

MagicInfo Author

Benutzerhandbuch

In MagicInfo gibt es 3 Produktgruppen: Author, Server und Player. Author wird verwendet, um Inhaltselemente zu erstellen und zu veröffentlichen, die in MagicInfo verwendet werden. Author unterstützt eine umfangreiche Palette an Bearbeitungselementen, damit Sie effektiv großartige Inhaltselemente erstellen können.

Inhalt

01 Bevor es losgeht

In diesem Handbuch verwendete Begriffe und Symbole.....	5
Tastenkombinationen.....	5
Menübefehle.....	5
In der Software verwendeter Text.....	5
Drag & Drop.....	5
Hauptmerkmale.....	6
Systemanforderungen.....	7
Einschränkungen.....	8
Installieren und Deinstallieren des Programms.....	10
Installieren.....	10
Deinstallieren.....	10

02 Verwenden der Werkzeuge

Erste Schritte bei der Inhaltsbearbeitung.....	11
Fenster Inhaltseinstellung.....	12
Verwenden des Inhaltsassistenten.....	13
Bildschirmgestaltung.....	14
Bildschirmkomponenten.....	14
Menüleiste.....	15
Funktionen.....	15
1. Datei (D).....	15
2. Bearbeiten (E).....	16
3. Seite (P).....	17
4. Entwerfen (D).....	18
5. Ansicht (A).....	20
6. Einstellungen (S).....	21
7. Hilfe (H).....	21
Symbolleiste.....	22
Aufbau der Symbolleiste.....	22
Symbolleiste Entwerfen.....	22
Symbolleiste Elemente.....	22
Symbolleiste Schrift.....	22
Anpassen von Symbolleisten.....	23
Verschieben einer Symbolleiste.....	24
Kontextmenü.....	25
Fensterkonfiguration.....	26
Fenster Datei.....	26
Fenster Elemente.....	27
Fenster Vorlagen.....	27
Fenster der Serverinhalte.....	28
Eigenschaften.....	29
Effekte.....	29
Ergänzen.....	30
Favoritenfenster.....	30
Fenster für Zeitstrahl.....	31
Fenster Seitenverlauf.....	32
Fenster der Stufe.....	32
Anpassen des Layouts.....	33
Ändern des Fensterlayouts.....	33

Abdocken.....	33
Andocken.....	33
Gruppieren von Fenstern.....	34
Ändern der Größe eines Fensters.....	34
Beispiel eines benutzerdefinierten Layouts.....	34
Verwenden des Fensters der Stufe.....	35
Hinzufügen eines Elements zum Fenster der Stufe.....	35
Vergrößern und Verkleinern des Fensters der Stufe.....	36
Lineal.....	37
Raster und Führungslinie.....	37
Elemente.....	38
Einfügen eines Elements.....	38
Umgang mit Elementen.....	39
Verschieben eines Elements.....	39
Ändern der Größe eines Elements.....	39
Drehen eines Elements.....	39
Umwandeln eines Elements.....	40
Zuschneiden eines Elements.....	40
Die Reihenfolge von Elementen.....	41
Auswählen mehrerer Elemente.....	42
Ausrichten von Elementen.....	43
Anpassen der Größe von Elementen.....	44
Gruppieren von Elementen.....	44
Wiederholen von Elementen.....	45
Abspielen eines Elements.....	45
Sperren eines Elements.....	46
Globalisieren eines Elements.....	47
Favoriten.....	47
Auswählen aller Elemente.....	48
Vorschau von Elementen.....	48
Elementeigenschaften.....	49
Schlüsseleigenschaften.....	49
Konfigurieren.....	49
Position.....	49
Wiedergabe.....	49
Anfangseffekt.....	50
Ausgangseffekt.....	51
Entwurfsoption.....	51
Erstellen einer Animation.....	52
Konfigurieren von Animationsabschnitten.....	52
Erstellen von Bildern mit veränderlichen Eigenschaften.....	53
Erstellen einer Animation mit Bewegungspfad.....	54
Verwenden des Zeitstrahls.....	55
Erstellen und Anpassen der Leisten im Fenster Zeitstrahl.....	55
Vergrößern.....	56
Verkleinern.....	56
Weitere Anpassungen des Fensters Zeitstrahl.....	56
Gleiche Startzeit (S).....	57
Gleiche Endzeit (E).....	57

Gleiche Dauer (D)	58
Nacheinander abspielen (Q)	58
Einrastfunktion für eine Leiste im Zeitstrahl	59
Verwenden von Schichten im Zeitstrahl	60
Verwenden des Fensters Seitenverlauf	61
Seiteneigenschaften	61
Konfigurieren	61
Hintergrund	61
Wiedergabe	61
Anfangseffekt	62
Verwalten von Seiten	63
Einfügen einer neuen Seite	63
Löschen einer Seite	63
Kopieren/Ausschneiden/Einfügen einer Seite	63
Seite kopieren	63
Seite ausschneiden	63
Seite einfügen	64
Auswählen einer Seite	64
Verschieben einer Seite	64
Exportieren einer Seite	65
Importieren einer Seite	65
Vorschau	65
Vorschau einer ausgewählten Seite anzeigen	65
Vorschau aus gewählter Seite	65
Verwenden von Vorlagen	66
Registrieren einer Vorlage	66
Importieren einer Vorlage	67
Toneffekte	68
Einfügen von Ton	68
Einfügen von Hintergrundmusik	68
Einfügen von Tonelementen	68
Verwenden des Fensters Ergänzen	70
Das Layout des Fensters Ergänzen	70
Anhängen einer Datei oder eines Unterordners an ein Element	71
Effekte	72
Effekttypen	72
Anwenden eines Effekts	73
Anwenden eines Effekts auf ein Element	73
Anwenden eines Effekts auf eine Seite	74
Löschen eines Effekts	75
Konfigurieren der Elementeigenschaften	75
Vorschau eines Effekts anzeigen	76
Beispiele für das Anwenden von Effekten	77
Anwenden eines Effekts auf ein Element	77
Anwenden eines Effekts auf eine Seite	77
Ereignis	78
Ereignis-Typen	78
Grundereignisse	78
Zusätzliche Ereignisse, die durch Hinzufügen von Elementen erstellt werden	78
Anwenden eines Ereignisskripts	79
Skripteditor	79
Skripteditor Bildschirmlayout	79
Verwenden von Skripteditor	80
Skriptassistent	82
Verwenden des Skriptassistenten	82
Konfigurieren der Optionen	84
Entwerfen	84
Server	85
Skript	85
Protokoll	86

Inhalt veröffentlichen	87
Veröffentlichen von Inhalten	87
Veröffentlichen auf einem lokalen Datenträger	87
Veröffentlichen auf einem lokalen Festplattenlaufwerk	87
Veröffentlichen auf einem MagicInfo Server	88

03 Verwenden von Eigenschaften

Über Elementeigenschaften	89
Elementeigenschaften	89
Widget	89
Analoguhr	89
Beispiele für die Verwendung von Eigenschaften	90
Digitaluhr	91
Beispiele für die Verwendung von Eigenschaften	92
Stündliche Vorhersage	92
Beispiele für die Verwendung von Eigenschaften	93
Heutige Vorhersage	94
Beispiele für die Verwendung von Eigenschaften	94
Vorhersage für die nächsten 7 Tage	95
Beispiele für die Verwendung von Eigenschaften	95
Multimedia	96
Kamera	96
Flash	96
Bild	97
Beispiele für die Verwendung von Eigenschaften	99
Medien-Show	99
Eingangsquelle	100
Ton	101
Text	102
Verwenden von Textelementen	104
Benutzerdefinierte Schriftart-Dateien hinzufügen	104
Beispiele für die Verwendung von Eigenschaften	105
Video	106
Form	108
Allgemeine Eigenschaften	108
Umwandeln eines Form-Elements	110
Beispiele für die Verwendung von Eigenschaften	110
Sonstiges	118
Firefox	118
Office	118
PDF	119
RSS	119
Beispiele für die Verwendung von Eigenschaften	122
Web	124
Datenmodul	125
DataLink-Anzeige	126
Ereignisauslöser	127
Timer	127
Sticker	128
Bildsticker verwenden	128
Beispiele für die Verwendung von Bildstickern	128
Textsticker verwenden	128

04 Lernprogramm für die Erstellung von Inhalten

Beispiel einer Animation	130
Ein Kreis, dessen Eigenschaften sich ändern.....	130
Verschieben des Elements	
(Bewegungspfad einstellen).....	132
Ändern von Eigenschaften und Verschieben von	
Elementen.....	134
Erstellen von Inhalten	137
(SCHRITT 1) Beginnen Sie mit der Erstellung eines	
Inhaltselements.....	137
(SCHRITT 2) Passen Sie das Layout an	138
(SCHRITT 3) Fügen Sie Elemente hinzu	138
(SCHRITT 4) Konfigurieren Sie die Eigenschaften	
des Elements	139
(SCHRITT 5) Ordnen Sie Elemente an.....	139
(SCHRITT 6) Ereignisse festlegen.....	140
(SCHRITT 7) Fügen Sie eine neue Seite ein.....	140
(SCHRITT 8) Veröffentlichen Sie das	
Inhaltselement	140
Schritte zum Erstellen von DataLink-Inhalt	141
DataLink-Vorlage verwenden.....	141
(SCHRITT 1) Eine Vorlage erstellen.....	141
(SCHRITT 2) Elemente hinzufügen	142
(SCHRITT 3) DataLink konfigurieren	142
(SCHRITT 4) DataLink-Bedingung konfigurieren	143
Eigenschaften allgemeiner Elemente.....	143
Seiteneigenschaften	143
(SCHRITT 5) Inhalt veröffentlichen	144
Datenmodul verwenden.....	145
(SCHRITT 1) Inhalt erstellen.....	145
(SCHRITT 2) Elemente hinzufügen	145
(SCHRITT 3) Datenmodul aktivieren	146
(SCHRITT 4) Datenmodul-Elemente hinzufügen....	146
(SCHRITT 5) Datenmodul-Eigenschaften	
konfigurieren	147
Datenbankeinstellungen	147
Tabelle.....	147
(SCHRITT 6) Datenmodul-Informationen für	
Elemente konfigurieren	148
Datenquelle	148
(SCHRITT 7) Inhalt senden	148
Systemkonfiguration für Livestreaming.....	149
Der Livestreaming-Mechanismus.....	149
Erforderliche Geräte für Livestreaming	150
Der Livestreaming-Prozess	150
Wiedergabe von Streamingdateien auf einem	
MagicInfo Player.....	150

05 Leitfaden zur Skripterstellung

Leitfaden zur Skripterstellung	152
Wichtige Konzepte bei Scripting	152
Variablen.....	153
Beispiel für die Verwendung von Variablen	153
Skript1	153
Skript2	153
Gültigkeitsbereich von Variablen	153
Globale Variablen	153
Lokale Variablen.....	154
Variablenamen	154

Beispiele für gültige Variablenamen:.....	154
Beispiele für ungültige Variablenamen:.....	154
Reservierte Wörter	154
Typ.....	154
Number	155
String.....	155
Boolean	155
Parameter.....	155
Parameterattribute	155
Operatoren	156
Arithmetische Operatoren.....	156
Vergleichsoperator	156
Verkettungsoperatoren	156
Zuweisungsoperatoren	157
Logische Operatoren	157
Operatorpriorität	157
Die Skriptsyntax	158
Bedingte Anweisung (<i>If...Then...else</i>).....	158
Schleifenanweisung (<i>For...Next</i>)	159
Funktionen.....	160
Skriptfunktionen für das Objekt Contents.....	160
Skriptfunktionen für das Objekt Page.....	161
Skriptfunktionen für das Objekt Element.....	162
Skripte für das Objekt Common.....	163
Skripte für das Objekt System Utility	163
Skripte für die Ereignisinformation (EventInfo)	163
Skripte für das Objekt Element	164
RSS	164
Wetter	164
Text	165
Bild	165
Ton	166
Video	166
Kamera.....	167
Diagramm.....	167
Flash.....	167
Anwendungsbeispiele für Skripte.....	168
(Beispiel 1) Sich bewegender Ball	168
(Beispiel 2) Erstellen eines Fotoalbums vom	
Schaltflächentyp.....	173
(Beispiel 3) Erstellen von Wetterdaten.....	177
(Beispiel 4) Erstellen eines Kalenders	184

06 Open Source Announcement

OpenSSL License.....	187
Apache License, Version 2.0	188

Bevor es losgeht

In diesem Handbuch verwendete Begriffe und Symbole

In diesem Handbuch wird MagicInfo unter Verwendung der folgenden einfachen Begriffe und Symbole beschrieben.

Tastenkombinationen

Tastenkombinationen werden wie im folgenden Beispiel dargestellt:

Drücken Sie Strg+V.

→ D. h., Sie müssen die Taste "V" drücken, während Sie die Taste Strg gedrückt halten.

Menübefehle

Menübefehle werden wie im folgenden Beispiel dargestellt:

Klicken Sie auf der Menüleiste auf Datei > Neuer Inhalt.

→ Das heißt, Sie müssen <Neuer Inhalt> aus dem Menü <Datei> auf der Menüleiste auswählen.

In der Software verwendeter Text

Die Beispieltexthe werden kursiv dargestellt (s. folgendes Beispiel):

Fügen Sie ein Textelement hinzu, und geben Sie "*MagicInfo Author*" als Inhalt ein.

→ Das heißt, Sie geben MagicInfo Author in das Textelement ein.

Drag & Drop

„Drag & Drop“ ist ein üblicher IT-Begriff, der das Ziehen und Ablegen eines Symbols oder Objekts von einer Bildschirmposition zu einer anderen bezeichnet. Um ein Symbol oder Objekt zu ziehen und abzulegen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf ein Symbol oder Objekt, verschieben es bei gedrückter Maustaste und lassen die Maustaste an der neuen Position los.

Terminologie

- Tastenkombination

Hiermit wird eine Tastenkombination bezeichnet.

Hauptmerkmale

Author ist ein Tool, mit dem Sie durch Anordnen verschiedener Elemente effektive Präsentationen und interaktive Inhalte erstellen können. Inhaltselemente werden über den Server verwaltet und integriert, und können daher mühelos verwendet, gesucht und veröffentlicht werden.

Verschiedene Anzeigeeoptionen

- Standardauflösung und benutzerdefinierte Auflösung
- Max. Auflösung: 5000 x 5000
- Originalgröße/An Bildschirm anpassen/Seitenverhältnis sperren

Entwürfe mit Elementen

- Der Bildschirm wird in mehrere Elemente aufgeteilt.
- Elemente können in der Größe verändert, gedreht oder ausgerichtet werden.
- Unterschiedliche Elemente werden unterstützt (Form, Flash, Bilder, Eingangsquelle, Office, Ton, Text, Video, Web usw.).

Eine einfache und bequeme Bearbeitungsumgebung

- Unterstützt die Funktionen <Rückgängig> und <Wiederholen>.
- Unterstützt Drag & Drop.
- Verwendet Inhaltselemente über Vorlagen wieder.
- Ermöglicht über die Vergrößerungs-/Verkleinerungsfunktion eine detailgenaue Bearbeitung (10 bis 200 %).

Entwürfe mit Schichten

- Unterstützt überlappende Schichten, in denen Elemente gruppiert werden können.

Verwenden eines Zeitstrahls

- Ermöglicht durch Verwendung eines Zeitstrahls intuitive Planung von Inhalten.
- Regelt die Abspieldauer eines Elements bis auf eine Hundertstelsekunde genau.

Präsentationen mit Seiten

- Unterstützt Präsentationen mit mehreren Seiten.
- Vorschau pro Seite.
- Einer Seite kann ein Hintergrundbild hinzugefügt werden, welches an den Bildschirm angepasst, in Originalgröße, hintereinander oder mit einem gesperrten Seitenverhältnis angezeigt wird.
- Mit Seiten kann interaktiver Inhalt erstellt werden.

Vorschaufunktion

- Vorschau pro Seite.
- Eine Vorschau kann ab einer ausgewählten Seite gestartet werden.

Wiederverwenden von Inhalten

- Unterstützt ClipArt-Mediendateien.
- Inhalte können mit Vorlagen entworfen werden.
- Erstellte Seiten können als Vorlagen registriert werden.

Verschiedene Effekte

- Auswahl zwischen verschiedenen Effekten wie Alpha, Push, Reveal und Fade.
- Unterstützt Übergangseffekte zwischen Seiten.

Interaktiver Inhalt

- Ereignisse können über Inhaltselemente, Seiten oder Elemente gesteuert werden.
- Unterstützt ein Programmiermodell für jedes Element.
- Unterstützt die Programmierung mit VBScript.
- Unterstützt mehrere Verarbeitungsarten (zwischen Seiten wechseln, Elementeigenschaften ändern usw.) befehlsgesteuert, z. B. per Fingereingabe.

Veröffentlichen auf verschiedenen Medientypen

- Inhalte können auf einem Content Management Server, USB-Speichermedium oder externen Laufwerk veröffentlicht werden.

Kompatibilität

- Mit MagicInfo Pro erstellte Inhalte können in das MagicInfo Author-Format konvertiert werden.
- Mit MagicInfo Advanced Edition Author erstellte Inhalte können in das MagicInfo Author-Format konvertiert werden.

Systemanforderungen

Hardware

CPU: Dual Core 2,5 GHz oder schneller
Arbeitsspeicher: 2GB oder größer
Festplattenspeicher: 50GB oder größer

Software

Internet Explorer 6.0 oder höher und DirectX

System

Windows-Plattformen
Windows (2000/2003/XP/Vista/7/10)

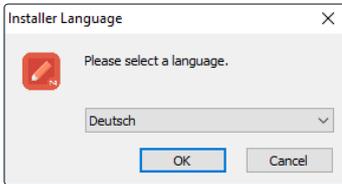
Einschränkungen

- Die maximale Auflösung beträgt 5000 x 5000. Durch Verringerung der Anzahl der horizontalen Pixel können Sie die Anzahl der vertikalen Pixel nicht erhöhen (und umgekehrt).
- Welche Elemente und Funktionen angewendet werden können, hängt vom Player-Typ ab, der bei der Inhaltserstellung ausgewählt wurde.
- Die Funktion Eingangsquelle ist eingeschränkt, wenn Sie bei der Erstellung von Inhalt für die Bildschirmausrichtung das Hochformat verwenden.
- Die maximale Seitenanzahl, die Sie zu einem Inhaltselement hinzufügen können, hängt von der Speicherkapazität des PCs ab.
- Beim Kopieren und Einfügen von Seiten sinkt die Verarbeitungsgeschwindigkeit, wenn mehrere Seiten ausgewählt werden und/oder sich auf einer Seite viele Elemente befinden.
- Die maximale Anzahl von Elementen, die Sie zu einer Seite hinzufügen können, hängt von der Speicherkapazität des PCs ab.
- Beim Kopieren und Einfügen von Elementen sinkt die Verarbeitungsgeschwindigkeit, wenn viele Elemente ausgewählt sind.
- Nur Visual Basic Script wird unterstützt.
- VBScript ist eine Interpretersprache, und die meisten Fehler können nur erkannt werden, wenn VBScript ausgeführt wird. Fehler, die auftauchen, wenn VBScript ausgeführt wird, können nur in einer Vorschau erkannt werden. Wenn eine Funktion registriert ist, werden nur grundlegende Syntaxfehler erkannt.
- Bei einer Inhaltsvorschau sinkt die Verarbeitungsgeschwindigkeit, wenn mehrere Seiten ausgewählt werden und/oder sich auf einer Seite viele Elemente befinden.
- MagicInfo unterstützt die Wiedergabefunktion nur, wenn Dateien vollständig heruntergeladen wurden.
- Wenn Sie ein Inhaltselement aus MagicInfo Pro in MagicInfo verwenden, gibt es geringe Änderungen in den Funktionen:
 - * Die Option <Originalgröße> kann nicht auf ein <Flash>-Element angewendet werden.
 - * Die Eigenschaften <Rahmen> und <Offset> können nicht auf ein <Web>-Element angewendet werden.
 - * Das Intervall für die Eigenschaft "Aktualisieren" wird auf die nächste Minute aufgerundet (aus 35 Sekunden wird z. B. eine Minute).
 - * Jeder Effekt wird durch einen ähnlichen Effekt ersetzt, da in <MagicInfo> andere Effekte als in <MagicInfo Pro> verwendet werden.
- Um Elemente aus <Firefox> verwenden zu können, muss <Firefox> auf dem PC installiert sein. Um eine Webseite öffnen zu können, muss eine Internetverbindung vorliegen.
- Um Elemente aus <Office> verwenden zu können, muss der für das Dateiformat (Word, Excel und/oder PowerPoint) passende Viewer installiert sein.
- Um für <PDF>-Elemente eine Vorschau zu erstellen, muss ein PDF-Viewer installiert sein.
- Um <Web>-Elemente verwenden zu können, muss Internet Explorer installiert sein.

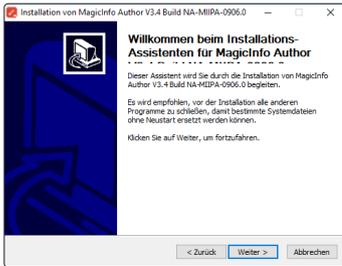
- Um im <Fenster der Stufe> oder im Fenster <Seitenverlauf> <Flash>-Elemente in einer Miniaturansicht anzuzeigen oder eine Vorschau zu erstellen, muss der für die Flash-Datei passende Flash-Player installiert sein.
- Um im <Fenster der Stufe> oder im Fenster <Seitenverlauf> <Video>-Elemente in einer Miniaturansicht anzuzeigen oder eine Vorschau zu erstellen, muss der für die Videodatei passende Codec installiert sein.
- Die <Office>-Elemente Excel und Word werden im Vollbildmodus und nicht im Elementrahmen angezeigt.
- <Web>-, <Office>-, <PDF>- und <Flash>-Elemente sind (wenn Fenstermodus auf WAHR festgelegt ist) fensterbasiert. Daher werden sie auf dem Bildschirm immer im Vordergrund angezeigt, selbst wenn ihre Priorität oder Schicht niedriger als bei anderen Elementen ist. Ein höher priorisiertes fensterbasiertes Element wird jedoch vor einem niedriger priorisierten fensterbasierten Element angezeigt.

Installieren und Deinstallieren des Programms

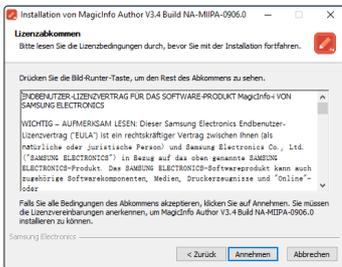
Installieren



Führen Sie die Installationsdatei des Programms aus, um die Installation von MagicInfo Author zu starten. Geben Sie die Installationsprache an.

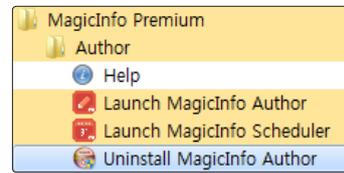


Klicken Sie auf Weiter, um den Installations-Assistenten zu starten.

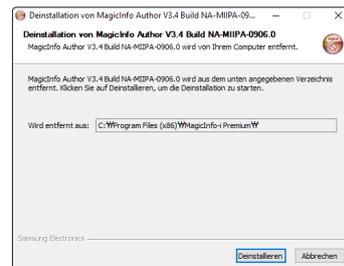


Akzeptieren Sie die Nutzungsbedingungen, und installieren Sie anschließend das Programm mithilfe der eingeblendeten Anweisungen.

Deinstallieren



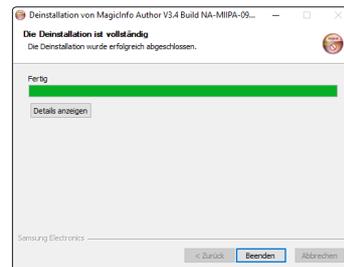
Klicken Sie auf Start - Alle Programme - MagicInfo Premium - Author - Uninstall MagicInfo Author, um die Deinstallation des Programms zu starten.



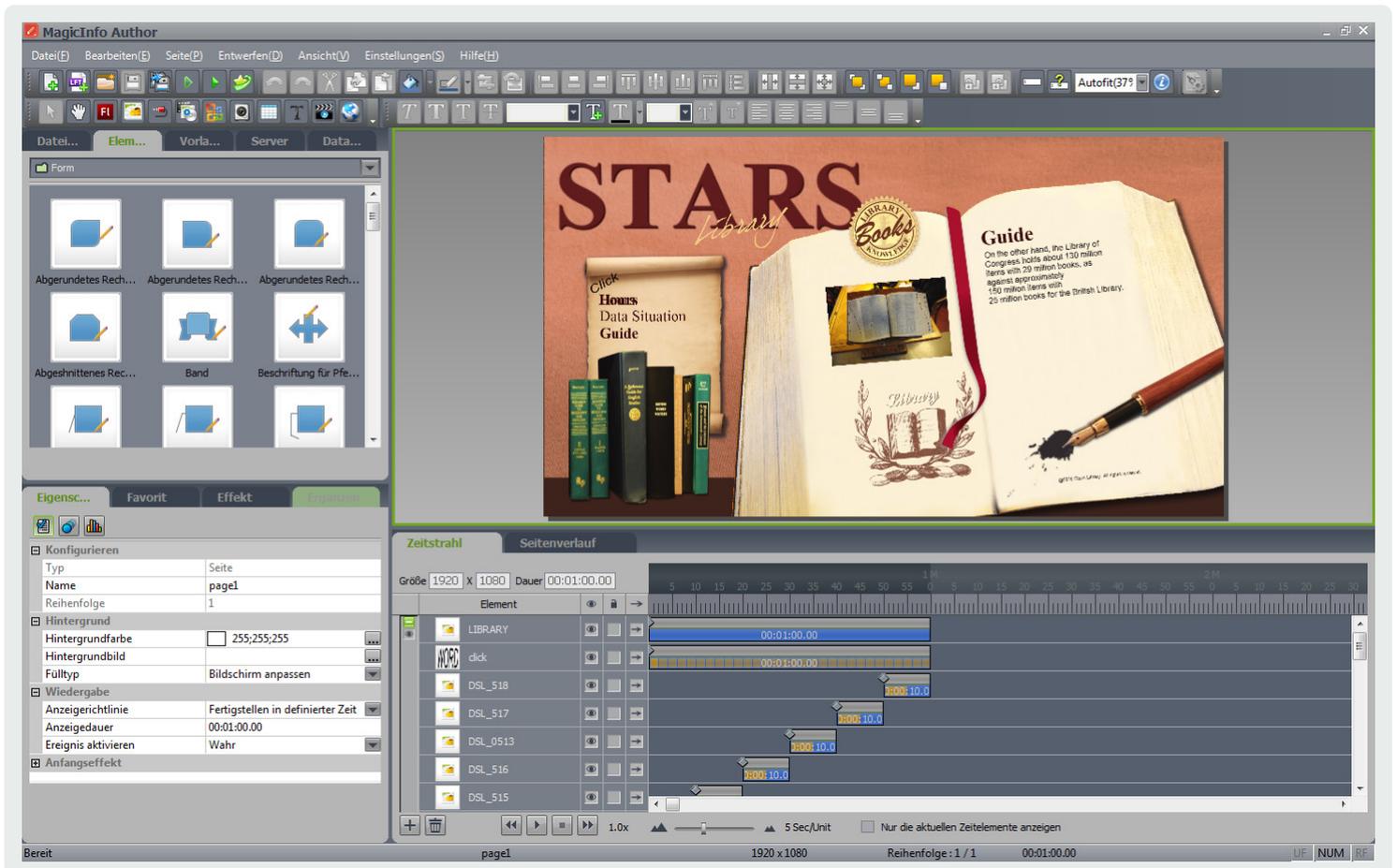
Klicken Sie auf Deinstallieren. Die Deinstallation des Programms beginnt.



Es wird ein Bestätigungsfenster mit einer Abfrage angezeigt, ob die Dateien mit den Benutzereinstellungen gelöscht werden sollen. Wählen Sie die gewünschte Option.



Das Programm wurde deinstalliert.



Erste Schritte bei der Inhaltsbearbeitung

Erstellen Sie im Startbildschirm von Author ein Inhaltselement, um das Fenster <Inhaltseinstellung> zu öffnen. Konfigurieren Sie die Grundeinstellungen für das Inhaltselement, das Sie erstellen.

Fenster Inhaltseinstellung

Bezeichnung des Inhaltes	Dem neuen Inhaltselement einen Namen zuweisen.
Player-Typ	Wählen Sie einen MagicInfo Player zur Wiedergabe von Inhalten. Diese Funktion kann je nach dem Modell Ihres Wiedergabegerätes verschieden sein.
Datei für Hintergrundmusik	Die Dateien für Hintergrundmusik (.WAV, .WMA, .MID, .MP3), die bei der Wiedergabe von Inhalten verwendet werden, registrieren.
Anzeigeoption	Das Seitenverhältnis oder die Größe des Originalinhalts, der veröffentlicht und auf dem Anzeigegerät wiedergegeben wird, festlegen. <Seitenverhältnis sperren>, <An Bildschirm anpassen> oder <Originalgröße> kann ausgewählt werden.
Auflösung	Die Auflösung festlegen, die standardmäßig angewendet wird, wenn ein neues Inhaltselement erstellt wird. Die Auflösung ist standardmäßig auf 1366 x 768 festgelegt.
Breite	Die Breite des Inhaltselements in Pixel festlegen. Wenn Sie eine Zahl eingeben, wird die Auflösung in Ihre benutzerdefinierte Einstellung umgewandelt.
Höhe	Die Höhe des Inhaltselements in Pixel festlegen. Wenn Sie eine Zahl eingeben, wird die Auflösung in Ihre benutzerdefinierte Einstellung umgewandelt.

Wenn Sie die Einstellungen fertiggestellt haben, klicken Sie auf <Mit Assistent erstellen> oder <Erstellen>, um die Inhaltsbearbeitungsseite zu öffnen. (Klicken Sie auf <Mit Assistent erstellen>, um den <Inhaltsassistenten> zu öffnen und Hilfe bei der Inhaltsbearbeitung zu erhalten.)

Tipps

Der Begriff „MagicInfo Player“ bezieht sich auf alle MagicInfo Player-Versionen, darunter auch I, S, S2 und S3.

- Seitenverhältnis sperren

Der Inhalt wird in der Auflösung des Anzeigegerätes wiedergegeben. Das Seitenverhältnis des ursprünglichen Inhaltselements bleibt erhalten.

- An Bildschirm anpassen

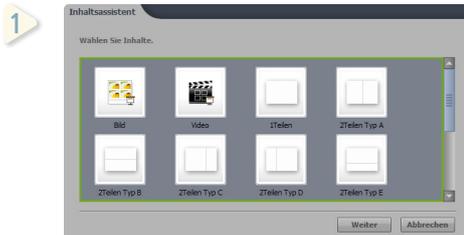
Der Inhalt wird in der Auflösung des Anzeigegerätes wiedergegeben. Das Seitenverhältnis des ursprünglichen Inhaltselements kann geändert werden.

- Originalgröße

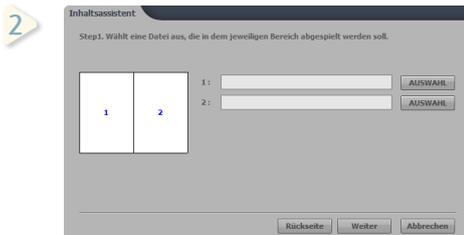
Der Inhalt wird in der ursprünglichen Auflösung, unabhängig von der Auflösung des Anzeigegerätes, wiedergegeben.

Verwenden des Inhaltsassistenten

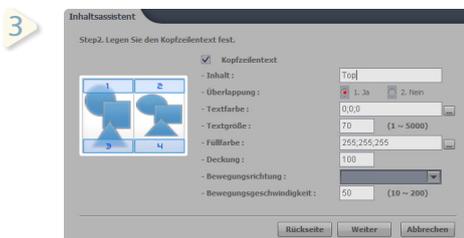
Mit dem Inhaltsassistenten können Sie leichter Inhalte erstellen. Sie können eine Datei in verschiedene Layoutvorlagen einfügen.



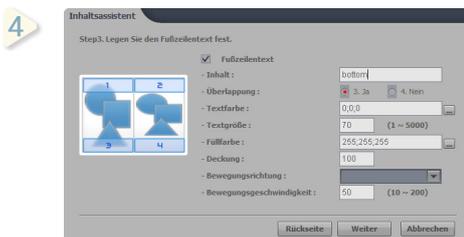
Wählen Sie ein Inhaltselement aus. Das Inhaltselement wird entsprechend dem Layout in der Miniaturansicht erstellt.



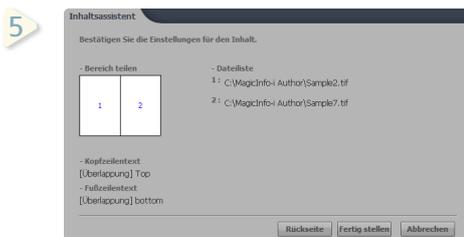
Wählen Sie eine Datei aus, die Sie in jedem Abschnitt dem zuvor ausgewählten Inhaltslayout entsprechend wiedergeben möchten.



Um in einem Inhaltselement einen Kopfzeilentext einzugeben, geben Sie den Text ein, aktivieren das Kontrollkästchen <Kopfzeilentext> und konfigurieren die Kopfelementeinstellungen. Wenn Sie keinen Kopfzeilentext einfügen möchten, aktivieren Sie das Kontrollkästchen <Kopfzeilentext> nicht.

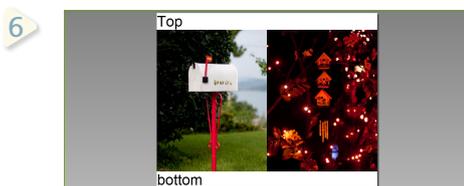


Um in einem Inhaltselement einen Fußzeilentext einzugeben, geben Sie den Text ein, aktivieren das Kontrollkästchen <Fußzeilentext> und konfigurieren die Fußzeileinstellungen. Wenn Sie keinen Fußzeilentext einfügen möchten, aktivieren Sie das Kontrollkästchen <Fußzeilentext> nicht.



Bestätigen Sie die Einstellungen, die Sie im <Inhaltsassistenten> vorgenommen haben.

Klicken Sie auf <Rückseite>, um Ihre Einstellungen zu ändern. Wenn Ihre Einstellungen stimmen, klicken Sie auf <Fertig stellen>, um den Inhaltsassistenten zu beenden.



Die Seite wird entsprechend der im Inhaltsassistenten vorgenommenen Einstellungen angezeigt.

Tipps

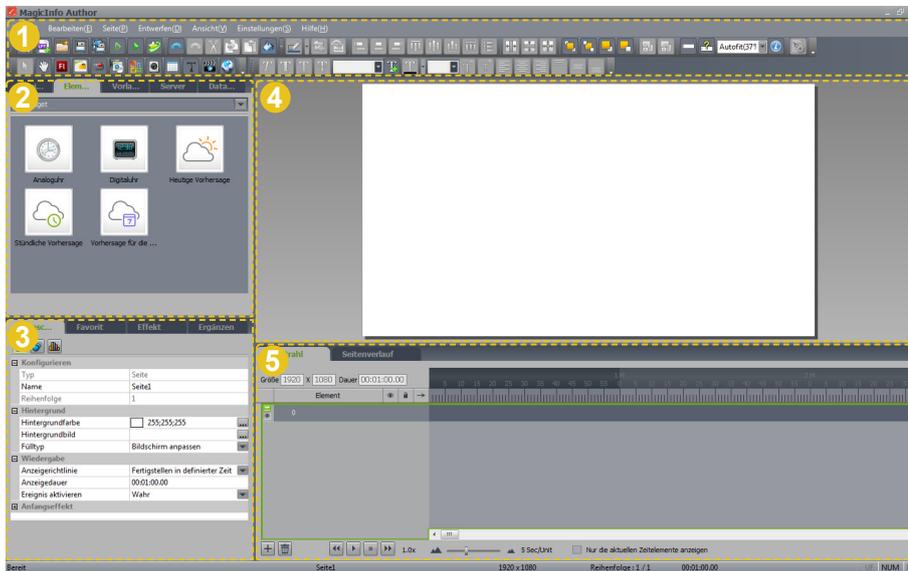
- Optionen für Kopfzeilentext und Fußzeilentext

Inhalt	Inhalt eingeben.
Überlappung	Feststellen, ob der Kopfzeilen- und Fußzeilentext das Bild, das auf die Seite angewendet wurde, überlappen.
Textfarbe	Die Textfarbe angeben.
Textgröße	Die Schriftgröße des Textes angeben.
Hintergrundfarbe	Die Hintergrundfarbe für den Kopfzeilen- und Fußzeilentext angeben.
Deckung	Die Deckung des Hintergrunds angeben.
Bewegungsrichtung	Den Kopfzeilen- und Fußzeilentext als Beschriftungen einrichten und die Laufrichtung der Schrift festlegen.
Bewegungsgeschwindigkeit	Den Kopfzeilen- und Fußzeilentext als Beschriftungen einrichten und die Laufgeschwindigkeit der Schrift festlegen.

Bildschirmgestaltung

Author wird verwendet, um Inhaltselemente mit dem Fenster der Stufe und den Fenstern Entwerfen und Entwurfssetup zu erstellen und zu steuern.

Bildschirmkomponenten



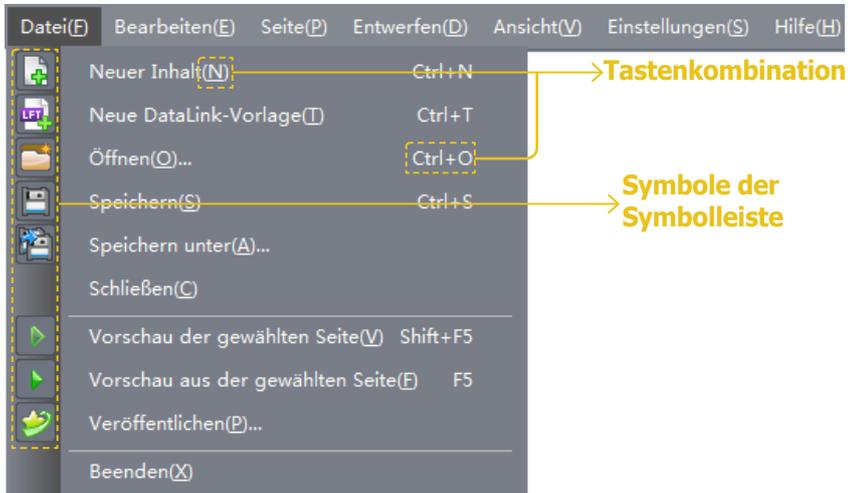
- 1 Menü- und Symbolleiste
- 2 Fenster Entwerfen
- 3 Fenster Entwurfssetup
- 4 Fenster der Stufe
- 5 Die Fenster Zeitstrahl und Seitenverlauf

Tipps

- **Anzeigen von Inhaltsinformationen**
Der Dateiname des Inhaltselements, das gerade erstellt wird, wird in Author am oberen Bildschirmrand auf der Titelleiste angezeigt. Auf der Leiste am unteren Bildschirmrand werden alle aktivierten Sperrtasten (Feststell-, Num- oder Rollen-Taste) und Informationen zum Inhaltselement, das gerade erstellt wird, angezeigt (z. B. der Seitenname, die Auflösung, die Reihenfolge der Seiten und die Abspieldauer).

Menüleiste

Die Menüleiste befindet sich am oberen Bildschirmrand und enthält alle Befehle, die das Programm unterstützt. Sie besteht aus 7 Menüs und deren Untermenüs. Neben jedem Untermenü befindet sich links ein Symbol und rechts eine Tastenkombination.



Funktionen

1. Datei (D)

Inhaltsdateien verwalten.

1 Neuer Inhalt (N)

Ein neues Inhaltselement öffnen. Wenn ein Inhaltselement bereits erstellt wurde, werden Sie aufgefordert, das Inhaltselement zu speichern, bevor Sie ein neues erstellen.

2 Neue DataLink-Vorlage (T)

Erstellen Sie eine neue DataLink-Vorlage. Mit einer DataLink-Vorlage können zeitabhängige dynamische Daten verwaltet und erfasste Daten als Elemente verwendet werden.

3 Öffnen (O)

Ein bereits erstelltes Inhaltselement oder ein Inhaltselement, das gerade erstellt wird, öffnen.

4 Speichern (S)

Ein bereits erstelltes Inhaltselement oder ein Inhaltselement, das gerade erstellt wird, speichern.

5 Speichern unter (A)

Ein bereits erstelltes Inhaltselement oder ein Inhaltselement, das gerade erstellt wird, unter einem anderen Namen speichern.

6 Schließen (C)

Das Inhaltselement, das gerade erstellt wird, schließen.

7 Vorschau der gewählten Seite (V)...

Eine Vorschau der ausgewählten Seite anzeigen.

8 Vorschau aus gewählter Seite (F)

Eine Vorschau ab der ausgewählten Seite bis zur letzten Seite anzeigen.

Tipps

- Tastenkombinationen

Generell können Sie auf ein Menüelement mit der Maus zugreifen, wobei Sie jedoch eine Reihe zugehöriger Menüs durchlaufen müssen. Um schneller auf eine Menüoption zuzugreifen, können Sie daher Tastenkombinationen verwenden.

Wenn Sie z. B. Strg+S drücken, wird die Funktion <Speichern> direkt ausgeführt.

- Deaktivieren einer Option in einem Untermenü

Sie können steuern, welche Optionen in einem Untermenü (in der Menüleiste oder einer Symbolleiste) aktiviert sind, wenn ein definierter Elementbereich oder eine bestimmte Anzahl an Elementen ausgewählt wird.

- Schließen

Speichern und das Inhaltselement schließen. Wenn das Inhaltselement geschlossen ist, wird der Startbildschirm von Author angezeigt.

9  **Veröffentlichen (P)...**

Ein erstelltes Inhaltselement oder ein Inhaltselement, das gerade erstellt wird, auf einem lokalen oder externen Laufwerk oder einem Server veröffentlichen.

10  **Beenden (X)**

Author beenden.

2. Bearbeiten (E)

Untermenüs zum Bearbeiten.

1  **Rückgängig (U)**

Den letzten Befehl rückgängig machen.

2  **Wiederholen (R)**

Den rückgängig gemachten Befehl wiederholen.

3  **Ausschneiden (T)**

Das ausgewählte Element oder Objekt ausschneiden.

4  **Kopieren (C)**

Das ausgewählte Element kopieren.

5  **Einfügen (P)**

Das ausgeschnittene oder kopierte Element oder Objekt einfügen.

6 **Löschen (D)**

Das ausgewählte Element oder Objekt löschen.

7 **Select All (Alle auswählen) (A)**

Alle Elemente oder Objekte auf der aktuellen Seite auswählen.

8 **Alle auswählen abbrechen (S)**

Die Auswahl rückgängig machen.

3. Seite (P)

Untermenüs zu Seiten.

1 Neue Seite (N)

Dem Inhaltselement, das gerade erstellt wird, eine Seite hinzufügen.

2 Seite duplizieren (U)

Die ausgewählte Seite kopieren und hinzufügen.

3 Seite löschen (D)

Die ausgewählte Seite löschen.

4 Alle Seiten löschen (A)

Alle Seiten in dem Inhaltselement, das gerade erstellt wird, löschen.

5 Vorherige Seite bearbeiten (P)

Zu der Seite vor der gerade erstellten Seite zurückkehren.

6 Nächste Seite bearbeiten (X)

Zu der Seite, die der gerade erstellten Seite folgt, wechseln.

7 Erste Seite bearbeiten (F)

Zur ersten Seite wechseln.

8 Letzte Seite bearbeiten (L)

Zur letzten Seite wechseln.

9 Seite importieren (I)

Die gespeicherte Seite importieren und in das Inhaltselement, das gerade erstellt wird, einfügen.

10 Seite exportieren (E)

Die ausgewählte Seite unter einem anderen Namen speichern.

11 Vorlage registrieren (T)

Die ausgewählte Seite als Vorlage registrieren, damit sie später verwendet werden kann.

Tipps

- Deaktivieren einer Option in einem Untermenü

Sie können steuern, welche Optionen in einem Untermenü (in der Menüleiste oder einer Symbolleiste) aktiviert sind, wenn ein definierter Elementbereich oder eine bestimmte Anzahl an Elementen ausgewählt wird.

- Unterschiede zwischen einer Seite und einer Vorlage

Beim Exportieren einer Seite wird die Seite gespeichert, ohne externe Dateien wie Bilder und Videos zu packen, die auf der Seite enthalten sind. Wenn z. B. eine Seite exportiert wird, die eine Bilddatei enthält, wird die Seite gespeichert, ohne die Bilddatei zu speichern. D. h., wenn der Speicherort für die Bilddatei, die beim Exportieren der Seite in der Seite verwendet wurde, beim Import der Seite nicht der gleiche ist, wird das Bild nicht geladen. Eine Seite, die als Vorlage registriert wurde, wird gespeichert, indem alle auf der Seite enthaltenen Dateien gepackt werden. Daher kann die Seite immer wieder importiert und wiederverwendet werden.

4. Entwerfen (D)

Aufgaben, die zum Erstellen eines Inhaltselements erforderlich sind, durchführen, z. B. ein Entwurfselement hinzufügen oder platzieren.

1 Hinzufügen (A)

Elemente aus der von Author bereitgestellten Elementliste auf der aktuellen Seite hinzufügen.



2 Reihenfolge (O)

Die Reihenfolge der aus der Elementliste ausgewählten Elemente ändern.

In den Vordergrund (F)

Das ausgewählte Element in den Vordergrund verschieben.

In die hinterste Ebene (B)

Das ausgewählte Element in den Hintergrund verschieben.

Eine Ebene nach vorn (R)

Das Element mit dem vorigen Element tauschen.

Eine Ebene nach hinten (A)

Das Element mit dem folgenden Element tauschen.

Tipps

- Deaktivieren einer Option in einem Untermenü

Sie können steuern, welche Optionen in einem Untermenü (in der Menüleiste oder einer Symbolleiste) aktiviert sind, wenn ein definierter Elementbereich oder eine bestimmte Anzahl an Elementen ausgewählt wird.

Ausrichten (N)

Die aus der Elementliste ausgewählten Elemente ausrichten.
Sie werden am zuletzt ausgewählten Element ausgerichtet.

Oben ausgerichtet (T)

Die ausgewählten Elemente an der Linie oben ausrichten.

Mitte (C)

Die ausgewählten Elemente an der Linie in der Mitte ausrichten.

Unten ausgerichtet (B)

Die ausgewählten Elemente an der Linie unten ausrichten.

Linksbündig (L)

Die Elemente linksbündig ausrichten.

Zentriert (E)

Die Elemente zentriert ausrichten.

Rechtsbündig (R)

Die Elemente rechtsbündig ausrichten.

Horizontal verteilen (H)

Synchronisieren Sie horizontale Abstände zwischen den Seiten ausgewählter Elemente.

Vertikal verteilen (V)

Synchronisieren Sie vertikale Abstände über- und unterhalb der ausgewählten Elemente.

