在编辑状态下，不能点击页面，不能点击图层中的其他切片。
2. 电脑性能不足，帧动画过多的情况下，操作频率不宜过高，避免造成软件闪退、崩溃等情况。
3. 导出工程前要检查书中是否存在背景图片错误、切片错误、音频错误等问题，修复后再进行操作，修复方

法参考第五条“无法预览”。

10、添加音频后预览时没有声音。首先确认该切片是否被其他切片遮挡。如未遮挡，并且确定已添加上正确的

音频（指命名正确，无特殊符合、无空格；文件格式是MP3），并且在工具操作页面中可以听见音效。

若预览还是没有声音，进行导出工程操作。

11、选择导出工程的文件所存放的文件夹应规范命名，采用命名方式是由书名+时间+作者名+次数。举例“小

狗宝宝行为管理20160721张晓丹1次”。

12、咿啦做书的合成制作工作应根据剧本的设定进行制作。单人负责整书制作则允许在制作过中可以在剧本基

础上进行优化制作，是效果更加精彩。若分工协作应该严格按照剧本中所描述的效果进行制作，对剧本有

争议和建议的地方需要跟剧本制作人员进行协商沟通。

13、被关联的切片若设定初始为透明状态，为了不让其点读发音，请在此切片上方增加有动画的透明切片进行

遮挡，或者切片初始在场景以外，出发后再进入场景中。

14、咿啦做书进行更新前，要对制作的电子书进行备份，在制作过程中要注意保存，避免出现电脑死机、软件

崩溃、停电等意外情况。

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **注意事项** | | | | |
| 拖动素材至画布中（配图） | | | | 切勿移动修改路径和命名（配图） |
| 导出页面背景图片出错（配图） | | 导出页面背景音乐出错（配图） | | |
| 切片导出出错（配图） | | 导出切片音乐出错（配图） | | |
| 背景图片和背景音频出错提示（配图） | 切片和切片的音效出错提示及操作示意（配图） | | | |
| 帧动画PNG压缩软件（配图） | | | 导出工程的命名（配图） | |

# 审查标准

通过咿啦做书软件合成后的电子书，品质有一个基础标准要求，上线的书籍达到或超过此要求。要求作者在提交公司审核人员时前必须做好自审，同时列出真是表格，登记自己发现的问题，将自审的问题解决后提交公司审核人员工程文件和自审表格。