Größe (S)

Die Größe der aus der Elementliste ausgewählten Elemente anpassen.
Sie werden am zuletzt ausgewählten Element angepasst.

Originalgröße (O)

Das Bild in Originalgröße wiederherstellen.

Breite übernehmen (W)

Die Breite der ausgewählten Elemente anpassen.

Höhe übernehmen (H)

Die Höhe der ausgewählten Elemente anpassen.

Größe übernehmen (S)

Breite und Höhe der ausgewählten Elemente anpassen.

Tipps

- Deaktivieren einer Option in einem Untermenü

Sie können steuern, welche Optionen in einem Untermenü (in der Menüleiste oder einer Symbolleiste) aktiviert sind, wenn ein definierter Elementbereich oder eine bestimmte Anzahl an Elementen ausgewählt wird.

- Ausrichten, Größe und Gruppieren

Die Befehle Ausrichten und Größe können ausgewählt und verwendet werden, wenn mehr als ein Element ausgewählt wird. Wenn die Befehle Ausrichten und Größe auf die ausgewählten Elemente angewendet werden, wird das zuletzt ausgewählte Element das zentrale Objekt. Das zuletzt ausgewählte Element ist grün umrandet.

Gruppieren (G)

Ausgewählte Elemente gruppieren oder gruppierte Elemente trennen.

Gruppieren (G)

Die ausgewählten Elemente gruppieren.

Gruppe auflösen (U)

Die gruppierten Elemente trennen.

5. Ansicht (A)

Die Fenster auf dem Bildschirm anzeigen. Eine Option wird aktiviert, wenn das entsprechende Fenster ausgeblendet ist, und deaktiviert, wenn das entsprechende Fenster angezeigt wird.

Fenster Datei (F)

Das Fenster Datei anzeigen.

Fenster Elemente (L)

Das Fenster Elemente anzeigen.

Fenster Vorlagen (T)

Das Fenster Vorlagen anzeigen.

Fenster der Serverinhalte (S)

Das Fenster Serverinhalte anzeigen.

DataLink-Fenster (D)

Blenden Sie das DataLink-Fenster aus oder ein.

Fenster Effekte (E)

Das Fenster Effekte anzeigen.

Fenster Eigenschaften (P)

Das Fenster Eigenschaften anzeigen.

Fenster Ergänzen (A)

Das Fenster Ergänzen anzeigen.

Fenster Favoriten (V)

Das Fenster Favoriten anzeigen.

Fenster Zeitstrahl (M)

Das Fenster Zeitstrahl anzeigen.

Fenster Seitenverlauf (G)

Das Fenster Seitenverlauf anzeigen.

Layout initialisieren (I)

Benutzerdefiniertes Layout verwerfen und Standardlayout wiederherstellen.

Tipps

- Deaktivieren einer Option in einem Untermenü

Sie können steuern, welche Optionen in einem Untermenü (in der Menüleiste oder einer Symbolleiste) aktiviert sind, wenn ein definierter Elementbereich oder eine bestimmte Anzahl an Elementen ausgewählt wird.

6. Einstellungen (S)

1 Inhaltseinstellung (S)

Die grundlegenden Inhaltseinstellungen wie Bezeichnung des Inhalts, Hintergrundmusik und Größe ändern.

2 Optionen (O)

Die Gesamtsystemeinstellungen von Author wie Entwerfen, Server, Skript und Protokoll ändern.

3 Skripteditor (E)

Skripteditor starten.

4 Skriptassistent (W)

Skriptassistent starten.

7. Hilfe (H)

1 Hilfe (H)

Die Hilfe zu MagicInfo Author anzeigen.

2 MagicInfo Info(A)

Versionsnummer und Urheberrechtsinformationen zu MagicInfo Author anzeigen.

Tipps

- Deaktivieren einer Option in einem Untermenü

Sie können steuern, welche Optionen in einem Untermenü (in der Menüleiste oder einer Symbolleiste) aktiviert sind, wenn ein definierter Elementbereich oder eine bestimmte Anzahl an Elementen ausgewählt wird.

Symbolleiste

Die Symbolleiste ist eine Sammlung von Befehlssymbolen (Entwerfen, Elemente und Schrift) auf der Menüleiste. Wenn Sie ein Fenster, ein Element oder eine Seite auswählen, werden die verfügbaren Befehlssymbole aktiviert.

Aufbau der Symbolleiste

Die Symbolleiste besteht aus den Teilsymbolleisten Entwerfen, Elemente und Schrift.
Jedes Werkzeug in den Symbolleisten kann angepasst, angezeigt oder ausgeblendet werden.

Symbolleiste Entwerfen

Die Symbolleiste Entwurf ist eine Sammlung von Werkzeugen zum Entwerfen von Inhaltselementen.



Symbolleiste Elemente

Die Symbolleiste Elemente ist eine Sammlung von wichtigen Elementen zum Entwerfen von Inhaltselementen.



Symbolleiste Schrift

Die Symbolleiste Schrift wird für <Text>-Elemente aktiviert und für alle anderen Elemente deaktiviert.



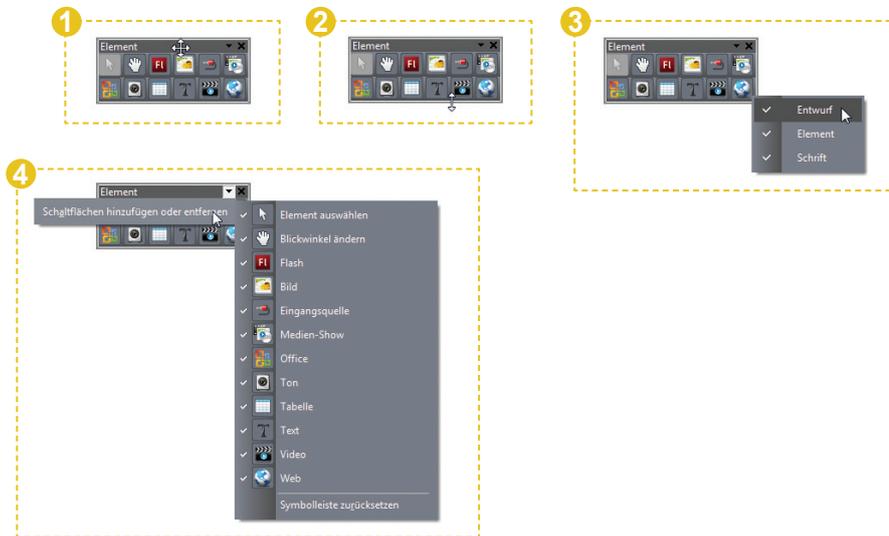
Tipps

- Deaktivieren einer Option in einem Untermenü

Sie können steuern, welche Optionen in einem Untermenü (in der Menüleiste oder einer Symbolleiste) aktiviert sind, wenn ein definierter Elementbereich oder eine bestimmte Anzahl an Elementen ausgewählt wird.

Anpassen von Symbolleisten

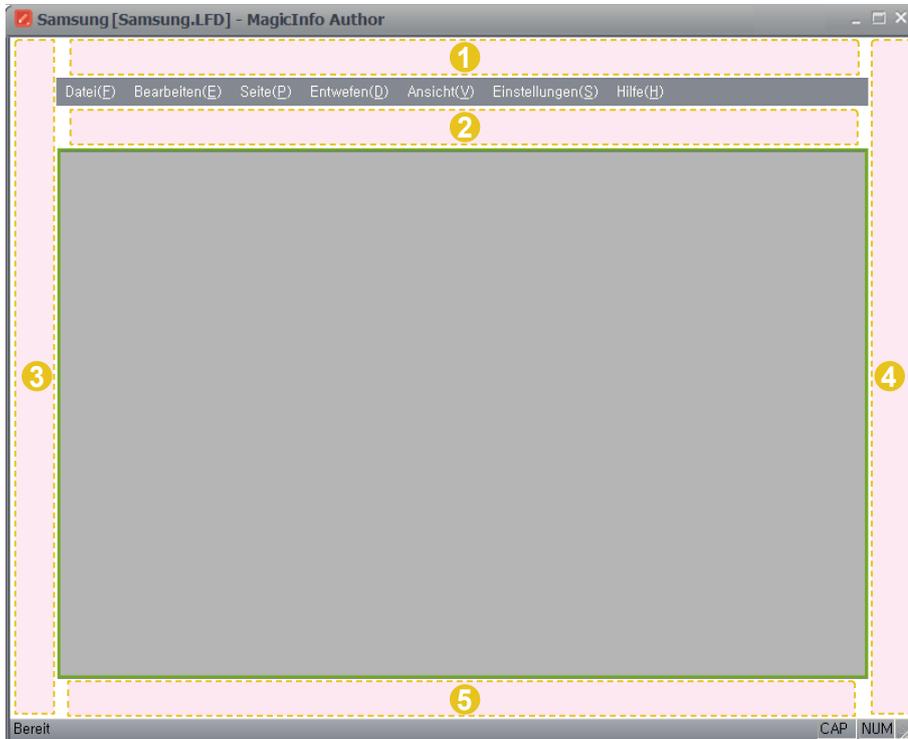
Die Symbolleisten in Author> können nach Bedarf angepasst werden. Sie können ausgeblendet, angezeigt oder verschoben werden. Die neue Konfiguration von angepassten Symbolleisten bleibt erhalten, wenn Author beendet wird.



- 1** Um eine Symbolleiste zu verschieben, ziehen Sie die Titelleiste der Symbolleiste an die gewünschte Stelle.
- 2** Um die Form einer Symbolleiste zu ändern, ziehen Sie eine Kante der Symbolleiste an die gewünschte Stelle.
- 3** Um eine Symbolleiste anzuzeigen oder auszublenden, öffnen Sie das Kontextmenü, indem Sie mit der rechten Maustaste auf die Symbol- oder Menüleiste klicken. Eine Symbolleiste, die auf dem Bildschirm angezeigt wird, wird durch das Symbol V gekennzeichnet.
- 4** Um die Symbole auszuwählen, die auf der Symbolleiste angezeigt werden sollen, klicken Sie auf und dann auf <Schaltflächen hinzufügen oder entfernen>. Deaktivieren Sie das an allen Symbolen, die ausgeblendet werden sollen, oder wählen Sie ein ausgeblendetes Symbol aus, das angezeigt werden soll, damit das erneut angezeigt wird. Klicken Sie auf <Symbolleiste zurücksetzen>, um das Symbol auf der Symbolleiste auf den ursprünglichen Status zurückzusetzen.

Verschieben einer Symbolleiste

Klicken Sie auf den Ziehbereich einer Symbolleiste, um den  verformten Mauszeiger anzuzeigen. Halten Sie die Maustaste gedrückt, und verschieben Sie die unverankerte Symbolleiste durch Ziehen mit der Maus. Legen Sie die Symbolleiste an der gewünschten Stelle ab. Sie wird an der neuen Stelle andocken. Sie können die Symbolleiste nur an einer der 5 unten gezeigten Stellen andocken.



Terminologie

- Abdocken

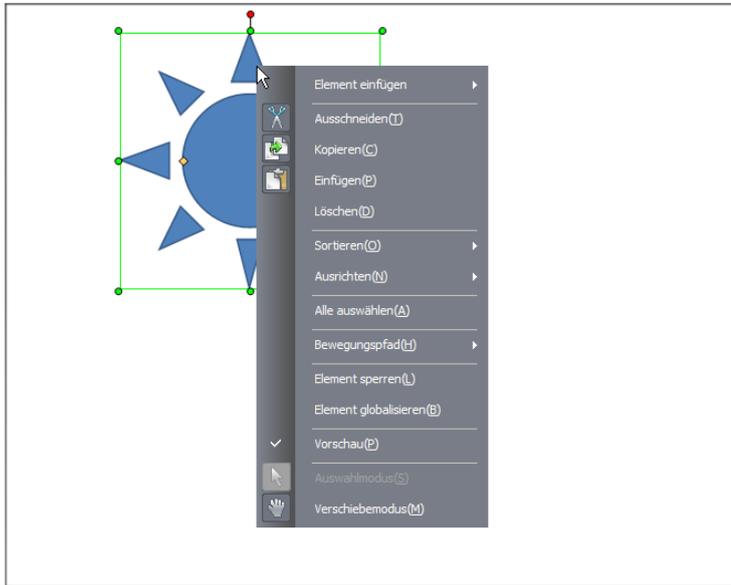
Normalerweise bezeichnet "Abdocken" das Ablegen eines Schiffs aus dem Hafen oder das Abkapseln einer Raumstation. In diesem Handbuch bezieht sich Abdocken auf ein Fenster, das nicht in einem bestimmten Bereich fixiert, sondern unverankert ist und wie erforderlich verschoben werden kann.

- Andocken

Normalerweise bezeichnet "Andocken" das Anlegen eines Schiffs im Hafen oder das Ankapseln einer Raumstation. In diesem Handbuch bezeichnet Andocken das Fixieren eines Fensters in einem bestimmten Bereich.

Kontextmenü

Im Kontextmenü werden die Befehle für das zurzeit aktive Fenster oder den ausgewählten Bereich angezeigt. Über das Kontextmenü können Sie einen Befehl schneller auswählen. Um das Kontextmenü zu öffnen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den ausgewählten Bereich. Die Menüoptionen im Kontextmenü unterscheiden sich, je nachdem, auf welchen Bereich Sie geklickt haben.

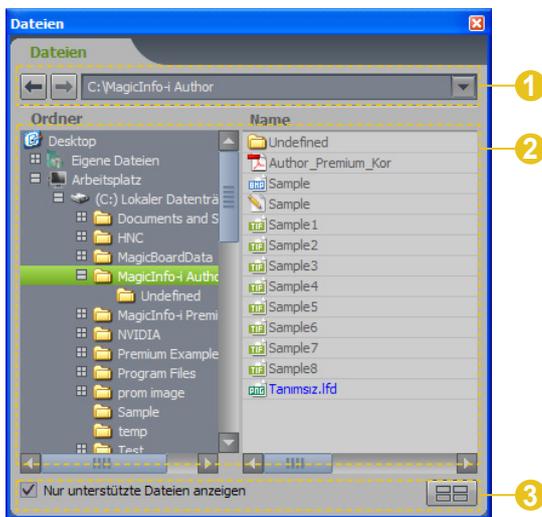


Fensterkonfiguration

Fenster Datei

Im Fenster Datei werden alle lokalen Laufwerke im Modus <Liste anzeigen> oder <Miniaturbild anzeigen> durchsucht. Gespeicherte Inhaltelemente können geladen werden, und auf dem Laufwerk gespeicherte Dokumente oder Mediendateien können in ein Inhaltelement, das gerade erstellt wird, importiert werden. Die Dokumente oder Mediendateien können per Drag & Drop direkt im <Fenster der Stufe> hinzugefügt werden. Eine hinzugefügte Datei wird im <Fenster der Stufe> automatisch zu einem Element.

Wenn Sie auf eine Inhaltsdatei doppelklicken, werden Sie aufgefordert, das Inhaltelement, das gerade erstellt wird, zu speichern, und die neu ausgewählte Inhaltsdatei wird geöffnet.



Terminologie

- **Modus Miniaturbild anzeigen**
Dateien werden als kleine Miniaturbilder angezeigt.
- **Modus Liste anzeigen**
Dateien werden in einer Liste angezeigt.

1 Den aktuellen Dateispeicherort anzeigen.

- Zum vorherigen Ordner zurückkehren.
- Zum letzten Ordner nach dem Klicken wechseln .
- Eine Liste der zuvor ausgewählten Ordner anzeigen.

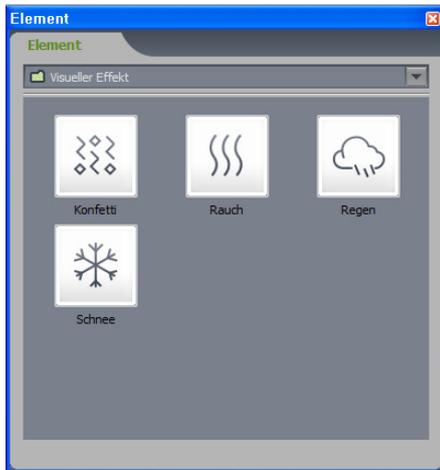
2 Ordner und Dateien durchsuchen.

3 Einen Dateianzeige-Modus auswählen.
Wenn das Kontrollkästchen <Nur unterstützte Dateien anzeigen> aktiviert ist, werden nur Dateien, die von Author unterstützt werden, angezeigt. Wenn dieses Kontrollkästchen nicht aktiviert ist, werden alle Dateien angezeigt.

- Dateien werden in einer Miniaturansicht angezeigt.
- Dateien werden in einer Listenansicht angezeigt.

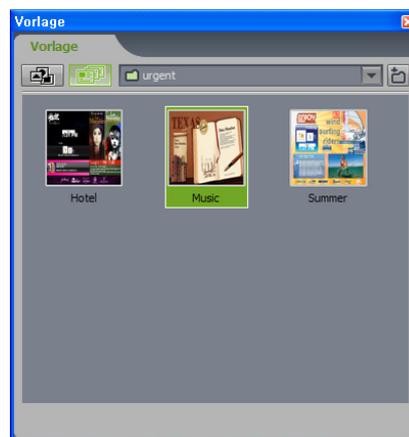
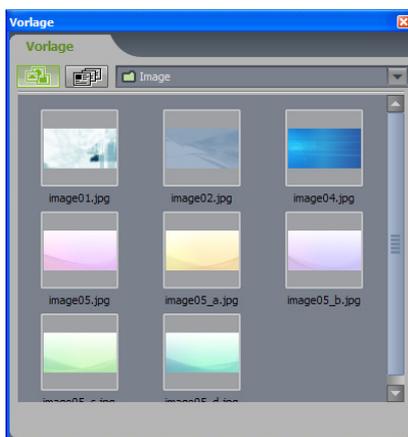
Fenster Elemente

Das Fenster Elemente enthält Elemente, die aus mehreren verschiedenen Kategorien ausgewählt und in ein Inhaltselement eingefügt werden können. Sie können eine Kategorie auswählen, indem Sie auf  klicken. Kategorien enthalten unterschiedliche Elemente.



Fenster Vorlagen

Im Fenster Vorlagen finden Sie ClipArt- und Vorlagen-Mediendateien und können die Seiten, die Sie erstellt haben, registrieren und verwenden.



In ClipArt  können Sie eine von MagicInfo Author unterstützte Mediendatei importieren.

In Vorlagen  können Sie registrierte Seiten in ein Inhaltselement, das gerade erstellt wird, einfügen.

Tipps

- Elemente

Weitere Informationen zu Elementen finden Sie im Abschnitt "Elemente".

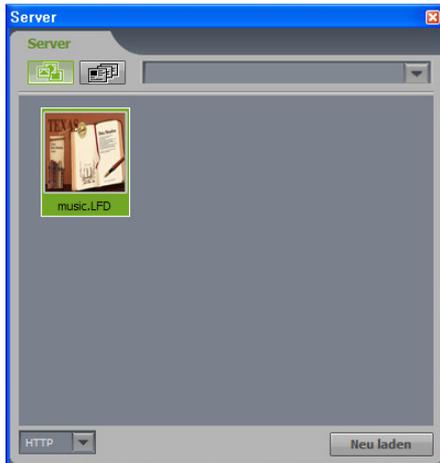
- Vorlage

Weitere Informationen zu Vorlagen finden Sie im Abschnitt "Verwenden von Vorlagen".

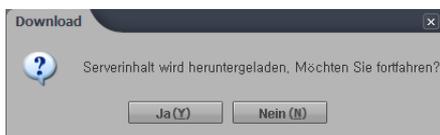
Fenster der Serverinhalte

Im Fenster Serverinhalte werden Mediendateien, die auf dem verbundenen Server registriert sind, angezeigt. Zeigen Sie LFD-Dateien an, die mit Author erstellt und registriert wurden, oder laden Sie registrierte Dateien herunter. Die Server-Inhaltselemente können aktualisiert werden, indem Sie auf <Neu laden> klicken. Das Fenster der Serverinhalte besteht aus  und .

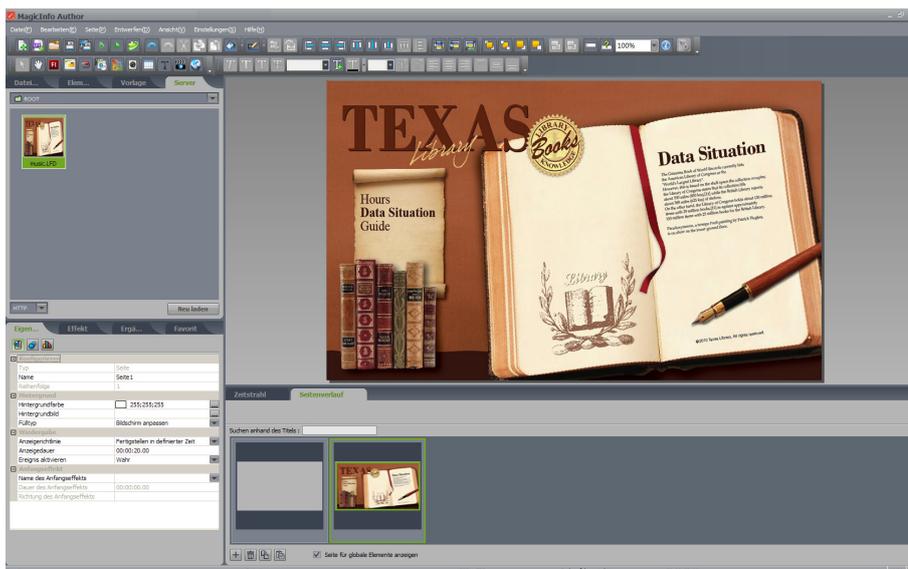
Die auf dem Server registrierten Mediendateien können in  geladen werden. Die auf dem Server registrierten Seiten können in den Inhalt in  eingefügt werden.



Um eine Mediendatei herunterzuladen, wählen Sie eine auf dem Server registrierte Datei aus und ziehen sie ins Fenster der Stufe.



Klicken Sie zum Beenden auf <Ja>.



Ein Beispiel für eine ausgewählte Datei, die heruntergeladen und auf einer Seite registriert wurde, finden Sie oben.

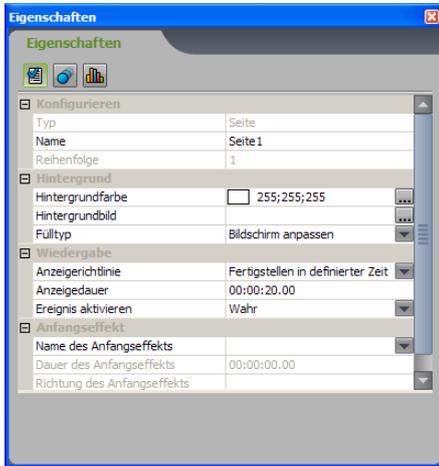
Achtung

- Fenster der Serverinhalte

Um das Fenster der Serverinhalte verwenden zu können, müssen Sie mit dem Internet und dem MagicInfo Server verbunden sein. Weitere Informationen zu den Servereinstellungen finden Sie im Abschnitt "Konfigurieren der Optionen und Veröffentlichen von Inhalten".

Eigenschaften

Im Fenster Eigenschaften werden Eigenschaften und Ereignisse für ausgewählte Elemente oder Seiten festgelegt. Eigenschaften von Elementen, die die Funktion "Benutzerdefinierte Einstellung" enthalten, können eingerichtet werden, wenn Sie auf die Schaltfläche <Benutzerdefinierte Einstellung> klicken.



Das Fenster <Eigenschaften> öffnen, in dem Eigenschaften der ausgewählten Elemente oder Seiten eingerichtet werden können.



Das Fenster Ereignis öffnen, in dem Ereignisse der ausgewählten Elemente oder Seiten eingerichtet werden können.



Das Fenster <Benutzerdefinierte Einstellung> öffnen, das aktiviert wird, wenn das ausgewählte Element die Funktion "Benutzerdefinierte Einstellung" enthält.

Effekte

Im Fenster Effekte können Sie zwischen verschiedenen Effekten auswählen und diese auf Elemente anwenden.



Tipps

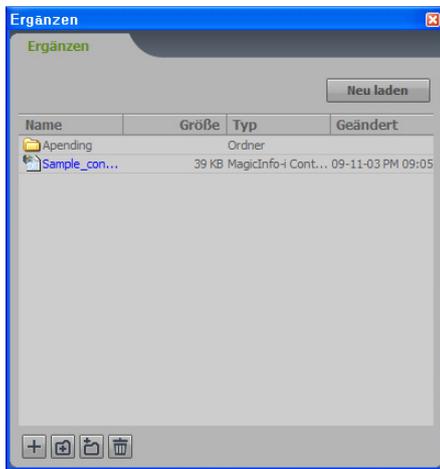
- Hinweis

Weitere Informationen zu Ereignissen finden Sie im Abschnitt "Ereignisse".

Weitere Informationen zu Effekten finden Sie im Abschnitt "Effekte".

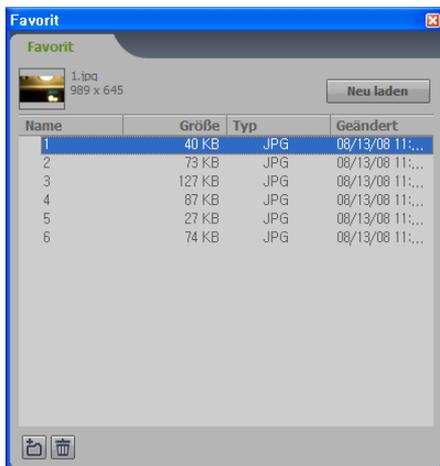
Ergänzen

Im Fenster Erganzen finden Sie Elemente, die Dateien, Ordner oder Unterordner enthalten, die auf einer Seite hinzugefugt werden konnen. Die Dateien, Ordner oder Unterordner konnen als Anhange hinzugefugt werden, wenn Sie auf die Schaltflachen unten im Fenster klicken.



Favoritenfenster

Im Fenster Favoriten werden Dateiinformationen angezeigt (Dateiname, Groe, Format und Dauer). Wenn Sie eine Datei auf der Seite, die gerade erstellt wird, registrieren, wird sie automatisch im Fenster Favoriten registriert. Um eine Datei im Fenster Favoriten zu registrieren, die nicht auf einer Seite registriert ist, ziehen Sie die Datei aus dem Fenster Datei in das Fenster Favoriten. Die Dateiinformationen und das Inhaltselement werden gespeichert.



Beachten Sie, dass Dateiinformationen automatisch ausgeblendet werden, wenn ein Inhaltselement geschlossen wird. Wenn das Inhaltselement wieder importiert wird, werden die Dateiinformationen wieder angezeigt. Um die Dateiinformationen zu aktualisieren, klicken Sie auf <Neu laden>.

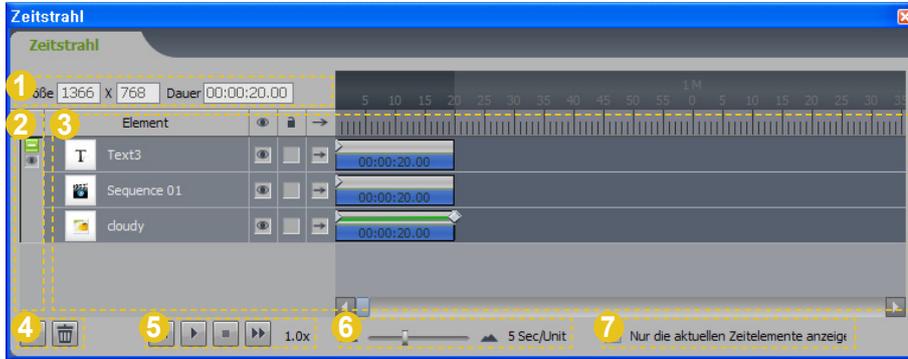
Tipps

- Hinweis

Weitere Informationen zum Fenster Erganzen finden Sie im Abschnitt "Verwenden des Fensters Erganzen".

Fenster für Zeitstrahl

Das Fenster Zeitstrahl wird automatisch aktiviert, wenn ein Element zum Fenster der Stufe hinzugefügt wird. Im Fenster Zeitstrahl wird die Reihenfolge der Elemente angezeigt, und Sie können Elemente gruppieren und in Schichten organisieren. Sie können im Fenster der Stufe eine Vorschau der Seite, die gerade erstellt wird, anzeigen und die Startzeit, Endzeit und Dauer kontrollieren.



Tipps

- Hinweis

Weitere Informationen zum Fenster Zeitstrahl finden Sie im Abschnitt "Verwenden des Fensters Zeitstrahl".

1 Auflösung und Dauer der Seite anzeigen.

2  Die Schicht einklappen, um die in der Schicht enthaltenen Elemente als Gruppe anzuzeigen.



Alle in der Schicht enthaltenen Elemente anzeigen.



Die in der Schicht enthaltenen Elemente im Fenster der Stufe ausblenden.

3 Die Reihenfolge der Elemente anzeigen und Startzeit, Endzeit und Dauer aller Elemente festlegen. Jede Zeitleiste kann mit der Maus verschoben werden. Die Dauer kann durch Ziehen an der Kante der Zeitleiste erhöht oder verringert werden. Elemente können nach oben oder unten verschoben werden, und die Reihenfolge der Elemente kann per Drag & Drop geändert werden. Wenn Sie den Mauszeiger über ein Element bewegen, wird die Miniaturansicht des Elements angezeigt.



Das Element im Fenster der Stufe anzeigen oder ausblenden.



Das Element im Fenster der Stufe sperren.



Den Bewegungspfad eines animierten Elements auf der Seite anzeigen.

4  Eine Schicht hinzufügen.



Die oberste Schicht löschen.

5 Die Seite, die gerade erstellt wird, im Fenster der Stufe abspielen.



Die Seite, die im Fenster der Stufe wiedergegeben wird, verlangsamen.



Die Seite, die im Fenster der Stufe abgespielt wird, wiedergeben oder die Wiedergabe unterbrechen.



Die Seite, die im Fenster der Stufe wiedergegeben wird, anhalten.



Die Seite, die im Fenster der Stufe wiedergegeben wird, beschleunigen.



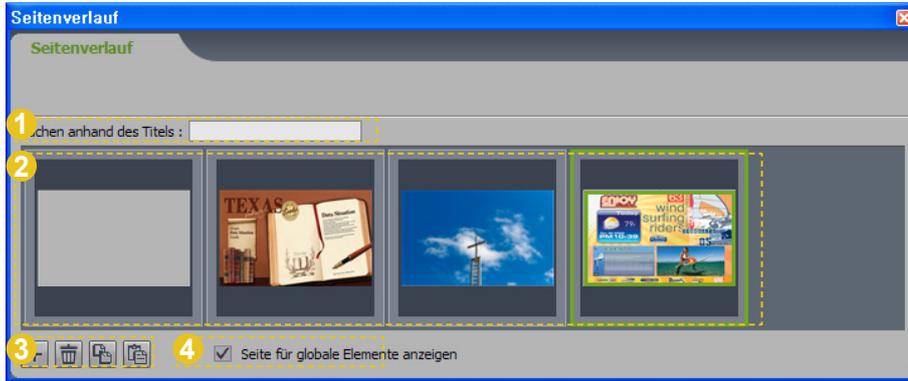
Die Geschwindigkeit, mit der die Seite im Fenster der Stufe wiedergegeben wird, anzeigen.

6 Den Zeitstrahl vergrößern oder verkleinern. Vergrößern Sie den Zeitstrahl, um die Position und Dauer des Zeitstrahls genauer festzulegen.

7 Einen Zeitmarker auf dem Zeitstrahl anzeigen. Verschieben Sie den Zeitmarker auf dem Zeitstrahl, um eine Vorschau des Rahmens der Seite zu erstellen. Sie sollten alle im Rahmen enthaltenen Elemente sehen.

Fenster Seitenverlauf

Auf Seiten werden sowohl fertige als auch unvollständige Inhaltselemente angezeigt.



- 1 Eine Seite mithilfe der Suchfunktion suchen.
Um eine Seite zu suchen, geben Sie den Titel der Seite ein, die Sie finden möchten.
- 2 Seiten in der Miniaturansicht anzeigen. Wenn Sie den Mauszeiger über eine Seite bewegen, wird der Seitenname, die Auflösung und die Dauer angezeigt.
- 3

	Eine leere Seite hinzufügen.
	Die ausgewählte Seite löschen.
	Die ausgewählte Seite kopieren.
	Die kopierte Seite einfügen.
- 4 Die Seite für globale Elemente anzeigen (wenn aktiviert). Zum Ausblenden der Seite deaktivieren.

Fenster der Stufe

Wenn ein Inhaltselement mit Author erstellt wird, können Elemente im Fenster der Stufe hinzugefügt werden.



Tipps

- **Hinweis**
Weitere Informationen zum Fenster Seitenlinie finden Sie im Abschnitt "Verwenden des Fensters Seitenverlauf".
- **Suchfunktion**
Wenn Sie mit der Suchfunktion nach einer Seite suchen, werden alle Seiten, die den eingegebenen Text enthalten, in der Reihenfolge der Seitenzahlen angezeigt.

Terminologie

- **Seite für globale Elemente**
Elemente, die auf der <Seite für globale Elemente> enthalten sind, werden auf jeder Seite angezeigt. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen <Seite für globale Elemente>, damit Sie ein Element nicht auf jeder Seite manuell einfügen müssen.

Tipps

- **Hinweis**
Weitere Informationen zum Fenster der Stufe finden Sie im Abschnitt "Verwenden des Fensters der Stufe".

Anpassen des Layouts

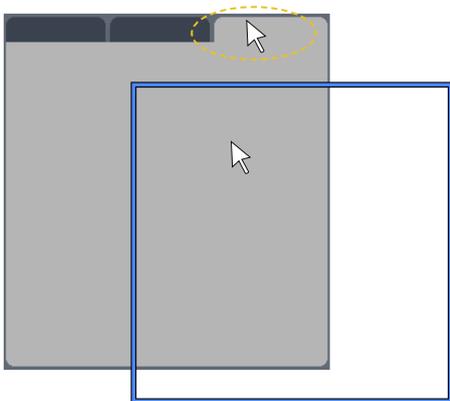
Das Layout in Author> kann nach Bedarf angepasst werden. Ein Fenster kann je nach Aufgabe in der Größe verändert, verschoben, eingeblendet, ausgeblendet oder gruppiert werden. Nach einer Änderung wird das Layout übernommen, bis es wieder geändert oder das ursprüngliche Layout wiederhergestellt wird.

Ändern des Fensterlayouts

Fenster können zur Optimierung Ihrer Arbeitsumgebung abgedockt, angedockt, in der Größe verändert, ein- oder ausgeblendet und gruppiert werden.

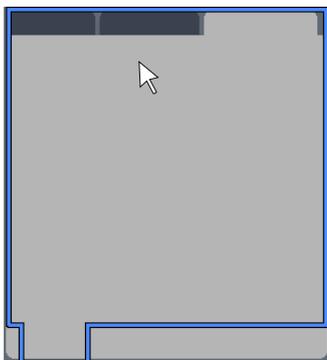
Abdocken

Wenn Sie die Titelleiste eines Fensters ziehen, ist das Fenster unverankert und kann verschoben werden. Wenn ein Fenster verschoben wird, werden nur die Kanten des Fensters angezeigt.



Andocken

Um ein unverankertes Fenster anzudocken, ziehen Sie das Fenster in einen Andockbereich.



Terminologie

- Layout

Mit Layout ist die Anordnung der Elemente auf der Seite, die gerade entworfen und bearbeitet wird, gemeint.

- Abdocken

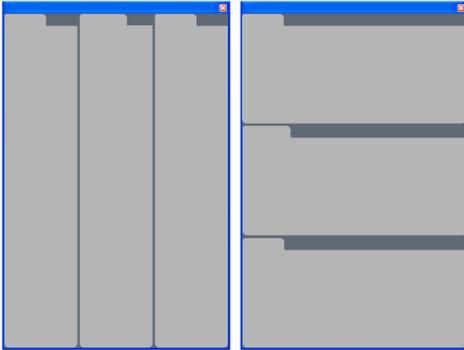
Normalerweise bezeichnet "Abdocken" das Ablegen eines Schiffs aus dem Hafen oder das Abkapseln einer Raumstation. In diesem Handbuch bezieht sich Abdocken auf ein Fenster, das nicht in einem bestimmten Bereich fixiert, sondern unverankert ist und wie erforderlich verschoben werden kann.

- Andocken

Normalerweise bezeichnet "Andocken" das Anlegen eines Schiffs im Hafen oder das Ankapseln einer Raumstation. In diesem Handbuch bezeichnet Andocken das Fixieren eines Fensters in einem bestimmten Bereich.

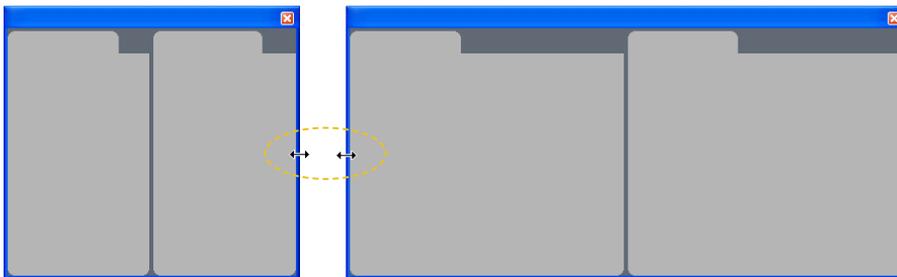
Gruppieren von Fenstern

Unverankerte Fenster können in unterschiedlichen Formen gruppiert werden.



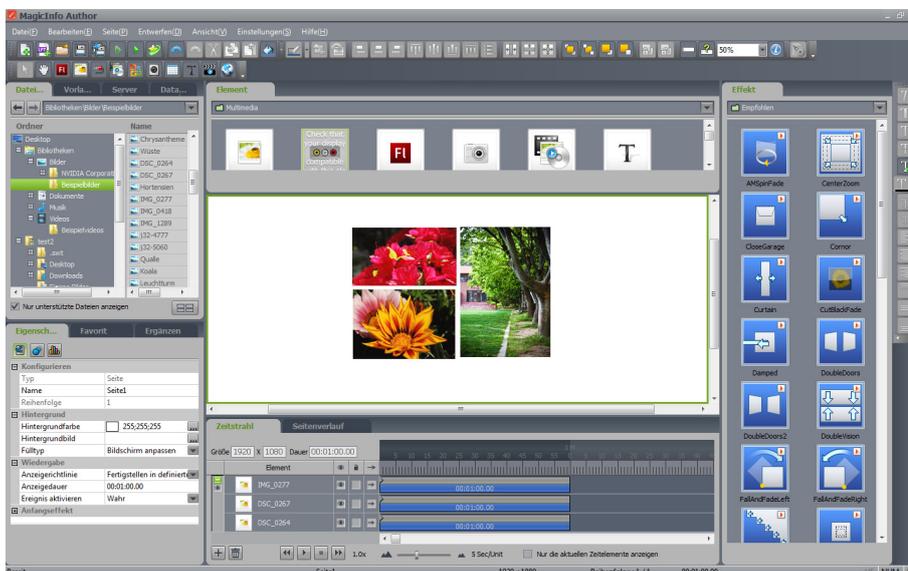
Ändern der Größe eines Fensters

Die Größe eines Fensters kann geändert werden, wenn Sie eine Kante des Fensters ziehen.



Beispiel eines benutzerdefinierten Layouts

Sie können verschiedene Layouts erstellen und verwenden. Beachten Sie, dass jedes Bild in dem Beispiel unten unterschiedlich groß und geformt ist.



Tipps

- Initialisieren des Layouts

Klicken Sie auf der Menüleiste auf Ansicht > Layout initialisieren, um das geänderte Layout zu initialisieren.

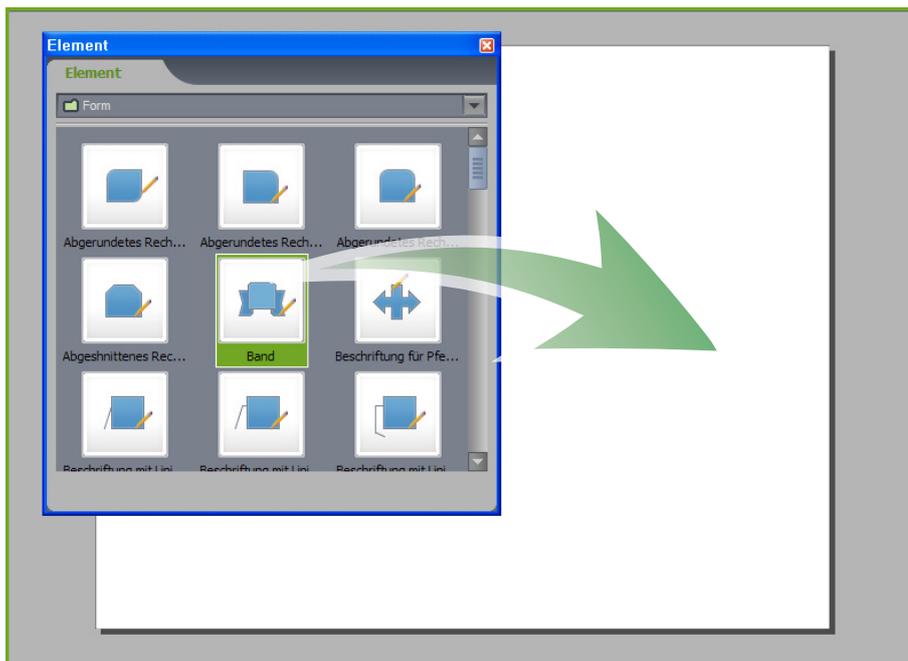
Verwenden des Fensters der Stufe

Fügen Sie dem Fensters der Stufe ein Element hinzu, um ein Inhaltselement zu erstellen.

Eine Seite des Inhaltselements wird im Fensters der Stufe angezeigt. Wechseln Sie die Seite durch Verwenden des Fensters Seitenverlauf.

Hinzufügen eines Elements zum Fenster der Stufe

Am einfachsten können Sie dem Fensters der Stufe ein Element hinzufügen, indem Sie das Element von Fenster Entwerfen an die gewünschte Position im Fensters der Stufe ziehen.



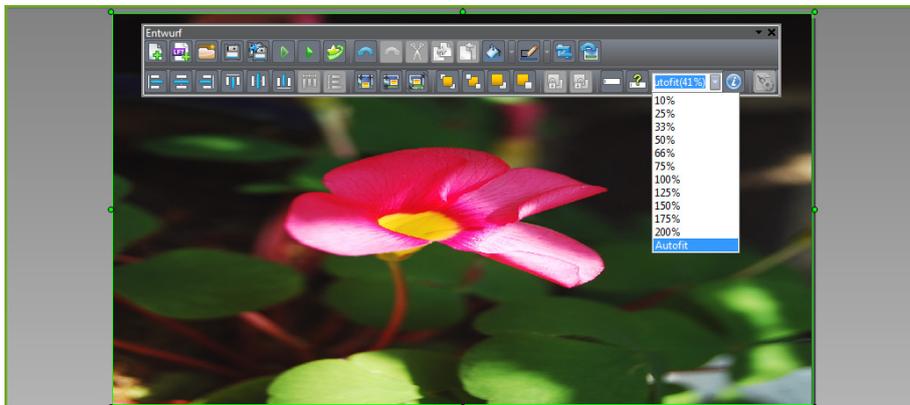
Tipps

- Fenster Entwerfen

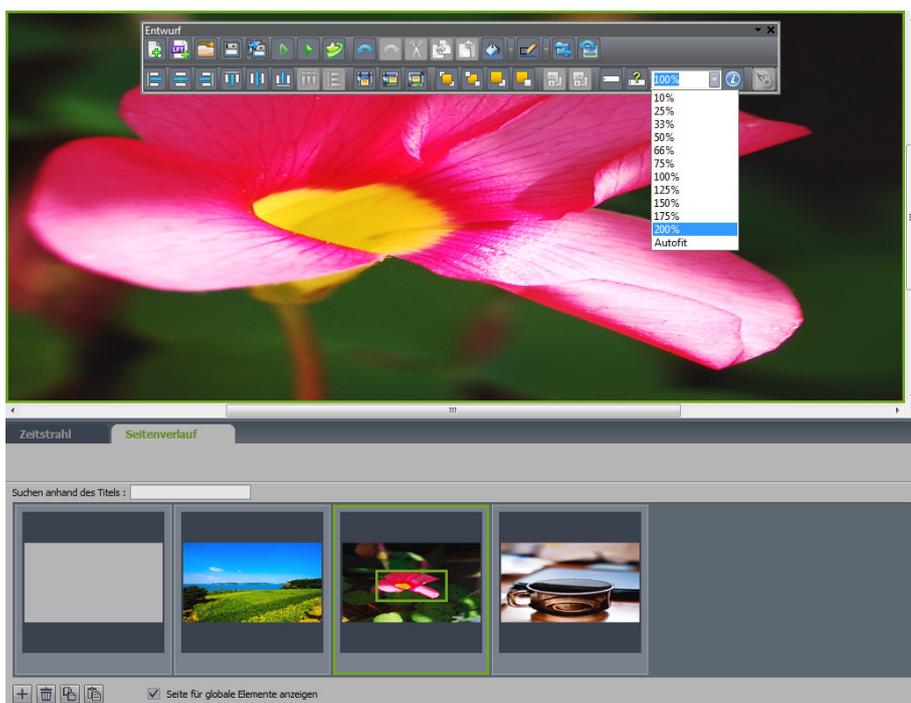
Das Fenster Entwurf stellt Objekte zur Verfügung, die im Fenster der Stufe dargestellt werden können. Unterschiedliche Objekte sind in den Fenstern Datei, Element und Fenster der Serverinhalte verfügbar.

Vergrößern und Verkleinern des Fensters der Stufe

Das Fenster der Stufe kann durch Verwenden der Symbolleiste Entwerfen vergrößert oder verkleinert werden.



In einem vergrößerten Fenster der Stufe wird nicht die gesamte Seite angezeigt. Das vollständige Bild sehen Sie in der Miniaturansicht der Seite im Fenster Seitenverlauf. Der im Fenster der Stufe angezeigte Teil des Bildes wird durch ein grünes Rechteck markiert.



Tipps

- Verschiebemodus

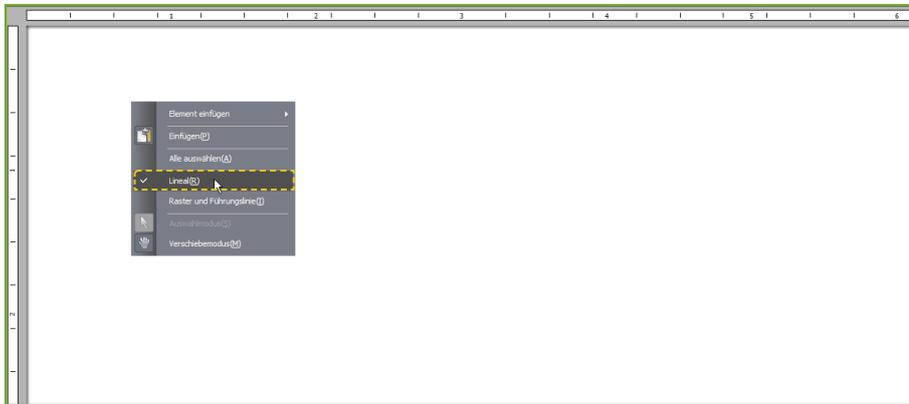
Um einen Bereich auf der aktuellen Seite zu erreichen, klicken Sie mit der rechten Maustaste im Fenster der Stufe, und wählen Sie im Kontextmenü <Verschiebemodus> aus.

Wenn der Mauszeiger sich zu  ändert, können Sie die vergrößerte Seite verschieben.

Um das Verschieben abzubrechen und zum ursprünglichen Mauszeiger zurückzukehren, klicken Sie mit der rechten Maustaste im Fenster der Stufe, und klicken Sie auf <Wählen>.

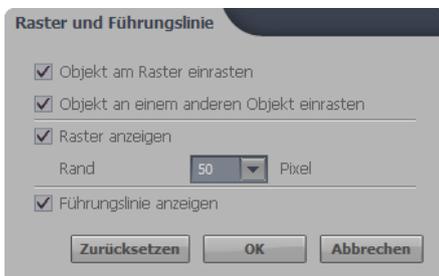
Lineal

Lineale können im Fenster der Stufe angezeigt werden. Um die Lineale anzuzeigen, klicken Sie mit der rechten Maustaste im Fenster der Stufe und wählen Sie <Lineal> aus.



Raster und Führungslinie

Ein Raster und Führungslinien zur Anordnung von Elementen im Fenster der Stufe können angezeigt werden. Klicken Sie mit der rechten Maustaste im Fenster der Stufe, und wählen Sie <Raster und Führungslinie> aus. Ein Fenster zur Konfigurierung von Raster und Führungslinien wird angezeigt.



Tipps

- **Lineal**
Lineale werden oberhalb und links des Fensters der Stufe angezeigt. Mit ihnen können Elemente präziser angeordnet werden.

- **Objekt an einem anderen Objekt einrasten**

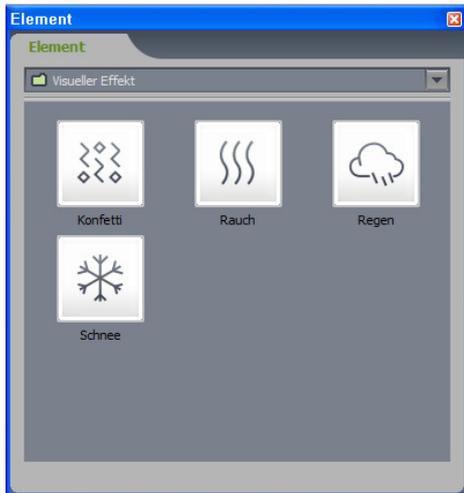
Auch wenn Objekt am Raster einrasten nicht aktiviert ist, können Sie die Funktion nutzen: Verschieben Sie das Element bei gedrückter Alt-Taste.

Beachten Sie, dass beim Verschieben des Elements bei gedrückter Alt-Taste die Funktion Objekt am Raster einrasten deaktiviert wird, falls sie aktiviert ist.

Objekt am Raster einrasten	Ein Element am Raster ausrichten.
Objekt an einem anderen Objekt einrasten	Ein Element an einem anderen Objekt im Fenster der Stufe ausrichten. Ein bewegliches Element wird im Vorübergehen an einem anderen Objekt ausgerichtet.
Raster anzeigen	Ein Raster auf dem Bildschirm anzeigen. Der Abstand des Rasters kann 10, 20, 30, 50, 100, 150 oder 200 Pixel betragen.
Führungslinie anzeigen	Führungslinien auf dem Bildschirm anzeigen. Die Führungslinien teilen das Fenster der Stufe vertikal in 4 gleiche Abschnitte auf. Durch Verwenden der Führungslinien können Sie ein neues Inhaltselement an der Mitte des Fensters der Stufe ausrichten.

Elemente

Author stellt verschiedene Bearbeitungselemente (in den Anweisungen dieses Handbuchs einfach Elemente genannt) zur Verfügung, die zur Inhaltsbearbeitung benötigt werden und jeweils über eindeutige Eigenschaften verfügen. Die Elemente sind in Widget, Multimedia, Sonstiges, Form, Ereignisauslöser, Sticker oder Visueller Effekt kategorisiert. Jede Kategorie enthält verschiedene Elemente. Klicken Sie auf , um eine Kategorie auszuwählen.



Einfügen eines Elements

Elemente können auf 7 Arten hinzugefügt werden.
Elemente können nur im Fenster der Stufe hinzugefügt werden.

- 1 Ziehen Sie Dateien auf einem lokalen Laufwerk über das Fenster Dateien in das Fenster der Stufe.
- 2 Ziehen Sie ein Element von Author über Elemente in das Fenster der Stufe.
- 3 Ziehen Sie eine ClipArt Mediendatei aus dem Fenster Vorlage in das Fenster der Stufe.
- 4 Laden Sie über das Fenster der Serverinhalte ein Element vom MagicInfo Server herunter, und ziehen Sie es in das Fenster der Stufe.
- 5 Ziehen Sie ein Element aus der Element-Symboleiste an die gewünschte Stelle im Fenster der Stufe. Bei Elementen, für die eine Datei notwendig ist, wird automatisch das Dialogfenster Öffnen angezeigt. Dort können Sie die benötigte Datei auswählen.
- 6 Klicken Sie mit der rechten Maustaste im Fenster der Stufe, um das kontextabhängige Menü zu öffnen. Klicken Sie auf <Element einfügen>, wählen Sie ein Element zum Hinzufügen aus, und ordnen Sie es durch Ziehen an. Bei Elementen, für die eine Datei notwendig ist, wird automatisch das Dialogfenster Öffnen angezeigt. Dort können Sie die benötigte Datei auswählen.
- 7 Ziehen Sie ein Element aus dem Fenster Favoriten in das Fenster der Stufe.

Tipps

- Kategorie Element

Die Elemente lassen sich in sieben Gruppen einteilen.

Widget	Greifen Sie auf Widget-Elemente zu, um die Uhr und die Wettervorhersage anzuzeigen.
Multimedia	Kamerazugriff auf Multimediaelemente zum Anzeigen von Bildern und Video-/Audioinhalten.
Sonstiges	Greifen Sie auf Elemente zu, die zum Anzeigen von Webseiten, Dokumenten und Tabellen verwendet werden.
Form	Zugriff auf Elemente mit verschiedenen Formen.
Ereignisauslöser	Zugriff auf Elemente, die nicht visuell sind, aber dennoch Ereignisse beeinflussen.
Sticker	Sie können eine Vielzahl von Stickern verwenden.
Visualisierung	Auswahl aus Konfetti-, Schnee-, Regen- und Nebel-Elementen zum Hinzufügen von visuellen Effekten auf der Seite.

- Einfügen eines Elements

Wenn Elemente zum Fenster der Stufe hinzugefügt werden, werden einige davon im Fenster der Stufe angezeigt, andere jedoch nicht. Form-Elemente werden z. B. im Fenster der Stufe angezeigt, angeordnet und entworfen, aber Elemente aus der Kategorie Ereignisauslöser werden im Fenster der Stufe nicht angezeigt, weil sie zu einem Skript oder Ereignis gehören.

- Einschränkungen beim Anwenden von Elementen

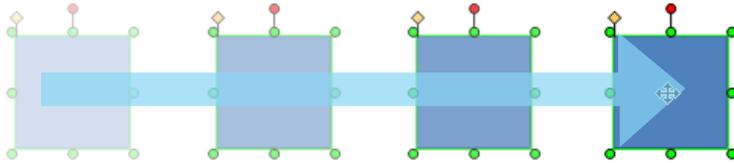
Welche Elemente angewendet werden können, hängt vom Player-Typ ab, der bei der Inhaltserstellung ausgewählt wurde.

Umgang mit Elementen

Mit hinzugefügten Elementen können unterschiedliche Aktionen durchgeführt werden (z. B. Verschieben oder Ändern der Größe). Wenn Sie genau wissen, wie Sie mit Elementen umgehen müssen, können Sie Inhalte einfacher erstellen.

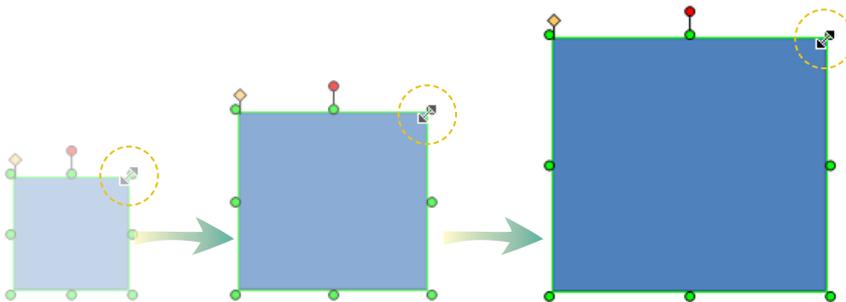
Verschieben eines Elements

Sie können ein Element durch Klicken und Ziehen verschieben.



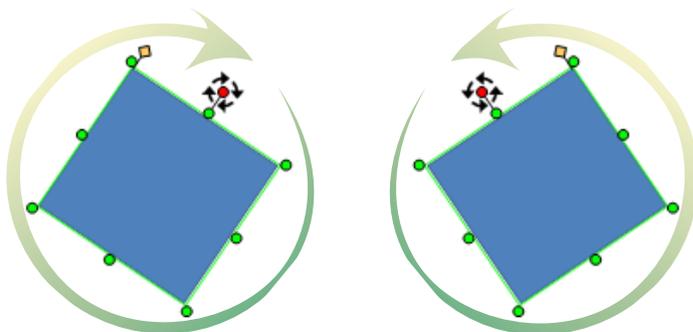
Ändern der Größe eines Elements

Sie können die Größe eines Elements durch Ziehen eines grünen Ziehpunkts ändern, der angezeigt wird, wenn das Element ausgewählt ist.



Drehen eines Elements

Sie können ein Element durch Ziehen des roten Ziehpunkts drehen, der angezeigt wird, wenn Sie ein Element auswählen.



Tipps

- **Kopieren eines Elements**

Drücken Sie Strg+C.

- **Ausschneiden eines Elements**

Drücken Sie Strg+X.

- **Einfügen eines Elements**

Drücken Sie Strg+V.

- **Verschieben eines Elements**

Verschieben Sie das Element bei gedrückter Umschalttaste. Das Element kann vertikal oder horizontal verschoben werden.

- **Ändern der Größe eines Elements**

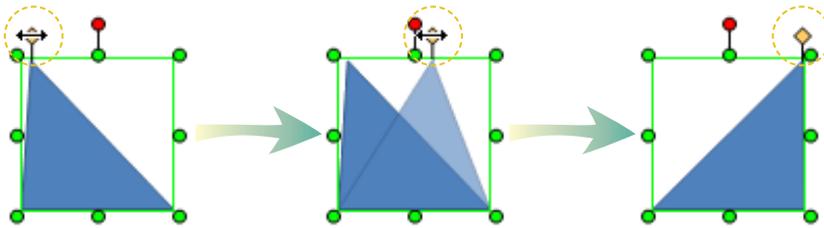
Wählen Sie das Element aus, und ziehen Sie bei gedrückter Umschalttaste den grünen Ziehpunkt. Bei der Größenänderung bleibt das Seitenverhältnis erhalten.

- **Drehen eines Elements**

Wählen Sie das Element aus. Wenn ein roter Ziehpunkt angezeigt wird, ziehen Sie ihn bei gedrückter Umschalttaste in die gewünschte Drehrichtung. Das Element wird in Schritten von 15° gedreht.

Umwandeln eines Elements

Sie können ein Element durch Ziehen des gelben Ziehpunkts umwandeln, der angezeigt wird, wenn das Element ausgewählt ist.



Zuschneiden eines Elements

Sie können beim Bearbeiten eines Elements einen Bereich zuschneiden. Wenn Sie nach dem Anordnen eines Elements auf  klicken, ändert sich der Mauszeiger zu . Bewegen Sie den Mauszeiger über einen der Ziehpunkte des Elements, und ziehen Sie ihn. Der von dem Rechteck bedeckte Bereich wird zugeschnitten.



Tipps

- Zuschneiden eines Elements

Sie können mit der Funktion zum Zuschneiden einen bestimmten Bereich des Bildes auswählen.

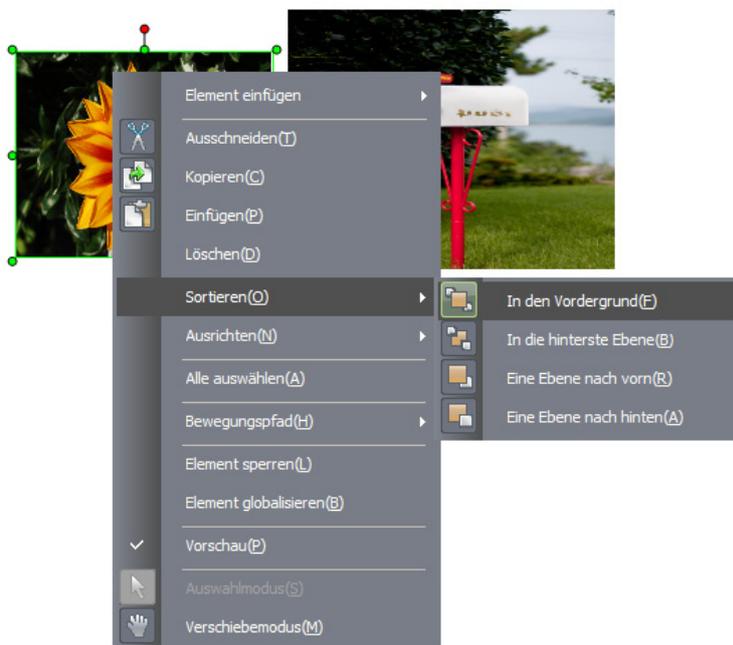
Die Reihenfolge von Elementen

Die Reihenfolge von Elementen kann auf 4 unterschiedliche Arten geändert werden.

1 Klicken Sie auf der Menüleiste auf Entwerfen > Reihenfolge.



2 Wählen Sie ein Element aus, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Element, und wählen Sie <Reihenfolge> aus.



3 Ändern Sie die Reihenfolge der Elemente mit der Entwerfen-Symbolleiste.



4 Ordnen Sie Elemente im Fenster Erstellungsdatum neu an.

Auswählen mehrerer Elemente

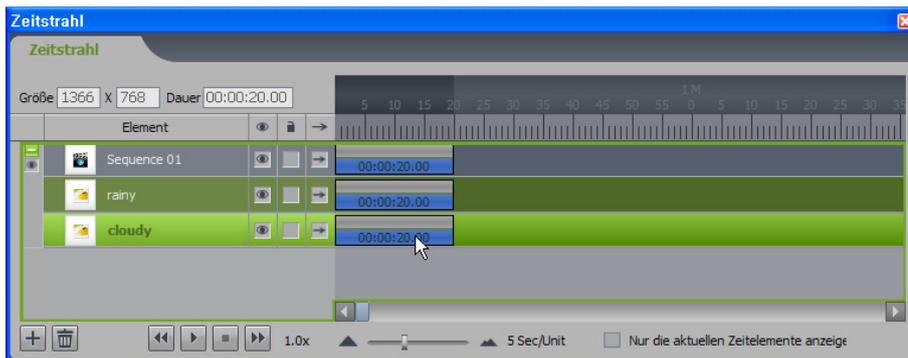
Sie können eines oder mehrere der Elemente auswählen, die Sie in das Fenster der Stufe verschoben haben. Klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste auf die gewünschten Dateien oder Elemente, oder heben Sie zunächst die Auswahl für alle Elemente auf, und wählen Sie dann die Ziele durch Ziehen der Maus über den Bildschirm aus.

Wenn mehr als ein Element im Fenster der Stufe ausgewählt ist, ist das zuletzt ausgewählte Element das Schlüsselement. Das Element ist eine Referenz für das Ändern der Reihenfolge, das Ausrichten und das Ändern der Größe der anderen Elemente.



Die ausgewählten Elemente können als Gruppe verschoben, am Schlüsselement ausgerichtet oder an die Größe des Schlüsselements angepasst werden.

Mehrere Elemente können auch im Fenster Erstellungsdatum ausgewählt werden.



Klicken Sie bei gedrückter Strg-Taste auf Dateien oder Elemente.

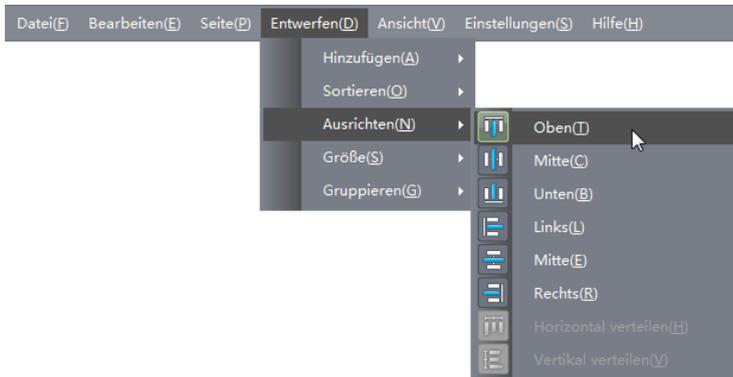
Sie können alternativ mehrere Elemente auswählen, indem Sie im Fenster Zeitstrahl die Umschalttaste drücken.

Ausrichten von Elementen

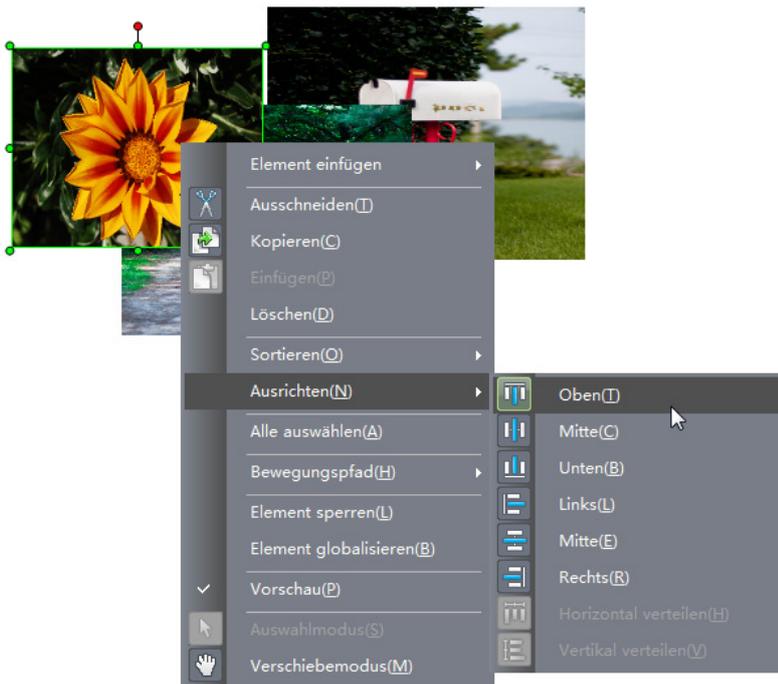
Wenn mehr als ein Element angezeigt wird, kann ein Element oberhalb, inmitten, unterhalb, mittig, links oder rechts des anderen Elements ausgerichtet werden. Elemente werden am zuletzt ausgewählten Element ausgerichtet.

Es gibt 3 Möglichkeiten, um Elemente auszurichten.

1 Klicken Sie auf der Menüleiste auf Entwerfen > Ausrichten.



2 Wählen Sie ein Element aus, klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf, und wählen Sie aus dem Popup-Menü <Ausrichten> aus.



3 Ordnen Sie Elemente mit der Entwerfen-Symbolleiste an.



Tipps

- Die Funktionen Ausrichten, Größe und Gruppieren

Die Funktionen Ausrichten, Größe und Gruppieren werden aktiviert, wenn mehr als ein Element ausgewählt ist.

Anpassen der Größe von Elementen

Wenn Sie mehr als ein Element anordnen, kann die horizontale oder vertikale Größe der Elemente an das zuletzt ausgewählte Element angepasst werden.

Es gibt 2 Möglichkeiten, um die Größe von Elementen zu ändern.

- 1 Klicken Sie auf der Menüleiste auf Entwerfen > Größe.



- 2 Ändern Sie die Größe von Elementen mit der Entwerfen-Symbolleiste.



Gruppieren von Elementen

Mehrere Elemente können gruppiert und wie ein einziges Element verwendet werden.

- 1 Klicken Sie auf der Menüleiste auf Entwerfen > Gruppe, um Elemente zu gruppieren oder eine Gruppierung aufzuheben.



- 2 Gruppieren Sie Elemente, oder heben Sie eine Gruppierung mit der Entwerfen-Symbolleiste auf.



Tipps

- **Ausrichten, Größe und Gruppieren**
Die Funktionen Ausrichten, Größe und Gruppieren werden aktiviert, wenn mehr als ein Element ausgewählt ist.

- **Gruppieren von Elementen und Gruppierungen aufheben**
Klicken Sie auf <Gruppieren>, um die ausgewählten Elemente zu gruppieren. (Die Menükomponente <Gruppieren> wird nur aktiviert, wenn die Elemente nicht gruppiert sind.)

Klicken Sie auf <Gruppe auflösen>, um die Gruppierung aufzulösen. (Die Menükomponente <Gruppe auflösen> wird nur aktiviert, wenn die Elemente gruppiert sind.)

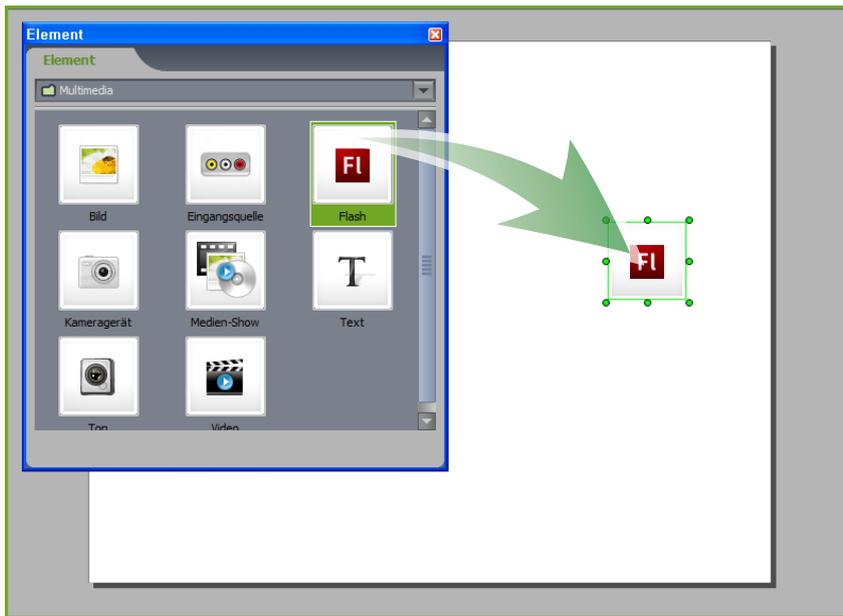
Wiederholen von Elementen

Die von Author unterstützten Elemente Flash, Video, Ton, Text, Form und WordArt unterstützen die wiederholte Wiedergabefunktion. Elemente können in einem angegebenen Zeitintervall wiederholt werden.

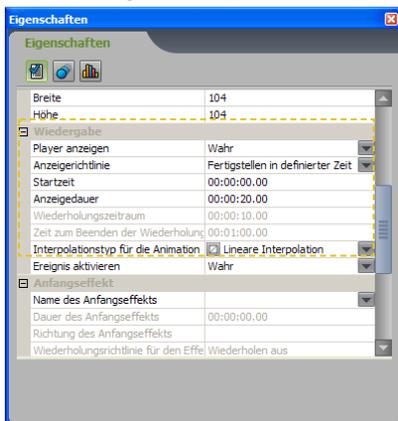
Die wiederholte Wiedergabefunktion bietet 2 Optionen: <Wiederholen bis zur angegebenen Zeit> und <Schleife>.

Abspielen eines Elements

1 Fügen Sie ein Element hinzu, das Sie wiederholen möchten.



2 Öffnen Sie die Eigenschaften, und sehen Sie sich den Abschnitt <Wiedergabe> an, während das Element ausgewählt ist.



3 Wenn Sie auf die Schaltfläche  in der <Anzeigerichtlinie> klicken, wird eine Dropdown-Liste mit Anzeigerichtlinien angezeigt. Wählen Sie entweder <Wiederholen bis zur angegebenen Zeit> oder <Schleife> aus.

Wiederholen bis zur angegebenen Zeit

Das Element bis zu einem angegebenen Zeitpunkt während der Gültigkeitsdauer der Seite wiederholen.

Schleife

Das Element bis zum Ende der Gültigkeitsdauer der Seite ständig wiederholen.

Tipps

- Wiederholen eines Elements

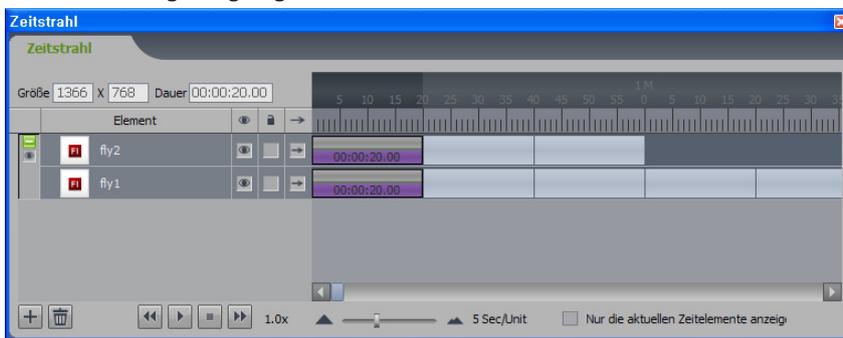
Die Wiederholfunktion gibt Elemente auf einer Seite wiederholt wieder. Auch wenn die Wiederholung für das Element auf einige Stunden oder unendlich festgelegt ist, wird die Wiederholung beendet, wenn die Gültigkeitsdauer der Seite beendet ist.

Um das Element dauerhaft ohne zeitliche Beschränkung zu wiederholen, wählen Sie als <Anzeigerichtlinie> in den Seiteneigenschaften <Fertigstellen in der Zeit des letzten Elements> aus. Weil das Element dauerhaft wiederholt wird, wird die Seite dauerhaft wiedergegeben.

- 4 Die Optionen <Wiederholungszeitraum> und <Zeit zum Beenden der Wiederholung> unten werden aktiviert. Konfigurieren Sie die Optionen <Wiederholungszeitraum> und <Zeit zum Beenden der Wiederholung>.

Wiederholungszeitraum	Mit dieser Option wird das Intervall für die Wiederholung des Elements festgelegt. Sie ist aktiv, wenn <Wiederholen bis zur angegebenen Zeit> oder <Schleife> als Wiedergabeoption ausgewählt ist.
Zeit zum Beenden der Wiederholung	Die Zeit für das Ende der Wiederholung des Elements festlegen. Diese Option wird aktiviert, wenn die <Anzeigerichtlinie> auf <Wiederholen bis zur angegebenen Zeit> oder <Schleife> festgelegt wird. Wenn <Schleife> ausgewählt wurde, wird die Option <Zeit zum Beenden der Wiederholung> nicht angewendet.

- 5 Der Bildschirm unten zeigt die Zeitstrahlen an, auf denen Elemente zur Wiederholung festgelegt werden können.

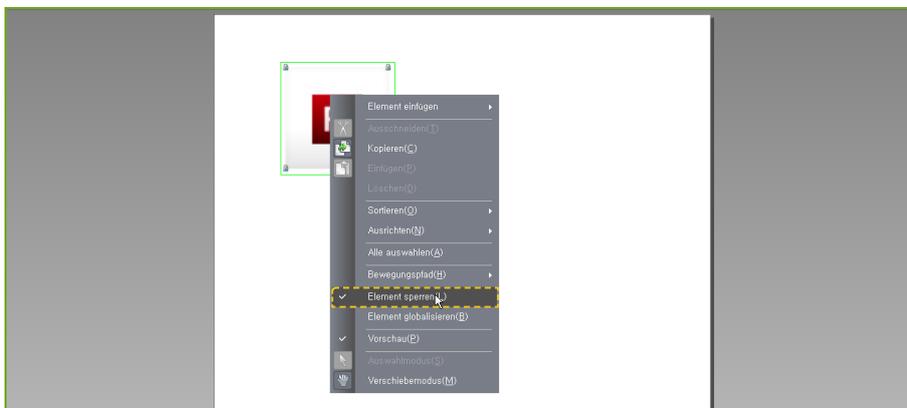


Tipps

- **Zeit zum Beenden der Wiederholung**
Diese Option wird nur aktiviert, wenn die <Anzeigerichtlinie> bei Schritt 3 auf <Wiederholen bis zur angegebenen Zeit> festgelegt wird.

Sperren eines Elements

Elemente können im Fenster der Stufe gesperrt werden. Gesperrte Elemente können nicht verschoben und die Eigenschaften können nicht geändert werden. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Element, das Sie im Fenster der Stufe oder im Fenster Erstellungsdatum hinzugefügt haben, und wählen Sie <Element sperren> aus, um das Element zu sperren. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein gesperrtes Element, und wählen Sie erneut  aus, um das gesperrte Element zu entsperren.



Globalisieren eines Elements

Normalerweise müssen Sie beim Erstellen eines Inhaltselements dieselben Aktionen wiederholen, um dasselbe Element in der gleichen Position auf allen Seiten anzuordnen. Dies lässt sich durch Globalisierung von Elementen vermeiden.

Ein globalisiertes Element wird auf die <Seite für globale Elemente> verschoben. Globalisierte Elemente werden auf allen Seiten angezeigt, sie können aber nur auf der <Seite für globale Elemente> bearbeitet werden. Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf ein Element klicken, das Sie im Fenster der Stufe hinzugefügt haben, und <Element globalisieren> auswählen, wird das Element auf die <Seite für globale Elemente> verschoben. Ein globalisiertes Element kann auf der <Seite für globale Elemente> gelöscht oder umgewandelt werden.



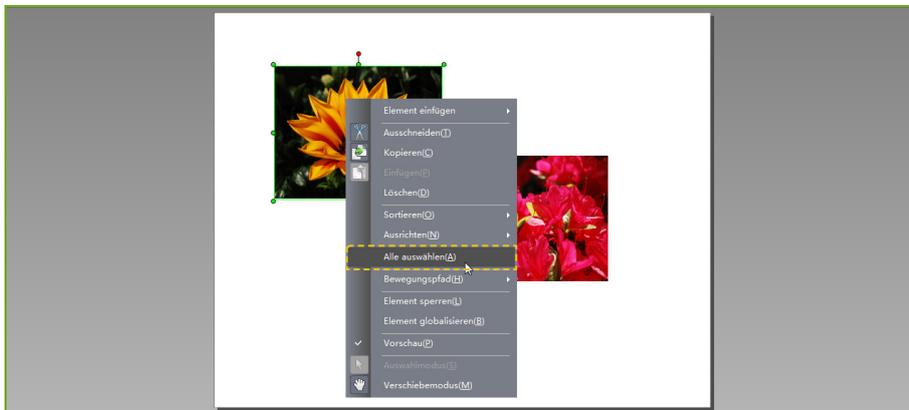
Favoriten

Häufig verwendete Elemente können in den Favoriten eingetragen werden. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Element, das Sie zu den Favoriten hinzufügen möchten, und klicken Sie auf <Zur Favoritenkategorie wechseln>. Das Element wird zu den Favoriten verschoben. Hier wird die Kategorie Favoriten in der Kategorie Elemente erstellt, und die Elemente, die in die Kategorie Favoriten verschoben werden, werden aus der ursprünglichen Kategorie entfernt. Um die Elemente wieder der ursprünglichen Kategorie hinzuzufügen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Element, das Sie der Kategorie Favoriten hinzugefügt haben, und wählen Sie <Zur Originalkategorie wechseln> aus.



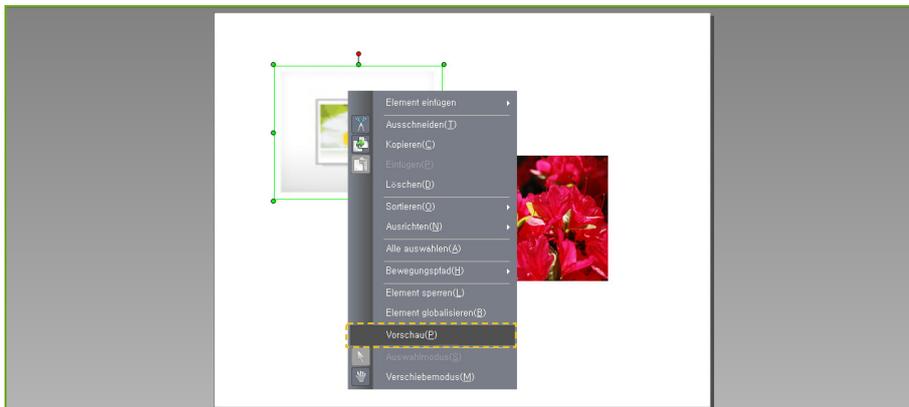
Auswählen aller Elemente

Um alle Elemente im Fenster der Stufe auszuwählen, klicken Sie mit der rechten Maustaste im Fenster der Stufe oder auf ein Element, und klicken Sie im Kontextmenü auf <Alle auswählen>.



Vorschau von Elementen

Um die Vorschau eines Elements abzuschalten, fügen Sie ein Element im Fenster der Stufe hinzu, klicken Sie mit der rechten Maustaste, und wählen Sie im Kontextmenü <Vorschau> aus. Das Element wird durch ein Symbol dargestellt. Um die Vorschau für das Element zu aktivieren, klicken Sie erneut auf <Vorschau>.



Tipps

- Maximieren eines Elements

Um ein Element zu maximieren, das Sie im Fenster der Stufe hinzugefügt haben, klicken Sie doppelt darauf.

Elementeigenschaften

Die Eigenschaften von Elementen, die Sie aus dem Fenster Element dem Fenster Entwerfen hinzugefügt haben, können Fenster Eigenschaften konfiguriert werden. Wählen Sie im Fenster der Stufe ein Element aus, oder wählen Sie einen zu dem Element gehörenden Zeitstrahl im Fenster Erstellungsdatum aus, und konfigurieren Sie die Einstellungen für die Eigenschaften des Elements im Fenster Eigenschaften.

Schlüsseleigenschaften

Konfigurieren

Typ	Gibt den Typ des Elements an.
Name	Gibt den eindeutigen Namen des Elements an. (Es sind keine doppelten Namen auf einer Seite erlaubt.)
Reihenfolge	Manchmal können Elemente überlappen. Ein Element mit einem höheren Wert in <Reihenfolge> wird über Elementen mit einem niedrigeren Wert in <Reihenfolge> angezeigt.
Elementschicht	Das ist die Nummer der Schicht, zu der das Element gehört. Die Nummer kann geändert werden. Wenn die Nummer geändert wird, ändert sich auch die Schicht des Elements. Die Schichtnummer kann nicht größer sein als die Gesamtzahl der Schichten im Zeitstrahl.

Position

Position X	Die horizontale Startposition des Elements, das auf dem Bildschirm angezeigt wird, bestimmen.
Position Y	Die vertikale Startposition des Elements, das auf dem Bildschirm angezeigt wird, bestimmen.
Breite	Die Breite des Elements bestimmen.
Höhe	Die Höhe des Elements bestimmen.
Drehwinkel	Den Drehwinkel des Elements bestimmen. (Diese Funktion ist nur für Elemente aktiviert, die die Eigenschaft Drehwinkel haben.)

Wiedergabe

Player anzeigen	Auswählen, ob das ausgewählte Element bei der Wiedergabe der Seite angezeigt (Wahr) oder verborgen (Falsch) werden soll.
Fenstermodus	Erstellen Sie ein Fenster, um in diesem Fenster Seiten wiederzugeben.

Tipps

- Typ der Elementeigenschaften

Elementeigenschaften bestehen aus den Haupteigenschaften, über die die meisten Elemente verfügen, und den Eigenschaften jedes einzelnen Elements.

- Eingeben der Zeit

Stunden: Minuten: Sekunden: 1/100 Sekunde
Beispiel: 10 Stunden, 2 Minuten, 20,34 Sekunden
= 10:02:20,34

Anzeigerichtlinie	Die Anzeigerichtlinie für das Element festlegen. Jedes Element des Inhaltselements wird entsprechend der Anzeigerichtlinie wiedergegeben oder gestoppt.
Fertigstellen in definierter Zeit	Wiedergabe wird nach einer angegebenen Zeit beendet.
Fertigstellen in der Zeit des letzten Elements	Die nächste Seite direkt nach Fertigstellen des letzten Elements der Seite wiedergeben. (Das gilt nur für Seiten.)
Warten auf Eingabe	Dauerhafte Wiedergabe bis zur Auslösung eines festgelegten Ereignisses.
Startzeit	Die Startzeit für das Element festlegen.
Dauer	Die Dauer des Elements festlegen.
Interpolationstyp für die Animation	Einem Element können dynamische Eigenschaften zugewiesen werden, oder es kann animiert sein. Der <Interpolationstyp für die Animation> bestimmt die Geschwindigkeit dieser Änderungen.
Ereignis aktivieren	Auswählen, ob das Element während der Wiedergabe Ereignisse empfangen und verarbeiten kann.

Anfangseffekt

Name des Anfangseffekts	Sie können einen Effekt auswählen, der bei der Wiedergabe des Elements angewendet werden soll.
Dauer des Anfangseffekts	Festlegen der Dauer des Anfangseffekts.
Richtung des Anfangseffekts	Festlegen der Richtung des Anfangseffekts.
Wiederholungsrichtlinie für den Effekt	Einstellen der Wiederholungsrichtlinie für den Anfangseffekt.
Wiederholen aus	Wenn diese Option ausgewählt ist, wird der Effekt nicht wiederholt.
So oft wiederholen wie angegeben	Der Effekt wird in einem angegebenen Intervall so oft wiederholt wie angegeben.
Unendlich wiederholen	Der Effekt wird in einem angegebenen Intervall so lange wiederholt, wie das Element wiedergegeben wird.
Wiederholungszeitraum	Das Intervall für das Wiederholen des Elements festlegen. Diese Option wird aktiviert, wenn die <Wiederholungsrichtlinie für den Effekt> auf <So oft wiederholen wie angegeben> oder <Unendlich wiederholen> festgelegt wird. Wenn der <Wiederholungszeitraum> beispielsweise auf 3 Sekunden festgelegt ist, wird das Element alle 3 Sekunden wiedergegeben.

Tipps

- Effekte

Weitere Informationen zu eingehenden und ausgehenden Effekten finden Sie im Abschnitt "Effekte".

- Eingeben der Zeit

Stunden: Minuten: Sekunden: 1/100 Sekunde
 Beispiel: 10 Stunden, 2 Minuten, 20,34 Sekunden
 = 10:02:20,34

Effektwiederholungszähler	Der Effekt wird so oft wiederholt wie angegeben. (Diese Option wird aktiviert, wenn die <Wiederholungsrichtlinie für den Effekt> auf <So oft wiederholen wie angegeben> festgelegt wird.)
----------------------------------	--

Ausgangseffekt

Name des Ausgangseffekts	Wählen Sie einen Effekt aus, der beim Beenden des Elements angewendet werden soll.
Dauer des Ausgangseffekts	Festlegen der Dauer des Ausgangseffekts.
Richtung des Ausgangseffekts	Festlegen der Richtung des Ausgangseffekts.

Entwurfsoption

Auf Canvas sichtbar	Festlegen, ob das Element im Fenster der Stufe angezeigt wird.
Objekt anzeigen	Festlegen, ob beim Bearbeiten eine Vorschau des Inhalts des Elements angezeigt werden soll.
Element sperren	Festlegen, ob Änderungen an den Elementeigenschaften zugelassen werden sollen.

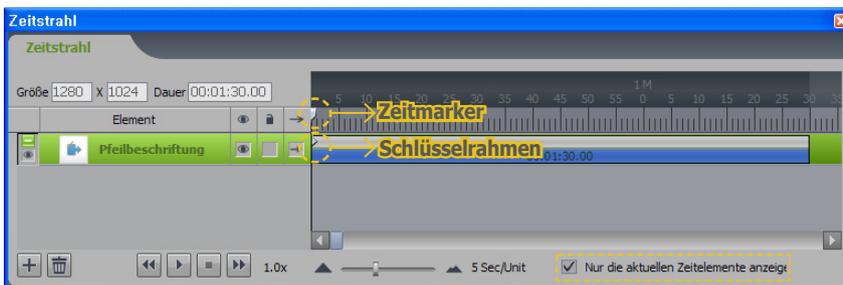
Erstellen einer Animation

Ein Element kann in eine Animation umgewandelt werden, indem Sie Abschnitte erstellen. Konfigurieren Sie unterschiedliche Eigenschaften für jedes Ende des Abschnitts, oder legen Sie einen Pfad fest, auf dem sich das Element verschiebt.

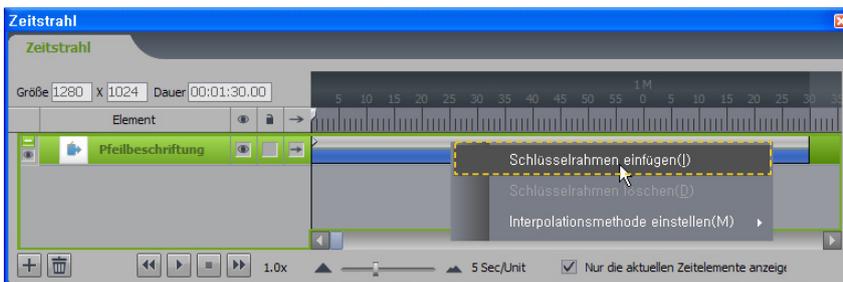
Konfigurieren von Animationsabschnitten

Sie können Abschnitte erstellen, indem Sie einen Schlüsselframe hinzufügen und eine Animation in jeden Abschnitt einfügen.

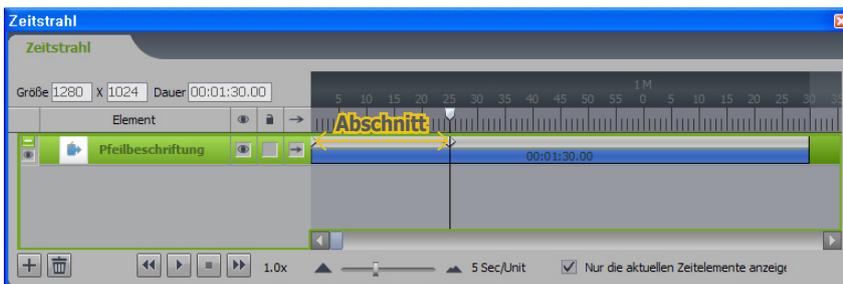
- 1 Wählen Sie im Fenster Zeitstrahl die Option <Nur die aktuellen Zeitelemente anzeigen> aus. Zeitmarker und Schlüsselrahmen werden angezeigt. Der angezeigte Schlüsselrahmen wird zu einem Ende des Abschnitts.



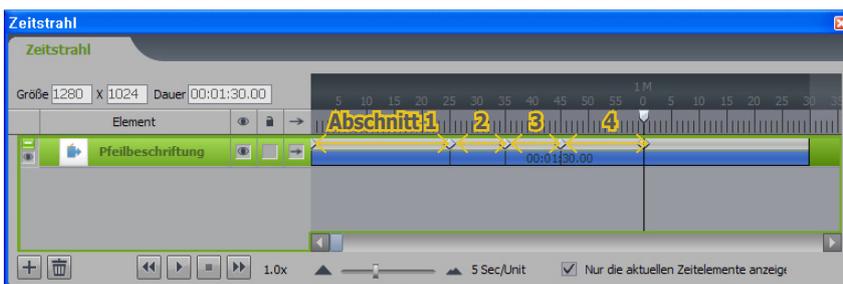
- 2 Fügen Sie einen weiteren Schlüsselrahmen hinzu, indem Sie mit der rechten Maustaste auf die Stelle klicken, wo Sie das andere Ende des Abschnitts haben möchten.



- 3 Der Bereich zwischen dem gerade hinzugefügten Schlüsselrahmen und dem vorigen Schlüsselrahmen wird ein Abschnitt.



- 4 Sie können durch Hinzufügen von Schlüsselframes mehrere Abschnitte erstellen.



Tipps

- Zeitmarker

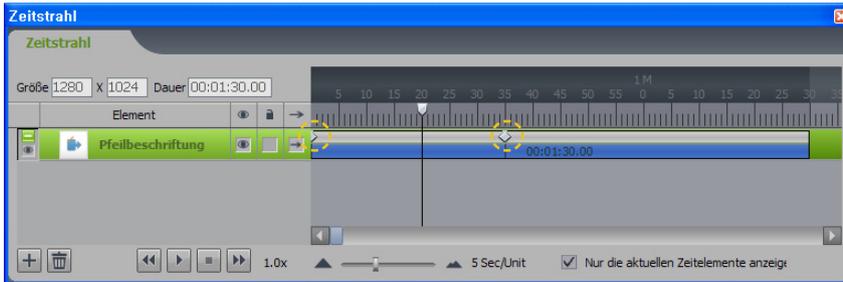
Um einen Schlüsselrahmen an derselben Stelle wie einen Zeitmarker hinzuzufügen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf Zeitmarker, und wählen Sie <Schlüsselrahmen in gewählte Elemente einfügen> aus.

Wenn Sie <Überwachung Zeitmarker> auswählen, können Sie eine Animation im Fenster der Stufe verfolgen, indem Sie den Zeitmarker verschieben.

Erstellen von Bildern mit veränderlichen Eigenschaften

Sie können in einem Abschnitt, den Sie mit <Schlüsselrahmen einfügen> erstellt haben, eine Animation erstellen, deren Eigenschaften sich mit der Zeit ändern. Wählen Sie die Schlüsselframes an beiden Enden des Abschnitts aus, und geben Sie die unterschiedlichen Eigenschaften für jeden davon im Fenster Eigenschaften an. Das Element verändert sich entsprechend den festgelegten Eigenschaften.

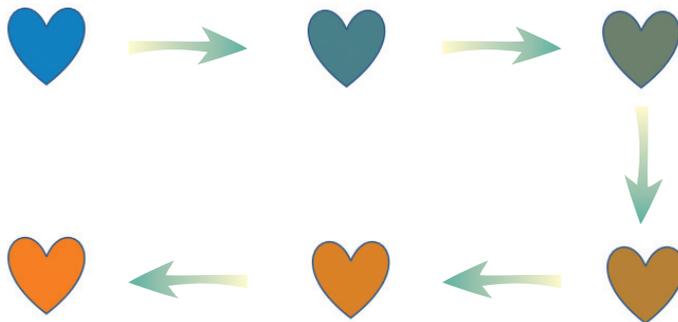
- 1 Fügen Sie ein Element zum Fenster der Stufe hinzu, und fügen Sie einen Schlüsselrahmen zum Fenster Zeitstrahl hinzu. Wählen Sie nacheinander beide Enden des Schlüsselframes des Abschnitts aus, und legen Sie unterschiedliche Werte für die Eigenschaften fest.