下列是自审的内容。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1.内容 | 文字内容 | 1. 文字内容原则上应严格按照图书原文予以呈现，未经公司脚本审核人员允许，不得私自增加或者删减文字内容； 2. 文字内容中，禁止出现与政治言论、敏感话题、暴力血腥、不良信息等或不利于儿童成长的相关内容； 3. 文字中禁止出现各种类型的书写错误，包括但不仅限于：汉字（错字、白字）、拼音（拼写错误、拼音漏字母、音调标注错误）、英文（大小写、印刷体与手写体等）、标点符号使用错误。（详见《汉语拼音书写规范》、《英文书写规范》、《汉字书写规范》）； 4. 文字中禁止出现各种排版错误，包括但不仅限于：段落开头没有空格、段落没有对齐、行间距不平均、字间距不整齐、字体不规范、字号大小不相一致、文字排版过于贴边等。（详见《文字排版规范》）； 5. 禁止出现标点符号使用错误，包括但不仅限于：中英文标点符号混用、或不以区分、标点符号、半个引号在句首等。（详见《标点符号使用规范》）； 6. 在选择字体的时候注意文字不能有锯齿边。 7. 文字内容要清晰显示，背景若太花的情况下，文字需要衬一个半透明的底。（详见剧本规范） | 《汉语拼音书写规范》  《英文书写规范》  《汉字书写规范》  《文字排版规范》  《标点符号使用规范》 |
| 图画内容 | 1. 禁止出现政治、暴力、血腥等不利于儿童成长的画面； 2. 配图内容必须与图书的文字内容有关联性，与文字描述相符合； 3. 配图内容的设计需符合常规常识的认知标准，不能出现非常识类、不方便儿童认知或理解的图片（绘本除外）； 4. 绘本书或带有明显故事情节的画面内容设计，必须遵照原书，保持画面的整体性和完整性，利于儿童的理解。   5、同套书籍的资源素材允许相互使用，不同出版社或套系的素材不允许相互使用，不得使用第三方素材 | 《国家出版物管理规范》 |
| 2.画面设计 | 文字画面 | 1. 字体选择符合儿童常规阅读习惯。一般使用楷体、宋体，若原书使用有特殊字体要与公司审核人员沟通，确定解决方案后进行处理；楷体不要使用ps自带的，ps自带楷体有锯齿边，建议用adoble楷体。（详见剧本规范） 2. 文字模块所处页面的位置合适。不得出现贴边，应保持1-2个文字的宽度； 3. 文字模块面积大小适中。对于文字较多的页面，使用类似字幕功能进行先后出现，避免导致遮挡过多画面内容和重要点触位置； 4. 文字的颜色设计上，不能与背景使用相同或相似颜色，以避免模糊不清导致重叠影响，不好识别。也可增加文字背景框进行展示，或者对文字颜色进行调整，常规调整是黑色或白色； 5. 文字上必须添加对应的文字音频，可根据内容需要添加交互动画。 |  |
| 图画方面 | 1. 整本书的设计画风应保持一致，没有突兀感，背景、切片素材不得出现穿帮、错位、不全、有锯齿不清晰。 2. 主要人物角色需前后一致，动作、表情与文字内容保持一致； 3. 图片设计时需要注意大小，不能挡到文字内容影响阅读；不能挡到其它图片，影响整体的认知或美观； 4. 尊重原书里面的内容，重要内容不得出现遗漏情况。 5. 检查是否有延伸画面排版不美观，延伸画面图画处理不美观，大量不合理的空白区域，内容全部过于聚集在中间，或者内容角色太靠下。 |  |
| 3.音频 | 整体 | 1. 音频的角色认定，需要与图书中的角色保持一致，男女老幼的角色声音，必须符合人物设定； 2. 音频品质不能有空音、破音、错音、嘶哑音、背景嘈杂音等； 3. 段落前后的空白音保留适当，不能太长或太短；音频结尾音不能突兀，不能出现音频结尾压字的现象。 4. 凡可以加音效的位置，最好都加上音效，增强趣味性；但需要结合图画添加合适的音效，使音效丰富不单一。 5. 整本书的音频音量高低需保持一致（必须进行统一的标准化）； 6. 翻页后，必须有音频；音频的内容必须全书保持统一规范（以本书的策划方案为标准） 7. 点触发声的位置、内容等的设计，必须严谨、合理；点击发声的区域一定要完整，不能出现一部分有声音，一部分没声音。 8. 查看是否有缺音、错音、少音。 9. 发音内容一定要符合角色内容、情绪和情节。符合人物或者动物的表情或者动作等。 |  |
| 3.音频 | 字发音 | 1. 文字对应的音频，音频必须与文字保持完全一致； 2. 凡故事类文字的音频，每一页结束后必须做不少于1秒的淡出效果，不能结束突兀； |  |
| 图发音 | 1.发音位置设计：  （1）主要人物角色必须发声；  （2）凡大面积角色需发声，非重要内容元素过多（一群），可以使用合声解决，合声分布合理符合场景内容需要；  （3）凡是有动效的都要添加音频。  （4）单一页面中，发音位置不得少于5处。  （5）音效响应区域应当准确，无过多面积，切片透明的区域不能过大。  （6）若发音区域过小，应增加区域，便于操作响应。  （7）角色发音区域必须完整。  2：发音内容设计  （1）角色发音内容应当简短符合儿童阅读，不能过于冗长。  （2）发音内容应该应根据故事情节设计但发音内容不能单一。例如（“好好玩啊！”“这里真好玩！”“太好玩了！”不能反复出现在一个画面中。）  （3）发音内容要符合角色现有的情绪。 |  |
| 4.动效 | | 1. 动效设计的逻辑正确，符合页面内容需要； 2. 一般同一页面中，自动和点动场景的运用要占总场景的90% 以上，点动动效占三分之一，自动动效占三分之二。 3. 动效设计中，凡主要人物角色的动作、行为、表情等，都必须添加动效（自动或点动），动效要求流畅； 4. 凡方便增加动效效果的最好都有动效；（比如：雨天/雪天/闪电/星星闪烁/月光/灯光/树叶摇晃/树叶飘落/云朵飘过/飞的动作/翅膀扇动/花朵开放/河水流动/游鱼等）； 5. 严禁动效切片互相压住，导致部分切片失灵，影响阅读； 6. 动效设计注意严禁穿帮、失效、动画单一、过于机械（摇头和摆臂太规律）； 7. Flash能制作出来细腻琐碎的动画效果，灵活使用，不能出现不流畅，卡顿感、穿帮。 8. 若角色说话要尽量让角色的嘴巴做动效。 9. 动效一定要符合常理（比如萤火虫白天出现，大白天亮路灯等） |  |
| 5.游戏 | | 1. 游戏步骤说明清晰，文字或语音说明 2. 游戏的操作必须流畅，不能卡顿，或停顿太长。 3. 游戏的设计必须符合逻辑，符合人体使用习惯。   凡游戏设计完成处，必须增加“胜利”动画效果。 |  |

注意：自审中可以参考

# 专业术语

书

工程

页

图像

动画

声音

1. 切片类别

/// <summary>

/// 标准切片

/// </summary>

Normal,

/// <summary>

/// 骨骼切片

/// </summary>

Bone,

/// <summary>

/// 帧切片

/// </summary>

Frame