- 2 Legen Sie z. B. als <Farbe> für den linken Schlüsselframe blau und für den rechten Schlüsselframe orange fest.



- 3 Wenn Sie das Inhaltselement mit den oben angegebenen Einstellungen wiedergeben, ändert sich die Farbe des Elements in diesem Abschnitt von blau zu orange.



Tipps

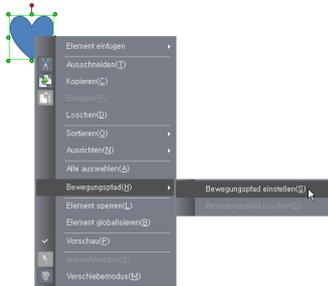
- Bilder mit veränderlichen Eigenschaften

Die meisten Eigenschaften, die für dynamische Bilder verwendet werden können, werden durch eine Zahl repräsentiert. Beispiele hierfür sind Ort, Größe, Rotation, Gewicht, Farbe und Offset.

Erstellen einer Animation mit Bewegungspfad

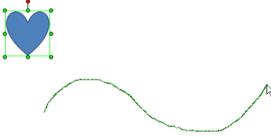
Eine Animation mit Bewegungspfad wird erstellt, indem Sie die Ortseigenschaften ändern, die nur auf eine von mehreren Animationsabschnitten angewendet werden.

1



Nachdem Sie ein Element im Fenster der Stufe hinzugefügt haben, klicken Sie mit der rechten Maustaste, um <Bewegungspfad> und <Bewegungspfad einstellen> auszuwählen.

2



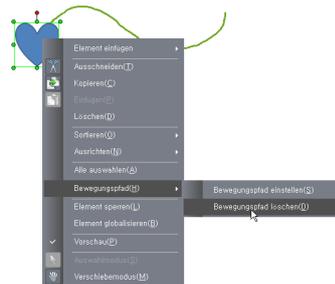
Zeichnen Sie den Pfad, auf dem sich das Element bewegen soll, mit gedrückter linker Maustaste im Fenster der Stufe.

3



Wenn Sie ein Inhaltselement wiedergeben, bewegt sich das Element automatisch entlang dem angegebenen Pfad.

4



Um den konfigurierten Bewegungspfad eines Elements zu entfernen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Element, zu dem der Pfad gehört, und wählen Sie <Bewegungspfad> und <Bewegungspfad löschen> aus.

Tipps

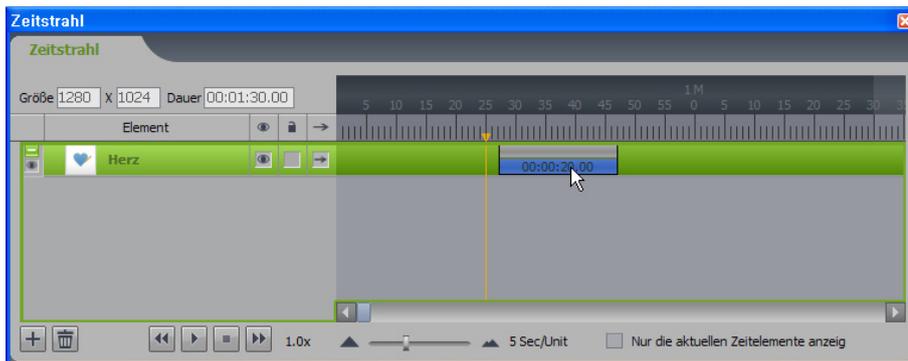
- **Bewegungspfad von Elementen**
Wenn Sie den Bewegungspfad eines Elements festlegen, können Sie das Element nicht beliebig verschieben. Das Element wird automatisch am Startpunkt des konfigurierten Bewegungspfads gesperrt.
- **Festlegen des Interpolierungstyps**
Wenn Sie den Bewegungspfad eines Elements festlegen und mit der rechten Maustaste auf den konfigurierten Abschnitt klicken, können Sie den Interpolierungstyp auswählen. Der Interpolierungstyp bestimmt den Bewegungstyp einer Elementanimation.

Verwenden des Zeitstrahls

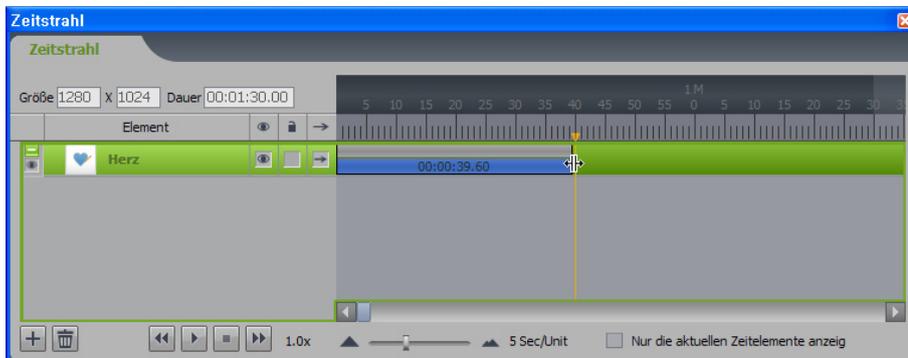
Die Dauer jedes Elements und die Priorität mehrerer Schichten können im Fenster Zeitstrahl festgelegt werden.

Erstellen und Anpassen der Leisten im Fenster Zeitstrahl

Nachdem Sie ein Element im Fenster der Stufe hinzugefügt haben, wird automatisch im Zeitstrahl eine Leiste für das Element mit einer Länge von 1 Minute erstellt.



Ziehen Sie den Zeitbalken über den Zeitstrahl, um den Startzeitpunkt des Elements anzupassen.



Ziehen Sie die rechte Kante des Zeitbalkens, um die Dauer anzupassen.

Der Zeitstrahl unterstützt Zeitspannen von 1/100 Sekunde bis zu 24 Stunden. Sie können den Zeitstrahl vergrößern oder verkleinern, indem Sie den Größenbalken nach links oder rechts verschieben.

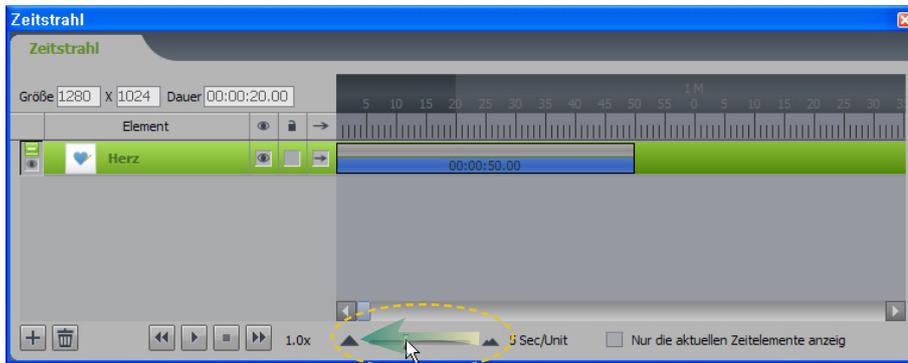
Tipps

- Zeitbalken

Ein Zeitbalken besteht aus einem oberen Teil (grau) und einem unteren Teil (blau). Der obere Teil ist der Abschnitt, zu dem ein Schlüsselframe hinzugefügt und entfernt wird, und der untere Teil ist der Abschnitt, in dem die Wiedergabedauer eines Elements angezeigt wird. Um Animationsfunktionen wie das Hinzufügen eines Schlüsselframes zum oberen Teil der Zeitleiste zu verwenden, wählen Sie die Option <Nur die aktuellen Zeitelemente anzeigen> oben im Fenster Zeitstrahl aus.

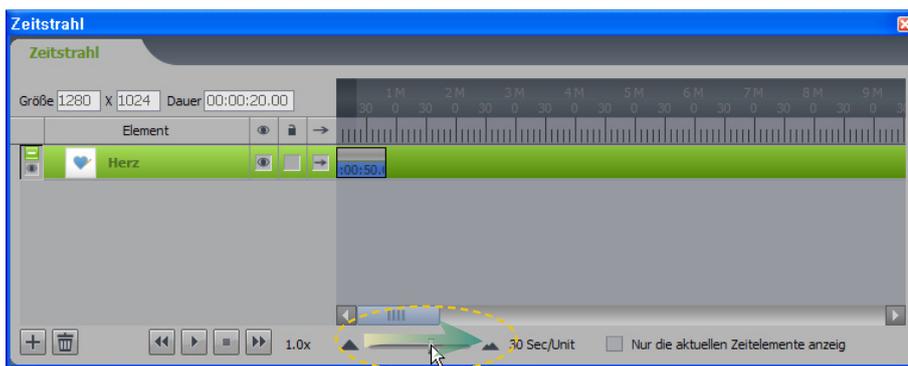
Vergrößern

Verschieben Sie den Größenbalken nach links, um die Ansicht zu vergrößern. Sie können die Dauer einer Leiste bis zu einem Mindestintervall von 0,01 Sekunden bearbeiten.



Verkleinern

Verschieben Sie den Größenbalken nach rechts, um die Ansicht zu verkleinern. Sie können die Dauer einer Leiste bis zu einem Maximalintervall von 10 Minuten bearbeiten.



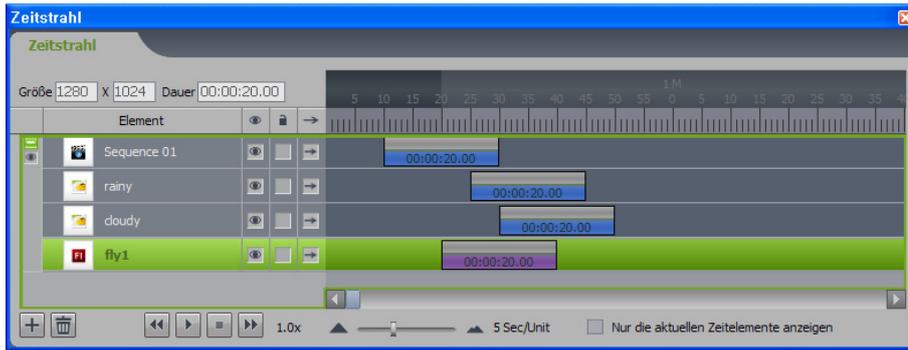
Weitere Anpassungen des Fensters Zeitstrahl

Nachdem Sie mehrere Leisten ausgewählt haben, können Sie die Leisten nacheinander wiedergeben oder ihre Startzeiten, Endzeiten oder Wiedergabedauer durch Klicken mit der rechten Maustaste im Fenster Zeitstrahl synchronisieren. Die zuletzt ausgewählte Leiste wird als Basis für die Synchronisierung verwendet.

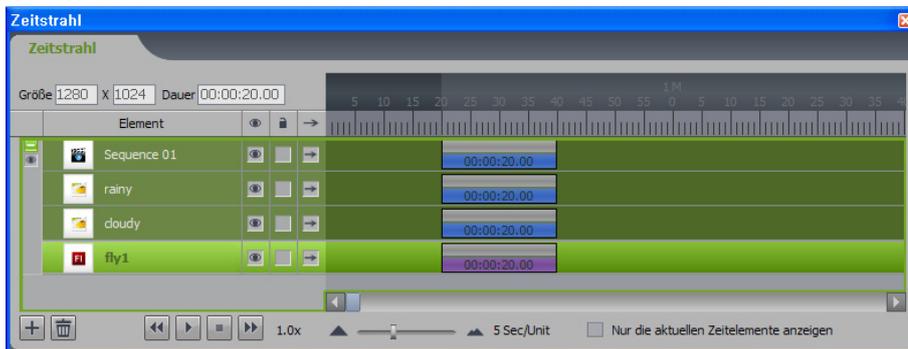


Beispielerggebnisse der <Zeit stellen>-Optionen werden auf den folgenden Seiten angezeigt.

Gleiche Startzeit (S)

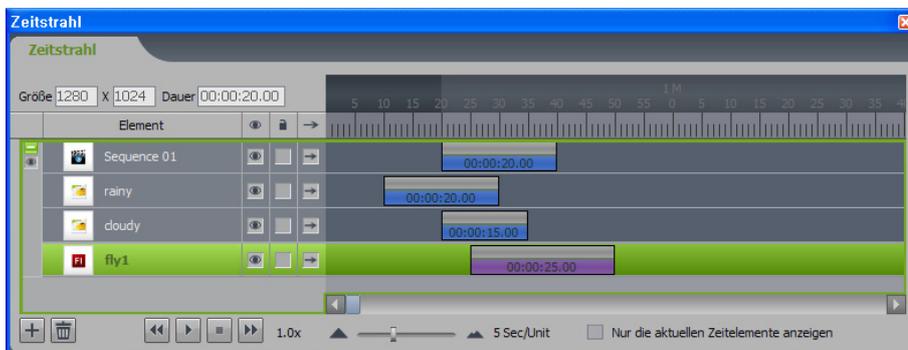


Jede Leiste weist eine unterschiedliche Startzeit auf.

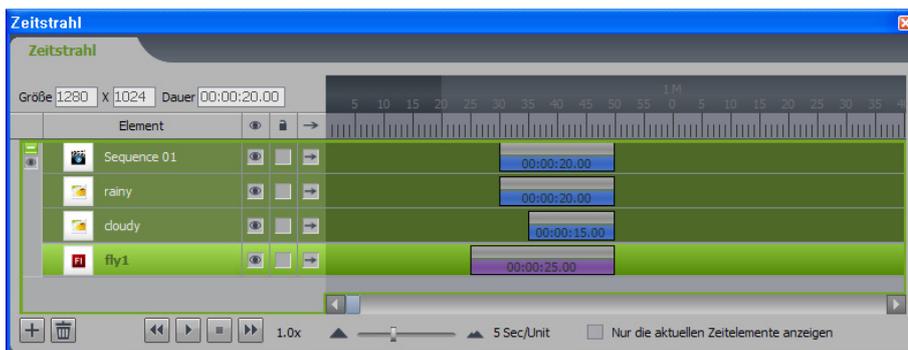


Die Startzeiten aller Leisten werden mit der zuletzt ausgewählten Leiste synchronisiert.

Gleiche Endzeit (E)

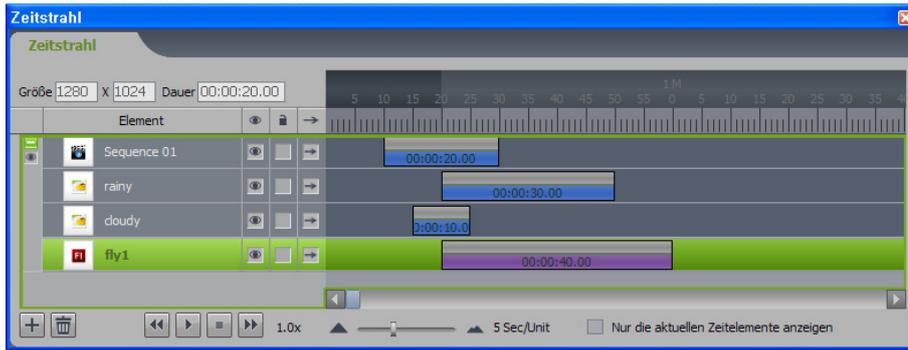


Jede Leiste weist eine unterschiedliche Endzeit auf.

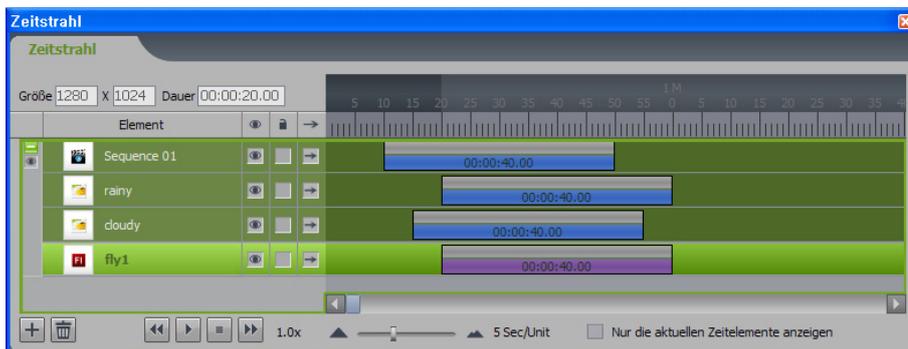


Die Endzeiten aller Leisten werden mit der zuletzt ausgewählten Leiste synchronisiert.

Gleiche Dauer (D)

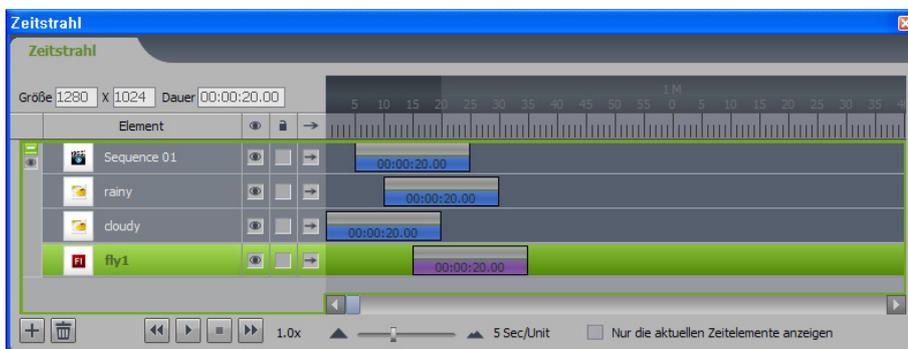


Jede Leiste weist eine unterschiedliche Dauer auf.

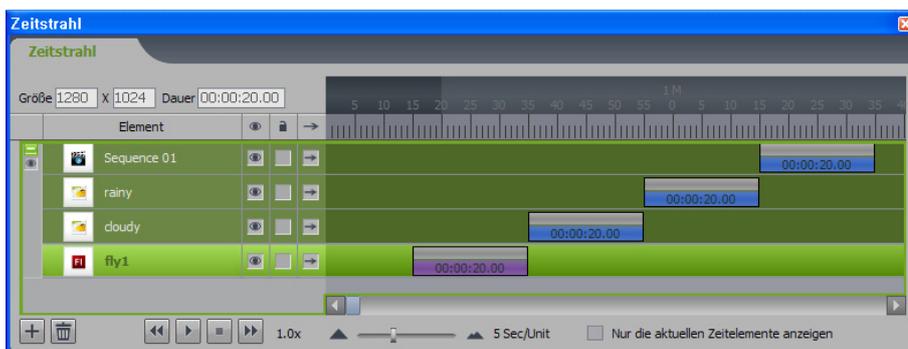


Die Dauer aller Leisten wird mit der zuletzt ausgewählten Leiste synchronisiert.

Nacheinander abspielen (Q)



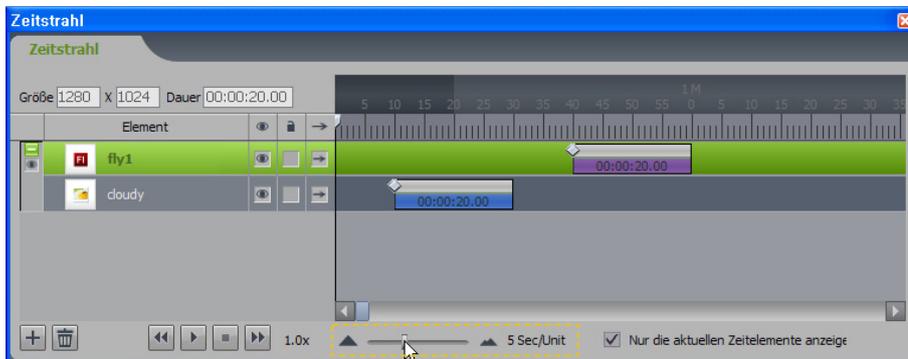
Die Leisten überlappen und scheinen in willkürlicher Reihenfolge wiedergegeben zu werden.



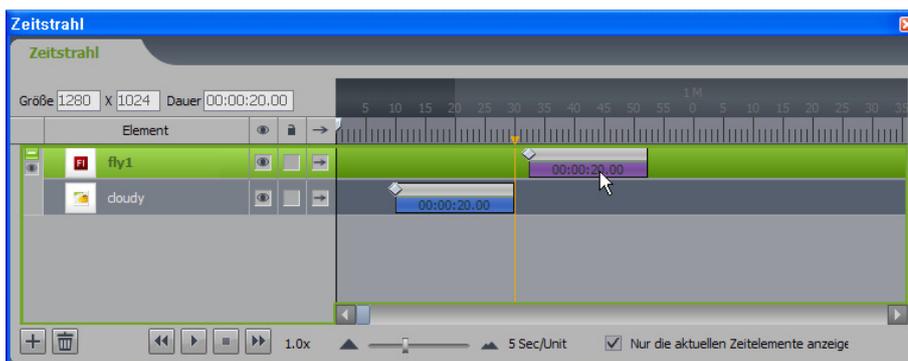
Die Wiedergabereihenfolge der Leisten ist nacheinander angeordnet, angefangen mit der Leiste am unteren Ende des Zeitstrahls.

Einrastfunktion für eine Leiste im Zeitstrahl

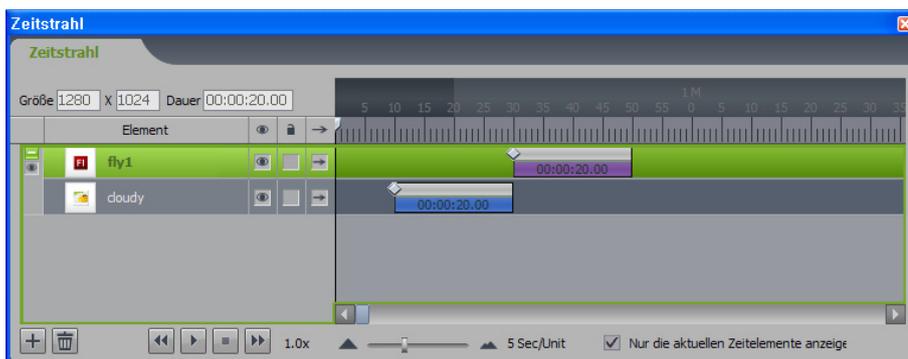
Leisten werden in den durch die Position des Größenbalkens unten im Fenster Zeitstrahl angegebenen Einheiten platziert. Wenn der Größenbalken z. B. auf 5 Sek/Einheit festgelegt ist, werden auch die Leisten in Einheiten von 5 Sekunden platziert.



Wenn die Leiste an eine bestimmte Position im Zeitstrahl gezogen wird, wird eine Führungslinie in Einheiten von 5 Sekunden angezeigt.

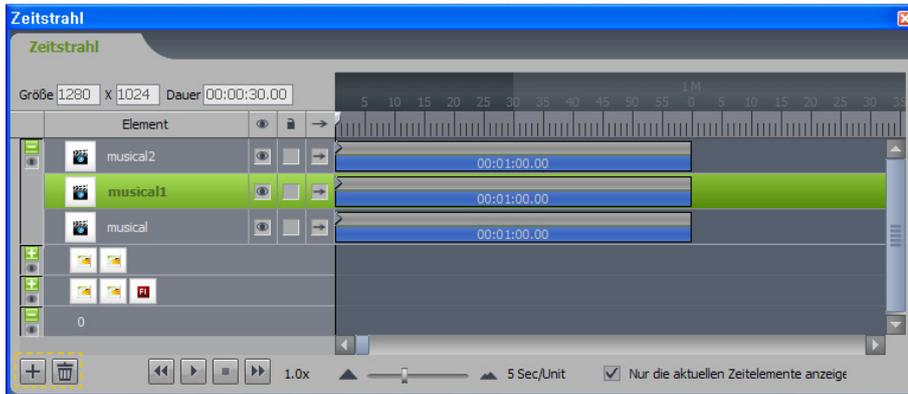


Wenn Sie die Maustaste loslassen, wird die Leiste an die durch die Führungslinie markierte Stelle bewegt.

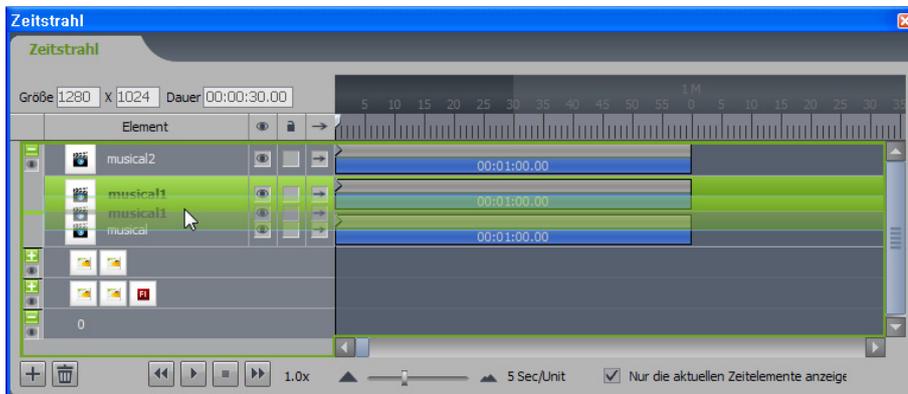


Verwenden von Schichten im Zeitstrahl

Eine Schicht bezieht sich auf eine Ansammlung von Leisten. Wenn Sie das erste Element im Fenster der Stufe hinzufügen, wird eine Schicht erstellt, die standardmäßig eine Leiste enthält. Sie können durch Klicken auf die Schaltfläche  in der unteren linken Ecke des Fensters Erstellungsdatum zusätzliche Schichten hinzufügen. Im Beispiel unten ist die erstellte Schicht leer und enthält keine Leisten. Die Nummerierung beginnt mit 0, und die Schicht mit der höheren Nummer wird mit höchster Priorität angezeigt.



Klicken Sie auf die Schaltfläche  in der unteren linken Ecke des Fensters Erstellungsdatum, um die Schicht mit der höchsten Nummer zu löschen. Wenn Sie eine Schicht löschen, werden auch die Leisten und Elemente dieser Schicht gelöscht.



Sie können eine Leiste durch vertikales Ziehen innerhalb einer Schicht oder in eine andere Schicht verschieben.

Sie können eine Schicht durch Auswählen oder Aufheben der Auswahl der Schaltfläche  in der unteren linken Ecke des Fensters Erstellungsdatum anzeigen oder verbergen. Um eine Schicht zu erweitern oder zu verkleinern, klicken Sie auf die Schaltfläche  oder  über dem Symbol Ebene anzeigen.

Verwenden des Fensters Seitenverlauf

Sie können durch Hinzufügen und Anordnen von Seiten die Seiteneigenschaften auswählen und interaktive Inhalte erstellen.

Seiteneigenschaften

Festlegen der Seiteneigenschaften nach Auswahl einer Seite.

Konfigurieren

Typ	Gibt den Typ eines Objekts an.
Name	Geben Sie den Titel der Seite ein. (Doppelte Seitentitel innerhalb eines Inhaltselements sind nicht zulässig.)
Reihenfolge	Die Wiedergabereihenfolge der Seite anzeigen.

Hintergrund

Hintergrundfarbe	Die Hintergrundfarbe der Seite mithilfe der Palette oder der RGB-Werte festlegen. Klicken Sie auf die Schaltfläche  , um das Fenster Farbe zu öffnen und die Farbe festzulegen. Sie können die Farbe auch durch direkte Eingabe der Werte angeben.
Hintergrundbild	Das Bild festlegen, das als Seitenhintergrund angezeigt wird. Klicken Sie auf die Schaltfläche  , um das Fenster Öffnen anzuzeigen. Wählen Sie eine Datei aus.
Fülltyp	Den Anzeigetyp auf Anzeige des Hintergrundbilds festlegen.
Originalgröße	Das Hintergrundbild der Seite in Originalgröße anzeigen.
An Bildschirm anpassen	Das Hintergrundbild an den Bildschirm anpassen.
Seitenverhältnis sperren	Das Hintergrundbild der Seite im ursprünglichen Seitenverhältnis anzeigen.
Hintereinander	Das Hintergrundbild der Seite in Originalgröße nebeneinander anordnen.

Wiedergabe

Anzeigerichtlinie	Die Wiedergabedauer für diese Seite festlegen. Wenn ein Inhaltselement wiedergegeben wird, hält jede Seite an oder wartet abhängig von der festgelegten Abspieldauer auf eine Eingabe.
--------------------------	--

Tipps

- Eingeben der Zeit

Stunden: Minuten: Sekunden: Millisekunden
Beispiel: 10 Stunden, 2 Minuten, 20,34 Sekunden
= 10:02:20,34

Fertigstellen in definierter Zeit	Wiedergabe wird nach der festgelegten Zeit beendet.
Fertigstellen in der Zeit des letzten Elements	Die nächste Seite wird sofort nach Verlassen der letzten Seite wiedergegeben.
Warten auf Eingabe	Die Wiedergabe läuft immer weiter, bis ein Auslöser das festgelegte Ereignis auslöst. Das Ereignis wird entsprechend dem Skript verarbeitet.
Dauer	Die Dauer der Seite festlegen.
Ereignis aktivieren	Festlegen, ob Ereignisverarbeitung stattfinden soll (Wahr) oder nicht (Falsch).

Anfangseffekt

Name des Anfangseffekts	Den Effekt auswählen, der bei Beginn der Seitenwiedergabe angewendet werden soll.
Dauer des Anfangseffekts	Die Dauer des Effekts festlegen.
Richtung des Anfangseffekts	Festlegen der Richtung des Anfangseffekts. Wenn Sie Norden auswählen, verschiebt sich der Effekt zum oberen Bildschirmrand.

Verwalten von Seiten

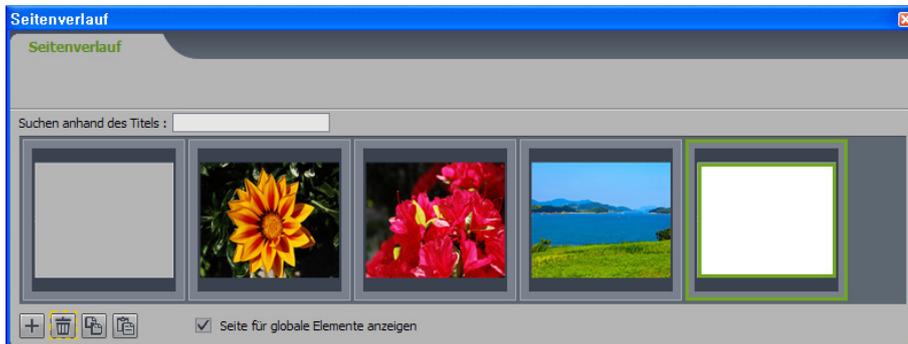
Einfügen einer neuen Seite

Klicken Sie in der Menüleiste auf Seite > Neue Seite, oder klicken Sie auf die Schaltfläche  unten im Fenster Seitenlinie, um eine neue Seite hinzuzufügen. Die hinzugefügte Seite wird neben der ausgewählten Seite eingefügt.



Löschen einer Seite

Wählen Sie die zu löschende Seite aus, und klicken Sie entweder in der Menüleiste auf Seite > Seite löschen, oder klicken Sie auf die Schaltfläche  unten im Fenster Seitenverlauf, um die Seite zu löschen. Klicken Sie in der Menüleiste auf Seite > Alle Seiten löschen, um alle Seiten zu löschen.



Kopieren/Ausschneiden/Einfügen einer Seite

Seite kopieren

Wählen Sie die zu kopierende Seite aus, und klicken Sie entweder in der Menüleiste auf Bearbeiten > Kopieren, oder klicken Sie auf die Schaltfläche  unten im Fenster Seitenlinie.

Seite ausschneiden

Wählen Sie die auszuschneidende Seite aus, und klicken Sie in der Menüleiste auf Bearbeiten > Ausschneiden.

Tipps

- Einfügen einer neuen Seite

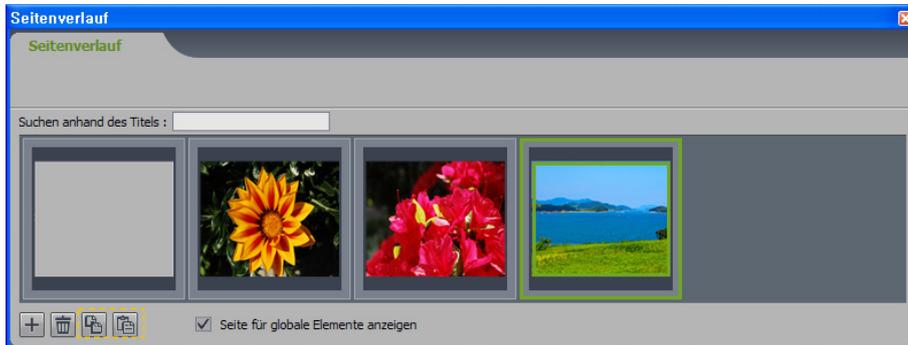
Drücken Sie die Einfg-Taste auf der Tastatur, um eine Seite hinzuzufügen.

- Löschen einer Seite

Wählen Sie eine Seite aus, die Sie löschen möchten, und drücken Sie die Entf-Taste oder die Rücktaste, um die Seite zu löschen.

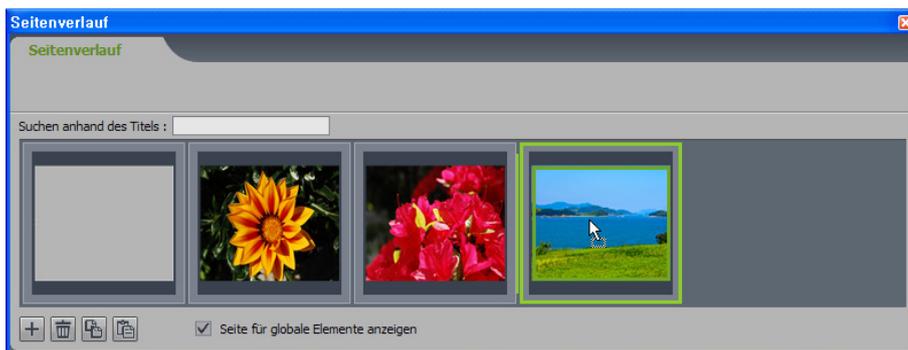
Seite einfügen

Nachdem Sie eine Seite kopiert oder ausgeschnitten haben, klicken Sie entweder in der Menüleiste auf Bearbeiten > Einfügen, oder klicken Sie auf die Schaltfläche  unten im Fenster Seitenlinie. Die kopierte oder ausgeschnittene Seite wird neben der ausgewählten Seite eingefügt.



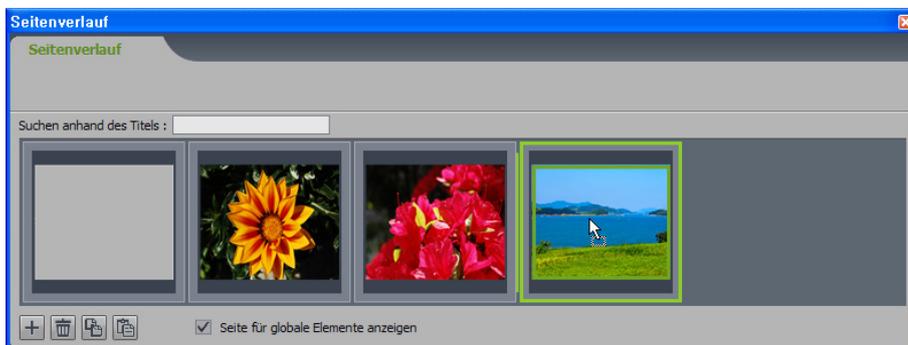
Auswählen einer Seite

Um eine Seite auszuwählen, klicken Sie auf eine Seite im Fenster Seitenlinie. Die im Fenster Seitenlinie ausgewählte Seite wird im Fenster der Stufe angezeigt. Im Fenster Seitenlinie können Sie auch eine Seite im Fenster Seitenlinie mit den Pfeiltasten auf der Tastatur auswählen.



Verschieben einer Seite

Sie können eine Seite im Fenster Seitenlinie durch Ziehen mit der Maus verschieben. Wählen Sie dazu mindestens eine Seite aus.



Tipps

- Seite kopieren

Sie können das Windows-Tastenkürzel Strg+C verwenden, um eine Seite zu kopieren.

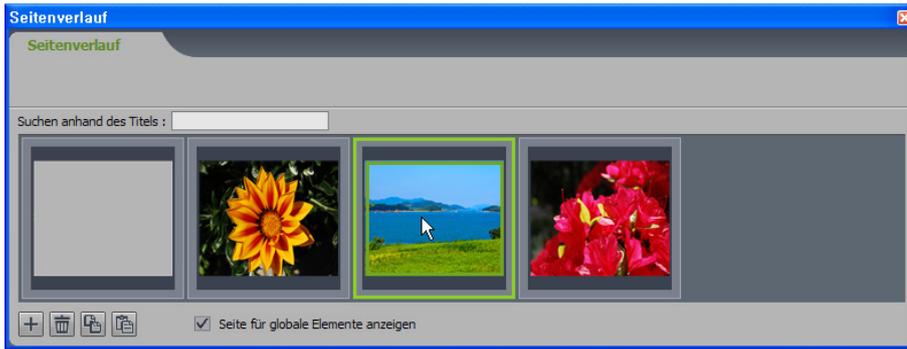
- Seite ausschneiden

Sie können das Windows-Tastenkürzel Strg+X verwenden, um eine Seite auszuschneiden.

- Seite einfügen

Sie können das Windows-Tastenkürzel Strg+V verwenden, um eine Seite einzufügen.

Verschieben Sie die ausgewählte Seite durch Ziehen mit der Maus.



Exportieren einer Seite

Exportieren Sie eine Seite zur späteren Wiederverwendung. Dieser Vorgang ähnelt dem Registrieren von Vorlagen, Seiteninformationen werden jedoch gespeichert, ohne die Seite zu packen. Sie können die exportierte Seite später wiederverwenden. Wählen Sie die zu exportierende Seite aus, und klicken Sie in der Menüleiste auf Seite > Seite exportieren.

Importieren einer Seite

Sie können Seiteninformationen, wie z. B. Elementeigenschaften, genau wie Vorlagen importieren und später wiederverwenden. Klicken Sie in der Menüleiste auf Seite > Seite importieren, um das Fenster Öffnen anzuzeigen. Dateien mit der Dateierweiterung .lfd werden importiert. Wählen Sie eine Datei aus, und klicken Sie auf die Schaltfläche Öffnen.

Vorschau

Sie können eine Vorschau eines Inhaltselements, das gerade erstellt wird, anzeigen.

Vorschau einer ausgewählten Seite anzeigen

Nur eine Seite von mehreren ausgewählten Seiten als Vorschau anzeigen. Klicken Sie in der Menüleiste auf Datei > Vorschau der gewählten Seite, oder klicken Sie auf der Symbolleiste auf die Schaltfläche .

Vorschau aus gewählter Seite

Eine Vorschau der ausgewählten Seiten von der ersten bis zur letzten anzeigen. Klicken Sie in der Menüleiste auf Datei > Vorschau aus der gewählten Seite..., oder klicken Sie auf der Symbolleiste auf die Schaltfläche .

Tipps

- Unterschiede zwischen einer Seite und einer Vorlage

Beim Exportieren einer Seite wird die Seite gespeichert, ohne externe Dateien wie Bilder und Videos zu packen, die auf der Seite enthalten sind. Wenn z. B. eine Seite exportiert wird, die eine Bilddatei enthält, wird die Seite gespeichert, ohne die Bilddatei zu speichern. D. h., wenn der Speicherort für die Bilddatei, die beim Exportieren der Seite in der Seite verwendet wurde, beim Import der Seite nicht der gleiche ist, wird das Bild nicht geladen. Eine Seite, die als Vorlage registriert wurde, wird gespeichert, indem alle auf der Seite enthaltenen Dateien gepackt werden. Daher kann die Seite immer wieder importiert und wiederverwendet werden.

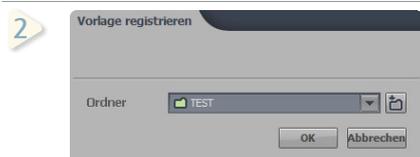
Verwenden von Vorlagen

Eine Seite, die gerade erstellt wird, oder eine bereits erstellte Seite kann als Vorlage registriert und später wiederverwendet werden. Eine als Vorlage registrierte Seite wird mit allen Elementen und Elementeneigenschaften gepackt, die während der Erstellung der Seite eingefügt wurden.

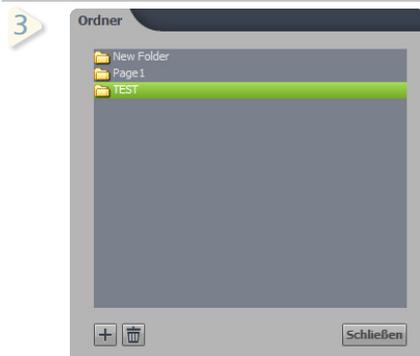
Registrieren einer Vorlage



Wählen Sie die Seite aus, die Sie als Vorlage registrieren möchten, und klicken Sie in der Menüleiste auf Seite > Vorlage registrieren. Sie können auch mit der rechten Maustaste auf eine Seite klicken, die Sie registrieren möchten, und aus dem Kontextmenü <Vorlage registrieren> auswählen.



Wählen Sie einen Ordner aus, in dem Sie die Vorlage speichern möchten. Wenn kein passender Ordner vorhanden ist, können Sie einen Ordner im Fenster Ordner hinzufügen, indem Sie auf die Schaltfläche  klicken.

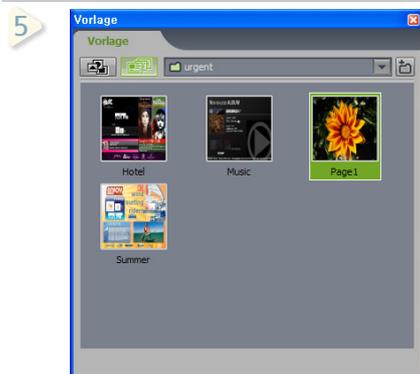


Um einen Ordner hinzuzufügen, klicken Sie auf die Schaltfläche .

Um einen Ordner zu löschen, wählen Sie den zu löschenden Ordner aus, und klicken Sie auf die Schaltfläche .



Wenn die Vorlage nach Auswahl eines Ordners erfolgreich registriert wurde, wird dieses Nachrichtenfenster angezeigt.



Die Vorlage wurde registriert.

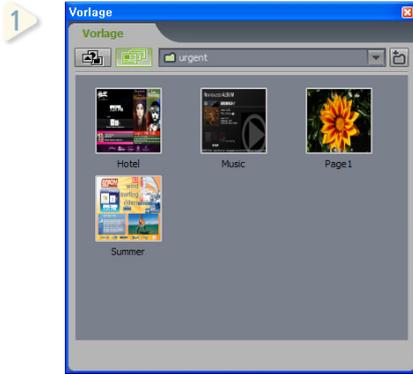
Tipps

- Packen einer Vorlage

Wenn Sie eine Seite als Vorlage registrieren, speichern Sie im Grunde eine Vorlage als Ordner. Daher bedeutet packen, alle Elemente und Eigenschaften einer Seite in einer Vorlage im Dateiformat, also einem Ordner, zu speichern.

Gepackte Vorlagenelemente werden im von Author installierten Ordner gespeichert. Wenn Sie z. B. eine Vorlage namens "Vor1" im Ordner "Test" registriert haben, wird ein Ordner mit dem Speicherort "C:\Program Files\MagicInfo Premium\Author\Template\test\Vor1" mit den darin gespeicherten Vorlagenelementen erstellt.

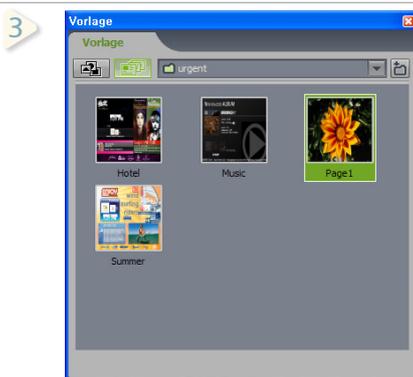
Importieren einer Vorlage



1 Wählen Sie im Fenster Vorlage "Template" aus.



2 Wählen Sie aus dem Dropdown-Menü oben einen Ordner aus.



3 Wählen Sie die Vorlage aus, die Sie hinzufügen möchten, und doppelklicken Sie darauf.



4 Die Vorlagenseite wird der Seite nach der ausgewählten Seite hinzugefügt.

Achtung

- Die Größe von Elementen abhängig von der Auflösung

Wenn Sie eine Vorlage importieren, wird eine Warnung wie in dem Bild unten angezeigt, wenn die Auflösung der Vorlage und des Inhalts, der gerade erstellt wird, nicht übereinstimmen. Legen Sie die Größe der in der Vorlage enthaltenen Elemente entsprechend der Warnung fest.



Tipps

- Löschen und Umbenennen einer Vorlage

Um eine Vorlage zu löschen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Vorlage, und wählen Sie aus dem Kontextmenü <Vorlage löschen> aus. Um eine Vorlage umbenennen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Vorlage, und wählen Sie aus dem Kontextmenü <Umbenennen> aus.

Hier ist eine Vorlage ein Ordner, wenn Sie also eine Vorlage löschen, löschen Sie einen Ordner. Und wenn Sie einen Ordner löschen, löschen Sie auch die dazugehörige Vorlage.

Beachten Sie, dass Sie eine Vorlage, die in der aktuellen Seite gerade verwendet wird, nicht löschen oder umbenennen können.

Toneffekte

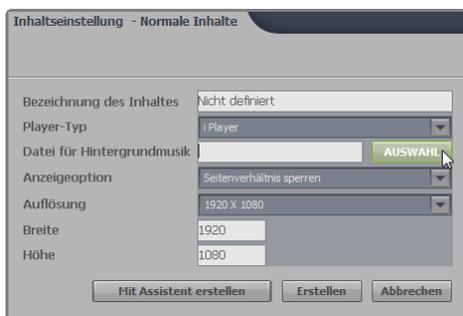
In Author können Sie Töne auf viele unterschiedliche Arten verwenden. Sie können Hintergrundmusik (die während eines Inhaltselements wiedergegeben wird) im Fenster Zeitstrahl oder ein Ton-Element im Fenster der Stufe einfügen und diese mit einem bestimmten Video synchronisieren. Wenn Sie mehrere Töne auf einer Seite hinzufügen, sollten Sie die Wiedergabereihenfolge berücksichtigen.

Einfügen von Ton

Sie können Töne auf unterschiedliche Weise einfügen.

Einfügen von Hintergrundmusik

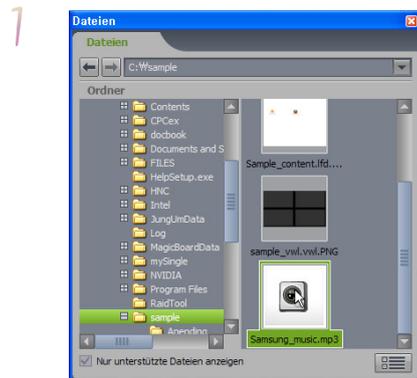
Sie können eine Datei für die Hintergrundmusik einfügen, wenn Sie ein neues Inhaltselement registrieren oder ein Inhaltselement konfigurieren.



Klicken Sie im Fenster <Inhaltseinstellung> auf **AUSWAHL**, um das Fenster Öffnen anzuzeigen, und wählen Sie eine Datei für die Hintergrundmusik aus. Author unterstützt die Dateiformate WAV, WMA, MID und MP3.

Einfügen von Tonelementen

Es gibt 4 Methoden zum Einfügen von Tonelementen.



Ziehen Sie im Fenster Datei eine Musikdatei vom lokalen Laufwerk in das Fenster der Stufe.

Tipps

- **Priorität von Ton**

Bei einem Inhalt mit Hintergrundmusik werden alle Ton- und Videoelemente auf stumm geschaltet.

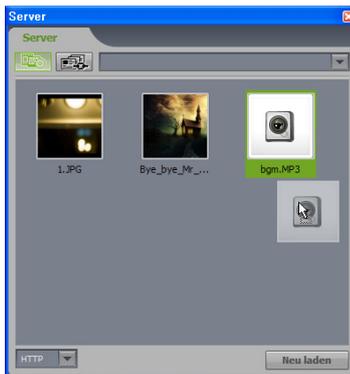
Außerdem können Sie gleichzeitig mehrere Ton- und Videoelemente wiedergeben.

2



Ziehen Sie das Tonelement aus dem Fenster Element oder eine Musikdatei aus dem Fenster Favoriten, und legen Sie es im Fenster der Stufe ab.

3



Sie können ein Toninhaltelement, das auf dem Server registriert ist, in das Fenster der Stufe importieren. Das Toninhaltelement kann im Fenster der Serverinhalte angezeigt und zum Fenster der Stufe gezogen und hinzugefügt werden.

4



Sie können eine Musikdatei importieren, die für eine Vorlage registriert ist. Wählen Sie im Vorlagenfenster ClipArt  aus, und wählen Sie den Ordner "Sound" aus, um die für die Vorlage registrierten Musikdateien anzuzeigen.

Tipps

- Synchronisieren von Video- und Tonelementen

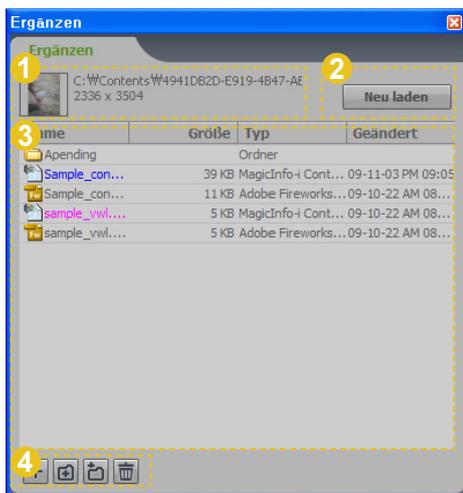
Sie können ein Videoelement wiedergeben, als wäre ein Tonelement eingebunden, indem Sie die Video- und Tonelemente gleichzeitig wiedergeben.

- 1) Fügen Sie Ton- und Videoelemente einem Inhaltselement hinzu, und wählen Sie beide mit der Strg-Taste im Fenster Erstellungsdatum aus.
- 2) Legen Sie für die Länge beider Elemente denselben Wert fest.
- 3) Ändern Sie die Eigenschaft <Stumm> des Videoelements zu <True>.

Verwenden des Fensters Ergänzen

Einige Elemente, die beim Erstellen von Inhalten verwendet werden, enthalten Unterordner oder Dateien. Nachdem Sie ein solches Element zu einer Seite hinzugefügt haben, müssen Sie die Unterordner oder Dateien anhängen. Sie können mit dem Fenster Ergänzen eine Datei oder einen Ordner an ein Element anhängen. Wenn Sie z. B. eine Videodatei mit einer Untertiteldatei haben, können die beiden Dateien nicht ohne das Fenster Ergänzen gleichzeitig zu der Seite hinzugefügt werden. Sie können jedoch die Videodatei zu der Seite hinzufügen und dann mithilfe des Fensters Ergänzen die Untertiteldatei als Subelement an die Videodatei anhängen.

Das Layout des Fensters Ergänzen



- 1 Eine Vorschau und eine Kurzinformation für die ausgewählte Datei aus der Liste der Anhänge anzeigen.
- 2 Die Liste der Anhänge neu laden. (Klicken Sie auf diese Schaltfläche, wenn ein hinzugefügtes Element in der Liste fehlt.)
- 3 Eine Liste angehängter Dateien und Ordner anzeigen.
- 4 Dateien und Ordner zur Liste der Anhänge hinzufügen oder aus der Liste löschen.



Eine Datei zur Liste der Anhänge hinzufügen. Wenn Sie auf dieses Symbol klicken, wird das Fenster Öffnen angezeigt.



Einen Ordner und seine Unterordner zur Liste der Anhänge hinzufügen. Wenn Sie auf dieses Symbol klicken, wird das Fenster Nach Ordner durchsuchen angezeigt.



Einen neuen Ordner zur Liste der Anhänge hinzufügen.



Die ausgewählte Datei oder den ausgewählten Ordner aus der Liste der Anhänge löschen.

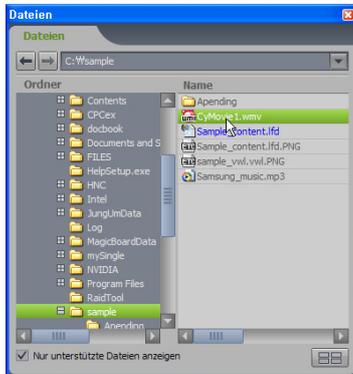
Tipps

- Sie können in den folgenden Fällen das Fenster Ergänzen verwenden:

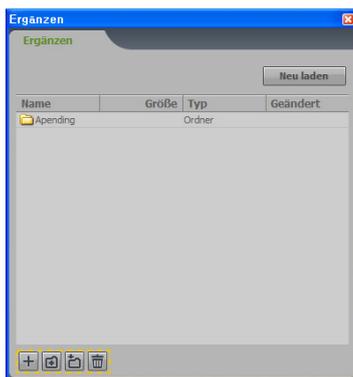
- 1) Ein <Flash> Inhaltselement besteht aus mehreren Dateien in einem Ordner.
- 2) Eine Videodatei enthält eine Untertiteldatei.
- 3) Eine HTML-Seite besteht aus mehreren Links. (In diesem Fall enthält die HTML-Seite Ordner und Dateien.)

Anhängen einer Datei oder eines Unterordners an ein Element

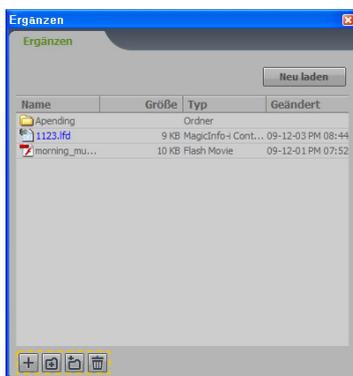
Wählen Sie zunächst eine Datei im Fenster Dateien aus, die Sie als Element verwenden möchten, und ziehen Sie sie dann auf die Seite, die Sie erstellen. Sie können auch ein Element im Fenster Element hinzufügen und die Hauptdatei auswählen.



Wählen Sie das hinzugefügte Element aus, und fügen Sie Dateien oder Ordner mit den Schaltflächen unten im Fenster Ergänzen hinzu.



Wenn Sie auf eine Schaltfläche klicken, wird das Fenster Öffnen angezeigt. Wählen Sie eine Datei oder einen Ordner aus, den Sie anhängen möchten. Oder erstellen Sie einen neuen Ordner, indem Sie auf die Schaltfläche Ordner hinzufügen klicken.



Wenn Dateien oder Ordner wie im Bild oben hinzugefügt werden, werden Sie damit an das hinzugefügte Element angehängt.

Tipps

- **Unterdateiformat**
Für in einem Element enthaltene Unterdateiformate werden alle Dateiformate unterstützt.

Effekte

Sie können verschiedene Effekte von Author zum Starten oder Beenden von Elementen oder Seiten einfügen. Erstellen Sie z. B. zwischen den Elementen oder Seiten natürliche und beeindruckende Übergangseffekte.

Achten Sie darauf, dass Sie für Elemente sowohl <Anfangseffekte> als auch <Ausgangseffekte> einfügen können. Für Seiten können Sie nur <Anfangseffekte> einfügen. Die Typen von Effekten für Seiten und Elemente sind unterschiedlich.

Effekttypen

Sie können unterschiedliche Effekte in die von Author erstellten Inhalte oder in normale Mediendateien wie Elemente, Vorlagen, Videos und Bilder einfügen.

Es stehen insgesamt zehn Effekttypensätze zur Verfügung.

Empfohlen	Greifen Sie auf einen Satz Effekte zu, der bei Benutzern besonders beliebt ist.
3D	3D ist eine Kategorie für dynamische Effekte, die sich dreidimensional anfühlen.
Alpha	Alpha ist eine Kategorie für dynamische Effekte mit verdeckenden Bildern.
Fade	Fade ist eine Kategorie für Effekte, die die Deckung ändern.
Fly On	Dieser 2D-Effekt beinhaltet mehrere Bewegungen und Aktionen.
PassThru	Mit diesem Effekt verschiebt sich das Element in eine angegebene Richtung.
Push	Push ist eine Effektsammlung, in der sich wandelnde Fragmente in eine angegebene Richtung verschoben werden.
Reveal	Bei diesem Effekt wird ein Element in Miniatur angezeigt, das langsam zu seiner ursprünglichen Größe und Form heranwächst.
Special	Mit dieser Option werden im Zufallsmodus mehrere unterschiedliche Effekte wiedergegeben.
Zoom	Bei diesem Effekt wird das Element fragmentiert, vergrößert oder verkleinert.

Tipps

- Anwenden eines Effekts

Die Effekte, die auf eine Seite angewendet werden, und die Effekte, die auf ein Element angewendet werden, sind unterschiedlich.

Die Effekte 3D und Fly On können nicht auf Seiten angewendet werden.

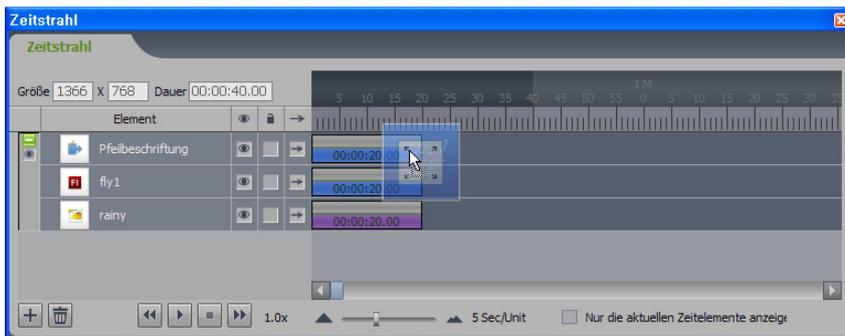
Anwenden eines Effekts

Sie können unterschiedliche Effekte in ein von Author erstelltes Inhaltelement oder in normale Mediendateien wie Elemente, Vorlagen, Videos und Bilder einfügen.

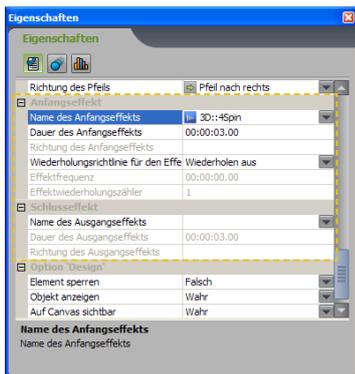
Anwenden eines Effekts auf ein Element

Es gibt 2 Methoden, um einen Effekt auf ein Element anzuwenden.

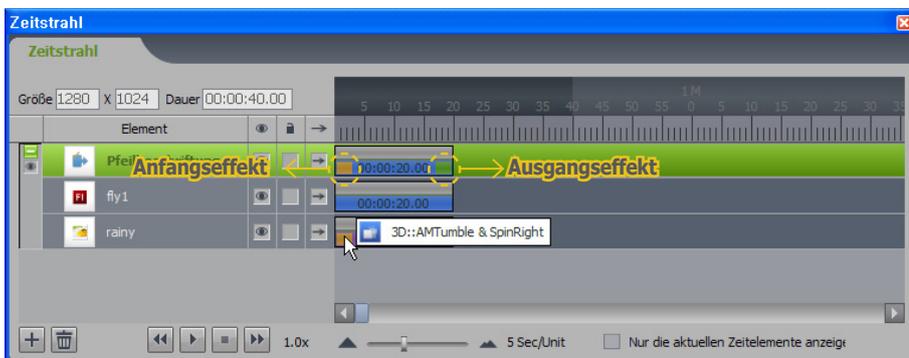
- 1 Mit der ersten Methode ziehen Sie einen Effekt aus dem Fenster Effekt an den Start- und Endpunkt der gewünschten Leiste im Fenster Erstellungsdatum.



- 2 Mit der zweiten Methode wählen Sie ein Element aus, zu dem Sie einen Effekt hinzufügen möchten, und wählen dann im Fenster Eigenschaften <Anfangseffekt> oder <Schlusseffekt> aus.



Wenn ein <Anfangseffekt> angewendet wurde, wird er auf der entsprechenden Leiste gelb angezeigt; wenn ein <Ausgangseffekt> angewendet wurde, wird er auf der entsprechenden Leiste grün angezeigt.



Nachdem Sie einen <Anfangseffekt> oder einen <Ausgangseffekt> angewendet haben, können Sie die Dauer kontrollieren, indem Sie die Kante des Effektbalkens horizontal ziehen.



Tipps

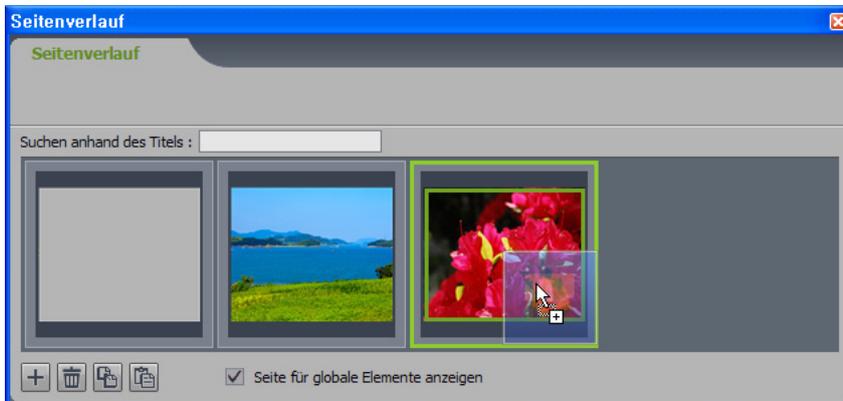
- Einschränkungen beim Anwenden von Effekten

Welche Elemente angewendet werden können, hängt vom Player-Typ ab, der bei der Inhaltserstellung ausgewählt wurde.

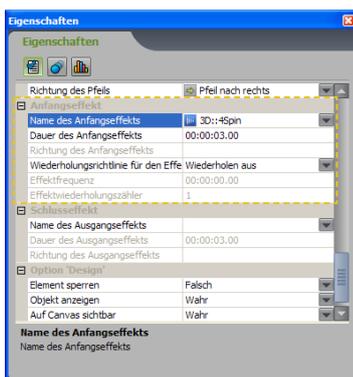
Anwenden eines Effekts auf eine Seite

Es können nur <Anfangseffekte> zu Seiten hinzugefügt werden. Dazu gibt es 2 Möglichkeiten.

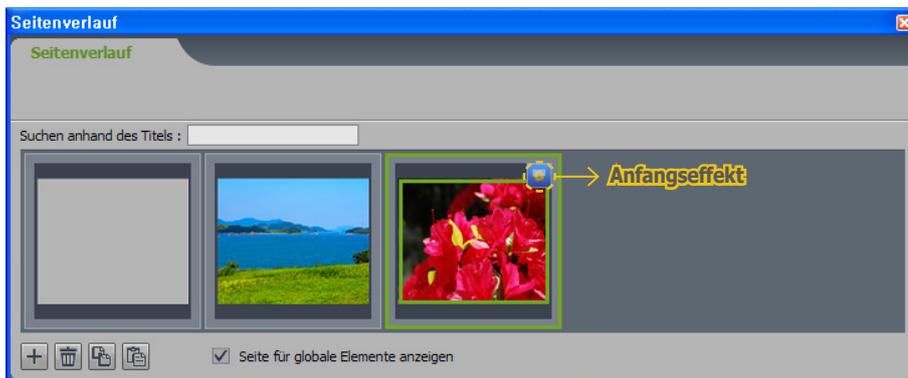
- 1 Mit der ersten Methode ziehen Sie den Effekt aus dem Fenster Effekt zu der Miniaturansicht der Seite im Fenster Seitenlinie.



- 2 Mit der zweiten Methode fügen Sie einen Effekt im Fenster Eigenschaften der Seite hinzu. Wählen Sie eine Seite aus, und geben Sie den Effekt im Fenster Eigenschaften an.



Sobald der Effekt auf die Seite angewendet wird, wird das Effektsymbol im Fenster Seitenlinie angezeigt.



Tipps

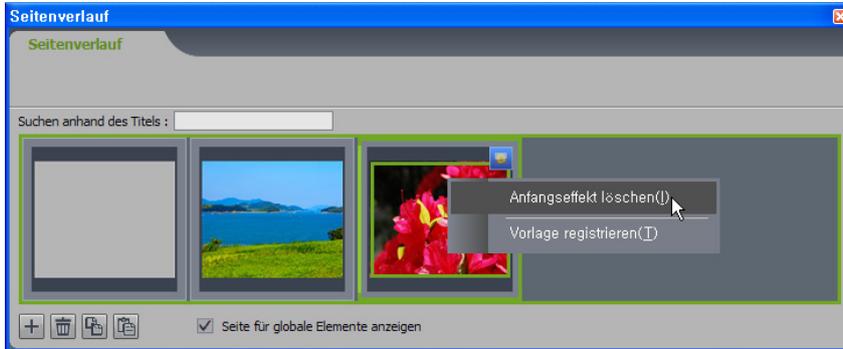
- Anwenden eines Effekts

Es können nur <Anfangseffekte> zu Seiten hinzugefügt werden.

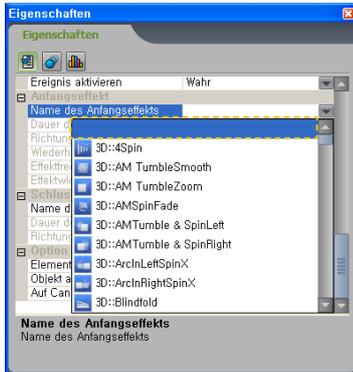
Löschen eines Effekts

Es gibt 2 Methoden, einen Effekt zu löschen.

- 1 Mit der ersten Methode wählen Sie eine Seite aus der Miniaturansicht im Fenster Seitenverlauf oder eine Leiste aus dem Zeitstrahl aus. Dann klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen <Anfangseffekt löschen> aus.

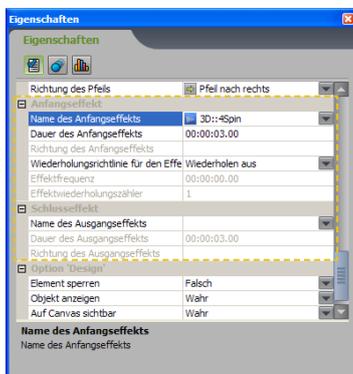


- 2 Mit der zweiten Methode heben Sie die Auswahl des Effekts im Fenster Eigenschaften auf. Wählen Sie ein Element oder eine Seite aus, und wählen Sie die Option "leer" als Effektname im Fenster Eigenschaften aus.



Konfigurieren der Elementeigenschaften

Sie können ein Element, das einen Effekt enthält, auswählen und die Eigenschaften des Elements im Fenster Eigenschaften konfigurieren. Normalerweise können Sie auch die Effektdauer und -richtung angeben. (Allerdings ist "Effektrichtung" möglicherweise nicht für alle Effekte aktiviert.)



Tipps

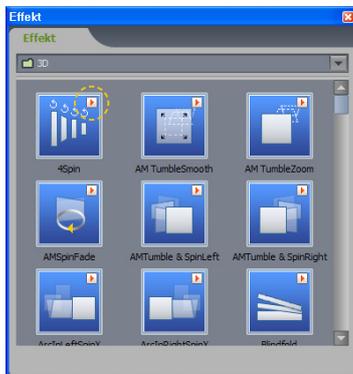
- Richtung von Effekten

Die Richtung von Effekten unterscheidet sich je nach Typ des Effekts. Mögliche Richtungen sind Norden, Nordosten, Osten, Südosten, Süden, Südwesten, West oder Nordwesten.

Sie können die Anfangs- und Ausgangsrichtung nur für <Anfangseffekte> auswählen, die die Richtungsoption unterstützen.

Vorschau eines Effekts anzeigen

Die rote Dreiecksschaltfläche in der oberen rechten Ecke jedes Effektsymbols im Fenster Effekt ist die Schaltfläche zur Vorschau von Effekten. Klicken Sie darauf, um eine Vorschau des Effekts im Fenster der Stufe anzuzeigen, ohne den Effekt tatsächlich auf ein Element oder eine Seite anzuwenden.



Um eine Vorschau der Wirkung eines Effekts nur für das Element anzuzeigen, wählen Sie ein Element aus, und klicken Sie auf die Vorschauschaltfläche des Effekts. Wenn Sie auf die Vorschauschaltfläche des Effekts klicken, ohne auf ein Element zu klicken, können Sie eine Vorschau der Wirkung eines Effekts auf die Seite anzeigen.

Um die Vorschau des Effekts abubrechen, drücken Sie die Esc-Taste auf der Tastatur.

Tipps

- Vorschau

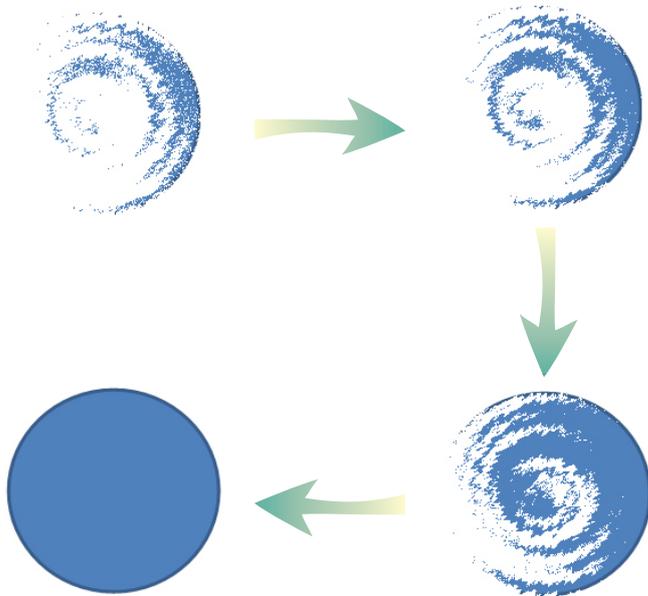


Sie können die Vorschau mit der Schaltfläche Vorschau für die Miniaturansichten der Effekte aktivieren. Sie können mit den Schaltflächen unten im Fenster Erstellungsdatum auch eine Vorschau für alle Elemente aktivieren, die auf der Seite angezeigt werden.

Beispiele für das Anwenden von Effekten

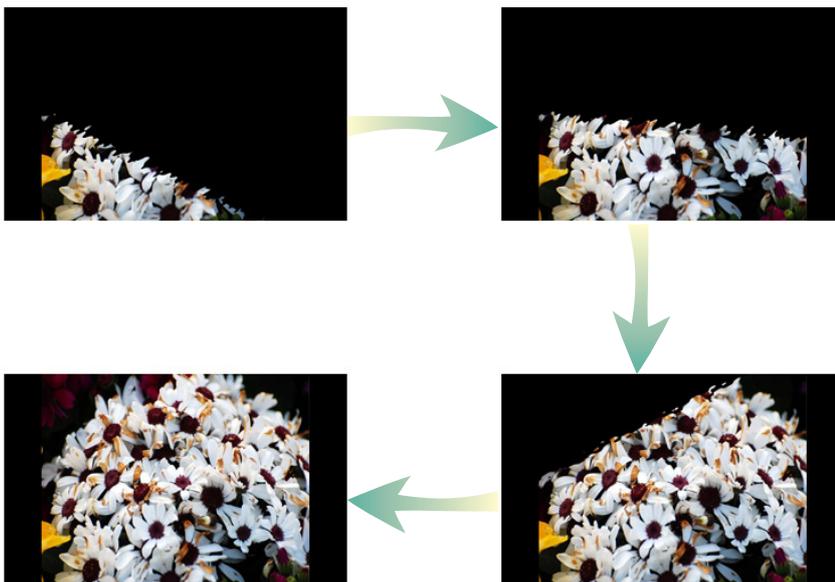
Anwenden eines Effekts auf ein Element

Das Beispiel unten zeigt den <Anfangseffekt> "Erosion", angewendet auf das Element "Kreis". Die Richtung ist Osten, und die Dauer beträgt 3 Sekunden. Wenn Sie die Dauer erhöhen, läuft der Effekt langsamer ab.



Anwenden eines Effekts auf eine Seite

Das Beispiel unten zeigt den <Anfangseffekt> "WetWiper", angewendet auf eine Seite. Die Richtung ist Osten, und die Dauer beträgt 2 Sekunden. Wenn Sie die Dauer erhöhen, läuft der Effekt langsamer ab.



Ereignis

Jedes Element und jede Seite verfügt über Ereignisse, die ausgelöst werden können. Klicken Sie im Fenster Eigenschaften auf die Schaltfläche Ereignis festlegen, um diesen Ereignissen ein Skript zuzuweisen, das die Bewegung der Elemente oder Seiten vorgibt. Es gibt 2 Arten von Ereignissen: Grundereignisse und zusätzliche Ereignisse.

Ereignis-Typen

Grundereignisse

AM_EVT_KEY_DOWN	Das Ereignis wird ausgelöst, wenn Sie eine Taste auf der Tastatur drücken.
AM_EVT_OBJECT_START	Das Ereignis wird ausgelöst, wenn ein Objekt startet.
AM_EVT_OBJECT_END	Das Ereignis wird ausgelöst, wenn ein Objekt endet.
AM_EVT_OBJECT_TIME_OUT	Das Ereignis wird ausgelöst, sobald die Wiedergabe eines Objekts beendet ist.
AM_EVT_CLICK	Das Ereignis wird ausgelöst, wenn Sie eine Maustaste drücken.
AM_EVT_CURSOR_OVER	Das Ereignis wird ausgelöst, wenn der Mauszeiger über ein Element im <Fenster der Stufe> bewegt wird.
AM_EVT_CURSOR_OUT	Das Ereignis wird ausgelöst, wenn der Mauszeiger von einem Element im <Fenster der Stufe> wegbewegt wird.

Zusätzliche Ereignisse, die durch Hinzufügen von Elementen erstellt werden

AM_EVT_NEWS_RELOADED	Das Element wird ausgelöst, wenn RSS des Elements RSS aktualisiert wird.
AM_EVT_WEATHER_CHANGED	Das Element wird ausgelöst, wenn die Wetterinformationen des Elements Wetter aktualisiert werden.
AM_EVT_TIMER	Das Ereignis wird durch das Element Timer ausgelöst.
AM_EVT_CHART_CATEGORY_RAISED	Das Ereignis wird durch das Element Diagramm ausgelöst. Das Element wird ausgelöst, wenn die Kategorie des Elements Diagramm geändert wird.
AM_EVT_TEXT_CHANGED	Ein Ereignis wird durch ein Textelement erzeugt. Die Änderung von Text in einem Element ist ein Ereignis des geänderten Elements.

Tipps

- Ereignis

Ein Ereignis ist jede Veränderung eines Elements. Die Anweisungen, die bestimmte Aktionen als Reaktion auf ein Ereignis auslösen, liegen in Skriptform vor.

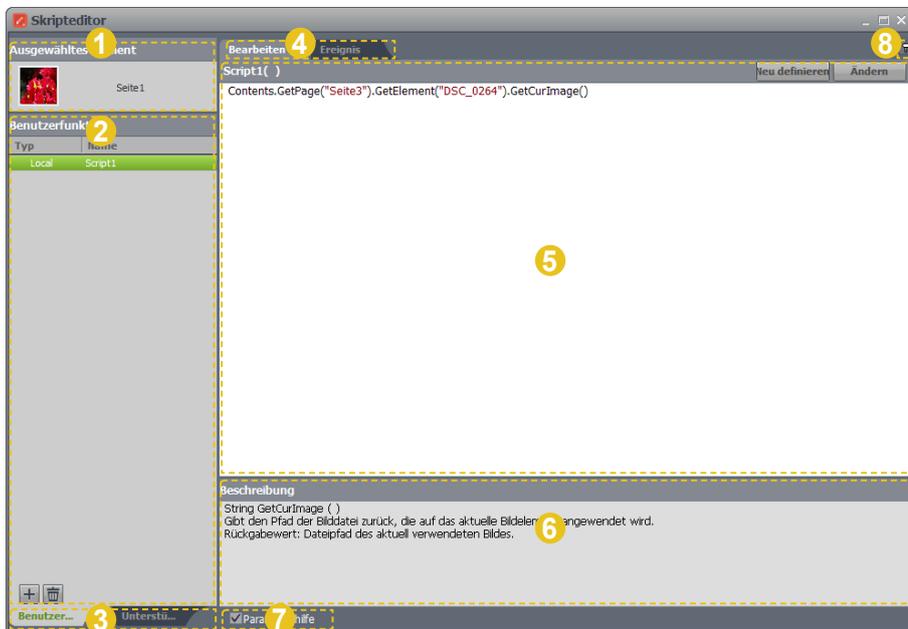
Anwenden eines Ereignisskripts

Wenn Sie ein Skript auf ein Ereignis zwischen einer Seite und einem Element anwenden, können Sie interaktivere und anspruchsvollere Inhalte erstellen. Das Skript von Author wurde basierend auf Visual Basic Script (einer Skriptsprache für Windows) entwickelt. Das Erstellen eines Skripts ist einfach, wenn Sie mit Visual Basic Script vertraut sind. Außerdem bietet Author einen Skripteditor und einen Skriptassistent, um das Erstellen von Skripten zu vereinfachen.

Skripteditor

Skripteditor bietet verschiedene Funktionen und hilft Ihnen, diese wirkungsvoll zu verwenden. Mit diesem Werkzeug können Sie ein Skript bearbeiten. Sie können nicht nur alle Funktionen von Author verwenden, sondern auch alle Befehle von Visual Basic Script. Dieses Werkzeug wird für fortgeschrittene Benutzer bereitgestellt.

Skripteditor Bildschirmlayout



- 1 Die Miniaturansichten und Namen des momentan ausgewählten Objekts (Element und Seite) anzeigen.
- 2 Wenn Sie <Benutzerfunktion> auswählen, wird die Liste der vom Benutzer festgelegten Funktionen angezeigt. Wenn Sie <Unterstützte Funktionen> auswählen, wird oben eine Baumansicht der Kategorie oder des Objekts angezeigt, das die unterstützten Funktionen bereitstellt, und unten wird die Liste der Funktionen angezeigt, die von der oben ausgewählten Kategorie oder dem Objekt bereitgestellt werden.



Eine Benutzerfunktion hinzufügen.

Die ausgewählte Funktion in der Liste der Benutzerfunktionen löschen.

- 3 Sie können entweder <Benutzerfunktion> oder <Unterstützte Funktionen> auswählen. Abhängig von der Auswahl werden unterschiedliche Funktionslisten angezeigt.

- 4 Sie können zwischen den Seiten Funktionen bearbeiten und Ereignis wechseln.

- 5 Wenn Sie die Registerkarte <Bearbeiten> auswählen, wird die Seite Skript bearbeiten angezeigt. Wenn Sie die Registerkarte <Ereignis> auswählen, wird die Seite Ereignis auswählen angezeigt, auf der Sie das Skript anwenden können.



Alle Grundeigenschaften der Funktion neu definieren.

Den Inhalt der Funktion ändern.

Achtung

- Anwenden eines Ereignisskripts

Um ein Ereignisskript anzuwenden, sollten Sie ein Ereignisskript erstellen, nachdem Sie das Element oder die Seite ausgewählt haben, auf die Sie das Ereignisskript anwenden möchten. Wenn Sie ein Ereignisskript auf etwas anderes als das Element oder die Seite anwenden, auf die das Ereignisskript angewendet werden soll, erhalten Sie nicht das gewünschte Ergebnis.

Tipps

- Skripteditor

Mit dem Skripteditor können Sie Skripte mit allen Funktionen von Author bearbeiten. Dieses Werkzeug ist für fortgeschrittene Benutzer gedacht.

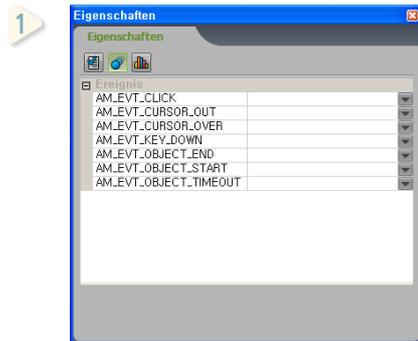
- Skriptassistent

Der Skriptassistent stellt nur einige der Funktionen von Author bereit und ermöglicht es Benutzern ohne Vorkenntnisse mit Visual Basic Script, Skripte einfach anzuwenden. Dieses Werkzeug ist für normale Benutzer gedacht.

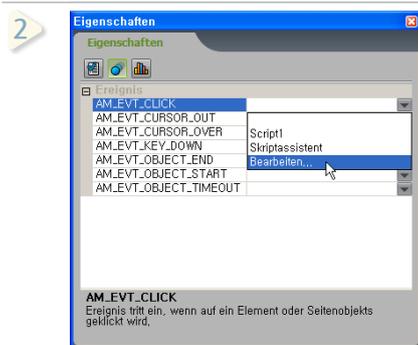
- 6 Detaillierte Informationen der ausgewählten Funktion anzeigen.
- 7 Wenn Sie diese Option beim Hinzufügen einer Funktion auswählen, für die Parameter notwendig sind, wird ein Hilfsfenster angezeigt, das Ihnen beim Einrichten der Parameter hilft.
- 8 Skripteditor sperren Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, wird der Skripteditor oben auf dem Bildschirm angezeigt.

Verwenden von Skripteditor

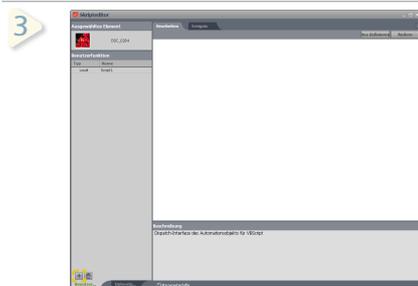
Legen Sie ein Ereignis im Fenster **Eigenschaften** fest, oder klicken Sie auf der Symbolleiste auf die Schaltfläche , um Skripteditor zu starten.



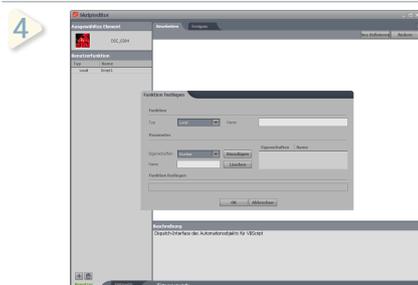
Wählen Sie ein Element im Fenster der Stufe aus, für das Sie ein Skript erstellen möchten, und klicken Sie im Fenster **Eigenschaften** auf die Schaltfläche , um das Fenster Ereignis zu öffnen.



Wählen Sie ein Ereignis im Fenster Ereignis aus. Sobald Sie ein Ereignis ausgewählt haben, müssen Sie eine Funktion für das Ereignis erstellen. Wählen Sie aus dem Dropdown-Menü auf der rechten Seite des Ereignistitels <Bearbeiten...> aus, um eine Funktion zu erstellen. (Wenn eine Funktion vorhanden ist, wird auch der Titel der Funktion im Dropdown-Menü angezeigt.)



Wenn Skripteditor angezeigt wird, klicken Sie auf die Schaltfläche  unten, um eine Funktion zu erstellen.



Wenn Sie <Funktion> und <Parameter> einstellen, wird die Funktion in <Funktion festlegen> festgelegt. Klicken Sie auf <OK>, wenn Sie eine Funktion erstellt haben.

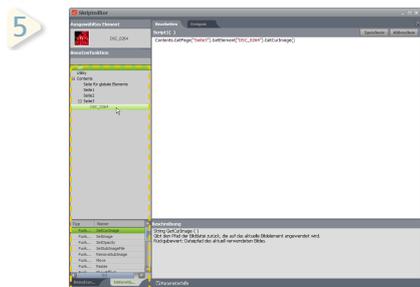
Tipps

- Parameter

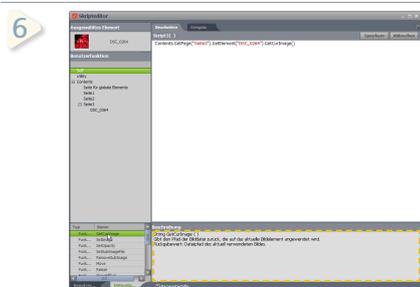
Ein Parameter ist eine Nachricht, die für die Operationen von Funktionen notwendige Werte enthält. Die Ergebnisse von Funktionen werden durch die Werte der eingegebenen oder eingelesenen Parameter bestimmt. In Author können sich "Parameter" auch auf Variablen beziehen. In der Funktion $y = f(a+b)$ z. B. sind die Parameter a und b. Wenn die Funktion keinen Rückgabewert hat, können Sie dem Parameter einen beliebigen Wert zuweisen.

- Parameterattribute

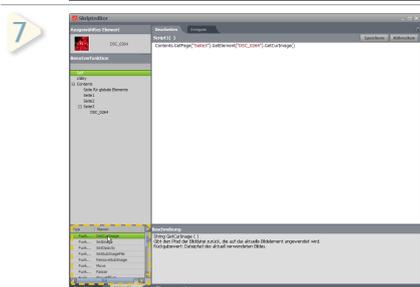
Wenn der Wert eines Parameters ein Textstring ist, wählen Sie String aus; wenn der Wert des Parameters eine Zahl ist, wählen Sie Number aus; und wenn der Wert des Parameters "wahr" oder "falsch" ist, wählen Sie Boolean aus.



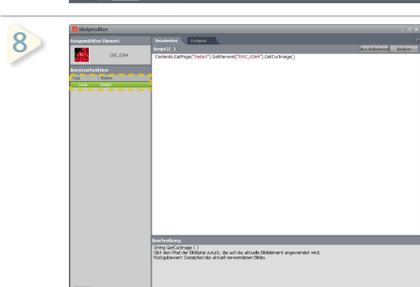
Sie können die erstellte Funktion jetzt bearbeiten. Klicken Sie auf der Registerkarte unten links auf <Unterstützte Funktionen>. Wählen Sie ein Element aus dem Elementbaum aus.



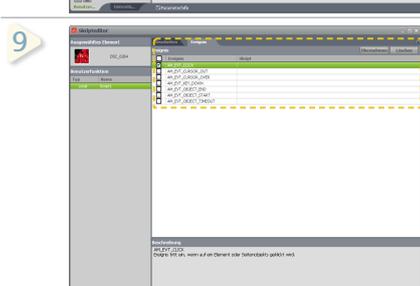
Wenn Sie in der Funktionsliste unten links auf die Eigenschaft oder Funktion klicken, die Sie verwenden möchten, wird eine detaillierte Beschreibung der Eigenschaft oder Funktion angezeigt.



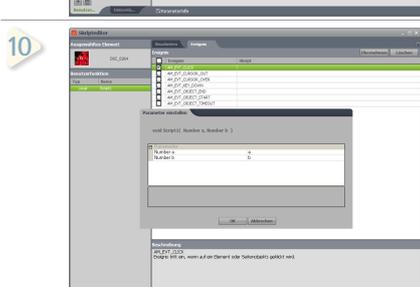
Um eine Funktion hinzuzufügen, doppelklicken Sie darauf. Sie können die Funktion durch Eingabe der Parameter anhand der Beschreibung der Funktion unten auf dem Bildschirm bearbeiten.



Klicken Sie oben rechts auf <Speichern>, um die bearbeitete Funktion in <Benutzerfunktion> zu registrieren.



Wenn Sie oben auf die Registerkarte <Ereignis> klicken, wird die Ereignisliste angezeigt.



Wenn Sie ein Ereignis auswählen, auf das die bearbeitete Funktion angewendet wird, und auf <Übernehmen> klicken, wird normalerweise die <Parameterhilfe> angezeigt. Beachten Sie, dass die <Parameterhilfe> nur angezeigt wird, wenn die Funktion, die angewendet werden soll, über Parameter verfügt. Konfigurieren Sie die Parameter, und klicken Sie auf <OK>.

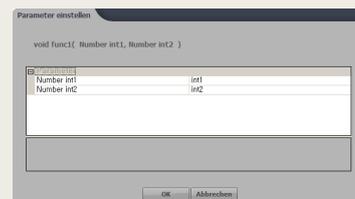
Tipps

- Konzept einer Funktion

Eine Benutzerfunktion kann als ein Skript oder eine Reihe von Funktionen oder Attributen von Author angesehen werden.

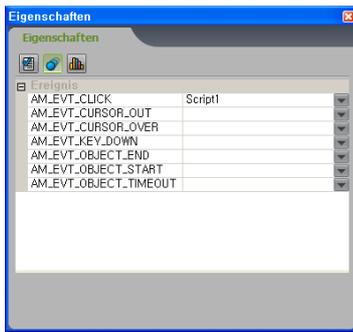
- Parameterhilfe

Diese Hilfe unterstützt Sie bei der einfachen Erstellung von Parametern. Wenn die Parameterhilfe unten im Fenster Skripteditor ausgewählt wurde, wird sie angezeigt, nachdem Sie ein Skript auf ein Ereignis angewendet haben.



Wenn die <Parameterhilfe> wie oben angezeigt wird, geben Sie die Parameter in int1 und int2 ein. Ein Ergebnis wird anhand der eingegebenen Parameter mittels einer Funktion berechnet.

11



Sie können überprüfen, ob das Skript angewendet wurde, indem Sie das Ereignis im Fenster Eigenschaften überprüfen.

Tipps

- Erstellen eines Skripts

Das Erstellen eines Skripts entspricht dem Schreiben einer Funktion. (Diese kann aus Unterfunktionen bestehen.) Die von Benutzern erstellten Funktionen hängen zusammen und können miteinander verbunden werden.

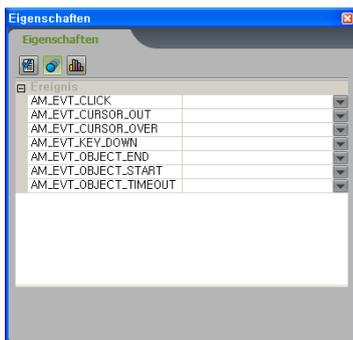
Skriptassistent

Skriptassistent hilft Ihnen dabei, Skripte einfacher zu erstellen. Sogar unerfahrene Benutzer ohne Vorkenntnisse in Visual Basic Script können einfach Skripte erstellen und anwenden. Der Skriptassistent unterstützt jedoch nur eine kleine Anzahl der Funktionen von Author.

Verwenden des Skriptassistenten

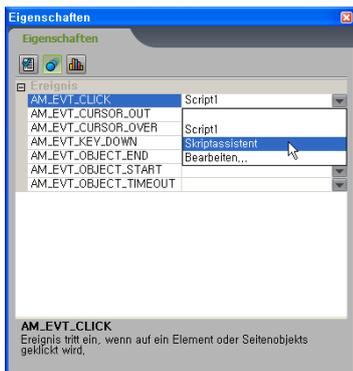
Legen Sie ein Ereignis im Fenster Eigenschaften fest, oder klicken Sie auf der Symbolleiste auf die Schaltfläche , um <Skriptassistent> zu starten.

1



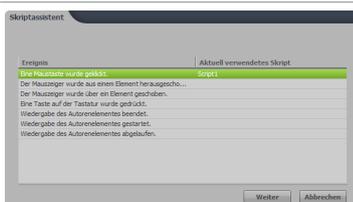
Wählen Sie ein Element im Fenster der Stufe aus, für das Sie ein Skript festlegen möchten, und klicken Sie im Fenster Eigenschaften auf die Schaltfläche , um das Fenster Ereignis zu öffnen.

2

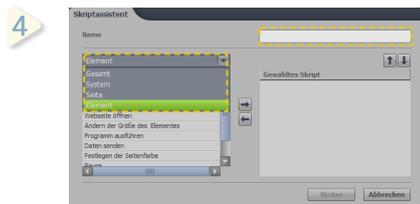


Wählen Sie ein Ereignis im Fenster Ereignis aus. Sobald Sie das Ereignis auswählen, müssen Sie eine Funktion für das Ereignis erstellen. Wählen Sie aus dem Dropdown-Menü auf der rechten Seite des Ereignistitels <Skriptassistent> aus, um eine Funktion zu erstellen. (Wenn eine Funktion vorhanden ist, wird auch der Titel der Funktion im Dropdown-Menü angezeigt.)

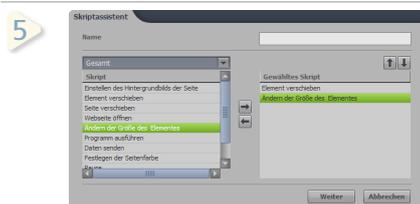
3



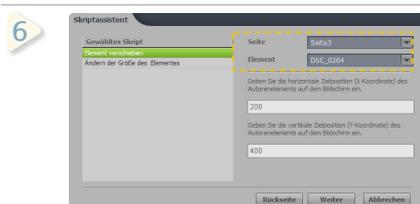
Wenn der Skriptassistent angezeigt wird, wählen Sie ein Ereignis aus, auf das Sie ein Skript anwenden möchten, und klicken Sie auf <Weiter>.



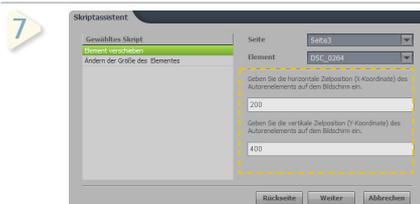
Geben Sie einen Namen für das Skript ein, und wählen Sie ein Objekt aus, dass Sie zu den <Unterstützten Funktionen> hinzufügen möchten. Die bereitgestellten Funktionen variieren je nach der Kategorie, die Sie aus dem Dropdown-Menü ausgewählt haben.



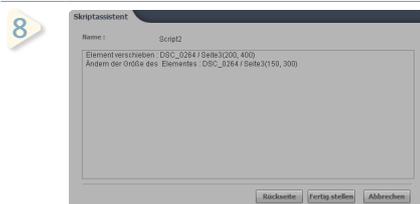
Wählen Sie eine Funktion aus, die Sie anwenden möchten, und klicken Sie auf , um die Funktion anzuwenden. Wenn Sie eine angewendete Funktion auswählen und auf die Schaltfläche  klicken, wird die angewendete Funktion aus der Liste entfernt. Wenn Sie mehr als eine Funktion angewendet haben, können Sie die Ausführreihenfolge der Funktionen mit den Schaltflächen  und  ändern.



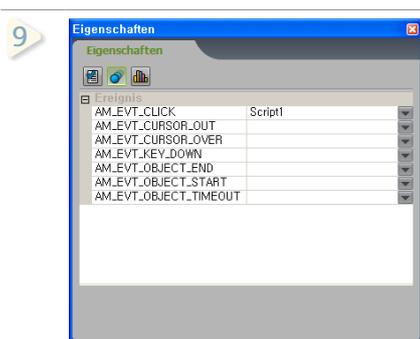
Klicken Sie auf <Weiter>. Wählen Sie die Seite mit dem Element aus, auf das sie das ausgewählte Skript anwenden möchten, und wählen Sie den Namen des Elements aus.



Geben Sie die zur Erstellung des entsprechenden Skripts notwendigen Parameter entsprechend den bereitgestellten Anweisungen ein, und klicken Sie auf <Weiter>.



Bestätigen Sie die Erstellung des Skripts, und klicken Sie auf <Fertig stellen>.



Sie können überprüfen, ob das Skript angewendet wurde, indem Sie das Ereignis im Fenster <Eigenschaften> überprüfen.

Tipps

- Skriptname

Ein Skriptname kann nicht für mehr als ein Skript verwendet werden.

- Ausführungsreihenfolge von Funktionen

Je höher die Position einer angewendeten Funktion in der Liste <Gewähltes Skript> ist, desto früher wird die Funktion ausgeführt.

Konfigurieren der Optionen

Sie können sämtliche Einstellungen konfigurieren, die zur Erstellung eines Inhaltselements notwendig sind. Dazu gehören die Systemeinstellungen, Entwurfseinstellungen, Netzwerkeinstellungen usw. Um das Fenster Optionen zu öffnen, klicken Sie in der Menüleiste auf Einstellungen > Optionen. Das Fenster Optionen wird angezeigt.

Entwerfen

Sie können die Einstellungen für den Entwurf von Inhalten und für das System konfigurieren.

Auflösung	Die Auflösung festlegen, die standardmäßig angewendet wird, wenn ein neues Inhaltselement erstellt wird. Die Auflösung ist standardmäßig auf 1366 x 768 festgelegt.
Standardanzeigeeoptionen	Richtlinie für die Inhaltswiedergabe festlegen. Das Seitenverhältnis (<Originalgröße> / <An Bildschirm anpassen> / <Seitenverhältnis sperren>) für die Wiedergabe von Inhalten festlegen.
Seite	Die Wiedergabedauer einer Seite festlegen. Die standardmäßige Wiedergabedauer ist eine Minute.
Element	Die Wiedergabedauer eines Elements festlegen. Die standardmäßige Wiedergabedauer ist eine Minute.
Arbeitsverzeichnis	Das Standardverzeichnis zum Speichern von fertig gestellten Inhaltselementen oder Inhaltselementen, die gerade erstellt werden und zum Öffnen gespeicherter Inhaltselemente festlegen.
Arbeitsverzeichnis	Sie können Inhaltselemente speichern, egal ob sie gerade erstellt werden oder bereits früher erstellt wurden, oder Sie können das Verzeichnis angeben, in dem ein gespeichertes Inhaltselement geladen werden soll. Wählen Sie das Kontrollkästchen Arbeitsverzeichnis, um ein Verzeichnis einzustellen. Sie können durch Klicken auf die Schaltfläche Durchsuchen  , einen Ordner angeben.
Temporärer Ordner ist leer	Author erstellt eine temporäre Datei, die in einem temporären Ordner gespeichert wird, wenn ein Inhaltselement erstellt wird, um unnötiges Laden zu vermeiden. Klicken Sie auf die Schaltfläche Löschen , um den temporären Ordner zu löschen.
Maximale Anzahl von "Rückgängig/Wiederholen"	Maximale Anzahl unterstützter "Rückgängig/Wiederholen"-Befehle bei der Erstellung eines Inhaltselements festlegen. Diese Einstellung tritt erst nach einem Neustart von Author in Kraft.

Automatisch Speichern	Wenn Sie ein Inhaltselement verfassen, können Sie die Funktion zum automatischen Speichern verwenden. Wählen Sie das Kontrollkästchen <Intervall der automatischen Speicherung> , um die Zeit der automatischen Speicherung festzulegen. Das verfasste Inhaltselement wird automatisch im angegebenen Abstand gespeichert.
------------------------------	---

Server

Sie müssen die Verbindung mit dem MagicInfo Server konfigurieren, bevor Sie ein erstelltes Inhaltselement veröffentlichen können.

Adresse	Geben Sie die IP-Adresse für die Verbindung zum MagicInfo Server ein.
HTTP-Anschluss	Geben Sie den HTTP-Anschluss für die Verbindung zum MagicInfo Server ein.
FTP-Port	Geben Sie den FTP-Anschluss für die Verbindung zum MagicInfo Server ein.
Anmeldekennung	Geben Sie die Anmeldekennung für den MagicInfo Server ein.
Anmeldekennwort	Geben Sie das Kennwort für den MagicInfo Server ein.

Skript

Passen Sie die Einstellungen für den Skripteditor an.

Skriptkonfiguration	Festlegen der Schnittstelle für den Skripteditor.
Schrift	Passen Sie die Einstellungen für den Skripteditor an. Alle von Author unterstützten Schriften werden unterstützt.
Größe	Schriftgröße festlegen, die Sie beim Schreiben von Skripten verwenden möchten.
Tabulatorschritt	Tabulatorschritt festlegen, den Sie beim Schreiben von Skripten verwenden möchten. Tab bedeutet normalerweise das Drücken der <Tabulator>-Taste auf der Tastatur.
Komponente	Wählen Sie eine Komponente aus, auf die Sie die Textfarbe und die Füllfarbe anwenden möchten.
Textfarbe	Wählen Sie in <Komponente> eine Komponente aus, und wählen Sie die <Textfarbe> aus.
Füllfarbe	Wählen Sie in <Komponente> eine Komponente aus, und wählen Sie die <Füllfarbe> aus.
Vorschau	Eine Vorschau der Skriptkonfiguration anzeigen.

Protokoll

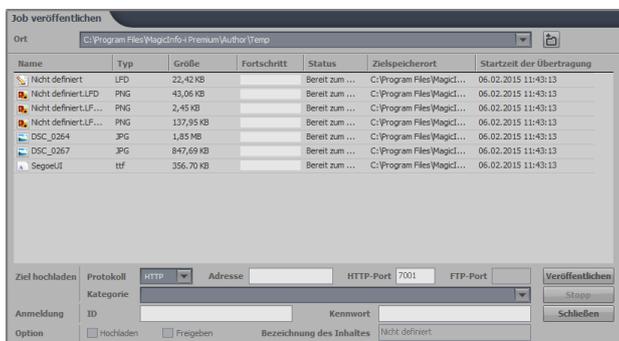
Wenn Author mit dem Server kommuniziert oder ein Inhaltselement packt, wird die Operation aufgezeichnet. Die Datei mit den Aufzeichnungen heißt Protokoll.

Protokollstufe	Die Menge der aufgezeichneten Daten in der Protokoll-Datei wird über die angegebene Protokollstufe bestimmt.
Kommunikation	Die Operationen während der Kommunikation mit dem MagicInfo Server in der Protokolldatei aufzeichnen.
Packen	Die Operationen während des Packens eines Inhaltselements in der Protokolldatei aufzeichnen.
Upload	Die Operationen während des Hochladens eines Inhalts auf den Server in der Protokolldatei aufzeichnen.
Download	Die Operationen während des Herunterladens eines Inhalts vom Server in der Protokolldatei aufzeichnen.
Allgemein	Protokollieren der Details allgemeiner Aufgaben im Zusammenhang mit der Arbeit mit dem Autorensystem.

Inhalt veröffentlichen

Sie können ein erstelltes Inhaltelement direkt auf dem MagicInfo Server, einem Wechseldatenträger oder einem lokalen Laufwerk veröffentlichen.

Veröffentlichen von Inhalten



Veröffentlichen auf einem lokalen Datenträger

- 1 Klicken Sie in der Menüleiste auf Datei > Veröffentlichen, oder klicken Sie auf der Symbolleiste auf , um das Fenster <Job veröffentlichen> zu öffnen.
- 2 Legen Sie die Komponente <Ort> im Fenster <Job veröffentlichen> fest. Klicken Sie auf , und wählen Sie ein Laufwerk aus, auf dem Sie das Inhaltelement veröffentlichen möchten. Klicken Sie auf , um das Fenster Nach Ordner durchsuchen zu öffnen, und wählen Sie dann den Ordner aus, in dem Sie das Inhaltelement veröffentlichen möchten.
- 3 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Veröffentlichen**, um den Inhalt zu veröffentlichen.
- 4 Der Fortschritt wird angezeigt, und das veröffentliche Inhaltelement wird in dem Ordner gespeichert, den Sie in Schritt 2 angegeben haben.

Veröffentlichen auf einem lokalen Festplattenlaufwerk

- 1 Klicken Sie in der Menüleiste auf Datei > Veröffentlichen, oder klicken Sie auf der Symbolleiste auf , um das Fenster <Job veröffentlichen> zu öffnen.
- 2 Legen Sie das <Protokoll> von <Ziel hochladen> auf <Local> fest.
- 3 Wählen Sie die Option <Hochladen> aus, und wählen Sie ein lokales Festplattenlaufwerk aus der Leiste <Kategorie> aus. Klicken Sie auf die Option <Freigeben>, um das Inhaltelement freizugeben.
- 4 Klicken Sie auf **Veröffentlichen**, um den Inhalt zu veröffentlichen.
- 5 Prüfen Sie nach Beginn der Veröffentlichung den Status des Packens und des Hochladens. Wenn die Veröffentlichung abgeschlossen ist, werden automatisch die Ordner "Contents" und "Schedule" erstellt, und das Inhaltelement wird in einem Unterordner gespeichert, der aus internen Kennungen besteht.

Tipps

- **Packen eines Inhaltelements**
Wenn Sie das Kontrollkästchen <Hochladen> nicht aktivieren, wird der Inhalt nicht auf den Server hochgeladen, sondern im Verzeichnis <Ort> oben im Fenster <Job veröffentlichen> gepackt. Die gepackte Datei (.lfd) enthält alle Elemente und Konfigurationsinformationen, die in diesem Inhaltelement verwendet werden.
- **Lokal veröffentlichen**
Ein Inhaltelement, das gerade erstellt wird, auf dem lokalen Datenträger veröffentlichen, der vom Benutzer angegeben wurde. Damit können Sie ein Inhaltelement veröffentlichen, verschieben oder speichern.
- **Veröffentlichen auf einem lokalen Laufwerk**
Ein Inhaltelement, das gerade erstellt wird, auf dem lokalen Laufwerk veröffentlichen, das vom Benutzer angegeben wurde. Der Inhalt wird in den Ordnern "Contents" und "Schedule" gespeichert, die automatisch auf einem Speichermedium wie einer Wechselplatte erstellt werden, und kann direkt auf einem MagicInfo Player wiedergegeben werden.
- **Veröffentlichen auf einem MagicInfo Server**
Ein Inhaltelement, das gerade erstellt wird, auf dem momentan verbundenen MagicInfo Server veröffentlichen. Sie können den veröffentlichten Inhalt direkt auf dem MagicInfo Server bestätigen.

Veröffentlichen auf einem MagicInfo Server

- 1 Klicken Sie in der Menüleiste auf Datei > Veröffentlichen, oder klicken Sie auf der Symbolleiste auf , um das Fenster <Job veröffentlichen> zu öffnen.
- 2 Setzen Sie das <Protokoll> von <Ziel hochladen> auf HTTP(s) oder FTP(s), und geben Sie die IP-Adresse und die Anschlussnummer (HTTP oder FTP) des MagicInfo Servers ein, zu dem Sie eine Verbindung aufbauen möchten.
- 3 Geben Sie die Informationen für die <Anmeldung>, einschließlich der Anmeldekennung und des Kennworts, für den MagicInfo Server ein, auf dem der Inhalt veröffentlicht wird. Geben Sie im Feld <Bezeichnung des Inhaltes> den Namen des Inhaltselements ein, den Sie über den Server anzeigen möchten.
- 4 Wählen Sie die Option <Hochladen> aus. Wenn die Verbindung zum MagicInfo Server ordnungsgemäß aufgebaut wurde, wird die Inhaltskategorie für den MagicInfo Server im Feld <Kategorie> angezeigt. Wählen Sie die Kategorie aus, die sie hochladen möchten. Klicken Sie auf die Option <Freigeben>, um das Inhaltselement freizugeben.
- 5 Klicken Sie auf **Veröffentlichen**, um den Inhalt zu veröffentlichen.
- 6 Prüfen Sie nach Beginn der Veröffentlichung den Status des Packens und des Hochladens. Wenn die Veröffentlichung abgeschlossen ist, wird das Fenster MagicInfo Server angezeigt. Bestätigen Sie, dass der Inhalt von Author registriert wurde.

Tipps

- HTTPS

HTTPS (HyperText Transfer Protocol over Secure sockets layer) ist ein Internet-Kommunikationsprotokoll, bei dem im Gegensatz zu HTTP Daten vor der Übertragung verschlüsselt werden. Es wird im Allgemeinen verwendet, um sich sicher auf Websites anzumelden, auf denen Benutzerdaten geschützt werden müssen. Ein Beispiel sind Websites von Banken.

- FTPS

FTPS (File Transfer Protocol over Secure sockets layer) ist ein Dateiübertragungsprotokoll, bei dem im Gegensatz zu FTP Daten vor der Übertragung verschlüsselt werden. Es wird im Allgemeinen verwendet, um Dateien zwischen Computern sicher über das Internet auszutauschen.

- IP-Adresse

Wenn Sie die IP-Adresse für den MagicInfo Server bereits im Fenster <Optionen> eingegeben haben, wird die IP-Adresse automatisch im Feld <Adresse> im Fenster <Job veröffentlichen> eingegeben.

- Anmeldung

Wenn Sie die Anmeldekennung und das Kennwort für den MagicInfo Server bereits im Fenster <Optionen> eingegeben haben, werden beide automatisch in die entsprechenden Felder im Fenster <Job veröffentlichen> eingegeben.

Über Elementeigenschaften

Elementeigenschaften

Author unterstützt unterschiedliche Elemente. Jedes Element hat einen unterschiedlichen Verwendungszweck und unterschiedliche Eigenschaften. Elemente können in acht Gruppen unterteilt werden.

Widget

Greifen Sie auf Widget-Elemente zu, um die Uhr und die Wettervorhersage anzuzeigen.

Analoguhr

Mit diesem Element können Sie die aktuelle Zeit als Analoguhr anzeigen.



- Uhr
- Uhrenbild
- GMT

Uhr

Uhrentyp	Einen Uhrentyp auswählen, den Sie importieren möchten.
White	Anzeige der Uhr mit einem weißen Hintergrund.
Grey	Anzeige der Uhr mit einem grauen Hintergrund.
Uhrenbild wählen	Datei des gewünschten Uhrenbilds auswählen. Wenn diese Option ausgewählt wird, wird die Komponente <Uhrenbild> aktiviert.

Uhrenbild

Hintergrundbild für Uhr	Ein Hintergrundbild für die Uhr auswählen.
Bild für Stundenzeiger	Ein Bild für den Stundenzeiger der Uhr auswählen.

Tipps

- Einschränkungen beim Anwenden von Elementen

Welche Elemente angewendet werden können, hängt vom Player-Typ ab, der bei der Inhaltserstellung ausgewählt wurde.

- Uhrenbild

Uhrenbild ist nur aktiv, wenn <Uhrentyp> auf <Uhrenbild wählen> festgelegt ist.

Uhrenbild unterstützt ausschließlich die Dateiformate BMP, GIF, JPG und PNG.

Bild für Minutenzeiger	Ein Bild für den Minutenzeiger der Uhr auswählen.
Bild des zweiten Zeigers	Ein Bild für den Sekundenzeiger der Uhr auswählen.

GMT

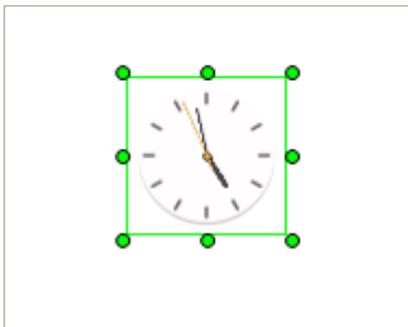
GMT wählen	GMT für die Uhr auswählen.
Sommerzeit	Wenn die Sommerzeit für GMT verwendet wird, können Sie mit dieser Option die Sommerzeit festlegen.
Sommerzeit deaktivieren	Sommerzeitmodus deaktivieren.
Sommerzeit aktivieren	Sommerzeitmodus aktivieren.

Beispiele für die Verwendung von Eigenschaften

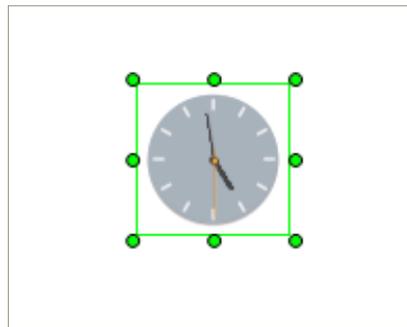
Uhr

Uhrentyp

Sie können das Aussehen der Analoguhr auswählen.



Wenn der <Uhrentyp> auf <White> festgelegt ist...



Wenn der <Uhrentyp> auf <Grey> festgelegt ist...

Uhrenbild

Diese Option ist aktiv, wenn der <Uhrentyp> auf <Uhrenbild wählen> festgelegt ist. Sie können das Aussehen der Uhr mit einem Bild ändern.



Wenn der <Uhrenbild> auf eine andere Bilddatei festgelegt ist...

Terminologie

- GMT (mittlere Greenwich-Zeit)

Dies ist eine Weltstandardzeit. Diese Zeit basiert auf dem Greenwich-Meridian (Nullmeridian) bei 0 Grad, der durch das Greenwich-Observatorium in der Nähe von London, England verläuft.

- Sommerzeit

Bei der Sommerzeit werden Uhren anhand der örtlichen Standardzeit eine Stunde vorgestellt, um das längere Tageslicht im Sommer optimal zu nutzen.

Digitaluhr

Mit diesem Element können Sie die aktuelle Zeit als Digitaluhr anzeigen.



- Uhr
- Schrift
- GMT

Uhr

Format der Zeitanzeige	Ein Zeitanzeigeformat auswählen.
Textfarbe	Die Farbe der angezeigten Zeit durch Eingabe eines RGB-Werts bestimmen. Klicken Sie auf die Schaltfläche  , um das Fenster Farbe zu öffnen und die Farbe festzulegen. Sie können die Farbe auch durch direkte Eingabe eines Wertes angeben.
Hintergrundfarbe	Die Hintergrundfarbe der Uhr durch Eingabe eines RGB-Werts bestimmen. Klicken Sie auf die Schaltfläche  , um das Fenster Farbe zu öffnen und die Farbe festzulegen. Sie können die Farbe auch durch direkte Eingabe eines Wertes angeben.
Deckung des Hintergrundes	Die Deckung der Hintergrundfarbe der Uhr bestimmen. (Bereich: 0~100%) 0 steht für transparent, 100 für undurchsichtig.
Horizontal ausrichten	Die angezeigte Zeit horizontal ausrichten.
Vertikal ausrichten	Die angezeigte Zeit vertikal ausrichten.

Schrift

Schriftartname	Eine Schriftart für die Zeit auswählen.
Schriftgröße	Die Schriftgröße (1 bis 512) für die Zeit ändern.
Kursiv	Die Schriftart für die Zeit kursiv formatieren.
Fett	Die Schriftart für die Zeit fett formatieren.
Unterstreichen	Die Schriftart für die Zeit unterstreichen.
Durchstreichen	Die Schriftart für die Zeit durchstreichen.

GMT

Use Locale GMT	Aktiviert automatisch die auf dem Computer des Benutzers eingestellte GMT-Zeit.
GMT wählen	GMT für die Uhr auswählen.
Sommerzeit	Sommerzeit aktivieren oder deaktivieren.

Tipps

- Farbeinstellungen

In Author können Sie Farben im Fenster Farbe festlegen. Im Fenster Farbe können Sie eine Farbe aus den Basisfarben auswählen oder direkt über Eingabe von RGB-Werten erstellen.



- Benutzerdefinierte Schriftarten verwenden

Sie können externe Schriftarten als benutzerdefinierte Schriftarten hinzufügen. Weitere Informationen finden Sie unter „Benutzerdefinierte Schriftart-Dateien hinzufügen“. Ob diese Funktion verfügbar ist, hängt vom Player-Typ ab, der bei der Inhaltserstellung ausgewählt wurde.

Sommerzeit deaktivieren	Sommerzeitmodus deaktivieren.
Sommerzeit aktivieren	Sommerzeitmodus aktivieren.

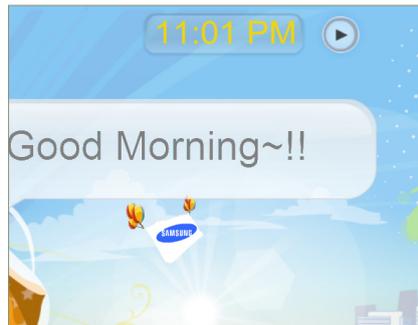
Beispiele für die Verwendung von Eigenschaften

Uhr, Schrift

Sie können das Aussehen der Digitaluhr mit den Eigenschaften <Uhr> und <Schrift> ändern.



Sie können Uhren mit unterschiedlichem Aussehen erstellen.



Ein Beispiel für eine Digitaluhr, die in einem Inhaltselement verwendet wird.

Stündliche Vorhersage

Zeigen Sie stündliche Wettervorhersagen für die nächsten fünf Stunden ab der aktuellen Uhrzeit der ausgewählten Region an. Es wird automatisch die GMT-Zeit des ausgewählten Landes oder der ausgewählten Stadt verwendet.



• AccuWeather

AccuWeather

Land	Wählen Sie ein Land zum Anzeigen der Wettervorhersagen aus.
Stadt	Wählen Sie eine Stadt im ausgewählten Land aus.
Sprache	Wählen Sie eine Sprache aus, die auf das Element angewendet werden soll.

Tipps

- Einschränkungen für Stündliche Vorhersage-Elemente

Sie müssen über eine MagicInfo Author-Version 3.1 oder höher verfügen.

Diese Funktion kann bei Ihrem Wiedergabegerät verschieden sein.

Ihr Computer muss mit dem Internet verbunden sein. Das Standardbild wird angezeigt, wenn der Computer nicht mit dem Internet verbunden ist oder wenn die Wetterinformationen nicht von AccuWeather abgerufen werden können.

- AccuWeather

AccuWeather bezieht sich auf einen Webservice, der Wetterinformationen als Bild per Push in das Element für die stündliche Wettervorhersage überträgt.

Hintergrund	Wählen Sie einen Hintergrund aus, der im Element angezeigt werden soll.
Auto	Zum automatischen Anpassen der Hintergrundfarbe an das Wetter.
Städtebild	Zum automatischen Ändern des Hintergrunds in das repräsentative Bild der ausgewählten Stadt.
Wetterbild	Zum automatischen Anpassen des Hintergrundbilds an das Wetter.
Datums- und Zeitformat	Wählen Sie ein Datums- und Zeitformat aus, das im Element angezeigt werden soll.
Aktualisierungsintervall	Legen Sie das Intervall zum Aktualisieren der Wetterinformationen im Element fest.
Einheit	Legen Sie die Temperatureinheit fest, die auf das Element angewendet werden soll.
Celsius	Zum Festlegen von Celsius als Temperatureinheit.
Fahrenheit	Zum Festlegen von Fahrenheit als Temperatureinheit.

Beispiele für die Verwendung von Eigenschaften

Verwenden Sie Eigenschaftenelemente zur Anzeige stündlicher Wettervorhersagen für eine bestimmte Region mit verschiedenen Formaten und Hintergründen.



Stündliche Wettervorhersagen für Genf, Schweiz mit dem Hintergrund <Auto>



Stündliche Wettervorhersagen für New York, USA mit dem Hintergrund <Städtebild>



Stündliche Wettervorhersagen für Hanoi, Vietnam mit dem Hintergrund <Wetterbild>

Heutige Vorhersage

Zeigen Sie die heutige Wettervorhersage für die ausgewählten Regionen an.



• AccuWeather

AccuWeather

Land	Wählen Sie ein Land zum Anzeigen der Wettervorhersagen aus.
Stadt	Wählen Sie eine Stadt im ausgewählten Land aus.
Sprache	Wählen Sie eine Sprache aus, die auf das Element angewendet werden soll.
Hintergrund	Wählen Sie einen Hintergrund aus, der im Element angezeigt werden soll.
Auto	Zum automatischen Anpassen der Hintergrundfarbe an das Wetter.
Städtebild	Zum automatischen Ändern des Hintergrunds in das repräsentative Bild der ausgewählten Stadt.
Wetterbild	Zum automatischen Anpassen des Hintergrundbilds an das Wetter.
Datums- und Zeitformat	Wählen Sie ein Datums- und Zeitformat aus, das im Element angezeigt werden soll.
Aktualisierungsintervall	Legen Sie das Intervall zum Aktualisieren der Wetterinformationen im Element fest.
Einheit	Legen Sie die Temperatureinheit fest, die auf das Element angewendet werden soll.
Celsius	Zum Festlegen von Celsius als Temperatureinheit.
Fahrenheit	Zum Festlegen von Fahrenheit als Temperatureinheit.

Beispiele für die Verwendung von Eigenschaften

Verwenden Sie Eigenschaftenelemente zur Anzeige der heutigen Wettervorhersagen für die gewünschten Regionen mit verschiedenen Formaten und Hintergründen.



Heutige Wettervorhersage für Genf, Schweiz mit dem Hintergrund <Auto>



Heutige Wettervorhersage für New York, USA mit dem Hintergrund <Städtebild>



Heutige Wettervorhersage für Hanoi, Vietnam mit dem Hintergrund <Wetterbild>

Tipps

- Einschränkungen für Heutige Vorhersage-Elemente

Sie müssen über eine MagicInfo Author-Version 3.1 oder höher verfügen.

Diese Funktion kann bei Ihrem Wiedergabegerät verschieden sein.

Ihr Computer muss mit dem Internet verbunden sein. Das Standardbild wird angezeigt, wenn der Computer nicht mit dem Internet verbunden ist oder wenn die Wetterinformationen nicht von AccuWeather abgerufen werden können.

- AccuWeather

AccuWeather bezieht sich auf einen Webservice, der Wetterinformationen als Bild per Push in das Element für die heutige Wettervorhersage überträgt.

Vorhersage für die nächsten 7 Tage

Zeigen Sie die wöchentlichen Wettervorhersagen für die ausgewählten Regionen an.



• AccuWeather

AccuWeather

Land	Wählen Sie ein Land zum Anzeigen der Wettervorhersagen aus.
Stadt	Wählen Sie eine Stadt im ausgewählten Land aus.
Sprache	Wählen Sie eine Sprache aus, die auf das Element angewendet werden soll.
Datums- und Zeitformat	Wählen Sie ein Datums- und Zeitformat aus, das im Element angezeigt werden soll.
Aktualisierungsintervall	Legen Sie das Intervall zum Aktualisieren der Wetterinformationen im Element fest.
Einheit	Legen Sie die Temperatureinheit fest, die auf das Element angewendet werden soll.
Celsius	Zum Festlegen von Celsius als Temperatureinheit.
Fahrenheit	Zum Festlegen von Fahrenheit als Temperatureinheit.

Beispiele für die Verwendung von Eigenschaften

Zeigen Sie mithilfe der Eigenschaftenelemente wöchentliche Wettervorhersagen für die gewünschte Region in verschiedenen Formaten an.



Wöchentliches Wetter für Genf, Schweiz

Tipps

- Einschränkungen für Vorhersage für die nächsten 7 Tage-Elemente

Sie müssen über eine MagicInfo Author-Version 3.1 oder höher verfügen.

Diese Funktion kann bei Ihrem Wiedergabegerät verschieden sein.

Ihr Computer muss mit dem Internet verbunden sein. Das Standardbild wird angezeigt, wenn der Computer nicht mit dem Internet verbunden ist oder wenn die Wetterinformationen nicht von AccuWeather abgerufen werden können.

- AccuWeather

AccuWeather bezieht sich auf einen Webservice, der Wetterinformationen als Bild per Push in das Element für die wöchentliche Wettervorhersage überträgt.

Multimedia

Diese Kategorie enthält Multimediaelemente wie Webkameras, Bilder, Videos, Ton usw.

Kamera

Mit diesem Element können Sie das Bild der auf dem Gerät installierten Kamera empfangen (wo ein Inhaltselement wiedergegeben wird) und es im Inhaltselement wiedergeben. Wenn ein Kamera-Element hinzugefügt und eine Vorschau dafür angezeigt wird, während ein Inhaltselement mit Author erstellt wird, wird das Bild der Kamera, die auf dem PC installiert ist, auf dem Author ausgeführt wird, empfangen und wiedergegeben. Wenn das Inhaltselement auf einem Bildschirm veröffentlicht und wiedergegeben wird, wird das Bild der Kamera auf dem Monitor angezeigt.



· Kamera

Kamera

Gerätenummer	Die Gerätenummer der installierten Kamera festlegen. Für jede Kamera können Nummern beginnend bei 0 zugeordnet werden.
Wiedergabemodus	Die Kamera so einstellen, dass sie entweder beim Beginn der Wiedergabe mit der Aufnahme beginnt oder durch ein Ereignis ausgelöst wird.

Flash

Mit diesem Element können Sie eine Flashdatei ins Fenster der Stufe importieren. Ein Flash-Element wird mit dem Flash Viewer wiedergegeben, nicht innerhalb des Inhaltselements.

Wenn ein Flashelement hinzugefügt wird, wird das Fenster Öffnen angezeigt. Hier können Sie die Flashdatei auswählen, die Sie importieren möchten.



· Flash

Flash

URL	Eine URL eingeben, um eine Flashdatei im Internet wiederzugeben. Geben Sie die URL der Flashdatei ein.
Name der Flashdatei	Den Ort der Flashdatei anzeigen. Wenn sich der Speicherort ändert, wird die Flashdatei durch eine Datei am neuen Speicherort ersetzt.

Achtung

Um Flash-Elemente in Miniaturansicht im Fenster der Stufe oder im Fenster Seitenverlauf richtig anzuzeigen oder eine Vorschau anzuzeigen, muss der korrekte Flash-Player für die Flash-Datei installiert sein.

Wenn ein Flash-Element zur Seite hinzugefügt wird, und der Fenstermodus im Fenster Eigenschaften WAHR ist, kann das Flash-Element mit hoher Geschwindigkeit wiedergegeben werden. Einige Effekte können jedoch nicht übernommen werden.

Wenn ein Flash-Element zur Seite hinzugefügt wird, und der Fenstermodus im Fenster Eigenschaften FALSCH ist, wird das Flash-Element mit niedriger Geschwindigkeit wiedergegeben. Es werden jedoch alle Effekte übernommen.

Flash (wenn der Fenstermodus WAHR ist), Internet, Office und PDF sind fensterbasierte Elemente und werden daher immer in der obersten Bildschirmschicht wiedergegeben, auch dann, wenn die Reihenfolge oder Schicht niedriger als die anderer Elemente ist. Reihenfolge und Schichten gelten jedoch für Fenstermoduselemente.

Fenstermodus	Die Flashdatei in einem Fenster wiedergeben oder nicht. Die Wiedergabegeschwindigkeit ist im Fenstermodus höher.
Zugriff auf Eingabe	Eingaben mit der Maus zulassen oder nicht.

Bild

Mit diesem Element können Sie eine Bilddatei ins Fenster der Stufe importieren. Wenn ein Bild-Element hinzugefügt wird, wird das Fenster Öffnen angezeigt. Hier können Sie die Bilddatei auswählen, die Sie importieren möchten.



- Bild
- Beschnitt
- Datenquelle

Bild

Bilddatei	Den Ort der Bilddatei anzeigen. Wenn sich der Speicherort ändert, wird die Bilddatei durch eine Datei am neuen Speicherort ersetzt. Klicken Sie auf die Schaltfläche , um das Fenster Öffnen zu öffnen und eine Datei auszuwählen.
Anzeigeoption	Den Anzeigetyp für die Bilddatei festlegen.
An Bildschirm anpassen	Das Bild auf die Größe des ausgewählten Elements strecken.
Seitenverhältnis sperren	Das Bild innerhalb des ausgewählten Elements im ursprünglichen Seitenverhältnis anzeigen.
Hintereinander	Das Bild innerhalb des ausgewählten Elements in der ursprünglichen Größe hintereinander anzeigen.
Originalgröße	Das Bild innerhalb des ausgewählten Elements in der ursprünglichen Größe anzeigen.
Umkehrtyp	Einen Typ der Bildumkehr auswählen. Das Bild wird abhängig vom ausgewählten Umkehrtyp umgekehrt.
Keine Umkehrung	Das Bild wird nicht umgekehrt.
Horizontalreflexion	Das Bild horizontal umkehren.
Vertikalreflexion	Das Bild vertikal umkehren.
Horizontale und vertikale Spiegelung	Das Bild horizontal und vertikal umkehren.
Deckung des Hintergrundes	Die Deckung des Bildes angeben. (Bereich: 0~100%) 0 steht für transparent, 100 für undurchsichtig.

Beschnitt

Originalbreite	Die Breite des ursprünglichen Bild-Elements anzeigen. (Einheit: Pixel)
Originalhöhe	Die Höhe des ursprünglichen Bild-Elements anzeigen. (Einheit: Pixel)
Linker Beschnitttrand	Den Teil, den Sie links des ursprünglichen Bild-Elements zuschneiden möchten, angeben.
Rechter Beschnitttrand	Den Teil, den Sie rechts des ursprünglichen Bild-Elements zuschneiden möchten, angeben.
Oberer Beschnitttrand	Den Teil, den Sie oberhalb des ursprünglichen Bild-Elements zuschneiden möchten, angeben.
Unterer Beschnitttrand	Den Teil, den Sie unterhalb des ursprünglichen Bild-Elements zuschneiden möchten, angeben.

Datenquelle

Datenquelle	Wählen Sie ein Datenmodul aus, das auf das Element angewendet wird, wenn eine Seite mehrere Datenmodule enthält.
Datenauswahl	Geben Sie Informationen an, die aus der Datenquelle importiert werden sollen.
Letzten Wert beibehalten	Legen Sie den Elementstatus fest, für den Fall, dass ein Fehler auftritt, z. B. ein Fehler beim Datenempfang.
WAHR	Zum Festlegen, dass das Element die aktuellen Informationen anzeigen soll.
FALSCH	Zum Festlegen, dass das Element die Standardinformationen anzeigen soll.
Datenübergangszyklus	Geben Sie ein Intervall in Sekunden für den Wechsel zum nächsten Datenelement ein. Wenn der Datenübergangszyklus „0“ ist, gibt das Bildelement nur das erste Datenelement wieder. Das Textelement zeigt dann alle Daten gleichzeitig an.
Datensynchronisierungs-ID	Legen Sie die ID für die Datensynchronisierung fest.

Tipps

- Beschnitt

Mit dieser Funktion können Sie einen bestimmten Abschnitt aus einem Medien- oder Bild-Element beschneiden.

Achtung

- Beschnitt

Diese Option ist nur aktiv, wenn im <Füllmodus> des Elements <Volle Größe> festgelegt ist.

- Datenquelle

Diese Eigenschaft kann nach der Aktivierung von Datenmodul konfiguriert werden. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Design-Fenster, und wählen Sie Datenmoduleinstellungen > Datenmodul verwenden, um die Datenmodul-Funktion zu aktivieren.

Weitere Informationen finden Sie unter „Datenmodul verwenden“.

Beispiele für die Verwendung von Eigenschaften

Bild

Deckung des Hintergrundes

Sie können ein Bild transparent machen.



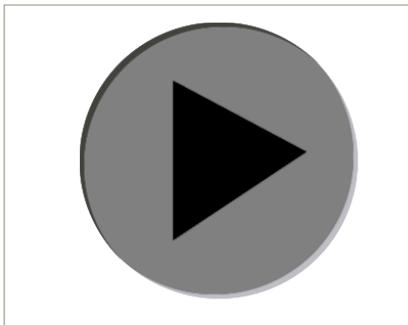
Wenn die <Deckung des Hintergrundes> auf "100" festgelegt ist...



Wenn die <Deckung des Hintergrundes> auf "40" festgelegt ist...

<Tastenmodus>

Sie können aus einem Bild eine Schaltfläche erstellen. Der <Tastenmodus> besteht aus dem <2-Tastenmodus> und dem <3-Tastenmodus>. Der <2-Tastenmodus> besteht aus einem Grundbild und einem Bild, das angezeigt wird, wenn auf die Schaltfläche geklickt wird. Der <3-Tastenmodus> besteht aus einem Grundbild, einem Bild, das angezeigt wird, wenn der Mauszeiger über die Schaltfläche bewegt wird, und einem Bild, das angezeigt wird, wenn auf die Schaltfläche geklickt wird. Sie müssen für jeden Schritt ein anderes Bild vorbereiten und anwenden.



Das Grundbild



Wenn der <Tastenmodus> auf <2-Tastenmodus> festgelegt ist und auf das Grundbild geklickt wird, ändert sich das Bild zu einem anderen Bild.

Medien-Show

Hiermit erstellen Sie eine Medien-Show. Als Grundlage für das Importieren von Mediendateien dient ein Ordner. Kopieren Sie die gewünschte(n) Mediendatei(en) (Bild-, Video-, Flash-, PDF- und Office-Dateien) in einen Ordner. Wählen Sie den gewünschten Ordner aus, um eine Diashow mit allen im Ordner enthaltenen Dateien wiederzugeben.



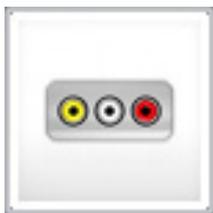
• Medien-Show

Medien-Show

Ordner	Hiermit legen Sie den Ordner für die Mediendateien der Medien-Show fest. Klicken Sie auf die Schaltfläche  , um das Fenster zum Durchsuchen nach Ordnern zu öffnen und einen Ordner auszuwählen.
Dia-Abstand	Hiermit legen Sie die Wiedergabezeit der Mediendateien für die Medien-Show fest. Wenn die Zeit festgelegt ist, werden alle Mediendateien mit der angegebenen Zeitdauer wiedergegeben. Die Mindestwiedergabedauer beträgt 1 Sekunde.
Name des Anfangseffekts	Sie können einen Effekt auswählen, der bei der Wiedergabe des Elements angewendet werden soll.
Dauer des Anfangseffekts	Zum Festlegen der Dauer des Anfangseffekts.
Richtung des Anfangseffekts	Festlegen der Richtung des Anfangseffekts.

Eingangsquelle

Mit diesem Element können Sie ein externes Eingangssignal empfangen und es in einem Inhaltselement anzeigen. Das externe Eingangssignal wird direkt an den Monitor gesendet und immer mit Priorität vor anderen Elementen im selben Bereich angezeigt, unabhängig von der Anzeigereihenfolge oder Schicht. Das externe Eingangssignal kommt von einem externen Gerät, das an den Monitor angeschlossen ist, auf dem ein Inhaltselement wiedergegeben wird.



• Eingangsquelle

Eingangsquelle

Eingabetyp	Wählen Sie eine Eingangsquelle aus. Zu den unterstützten Eingabequellen gehören Component, AV, PC, DVI, BNC, HDMI, ATV, TV, MagicNet, DisplayPort, Plug In Module, Media und HDBT.
Kanal	Einen Kanal auswählen, wenn der Eingabetyp auf TV oder DTV festgelegt ist.
Schwacher Kanal	Einen schwachen Kanal für DTV auswählen. Diese Option ist aktiv, wenn der Eingabetyp auf DTV festgelegt ist.
Terrestrisches Kabel	Einen Empfangstyp (Kabel oder Terrestrisch) auswählen. Diese Option ist aktiv, wenn der Eingabetyp auf TV festgelegt ist.
Ton	Den Ton der Eingabequelle ein- oder ausschalten.

Tipps

- Eingeben der Zeit

Stunden: Minuten: Sekunden: 1/100 Sekunde
 Beispiel: 10 Stunden, 2 Minuten, 20,34 Sekunden
 = 10:02:20,34

- Einschränkungen bei der Verwendung der Eingangsquelle-Funktion

Die Funktion Eingangsquelle ist eingeschränkt, wenn Sie bei der Erstellung von Inhalt für die BildschirmAusrichtung das Hochformat verwenden.

- Kanal

Mit DTV ist ein Fernseher mit digitalem Empfang gemeint. Sie können die Nummern der Sendekanäle von 0-9999 eingeben. Mit TV ist ein Fernseher mit analogem Empfang gemeint. Sie können die Nummern der Sendekanäle von 2-99 eingeben.

Ton

Mit diesem Element können Sie Musikdateien wie MP3, WAV, WMA und MID importieren und sie im Inhaltselement wiedergeben. Hinzugefügte Tonelemente werden nur im Fenster Zeitstrahl, jedoch nicht im Fenster der Stufe angezeigt. Wenn ein Ton-Element hinzugefügt wird, wird das Fenster Öffnen angezeigt. Hier können Sie die Tondatei auswählen, die Sie importieren möchten.



- Ton
- Wiedergabe
- Beschnitt

Ton

Tondatei	Die Tondatei festlegen, die Sie wiedergeben möchten. Klicken Sie auf die Schaltfläche , um das Fenster Öffnen zu öffnen und eine Datei auszuwählen. (Unterstütztes Dateiformat: Tondateiformat)
Wiedergabeoption	Die Wiedergaberichtlinie festlegen, nachdem die Tondatei einmal wiedergegeben wurde.
Einmal abspielen (Entfernen)	Die Datei einmal wiedergeben.
Wiederholmodus	Die Datei wiederholt wiedergeben.
Stumm	Den Ton während der Wiedergabe der Tondatei ausschalten.
Volumen	Die Lautstärke festlegen. (Bereich: 0~100) Diese Funktion ist u. U. nicht verfügbar, abhängig vom Player-Typ, der bei der Inhaltserstellung ausgewählt wurde.

Beschnitt

Abspieldauer	Die Dauer des ursprünglichen Tonelements anzeigen.
Startzeit beim Beschneiden	Die Zeit für den Beginn der Wiedergabe des Tonelements festlegen.
Endezeit beim Beschneiden	Die Zeit für das Ende des Tonelements festlegen.

Tipps

- **Beschnitt**

Mit dieser Funktion können Sie einen bestimmten Abschnitt aus einem Medien- oder Bildelement beschneiden.

So, wie Sie auch einen gewünschten Bereich aus einem Bildelement ausschneiden können, ist es auch möglich, ein gewünschtes Tonelement zu beschneiden und es wiederzugeben.

Text

Mit diesem Element können Sie ein Textfeld ins Fenster der Stufe hinzufügen. Text kann in ein Textfeld eingegeben und im Inhaltselement wiedergegeben werden.



- Text
- Datenquelle

Text

Textdatei	Den Speicherort von Textdateien festlegen, von dem aus Text als Datei importiert wird. Klicken Sie auf die Schaltfläche  , um das Fenster Öffnen zu öffnen und die Datei festzulegen. (Unterstütztes Dateiformat: *.txt)
Hintergrundfarbe für Text	Die Hintergrundfarbe (RGB) für das Textelement festlegen. Klicken Sie auf die Schaltfläche  , um das Fenster Farbe zu öffnen und die Farbe festzulegen. Sie können die Farbe auch durch direkte Eingabe eines Wertes angeben.
Deckung	Ein Ziel auswählen, auf das Sie die Deckung anwenden möchten. Wählen Sie entweder <Deckung des Hintergrundes> oder <Deckung für Textelement> aus.
Deckung des Hintergrundes	Die Deckung des Hintergrundes angeben. Diese Option ist aktiviert, wenn für <Transparenz auswählen> <Deckung des Hintergrundes> ausgewählt ist. (Bereich: 0~100%) 0 steht für transparent, 100 für undurchsichtig.
Deckung für Textelement	Die Deckung des Textes festlegen. Diese Option ist aktiviert, wenn für <Transparenz auswählen> <Deckung für Textelement> ausgewählt ist. Die Deckung wird sowohl auf den Text als auch auf den Hintergrund angewendet. (Bereich: 0~100%) 0 steht für transparent, 100 für undurchsichtig.
Horizontal ausrichten	Die horizontale Textausrichtung festlegen. (Linksbündig/Zentriert/Rechtsbündig)
Vertikal ausrichten	Die vertikale Textausrichtung festlegen. (Oben ausgerichtet/Zentriert/Unten ausgerichtet)
Zeilenumbruch	Den Text an die Größe des Elements angepasst anzeigen. Text, der über die Breite des Elements hinausgeht, wird automatisch auf die nächste Zeile umbrochen.
Textrichtung	Die Richtung der Textanzeige festlegen. (Horizontal/Vertikal)

Richtung der Animation	Wenn die Richtung der Animation festgelegt ist, wird das Element als Laufschrift wiedergegeben. Der Text wird in der konfigurierten Richtung der Animation angezeigt.
Keiner	Anzeige von Laufschriften deaktivieren. Das Element wird normal wiedergegeben, nicht als Laufschrift.
Links nach rechts	Die Bewegungsrichtung der Laufschrift auf Ost festlegen.
Rechts nach links	Die Bewegungsrichtung der Laufschrift auf West festlegen.
Oben nach unten	Die Bewegungsrichtung der Laufschrift auf Süden festlegen.
Unten nach oben	Die Bewegungsrichtung der Laufschrift auf Norden festlegen.
Geschwindigkeit der Textbewegung	Die Geschwindigkeit der Laufschrift festlegen. (Bereich: 10~200)

Datenquelle

Datenquelle	Wählen Sie ein Datenmodul aus, das auf das Element angewendet wird, wenn eine Seite mehrere Datenmodule enthält.
Datenauswahl	Geben Sie Informationen an, die aus der Datenquelle importiert werden sollen.
Letzten Wert beibehalten	Legen Sie den Elementstatus fest, für den Fall, dass ein Fehler auftritt, z. B. ein Fehler beim Datenempfang.
WAHR	Zum Festlegen, dass das Element die aktuellen Informationen anzeigen soll.
FALSCH	Zum Festlegen, dass das Element die Standardinformationen anzeigen soll.
Datenübergangszyklus	Geben Sie ein Intervall in Sekunden für den Wechsel zum nächsten Datenelement ein. Wenn der Datenübergangszyklus „0“ ist, gibt das Bildelement nur das erste Datenelement wieder. Das Textelement zeigt dann alle Daten gleichzeitig an.
Datensynchronisierungs-ID	Legen Sie die ID für die Datensynchronisierung fest.

Achtung

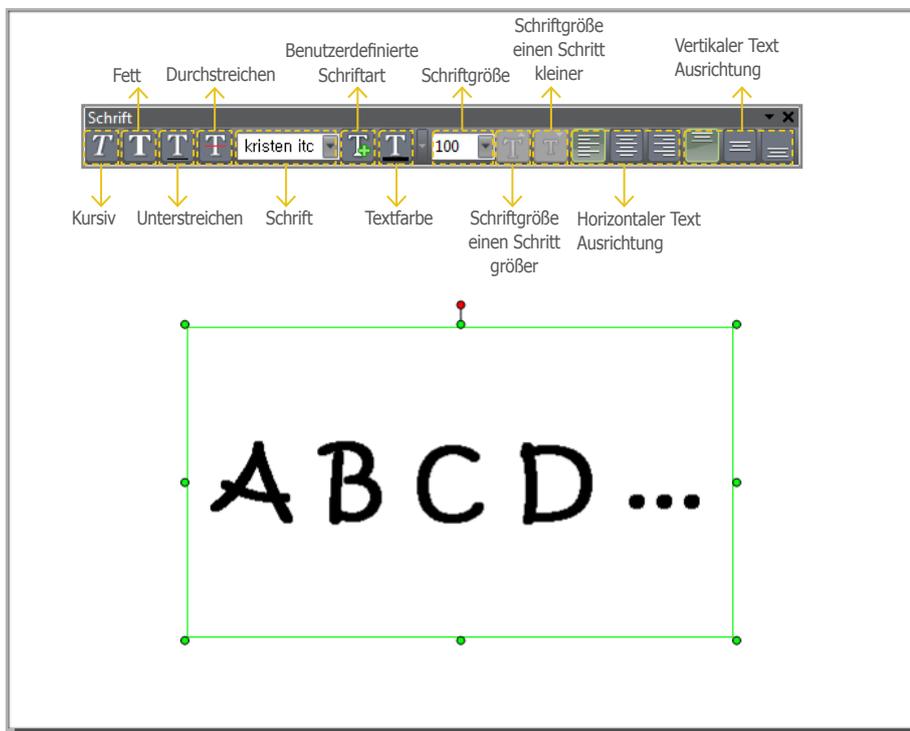
- Datenquelle

Diese Eigenschaft kann nach der Aktivierung von Datenmodul konfiguriert werden. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Design-Fenster, und wählen Sie Datenmoduleinstellungen > Datenmodul verwenden, um die Datenmodul-Funktion zu aktivieren.

Weitere Informationen finden Sie unter „Datenmodul verwenden“.

Verwenden von Textelementen

Sie können Text eingeben, nachdem Sie ein Textelement im Fenster der Stufe hinzugefügt haben und auf das Element doppelklicken. Der eingegebene Text kann mit der Schriftsymbolleiste bearbeitet werden.



Tipps

- Schriftgröße einen Schritt größer

Mit dieser Schaltfläche können Sie die Schriftgröße um eine Einheit vergrößern. Die Option ist nur im Bearbeitungsmodus für Textstrings aktiv. Dieser Modus wird aktiviert, wenn Sie ein Textelement auswählen und darauf doppelklicken.

- Schriftgröße einen Schritt kleiner

Mit dieser Schaltfläche können Sie die Schriftgröße um eine Einheit verkleinern. Die Option ist nur im Bearbeitungsmodus für Textstrings aktiv. Dieser Modus wird aktiviert, wenn Sie ein Textelement auswählen und darauf doppelklicken.

- Schriftart auswählen

Wählen Sie eine von Author unterstützte Schriftart aus.

Sie können auch Schriftarten aus den Schriftartendateien auswählen, die mit <Benutzerdefinierte Schriftart> hinzugefügt wurden.

- Einschränkungen bei der Verwendung von Benutzerdefinierte Schriftart

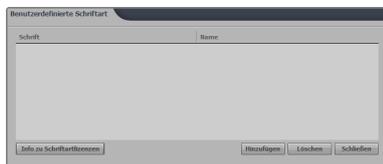
Sie müssen über eine MagicInfo Author-Version 3.1 oder höher verfügen.

Diese Funktion kann bei Ihrem Wiedergabegerät verschieden sein.

Benutzerdefinierte Schriftart-Dateien hinzufügen

Fügen Sie externe Schriftartendateien als benutzerdefinierte Schriftarten hinzu.

- 1 Klicken Sie auf der Schriftarten-Symbolleiste auf die Schaltfläche , um das Editor-Fenster Benutzerdefinierte Schriftart anzuzeigen.
- 2 Klicken Sie im Editor-Fenster Benutzerdefinierte Schriftart auf die Schaltfläche <Hinzufügen>, und fügen Sie anschließend eine externe Schriftart als benutzerdefinierte Schriftart hinzu. Es können nur Schriftartendateien mit der Erweiterung „.ttf“ oder „.ttc“ hinzugefügt werden. Zum Löschen einer benutzerdefinierten Schriftart wählen Sie eine Schriftart aus und klicken dann auf die Schaltfläche <Löschen>.



- 3 Hinzugefügte benutzerdefinierte Schriftarten können in der Schriftarten-Symbolleiste angezeigt und ausgewählt werden.

Beispiele für die Verwendung von Eigenschaften

Text

Hintergrundfarbe für Text

Die Hintergrundfarbe des Textes festlegen.



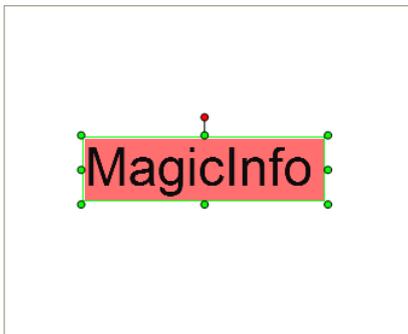
Wenn die <Hintergrundfarbe für Text> auf "255;255;100" festgelegt ist...



Wenn die <Hintergrundfarbe für Text> auf "255;100;100" festgelegt ist...

Transparenz auswählen

Wählen Sie ein Objekt aus, für das Sie die Transparenz ändern möchten. Wählen Sie entweder <Deckung des Hintergrundes> oder <Deckung für Textelement> aus, um die deaktivierte Komponente direkt unten zu aktivieren.



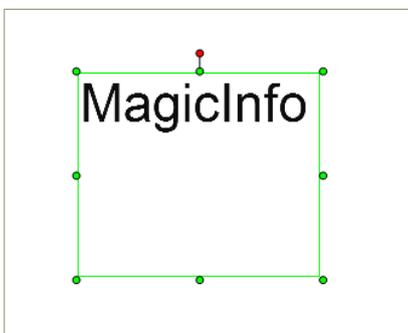
Wenn die <Hintergrundfarbe für Text> auf "255;100;100" und die <Deckung des Hintergrundes> auf "100" festgelegt ist...



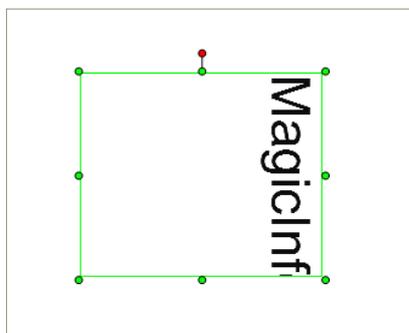
Wenn die <Hintergrundfarbe für Text> auf "255;100;100" und die <Deckung für Textelement> auf "30" festgelegt ist...

Textrichtung

Sie können die Richtung des Textes auf <Horizontal> oder <Vertikal> festlegen.



Wenn die <Textrichtung> auf <Horizontal> festgelegt ist...



Wenn die <Textrichtung> auf <Vertikal> festgelegt ist...

Benutzerdefinierte Schriftarten

Fügen Sie benutzerdefinierte Schriftarten hinzu, um auf eine breitere Palette von Schriftarten zugreifen zu können.



Video

Mit diesem Element können Sie eine Videodatei (AVI, MPG, MPEG, WMV usw.) importieren und sie im Inhaltselement wiedergeben.

Wenn ein Video-Element hinzugefügt wird, wird das Fenster Öffnen angezeigt. Hier können Sie die Videodatei auswählen, die Sie importieren möchten.



- Video
- Beschnitt
- Wiedergabe

Video

Videodatei	Den Speicherort von Dateien festlegen, von dem aus Videodateien importiert werden. Klicken Sie auf die Schaltfläche , um das Fenster Öffnen zu öffnen und eine Datei auszuwählen. (Unterstützte Dateiformate: Videodateiformate)
Netzwerk-URL	Geben Sie eine Video-Streaming-Adresse an. Sie können eine Adresse zum Wiedergeben von Streaming-Videos eingeben.
Wiedergabeoption	Die Wiedergaberichtlinie festlegen, nachdem die Videodatei einmal wiedergegeben wurde.
Wiederholmodus	Die Datei wiederholt wiedergeben.
Einmal abspielen (Pause beim letzten Status)	Die Datei einmal wiedergeben und im letzten Status stoppen.
Einmal abspielen (Entfernen)	Die Datei einmal wiedergeben und das Element entfernen.
Stumm	Den Ton während der Wiedergabe von Videos ausschalten.
Volumen	Die Lautstärke bei der Wiedergabe von Videos festlegen. (Bereich: 0~100)

Achtung

Um Videoelemente in Miniaturansicht im Fenster der Stufe oder im Fenster Seitenverlauf richtig anzuzeigen oder eine Vorschau anzuzeigen, muss der richtige Codec für die Videodatei installiert sein.

Tipps

- Streamingmodus

Wenn Sie ein Videoelement verwenden, können Sie den Dateiauswahlmodus und den Streamingmodus nicht gleichzeitig verwenden.

Im Streamingmodus kann nur ein Videoelement und kein weiteres Element pro Seite wiedergegeben werden. Fügen Sie daher, wenn Sie den Streamingmodus verwenden, nur ein Videoelement pro Seite hinzu.

Fenstermodus	Bestimmt, ob beim Abspielen verschiedene Fenster erzeugt werden sollen oder nicht. Wird im Fenstermodus oben angezeigt.
Deckung des Hintergrundes	Die Deckung des Videoelements festlegen. (Bereich: 0~100%) 0 steht für transparent, 100 für undurchsichtig.

Beschnitt

Originalbreite	Die Breite des ursprünglichen Video-Elements anzeigen. (Einheit: Pixel)
Originalhöhe	Die Höhe des ursprünglichen Video-Elements anzeigen. (Einheit: Pixel)
Linker Beschnitttrand	Den Teil, den Sie links des ursprünglichen Video-Elements zuschneiden möchten, angeben.
Rechter Beschnitttrand	Den Teil, den Sie rechts des ursprünglichen Video-Elements zuschneiden möchten, angeben.
Oberer Beschnitttrand	Den Teil, den Sie oberhalb des ursprünglichen Video-Elements zuschneiden möchten, angeben.
Unterer Beschnitttrand	Den Teil, den Sie unterhalb des ursprünglichen Video-Elements zuschneiden möchten, angeben.
Abspieldauer	Die Wiedergabedauer des Videoelements anzeigen.
Startzeit beim Beschneiden	Die Startzeit des ursprünglichen Videoelements festlegen.
Endezeit beim Beschneiden	Die Endzeit des ursprünglichen Videoelements festlegen.

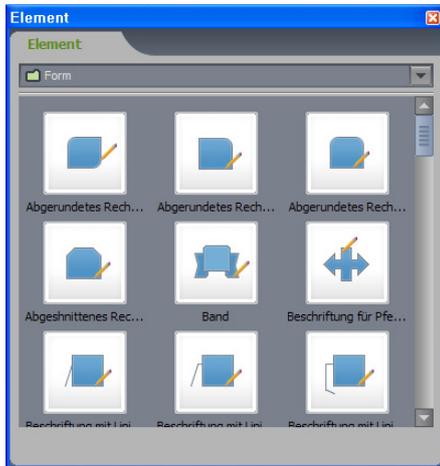
Tipps

- **Beschnitt**

Mit dieser Funktion können Sie einen bestimmten Abschnitt aus einem Medien- oder Bild-Element beschneiden.

Form

Es werden unterschiedliche Formen wie 3D, Pfeile, Linien und Kreisformen unterstützt.



Allgemeine Eigenschaften

Rand

Links	Die Breite des inneren linken Rands des Elements in Prozent anzeigen. (Bereich: 0~99%)
Rechts	Die Breite des inneren rechten Rands des Elements in Prozent anzeigen. (Bereich: 0~99%)
Oben	Die Breite des inneren oberen Rands des Elements in Prozent anzeigen. (Bereich: 0~99%)
Unten	Die Breite des inneren unteren Rands des Elements in Prozent anzeigen. (Bereich: 0~99%)

Linienstil

Farbe	Die Umrissfarbe für das Element festlegen. Klicken Sie auf die Schaltfläche  , um das Fenster Farbe zu öffnen und die Farbe festzulegen. Sie können die Farbe auch durch direkte Eingabe von RGB-Werten angeben.
Gewicht	Die Umrissdicke für das Element festlegen. (Bereich: 0~100 Pixel)
Stil	Den Umrissstil für das Element festlegen. Klicken Sie auf  , und wählen Sie den Umrissstil aus.

Füllen

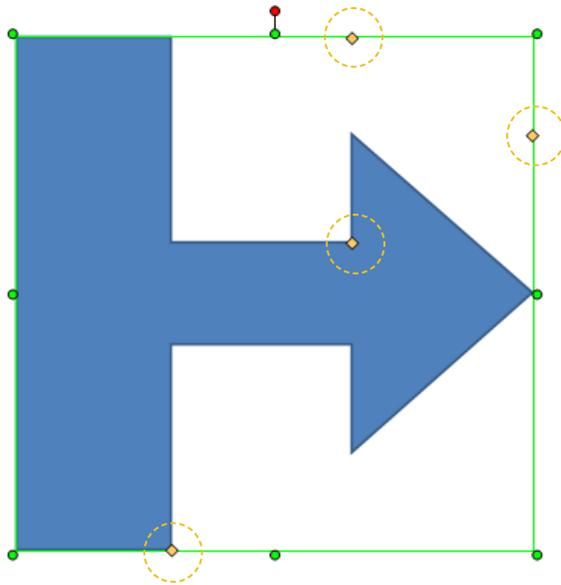
Anzeigeoption	Einen Fülltyp für das Element auswählen.
Standard	Den Fülltyp für das Element auf "Standard" festlegen.
Modus für lineare Gradienten	Den Fülltyp für das Element auf "Modus für lineare Gradienten" festlegen.

Modus für rechteckige Gradienten	Den Fülltyp für das Element auf "Modus für rechteckige Gradienten" festlegen.
Richtung für lineare Gradienten	Festlegen der Richtung des Farbverlaufs. Diese Option ist aktiv, wenn in der <Anzeigeoption> <Modus für lineare Gradienten> ausgewählt wurde. Klicken Sie auf , und wählen Sie eine Richtung aus.
Richtung für rechteckige Gradienten	Festlegen der Richtung des Farbverlaufs. Diese Option ist aktiv, wenn in der <Anzeigeoption> <Modus für rechteckige Gradienten> ausgewählt wurde. Klicken Sie auf , und wählen Sie eine Richtung aus.
Farbe	Die Füllfarbe des Elements festlegen, wenn die <Anzeigeoption> auf "Standard" festgelegt ist. Klicken Sie auf die Schaltfläche , um das Fenster Farbe zu öffnen und die Farbe festzulegen. Sie können die Farbe auch durch direkte Eingabe von RGB-Werten angeben.
Anfangsfarbe des Farbverlaufs	Die Anfangsfarbe des Farbverlaufs festlegen. Diese Option ist aktiv, wenn in der <Anzeigeoption> <Modus für lineare Gradienten> oder <Modus für rechteckige Gradienten> ausgewählt wurde. Klicken Sie auf die Schaltfläche , um das Fenster Farbe zu öffnen und die Farbe festzulegen. Sie können die Farbe auch durch direkte Eingabe von RGB-Werten angeben.
Endfarbe des Farbverlaufs	Die Endfarbe des Farbverlaufs festlegen. Diese Option ist aktiv, wenn in der <Anzeigeoption> <Modus für lineare Gradienten> oder <Modus für rechteckige Gradienten> ausgewählt wurde. Klicken Sie auf die Schaltfläche , um das Fenster Farbe zu öffnen und die Farbe festzulegen. Sie können die Farbe auch durch direkte Eingabe von RGB-Werten angeben.
Deckung	Die Fülldeckung für das Element angeben. (Bereich: 0~100%) 0 steht für transparent, 100 für undurchsichtig.
Füllbereich	Einen Bereich des Elements auswählen, den Sie füllen möchten. Wenn <Flächenfüllung innen> ausgewählt ist, wird der Bereich innerhalb des Elements gefüllt, und wenn <Flächenfüllung außen> ausgewählt ist, wird der Bereich außerhalb des Elements gefüllt.
Bilddatei	Das Element mit einem Bild füllen. Klicken Sie auf die Schaltfläche , um das Fenster Öffnen zu öffnen und eine Datei auszuwählen.
Anzeigeoption	Den Fülltyp festlegen, um das Element mit einer Bilddatei zu füllen.
Volle Größe	Das Bild auf die Größe des ausgewählten Elements strecken.
Seitenverhältnis sperren	Das Bild innerhalb des ausgewählten Elements im ursprünglichen Seitenverhältnis anzeigen.
Hintereinander	Das Bild innerhalb des ausgewählten Elements in der ursprünglichen Größe hintereinander anzeigen.
Originalgröße	Das Bild innerhalb des ausgewählten Elements in der ursprünglichen Größe anzeigen.
Umkehrtyp	Einen Typ der Bildumkehr auswählen. Das Bild wird entsprechend des ausgewählten Umkehrtyps umgekehrt.

Keine	Das Bild wird nicht umgekehrt.
Horizontalreflexion	Das Bild horizontal umkehren.
Vertikalreflexion	Das Bild vertikal umkehren.
Horizontale und vertikale Spiegelung	Das Bild horizontal und vertikal umkehren.

Umwandeln eines Form-Elements

Author stellt verschiedene Formelemente bereit. Jedes Formelement kann eindeutige Eigenschaften haben, die mit den gelben Ziehpunkten, die um das Element herum angezeigt werden, geändert werden können. Die gelben Ziehpunkte des Elements Pfeilbeschriftung z. B. sind wie unten angezeigt angeordnet.



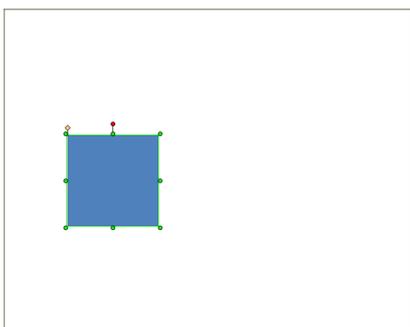
Die Form des Elements kann durch Ziehen der Ziehpunkte umgewandelt werden. Wenn die Form umgewandelt wird, ändern sich auch die Eigenschaften der gelben Ziehpunkte.

Beispiele für die Verwendung von Eigenschaften

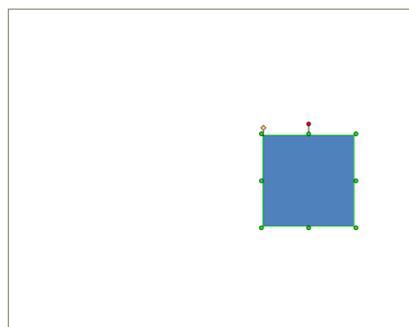
Position

Position X

Die horizontale Anfangsposition (X-Koordinate) des Elements festlegen.



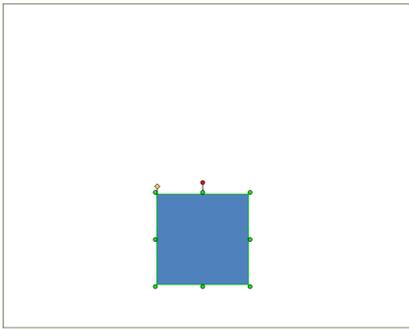
Wenn <Position X> auf "200" festgelegt ist...



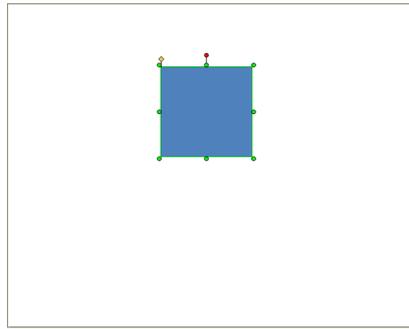
Wenn <Position X> auf "800" festgelegt ist...

Position Y

Die vertikale Anfangsposition (Y-Koordinate) des Elements festlegen.



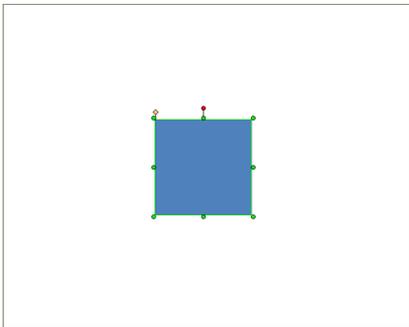
Wenn <Position Y> auf "600" festgelegt ist...



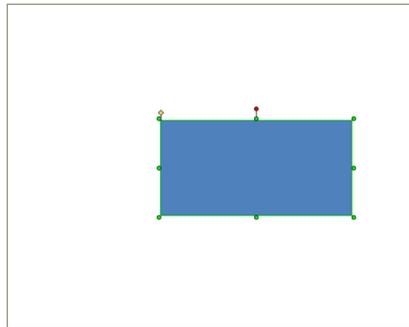
Wenn <Position Y> auf "200" festgelegt ist...

Breite

Die Breite des Elements festlegen.



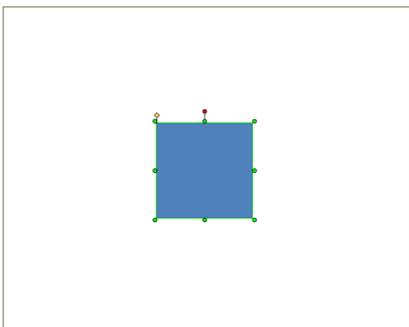
Wenn <Breite> auf "300" festgelegt ist...



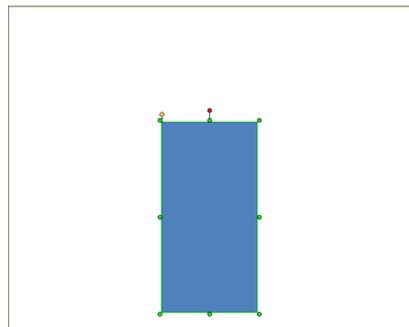
Wenn <Breite> auf "600" festgelegt ist...

Höhe

Die Höhe des Elements bestimmen.



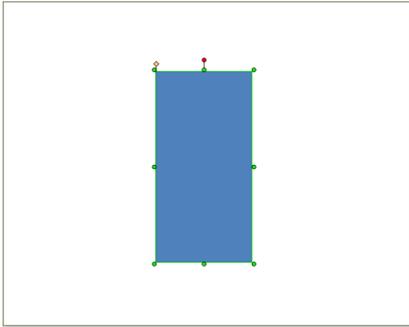
Wenn <Höhe> auf "300" festgelegt ist...



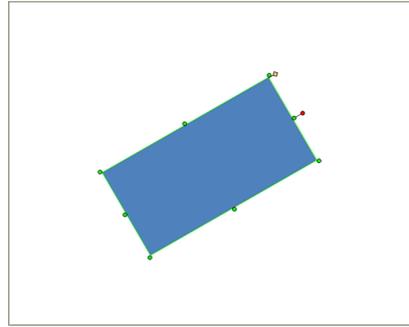
Wenn <Höhe> auf "600" festgelegt ist...

Drehung

Die Drehung des Elements festlegen.



Wenn <Drehung> auf "0" festgelegt ist...

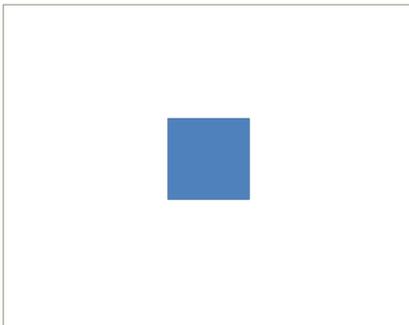


Wenn <Drehung> auf "60" festgelegt ist...

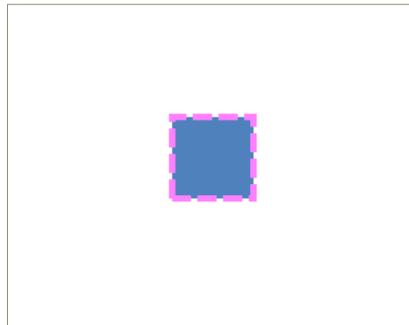
Linienstil

Farbe, Gewicht, Stil

Sie können den <Linienstil> des Elements konfigurieren.



Wenn <Linienstil> nicht konfiguriert ist...

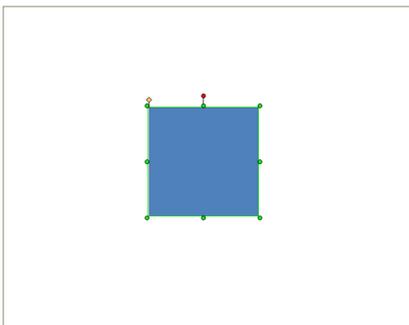


Wenn <Farbe> von <Linienstil> auf "255;128;255" festgelegt ist, das <Gewicht> "20" und der <Stil> Gepunktet ist (der dritte von fünf Linienstilen)...

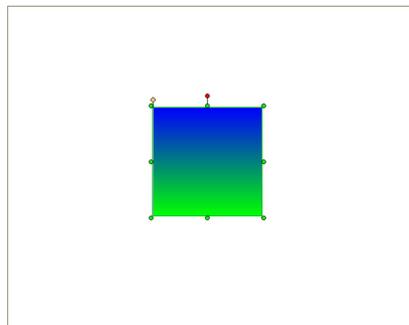
Füllen

Füllmodus

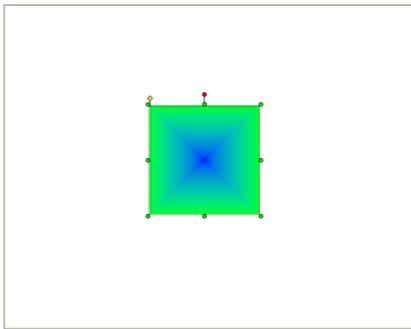
Den <Füllmodus> des Elements festlegen. Im <Füllmodus> stehen die Optionen <Standard>, <Modus für lineare Gradienten> und <Modus für rechteckige Gradienten> zur Verfügung.



Wenn der <Füllmodus> auf <Standard> festgelegt ist...



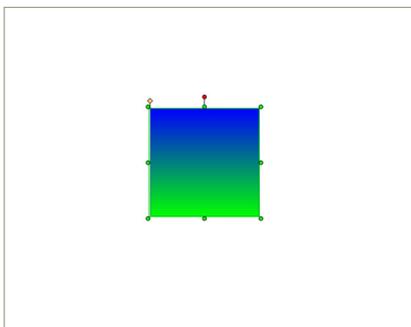
Wenn der <Füllmodus> auf <Modus für lineare Gradienten> festgelegt ist...



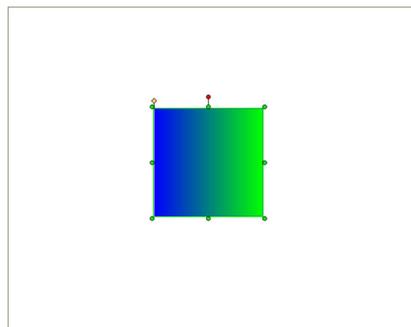
Wenn der <Füllmodus> auf <Modus für rechteckige Gradienten> festgelegt ist...

Richtung für lineare Gradienten

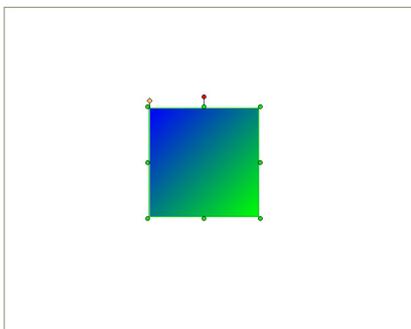
Diese Option ist aktiv, wenn der <Füllmodus> auf <Modus für lineare Gradienten> festgelegt ist. Die Richtung festlegen, in die der <Modus für lineare Gradienten> übernommen wird.



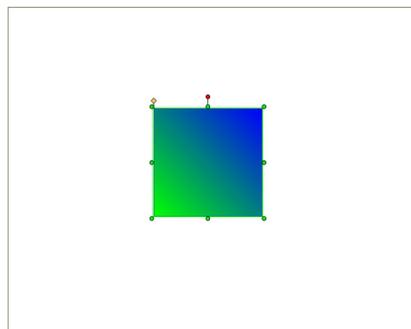
Wenn die <Richtung für lineare Gradienten> auf <Vertikal> festgelegt ist...



Wenn die <Richtung für lineare Gradienten> auf <Horizontal> gesetzt ist...



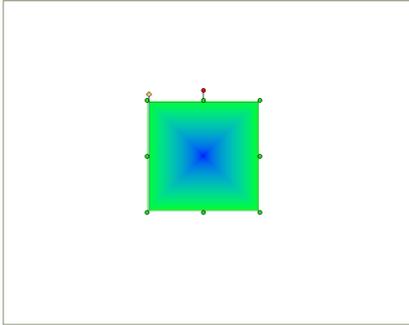
Wenn die <Richtung für lineare Gradienten> auf <Diagonal von oben links nach unten rechts> festgelegt ist...



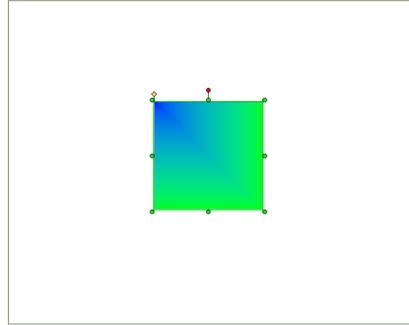
Wenn die <Richtung für lineare Gradienten> auf <Diagonal von oben rechts nach unten links> festgelegt ist...

Richtung für rechteckige Gradienten

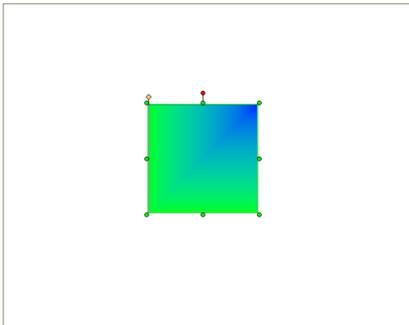
Diese Option ist aktiv, wenn der <Füllmodus> auf <Modus für rechteckige Gradienten> festgelegt ist. Die Richtung festlegen, in die der <Modus für rechteckige Gradienten> übernommen wird.



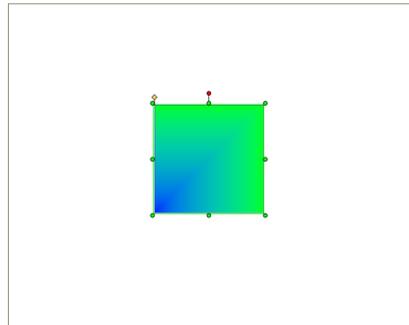
Wenn die <Richtung für rechteckige Gradienten> auf <Von der Mitte> festgelegt ist...



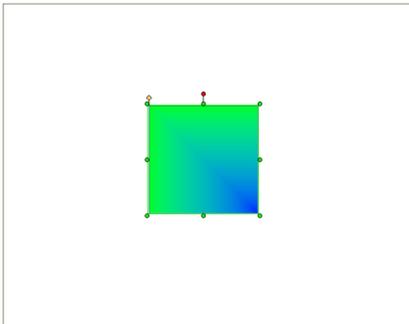
Wenn die <Richtung für rechteckige Gradienten> auf <Von der Ecke (oben links)> festgelegt ist...



Wenn die <Richtung für rechteckige Gradienten> auf <Von der Ecke (oben rechts)> festgelegt ist...



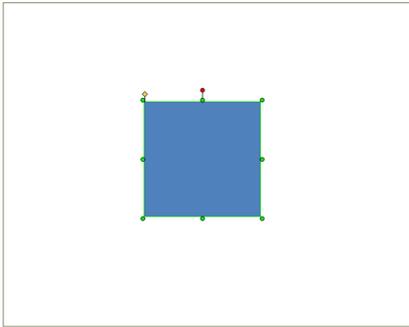
Wenn die <Richtung für rechteckige Gradienten> auf <Von der Ecke (unten links)> festgelegt ist...



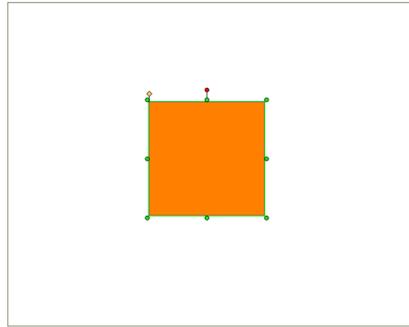
Wenn die <Richtung für rechteckige Gradienten> auf <Von der Ecke (unten rechts)> festgelegt ist...

Farbe

Die Farbe des Elements festlegen, wenn der <Füllmodus> auf <Standard> festgelegt ist.



Wenn <Farbe> auf den Standardwert "79;129;189" festgelegt ist...



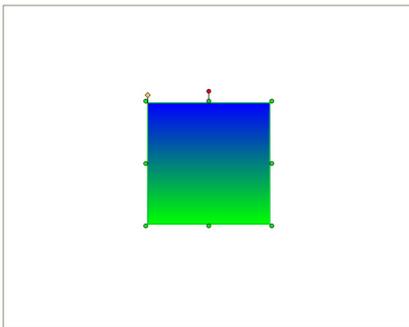
Wenn <Farbe> auf "255;128;0" festgelegt ist...



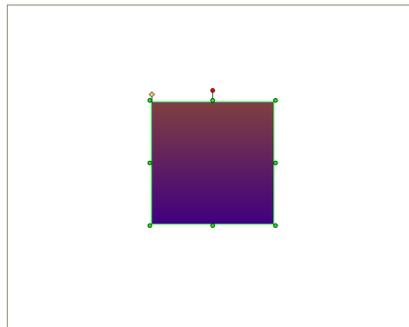
Note Sie können die Farbe konfigurieren, indem Sie die RGB-Werte direkt eingeben, oder indem Sie eine Farbe durch Klicken auf die Schaltfläche  auswählen.

Anfangsfarbe des Farbverlaufs, Endfarbe des Farbverlaufs

Die <Anfangsfarbe des Farbverlaufs> und die <Endfarbe des Farbverlaufs> festlegen, wenn der <Füllmodus> auf <Modus für lineare Gradienten> oder <Modus für rechteckige Gradienten> festgelegt ist.



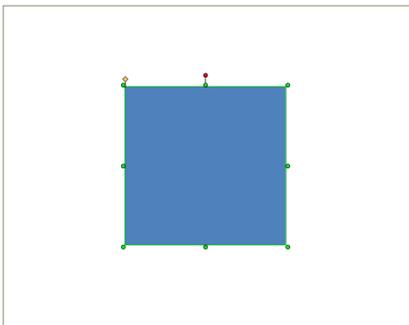
Wenn die <Anfangsfarbe des Farbverlaufs> auf "0;255;64" und die <Endfarbe des Farbverlaufs> auf "0;0;255" festgelegt ist...



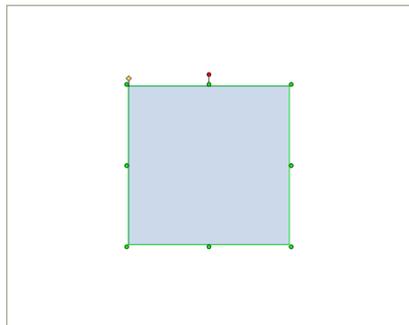
Wenn die <Anfangsfarbe des Farbverlaufs> auf "128;64;64" und die <Endfarbe des Farbverlaufs> auf "128;0;128" festgelegt ist...

Deckung

Die Deckung der <Farbe> des Elements festlegen. Je niedriger der Wert ist, desto transparenter ist das Element.



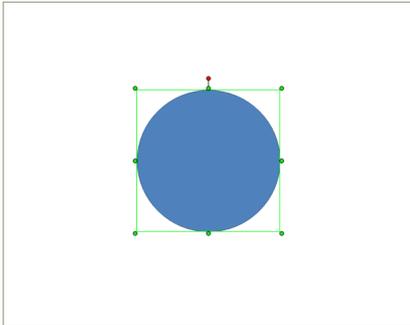
Wenn die <Deckung> auf "100" festgelegt ist...



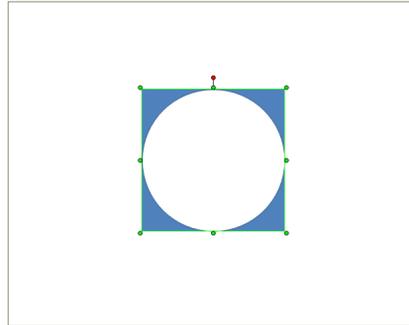
Wenn die <Deckung> auf "40" festgelegt ist...

Füllbereich

Den <Füllbereich> des Elements festlegen. Wählen Sie <Flächenfüllung innen> aus, um das Element mit der Farbe zu füllen. Wählen Sie <Flächenfüllung außen> aus, um den Bereich außerhalb des Elements mit der Farbe zu füllen. Die Eigenschaft <Füllbereich> ist für Elemente wie Kreise nützlich, die den grünen rechteckigen Elementbereich wie in der Abbildung unten nicht vollständig ausfüllen, jedoch nicht für Elemente, die den Elementbereich vollständig ausfüllen.



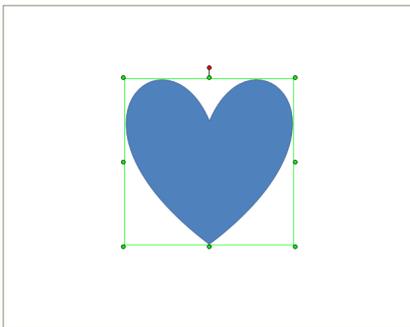
Wenn der <Füllbereich> auf <Flächenfüllung innen> festgelegt ist...



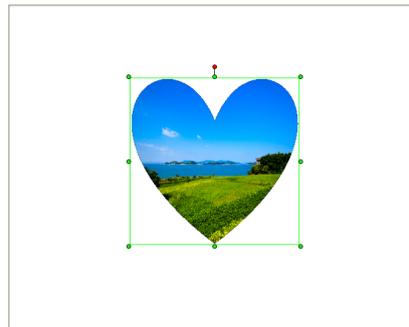
Wenn der <Füllbereich> auf <Flächenfüllung außen> festgelegt ist...

Bilddatei

Ein Element mit einem Bild füllen.



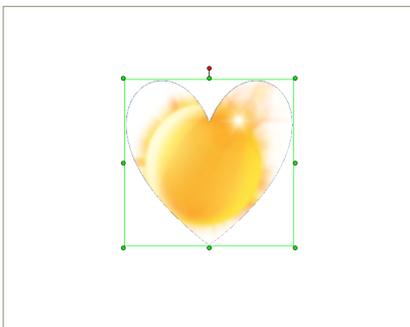
Wenn keine <Bilddatei> ausgewählt ist...



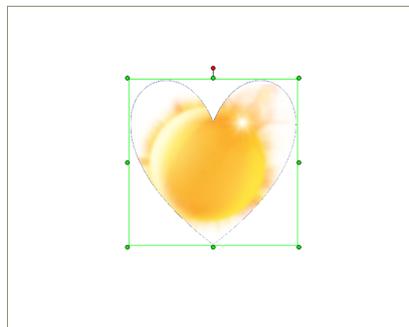
Wenn eine <Bilddatei> ausgewählt ist...

Anzeigeoption

Diese Option ist aktiv, wenn eine <Bilddatei> ausgewählt wurde. Wählen Sie aus, wie Sie das Element mit der <Bilddatei> füllen möchten.



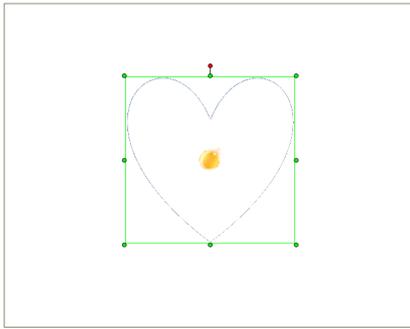
Wenn die <Anzeigeoption> auf <An Bildschirm anpassen> festgelegt ist...



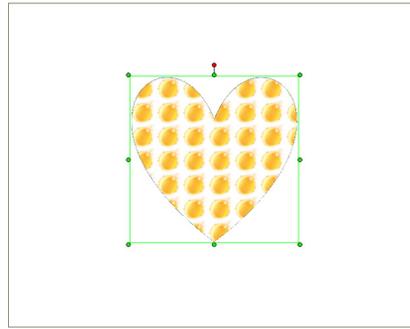
Wenn die <Anzeigeoption> auf <Seitenverhältnis sperren> festgelegt ist...

Hinweis

Um die Bilddatei zu löschen, während die Datei für ein Element ausgewählt ist, entfernen Sie einfach den Pfad der Bilddatei.



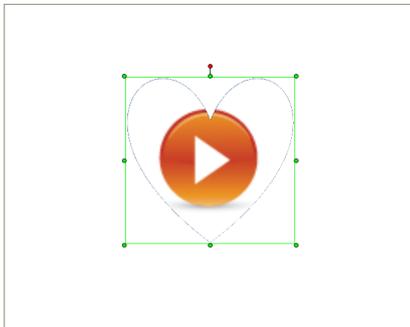
Wenn die <Anzeigeoption> auf <Originalgröße> festgelegt ist...



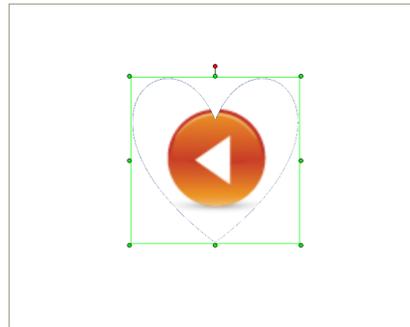
Wenn die <Anzeigeoption> auf <Hintereinander> festgelegt ist...

Umkehrtyp

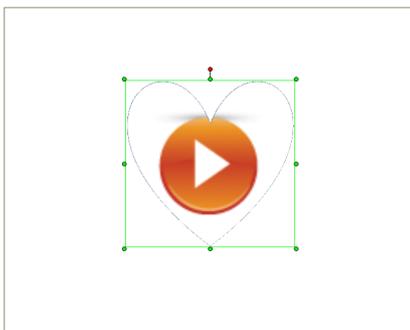
Diese Option ist aktiv, wenn eine <Bilddatei> ausgewählt wurde. Das Bild umkehren, das zum Füllen des Elements ausgewählt wurde.



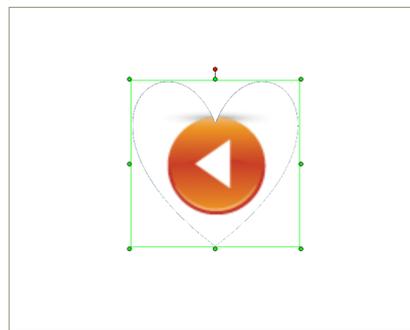
Wenn der <Umkehrtyp> auf <Keiner> festgelegt ist...



Wenn der <Umkehrtyp> auf <Horizontalreflexion> festgelegt ist...



Wenn der <Umkehrtyp> auf <Vertikalreflexion> festgelegt ist...



Wenn der <Umkehrtyp> auf <Horizontale und vertikale Spiegelung> festgelegt ist...

Sonstiges

Zugriff auf Elemente, die zum Anzeigen von Webseiten, Dokumenten, RSS und QR-Code verwendet werden.

Firefox

Mit diesem Element können Sie eine Webseite importieren und sie mit dem Firefox-Browser im Inhaltselement wiedergeben. Wenn ein Element zum Fenster der Stufe hinzugefügt wird, wird das Fenster Öffnen angezeigt. Dort können Sie eine Webseite auswählen, die Sie laden möchten. Wenn Sie keine Webseite importieren möchten, klicken Sie auf Abbrechen.



· Firefox

Firefox

URL	Die Adresse der Webseite festlegen, die Sie verwenden möchten.
Datei	Wählen Sie eine Webseiten-Datei aus, die Sie wiedergeben möchten. Klicken Sie auf die Schaltfläche  , um das Fenster Öffnen zu öffnen und eine Datei auszuwählen.

Office

Mit diesem Element können Sie MS Office-Dateien, wie MS Word, Excel oder PowerPoint, ins Fenster der Stufe importieren.

Ein Office-Element wird mit dem Office Viewer wiedergegeben, nicht innerhalb des Inhaltselements.

Wenn ein Office-Element hinzugefügt wird, wird das Fenster Öffnen angezeigt. Hier können Sie die Office-Datei auswählen, die Sie importieren möchten. Eine Word- oder Excel-Datei wird im Vollbildmodus geöffnet; eine PowerPoint-Datei wird an die Rahmengröße des Elements angepasst geöffnet.



· Office

Office

Name der Office-Datei	Den Speicherort der Office-Datei anzeigen. Wenn sich der Speicherort ändert, wird die Office-Datei durch eine Datei am neuen Speicherort ersetzt. Klicken Sie auf die Schaltfläche  , um das Fenster Öffnen zu öffnen. Wählen Sie eine Datei aus.
-----------------------	--

Achtung

- Firefox

Für die Verwendung von <Firefox>-Elementen muss der Webbrowser <Firefox> auf dem PC installiert sein. Um eine Webseite öffnen zu können, muss eine Internetverbindung vorliegen.

- Office-Elemente

Um Office-Elemente verwenden zu können, muss der für das Dateiformat (Word, Excel oder PowerPoint) passende Viewer installiert sein.

Tipps

Excel- und Word-Elemente, die zu Office-Elementen gehören, werden im Vollbildmodus wiedergegeben, nicht innerhalb des Elementbereichs.

PDF

Mit diesem Element können Sie eine PDF-Datei ins Fenster der Stufe importieren. Ein PDF-Element wird mit PDF Viewer wiedergegeben, nicht innerhalb des Inhaltselements.

Wenn ein PDF-Element hinzugefügt wird, wird das Fenster Öffnen angezeigt. Hier können Sie eine PDF-Datei auswählen, die Sie importieren möchten.



• PDF

PDF

Dokumentdatei	Den Speicherort der PDF-Datei anzeigen. Wenn sich der Speicherort ändert, wird das Dokument durch eine Datei am neuen Speicherort ersetzt. Klicken Sie auf die Schaltfläche  , um das Fenster Öffnen zu öffnen. Wählen Sie eine Datei aus.
Gehe zu Seite	Die Nummer der Seite eingeben, auf der Sie die PDF-Datei öffnen möchten.

RSS

Mit diesem Element werden die RSS-Informationen von RSS-Diensteanbietern im Inhaltselement angezeigt.



- Text
- RSS-Einstellung
- Titel
- Datum
- Beschreibung

Text

Hintergrundfarbe	Die Hintergrundfarbe des RSS-Elements über die Palette oder RGB-Werte festlegen. Klicken Sie auf die Schaltfläche  , um das Fenster Farbe zu öffnen und die Farbe festzulegen. Sie können die Farbe auch durch direkte Eingabe eines Wertes angeben.
Deckung des Hintergrundes	Die Deckung des Hintergrunds angeben. (Bereich: 0~100%) 0 steht für transparent, 100 für undurchsichtig.
Richtung der Animation	Wenn die Richtung der Animation festgelegt ist, wird das Element als Laufschrift wiedergegeben. Der RSS-Informationstext läuft in der angegebenen Animationsrichtung ab.

Achtung

- PDF-Elemente

Um für PDF-Elemente eine Vorschau zu erstellen, muss ein PDF-Viewer installiert sein.

- Gehe zu Seite

Wenn Sie <Gehe zu Seite> festlegen, muss die eingegebene Seitenzahl kleiner oder gleich der Gesamtzahl der Seiten sein.

Terminologie

- RSS

RSS ist eine Art Übertragungsprotokoll. HTTP ist das Protokoll zur Übertragung von HTML-Dateien, RSS ist entsprechend das Protokoll zur Übertragung von XML-Dateien. Mit RSS können die Informationen einer Website ohne eine Verbindung zu dieser Website einfach über einen „RSS-Reader“ angezeigt werden.

Tipps

- RSS-Ereignis

Wenn Sie ein RSS-Element im Fenster der Stufe hinzufügen, wird das Ereignisskript „AM_EVT_NEWS_RELOADED“ automatisch in allen Elementen des Fensters der Stufe erstellt.

Weitere Informationen zur Verwendung des Ereignisskripts „AM_EVT_NEWS_RELOADED“ finden Sie im Abschnitt „Ereignis“.

Keiner	Laufschriften deaktivieren. Das Element wird normal wiedergegeben, nicht als Laufschrift.
Links nach rechts	Die Bewegungsrichtung der Laufschrift auf Ost festlegen.
Rechts nach links	Die Bewegungsrichtung der Laufschrift auf West festlegen.
Oben nach unten	Die Bewegungsrichtung der Laufschrift auf Süden festlegen.
Unten nach oben	Die Bewegungsrichtung der Laufschrift auf Norden festlegen.
Geschwindigkeit der Textbewegung	Die Geschwindigkeit der Laufschrift festlegen. (Bereich: 10~200)

RSS-Einstellung

Neuladedauer von RSS-Daten	Den RSS-Neuladezyklus in Minuten festlegen. Die RSS-Informationen werden zur angegebenen Zeit aktualisiert.
Anzeigeoption	Die RSS-Informationen festlegen, die während der Wiedergabe angezeigt werden. (Dazu können der RSS-Titel, das Datum und eine Zusammenfassung gehören.)
RSS-URL	Die URL des RSS-Diensteanbieters eingeben.
Anzeigezyklus	Das Intervall für die Anzeige von RSS festlegen. Wenn ein <Anzeigezyklus> festgelegt ist, werden in einem angegebenen Intervall hintereinander kurze Sätze aus den gesamten RSS-Informationen angezeigt. (Einheit: Sekunden)

Titel

Schriftartname	Die Schriftart (Standard: Arial) für den RSS-Titel ändern.
Schriftartdatei	Eine neue Schriftartdatei für die Anzeige des RSS-Titels registrieren (optional).
Schriftgröße	Die Schriftart (Standard: 35) für den RSS-Titel ändern. (Bereich: 1~512)
Kursiv	Den RSS-Titel kursiv anzeigen (Wahr) oder nicht (Falsch). (Optional)
Fett	Den RSS-Titel fett anzeigen (Wahr) oder nicht (Falsch). (Optional)
Unterstreichen	Den RSS-Titel unterstreichen (Wahr) oder nicht (Falsch). (Optional)
Durchstreichen	Den RSS-Titel durchstreichen (Wahr) oder nicht (Falsch). (Optional)

Tipps

- Benutzerdefinierte Schriftarten verwenden

Sie können externe Schriftarten als benutzerdefinierte Schriftarten hinzufügen. Weitere Informationen finden Sie unter „Benutzerdefinierte Schriftart-Dateien hinzufügen“. Ob diese Funktion verfügbar ist, hängt vom Player-Typ ab, der bei der Inhaltserstellung ausgewählt wurde.

Textfarbe	Die Schriftfarbe des RSS-Titels über die Palette oder RGB-Werte festlegen. Klicken Sie auf die Schaltfläche  , um das Fenster Farbe zu öffnen und die Farbe festzulegen. Sie können die Farbe auch durch direkte Eingabe eines Wertes angeben.
Horizontal ausrichten	Die horizontale Ausrichtung des RSS-Titels auf Linksbündig, Zentriert oder Rechtsbündig festlegen.

Datum

Schriftartname	Die Schriftart (Standard: Arial) für RSS-Dienstdatum und -zeit ändern.
Schriftartdatei	Die Schriftgröße (Standard: 35) für RSS-Dienstdatum und -zeit ändern (optional).
Schriftgröße	Die standardmäßige Schriftgröße (35) oder die bereits angegebene Schriftgröße für RSS-Dienstdatum und -zeit ändern. (Bereich: 1~512)
Kursiv	RSS-Dienstdatum und -zeit kursiv anzeigen (Wahr) oder nicht (Falsch). (Optional)
Fett	RSS-Dienstdatum und -zeit fett anzeigen (Wahr) oder nicht (Falsch). (Optional)
Unterstreichen	RSS-Dienstdatum und -zeit unterstreichen (Wahr) oder nicht (Falsch). (Optional)
Durchstreichen	RSS-Dienstdatum und -zeit durchstreichen (Wahr) oder nicht (Falsch). (Optional)
Textfarbe	Die Schriftfarbe von RSS-Dienstdatum und -zeit über die Palette oder RGB-Werte festlegen. Klicken Sie auf die Schaltfläche  , um das Fenster Farbe zu öffnen und die Farbe festzulegen. Sie können die Farbe auch durch direkte Eingabe eines Wertes angeben.
Horizontal ausrichten	Die horizontale Ausrichtung von RSS-Dienstdatum und -zeit auf Linksbündig, Zentriert oder Rechtsbündig festlegen.

Beschreibung

Schriftartname	Die Schriftart (Standard: Arial) für den RSS-Text ändern.
Schriftartdatei	Eine neue Schriftartdatei für die Anzeige des RSS-Textes registrieren. (Optional)
Schriftgröße	Die Schriftgröße (Standard: 35) für den RSS-Text ändern. (Bereich: 1~512)
Kursiv	Den RSS-Text kursiv anzeigen (Wahr) oder nicht (Falsch). (Optional)

Tipps

- Benutzerdefinierte Schriftarten verwenden

Sie können externe Schriftarten als benutzerdefinierte Schriftarten hinzufügen. Weitere Informationen finden Sie unter „Benutzerdefinierte Schriftart-Dateien hinzufügen“. Ob diese Funktion verfügbar ist, hängt vom Player-Typ ab, der bei der Inhaltserstellung ausgewählt wurde.

- Benutzerdefinierte Schriftarten verwenden

Sie können externe Schriftarten als benutzerdefinierte Schriftarten hinzufügen. Weitere Informationen finden Sie unter „Benutzerdefinierte Schriftart-Dateien hinzufügen“. Ob diese Funktion verfügbar ist, hängt vom Player-Typ ab, der bei der Inhaltserstellung ausgewählt wurde.

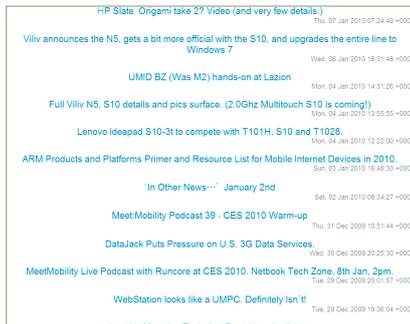
Fett	Den RSS-Text fett anzeigen (Wahr) oder nicht (Falsch). (Optional)
Unterstreichen	Den RSS-Text unterstreichen (Wahr) oder nicht (Falsch). (Optional)
Durchstreichen	Den RSS-Text durchstreichen (Wahr) oder nicht (Falsch). (Optional)
Textfarbe	Die Schriftfarbe des RSS-Textes über die Palette oder RGB-Werte festlegen. Klicken Sie auf die Schaltfläche  , um das Fenster Farbe zu öffnen und die Farbe festzulegen. Sie können die Farbe auch durch direkte Eingabe eines Wertes angeben.
Horizontal ausrichten	Die horizontale Ausrichtung des RSS-Textes auf Linksbündig, Zentriert oder Rechtsbündig festlegen.

Beispiele für die Verwendung von Eigenschaften

Text

Hintergrundfarbe für Text

Die Hintergrundfarbe für den Text festlegen, der die Informationen des RSS-Elements wiedergibt.



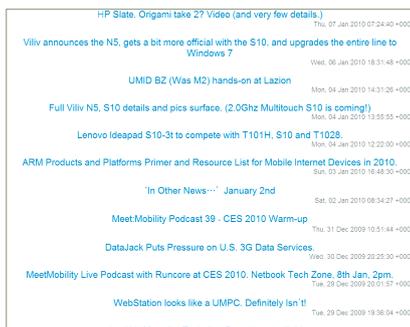
Wenn die <Hintergrundfarbe für Text> auf den Standardwert "255;255;255" festgelegt ist...



Wenn die <Hintergrundfarbe für Text> auf "174;174;0" festgelegt ist...

Deckung des Hintergrundes

Die Deckung des Hintergrundes für den Text festlegen, der die Informationen des RSS-Elements wiedergibt.



Wenn die <Deckung des Hintergrundes> auf "100" festgelegt ist und das RSS-Element und das Bild-Element sich überlappen...



Wenn die <Deckung des Hintergrundes> auf "0" festgelegt ist und das RSS-Element und das Bild-Element sich überlappen...

Richtung der Beschriftung

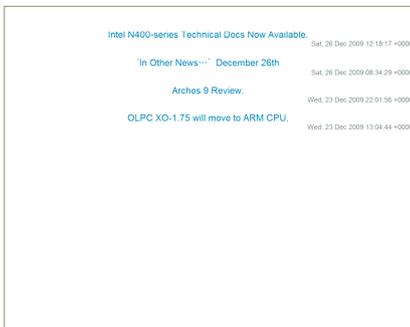
Sie können den Text, der die Informationen des RSS-Elements wiedergibt, auf Beschriftung festlegen.



Wenn die <Richtung der Beschriftung> auf <Keine Bewegung> festgelegt ist...



Legen Sie die <Richtung der Beschriftung> entweder auf <Links nach rechts> oder auf <Rechts nach links> fest, um die RSS-Informationen als horizontale Laufschrift anzuzeigen.



Legen Sie die <Richtung der Beschriftung> entweder auf <Oben nach unten> oder auf <Unten nach oben> fest, um die RSS-Informationen als vertikale Laufschrift anzuzeigen.

Titel, Datum, Beschreibung

Sie können mit den Eigenschaften <Titel>, <Datum> und <Beschreibung> unterschiedliche Schriften für die RSS-Informationen auswählen. Der <Titel> bestimmt die Schrift für den Titel der RSS-Informationen, und das <Datum> bestimmt die Schrift für das Datum der RSS-Informationen. Außerdem bestimmt die <Beschreibung> die Schrift für die Beschreibung der RSS-Informationen.



Sie können die RSS-Informationen in unterschiedlichen Formaten anzeigen.

Web

Mit diesem Element können Sie eine Webseite importieren und sie mit Internet Explorer im Inhaltselement wiedergeben. Wenn ein Element zum Fenster der Stufe hinzugefügt wird, wird das Fenster Öffnen angezeigt. Dort können Sie eine HTML-Datei auswählen, die Sie importieren möchten. Wenn Sie keine Webseite importieren möchten, klicken Sie auf Abbrechen.



• Web

Web

URL	Die URL-Adresse der Webseite, die Sie wiedergeben möchten, festlegen.
DATEI	Eine Webseiten-Datei auswählen, die Sie wiedergeben möchten. Klicken Sie auf die Schaltfläche  , um das Fenster Öffnen zu öffnen und eine Datei auszuwählen.
Output Mode	Legen Sie diesen Modus fest, um eine Webseite zu öffnen.
Aktualisierungszyklus	Das Aktualisierungsintervall einer Webseite, die Sie wiedergeben möchten, festlegen. (Einheit: Minuten)
Zugriff auf Eingabe	Während der Wiedergabe einer Webseite Eingaben mit der Maus und der Tastatur zulassen oder nicht.
Bildlaufleiste anzeigen	Den Bildlauf von Internet Explorer steuern. Der Bildlauf innerhalb einer Webseite kann nicht gesteuert werden.
Position für vertikales Blättern	Die Position für den vertikalen Bildlauf der Webseite festlegen. Der Inhalt wird wiedergegeben, sobald ein vertikaler Bildlauf der Webseite um die angegebene Einheit durchgeführt wurde. (Einheit: Pixel)
Position für horizontales Blättern	Die Position für den horizontalen Bildlauf der Webseite festlegen. Der Inhalt wird wiedergegeben, sobald ein horizontaler Bildlauf der Webseite um die angegebene Einheit durchgeführt wurde. (Einheit: Pixel)

Achtung

- Web

Für die Verwendung von Web-Elementen muss Internet Explorer auf dem PC installiert sein. Um eine Webseite öffnen zu können, muss eine Internetverbindung vorliegen.

Tipps

- Aktualisierungszyklus

Wenn Sie den Aktualisierungszyklus auf 0 festlegen, werden Webseiten nicht aktualisiert. Sie werden im aktuellen Status wiedergegeben.

Datenmodul

Zum Erstellen dynamischer Daten verwenden Sie erfasste externe Daten, die Sie auf den Inhalt anwenden. Weitere Informationen zum Erstellen von Inhalten mit Datenmodul finden Sie unter „Datenmodul verwenden“.



- Datenbankeinstellungen
- Tabelle

Datenbankeinstellungen

Datenbanktyp	Wählen Sie den zu verwendenden Datenbanktyp aus.
Datenbank-URL	Geben Sie die URL-Adresse für die zu verwendende Datenbank ein.
Datenbank-Port	Geben Sie die Port-Nummer für die zu verwendende Datenbank ein.
Datenbankname	Geben Sie den Namen für die zu verwendende Datenbank ein.
Datenbank-Anmelde-ID	Geben Sie eine ID für die Anmeldung bei der Datenbank ein.
Datenbank-Anmeldekennwort	Geben Sie ein Kennwort für die Anmeldung bei der Datenbank ein.
Datenabrufintervall	Geben Sie ein Intervall in Sekunden für den Import von Daten aus der Datenbank ein.

Tabelle

Tabellenauswahl	Wählen Sie eine Tabelle mit den gewünschten Informationen aus der Datenbank aus.
Query	Erstellen Sie eine Abfrage, bei der die gewünschten Informationen aus der Tabelle importiert werden.
Konvertierungstabelle	Geben Sie eine Zeichenfolge ein, um importierte Textinformationen in ein Bild zu konvertieren.

Tipps

- **Einschränkungen bei der Verwendung von Datenmodul**

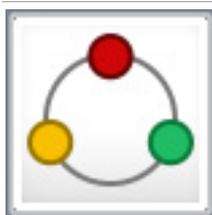
Diese Funktion kann bei Ihrem Wiedergabegerät verschieden sein.

- **Konvertierte Bilder hinzufügen**

Nach der Eingabe der Konvertierungstabellen-Informationen können Sie ein Bild anhängen, das auf die erstellte Tabelle angewendet wird. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Design-Fenster, und wählen Sie Datenmoduleinstellungen > Datei anhängen, um ein Bild anzuhängen, das umgewandelt werden soll.

DataLink-Anzeige

Zum Anzeigen des Status der DataLink-Funktion im Anzeigebild.



· Anzeigebild

Deckung	Legen Sie die Deckung des Anzegebilds fest. (Bereich: 0~100%) Bei 0 ist das Bild vollständig transparent. Bei 100 ist das Bild völlig undurchsichtig.
Anzeigetyp	Zum Festlegen des Typs für das Anzeigebild.
Standard	Verwenden Sie das Anzeigebild Standard, das im Programm verfügbar ist.
Type 1	Verwenden Sie das Anzeigebild Type 1, das im Programm verfügbar ist.
Type 2	Verwenden Sie das Anzeigebild Type 2, das im Programm verfügbar ist.
Benutzerdefiniert	Legen Sie als Anzeigebild das von Ihnen gewünschte Bild fest.
Normal	Zum Festlegen, dass das Anzeigebild angezeigt wird, wenn die DataLink-Funktion normal funktioniert. Diese Option ist nur verfügbar, wenn der benutzerdefinierte Anzeigetyp ausgewählt ist.
Nicht verbunden	Legen Sie fest, dass das Anzeigebild angezeigt wird, wenn die DataLink-Funktion verwendet wird und eine Verbindung mit dem Server nicht möglich ist. Diese Option ist nur verfügbar, wenn der benutzerdefinierte Anzeigetyp ausgewählt ist.
Anzeige bei Fehler	Legen Sie die Bedingungen für die Anzeige des Anzegebilds fest.
WAHR	Sie können festlegen, dass das Anzeigebild nur erscheint, wenn bei der DataLink-Funktion ein Problem auftritt.
FALSCH	Sie können festlegen, dass das Anzeigebild immer eingeblendet wird.

Tipps

- Einschränkungen für DataLink-Anzeige-Elemente

Sie müssen über eine MagicInfo Author-Version 3.1 oder höher verfügen.

Diese Funktion kann bei Ihrem Wiedergabegerät verschieden sein.

Weitere Informationen finden Sie unter „DataLink-Vorlagen verwenden“.

Ereignisauslöser

Diese Kategorie enthält unsichtbare Elemente, die mit Ereignissen zusammenhängen. Ein hinzugefügtes Element wird als roter Zeitbalken im Fenster Zeitstrahl, jedoch nicht im Fenster der Stufe angezeigt.

Timer

Ein Timer-Ereignis in einem Inhaltselement in einem angegebenen Zeitintervall auslösen.



· Timer

Timer

Dauer	Das Zeitintervall für das Auslösen des Timer-Ereignisses eingeben. Die Einheit ist 1/1000 Sekunde. (Um 1 Sekunde festzulegen, geben Sie 1000 ein.)
Ereignistyp	Eine Intervallrichtlinie für das Auslösen eines Timer-Ereignisses auswählen.
Regelmäßig	Ein Timer-Event regelmäßig zu jedem angegebenen Intervall auslösen.
Nur einmal	Ein Timer-Event nur einmal zu einem angegebenen Intervall auslösen.
Wiedergabemodus	Den Timer sofort oder erst beim Eintreten eines Ereignisses starten.

Beispiel für die Verwendung des Timers

Wiederholte Anweisung	Wird verwendet, um eine wiederholte Anweisung zu einem angegebenen Intervall beim Schreiben eines Skripts auszuführen.
------------------------------	---

Tipps

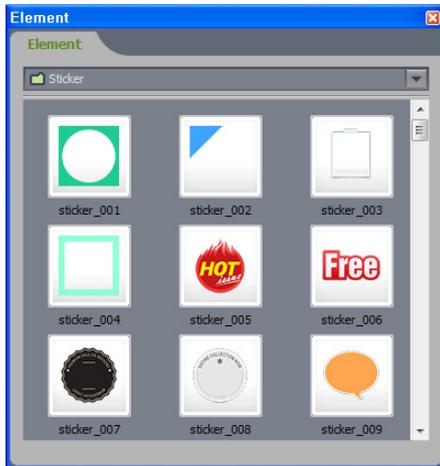
- Timer-Ereignis

Wenn Sie ein Timerelement im Fenster der Stufe hinzufügen, wird das Ereignisskript "AM_EVT_TIMER" automatisch in allen Elementen des Fensters der Stufe erstellt.

Weitere Informationen zur Verwendung des Ereignisskripts "AM_EVT_TIMER" finden Sie im Abschnitt "Ereignis".

Sticker

Sie können eine Vielzahl von Stickern verwenden. Sie können mehrere Bildsticker übereinander legen oder in einen Textsticker Nachrichten eingeben.



Bildsticker verwenden

Bildsticker haben das folgende Benennungsformat: Sticker_Nummer. Sie können die Größe und Position der Sticker nach Bedarf anpassen. Legen Sie mehrere Sticker übereinander, um einen neuen Sticker zu erstellen.

Beispiele für die Verwendung von Bildstickern

Legen Sie mehrere Bildsticker übereinander, um neue Sticker zu erstellen.



Textsticker verwenden

Textsticker haben das folgende Benennungsformat: Sticker_Nummer. Sie können die Größe und Position der Sticker nach Bedarf anpassen. Legen Sie mehrere Sticker übereinander, um einen neuen Sticker zu erstellen. Sie können in einen Sticker auch Text eingeben. Die Anzahl der Texteingabefelder und die maximale Anzahl der Zeichen hängen vom Design des ausgewählten Textstickers ab.

Text

Text 1	Geben Sie Text für das erste Texteingabefeld ein.
Text 2	Geben Sie Text für das zweite Texteingabefeld ein.
Text 3	Geben Sie Text für das dritte Texteingabefeld ein.

Tipps

- Einschränkungen für Sticker-Elemente

Sie müssen über eine MagicInfo Author-Version 3.1 oder höher verfügen.

Diese Funktion kann bei Ihrem Wiedergabegerät verschieden sein

Welche Sticker verwendet werden können, hängt vom ausgewählten Player-Typ ab.

- Einschränkungen bei der Eingabe von Text

Zahlen und Großbuchstaben sind nur bei bestimmten Stickertypen erlaubt.

Beispiele für die Verwendung von Textstickern

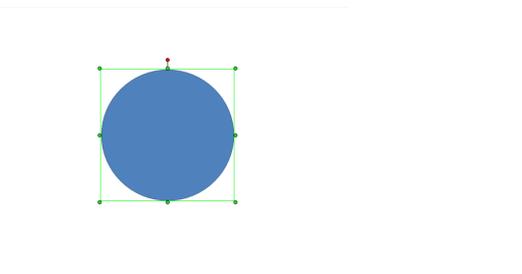
Geben Sie Text in einen Sticker ein. Die Anzahl der Texteingabefelder und die maximale Anzahl der Zeichen hängen vom Design des ausgewählten Textstickers ab.



Beispiel einer Animation

Ein Kreis, dessen Eigenschaften sich ändern

Sie können eine Animation erstellen, indem Sie auf einen Abschnitt, der durch Hinzufügen von Schlüsselrahmen zu einem Element erstellt wurde, verschiedene Eigenschaften anwenden. Während der Wiedergabe des Inhaltselements ändern sich die Eigenschaften des Kreiselements ständig.

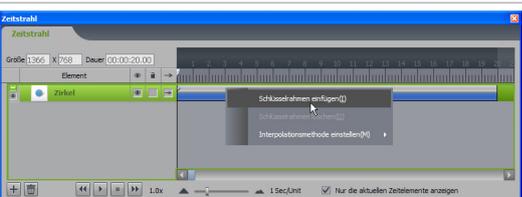
1 

Ziehen Sie mithilfe von Drag and Drop das Element Kreis aus der Kategorie Form im Fenster Element in das Fenster der Stufe.

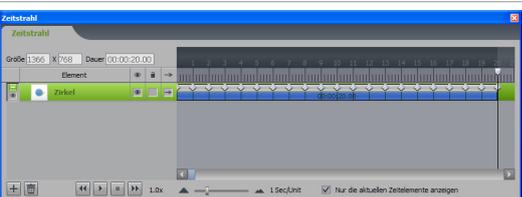
2 

Aktivieren Sie zum Konfigurieren einer Animation das Kontrollkästchen <Nur die aktuellen Zeitelemente anzeigen> im Fenster Zeitstrahl.

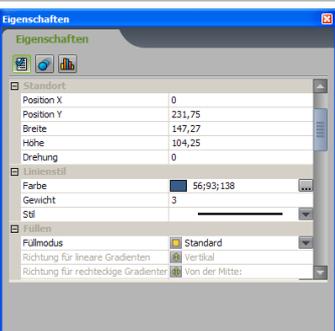
Note  Wenn das Kontrollkästchen <Nur die aktuellen Zeitelemente anzeigen> nicht aktiviert ist, kann kein Schlüsselrahmen eingefügt werden.

3 

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den oberen Teil des Zeitstrahls, und fügen Sie einen Schlüsselrahmen ein, um einen Animationsabschnitt des Elements zu erstellen.

4 

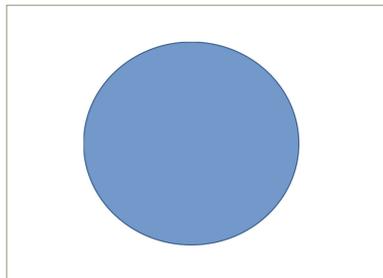
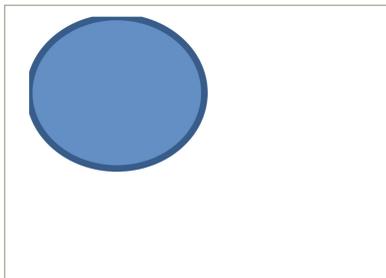
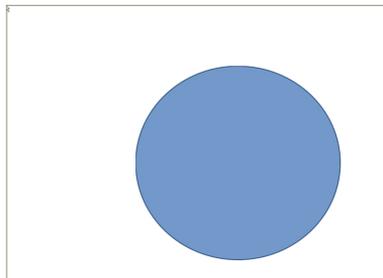
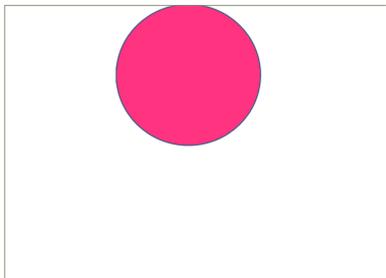
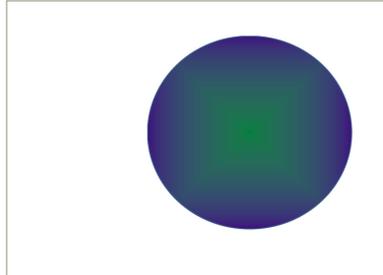
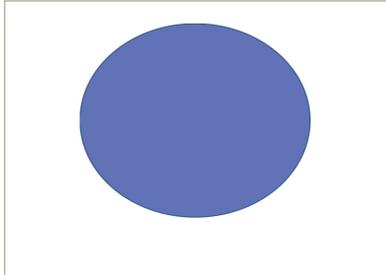
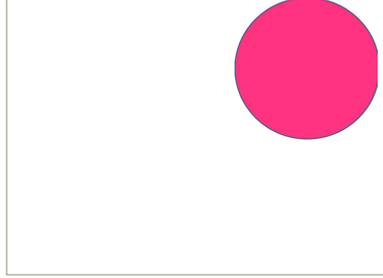
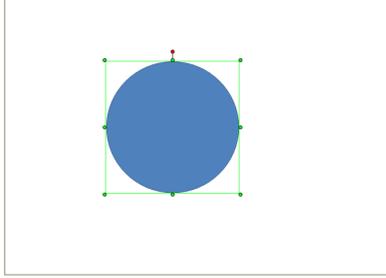
Um 20 Änderungen im Verlauf von 20 Sekunden zu bewirken, fügen Sie Schlüsselrahmen in 1-Sekunden-Intervallen ein. Es werden dadurch 20 Animationsabschnitte erstellt.

5 

Wählen Sie jetzt jeweils einen Schlüsselrahmen aus, und konfigurieren Sie seine Eigenschaften. Da es 20 Schlüsselrahmen gibt, können Sie 20 unterschiedliche Eigenschaften festlegen.

Note  Sie können jede Eigenschaft ändern, die sich mit einer Zahl konfigurieren lässt.

6 Klicken Sie nach dem Anwenden der Eigenschaften auf die Vorschau-Schaltfläche (), um eine Vorschau des Inhalts anzuzeigen. Der Kreis ändert sich entsprechend den auf die Schlüsselframes angewendeten Eigenschaften zwanzigmal.



Verschieben des Elements (Bewegungspfad einstellen)

Dieses Inhaltselement soll einen Schmetterling auf einer Blume zeigen, der nach einer Weile wegfliegt.

1



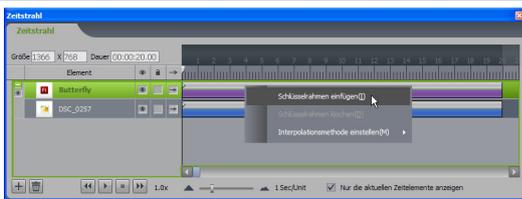
Fügen Sie zum Fenster der Stufe das Bild einer Blume hinzu, und doppelklicken Sie darauf, um das Bild zu maximieren.

2



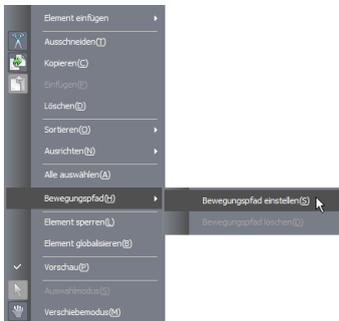
Fügen Sie in das Fenster der Stufe ein Schmetterlings-Flash-Video ein.

3



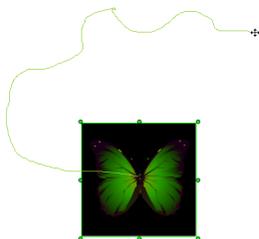
Fügen Sie in das Fenster Zeitstrahl Schlüsselframes ein, und legen Sie einen Abschnitt fest, über den sich der Schmetterling bewegt. (Fügen Sie beispielsweise Schlüsselframes zu den 4- und 20-Sekunden-Punkten hinzu.)

4



Wählen Sie das Schmetterlings-Flash-Video und den Anfangsschlüsselframe aus, und klicken Sie mit der rechten Maustaste, um das Kontextmenü zu öffnen. Klicken Sie auf Bewegungspfad und Bewegungspfad einstellen.

5



Halten Sie die linke Maustaste gedrückt, und zeichnen Sie den Weg, auf dem sich der Schmetterling bewegen soll.

- 6 Klicken Sie nach dem Festlegen des Bewegungspfad auf die Vorschau-Schaltfläche (▶), um eine Vorschau des Inhalts anzuzeigen. Der Schmetterling bleibt 4 Sekunden auf der Blume und fliegt dann 16 Sekunden entlang des angegebenen Bewegungspfad.



Ändern von Eigenschaften und Verschieben von Elementen

Lassen Sie uns jetzt ein Inhaltselement erstellen, das rieselnde Schneeflocken und nach einer Weile ein WordArt-Element anzeigt. Die Farbe des WordArt-Elements ändert sich. Legen Sie die Wiedergabezeit der Seite auf 2 Minuten fest.

1



Ziehen Sie mithilfe von Drag and Drop das Element Rechteck aus der Kategorie Form im Fenster Element in das Fenster der Stufe. Jetzt können Sie den Hintergrund entwerfen. Doppelklicken Sie auf das Element Rechteck, um es zu maximieren.

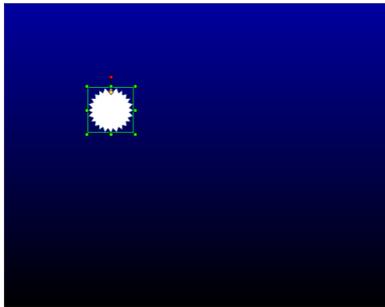
Konfigurieren Sie die Eigenschaften wie folgt:

Legen Sie <Breite> von <Linienstil> auf „0“ und <Füllmodus> von <Füllen> auf <Modus für lineare Gradienten> fest.

Legen Sie <Anfangsfarbe des Farbverlaufs> auf „0;0;160“ und <Endfarbe des Farbverlaufs> auf „0;0;0“ fest.

Legen Sie <Dauer> auf „00;02;00.00“ fest.

2



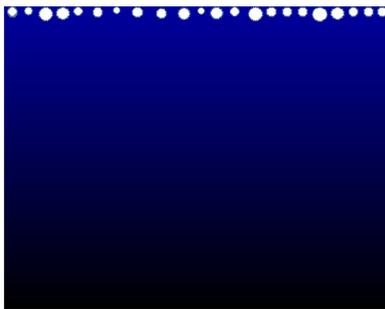
Ziehen Sie mithilfe von Drag and Drop das Element Stern aus der Kategorie <Form> im Fenster Element in das Fenster der Stufe, um eine Schneeflocke zu erzeugen.

Konfigurieren Sie die Eigenschaften wie folgt:

Legen Sie <Breite> von <Linienstil> auf „0“ und <Füllfarbe> von <Füllen> auf „255;255;255“ fest.

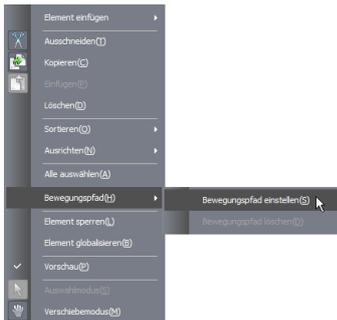
Legen Sie in den <Stern>-Eigenschaften <Breite> auf „80“ und <Zacken> auf <24 Zacken> fest.

3



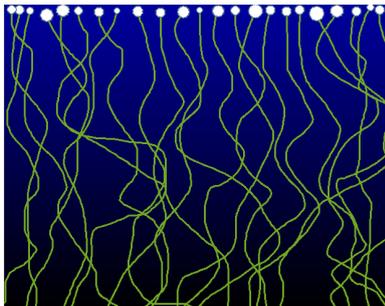
Kopieren Sie die Schneeflocke mehrmals, um sie zu vervielfachen. Legen Sie Größe und Position der Schneeflocken fest. Berücksichtigen Sie dabei, dass sie von oben nach unten fallen.

4



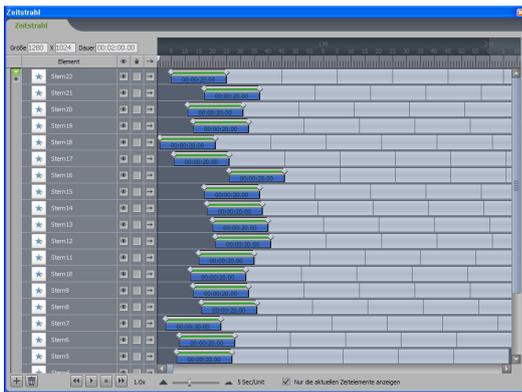
Wählen Sie eine Schneeflocke aus, klicken Sie mit der rechten Maustaste, und wählen Sie Bewegungspfad > Bewegungspfad einstellen, um den Weg der Schneeflocke zu konfigurieren.

5



Zeichnen Sie den Pfad für sämtliche Schneeflocken.

6



Legen Sie im Fenster Zeitstrahl für jede Schneeflocke eine andere Dauer fest. Wählen Sie alle Schneeflocken aus, und ändern Sie im Fenster Eigenschaften die <Anzeigerichtlinie> von <Wiedergabe> zu <Schleife>.

7



Ziehen Sie mithilfe von Drag and Drop den Effekt WordArt aus der Kategorie WordArt im Fenster Element in das Fenster der Stufe.

Konfigurieren Sie die Eigenschaften wie folgt:

Legen Sie <Füllmodus> von <Effekt> auf <Farbverlauf> und <Richtung des Farbverlaufs> auf <Horizontal> fest.

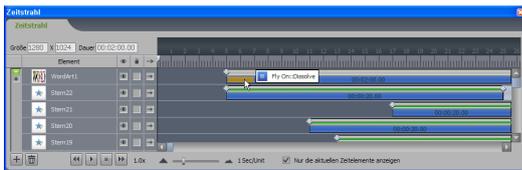
Legen Sie <Anfangsfarbe des Farbverlaufs> auf „255;255;0“ und <Endfarbe des Farbverlaufs> auf „255;128;255“ fest.

Legen Sie <Deckung des Hintergrundes> von <Text> auf „0“ fest.

Legen Sie <Startzeit> in <Wiedergabe> auf „00:00:05:00“ und <Dauer> auf „00:02:00:00“ fest.

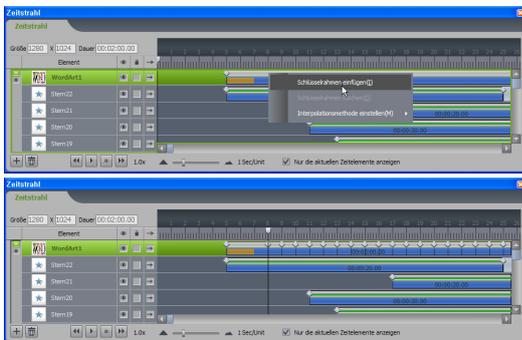
Wählen Sie unter <Schrift> den <Schriftartnamen> der erforderlichen Schriftart aus.

8



Damit die WordArt natürlicher wirkt, können Sie einige Effekte verwenden. Fügen Sie im Fenster Effekt den Effekt Dissolve der Kategorie Fly on in die WordArt ein.

9

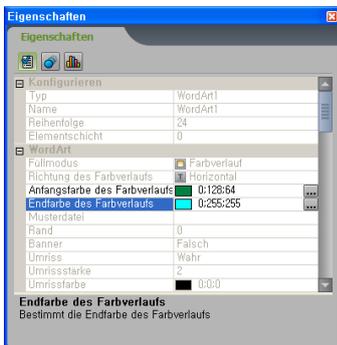


Fügen Sie mehrere Schlüsselframes hinzu, um Abschnitte für diverse Farbänderungen der WordArt zu erstellen. Fügen Sie ab dem 8-Sekunden-Punkt, an dem der Effekt endet, Schlüsselframes in 1-Sekunden-Intervallen hinzu.



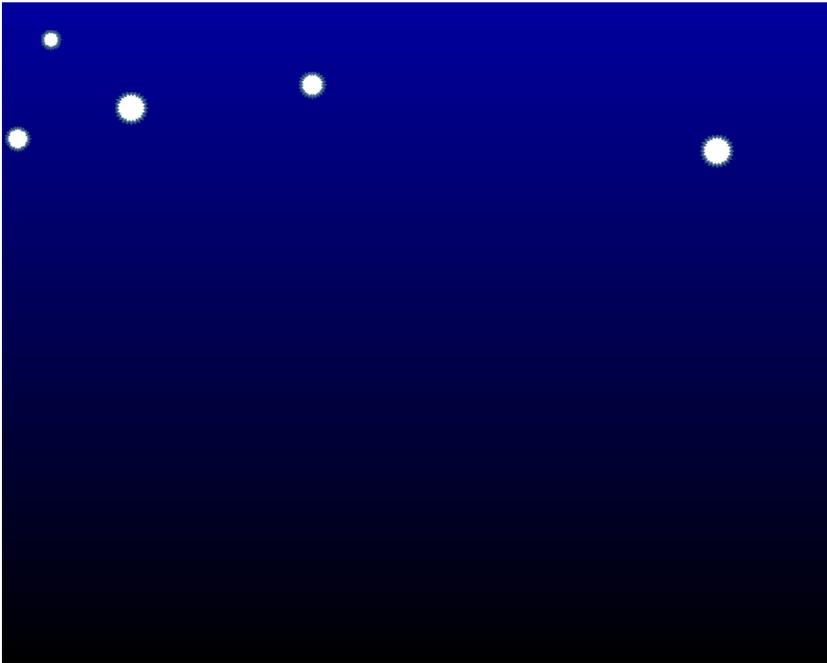
Note Wenn das Kontrollkästchen <Nur die aktuellen Zeitelemente anzeigen> nicht aktiviert ist, kann kein Schlüsselframe eingefügt werden.

10



Wählen Sie jetzt jeweils einen Schlüsselframe aus, und konfigurieren Sie seine Eigenschaften. Legen Sie für jeden Schlüsselframe verschiedene Werte für <Anfangsfarbe des Farbverlaufs> und <Endfarbe des Farbverlaufs> fest, um die Farben der WordArt zu variieren.

- 11 Klicken Sie nach dem Festlegen des Bewegungspfads auf die Vorschau-Schaltfläche (▶), um eine Vorschau des Inhalts anzuzeigen. Bei der Wiedergabe des Inhaltselements beginnen Schneeflocken zu fallen, und nach 5 Sekunden wird die Meldung „Happy New Year~!!“ angezeigt.



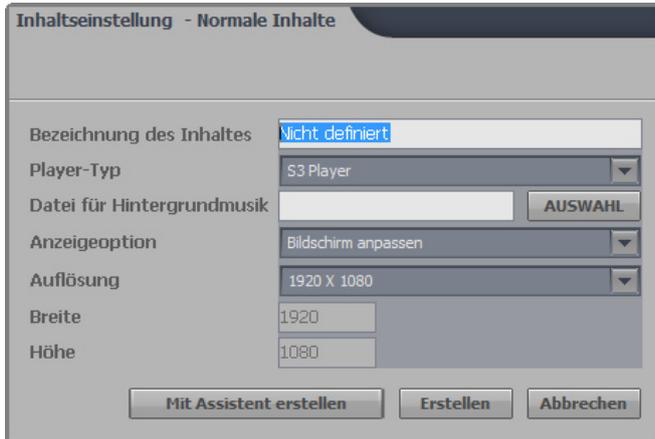
Erstellen von Inhalten

In diesem Abschnitt werden die Schritte zum Erstellen von Inhaltselementen beschrieben.

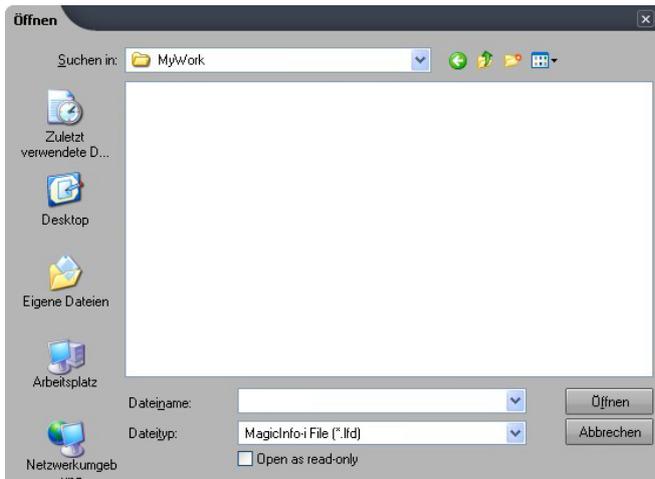
(SCHRITT 1) Beginnen Sie mit der Erstellung eines Inhaltselements

Es gibt 3 Möglichkeiten, mit der Erstellung eines Inhaltselements zu beginnen.

1 Klicken Sie in der Menüleiste auf Datei > Neuer Inhalt, oder klicken Sie auf der Symbolleiste auf , um eine neue Seite zu öffnen.



2 Klicken Sie in der Menüleiste auf Datei > Öffnen, oder klicken Sie auf der Symbolleiste auf , um das Fenster Öffnen anzuzeigen. Wählen Sie ein fertig gestelltes Inhaltselement oder ein Inhaltselement aus, das gerade erstellt wird, um es zu bearbeiten.

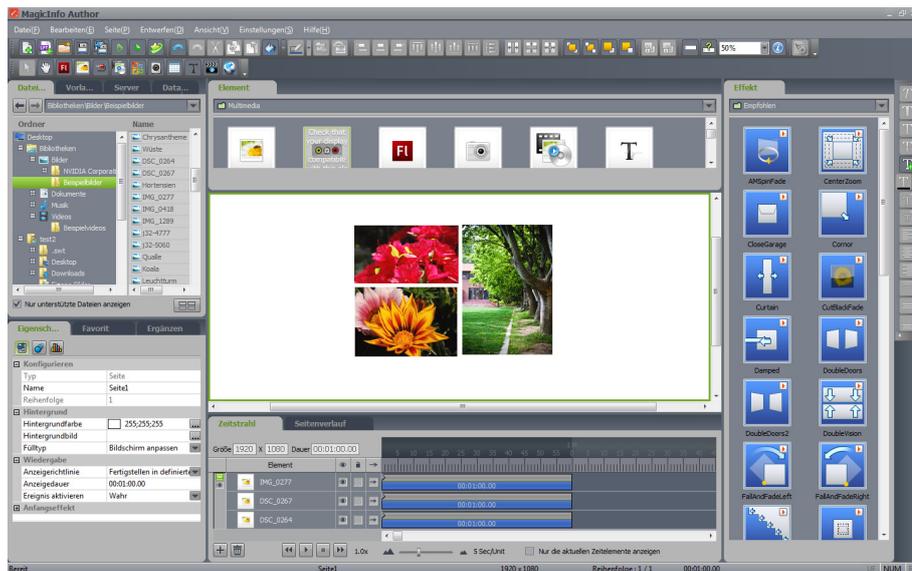


3 Doppelklicken Sie auf eine Vorlage aus der Vorlagenliste, die angezeigt wird, wenn <Vorlage> im Fenster Vorlage ausgewählt wurde, und bearbeiten Sie die angezeigte Datei.



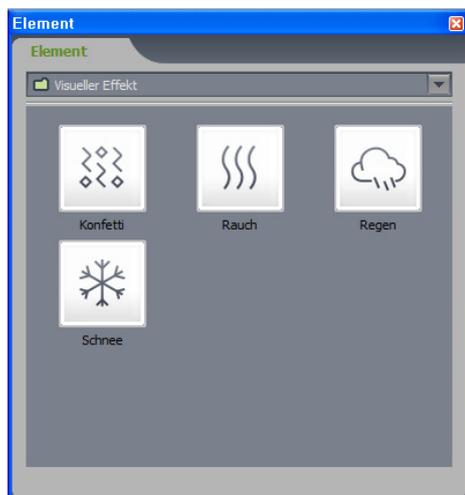
(SCHRITT 2) Passen Sie das Layout an

Legen Sie das Layout fest, mit dem Sie am bequemsten Inhalte in Author erstellen können.



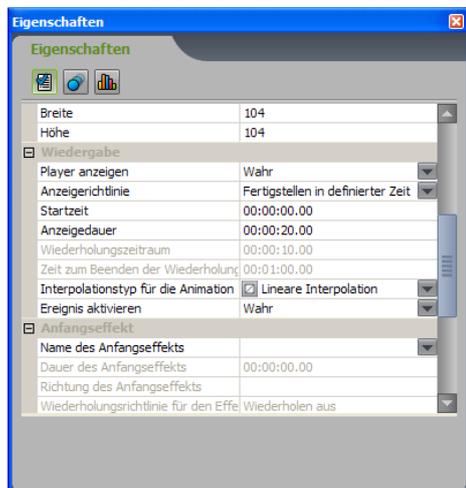
(SCHRITT 3) Fügen Sie Elemente hinzu

Fügen Sie Elemente von Author, wie Bild, Videos, Ton und Text, zum Fenster der Stufe hinzu. Elemente, die nicht von Author bereitgestellt werden, können über die Fenster Vorlage und Datei hinzugefügt werden.



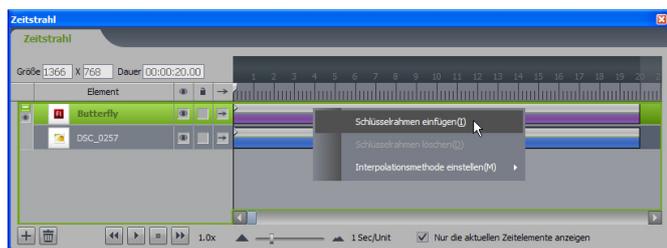
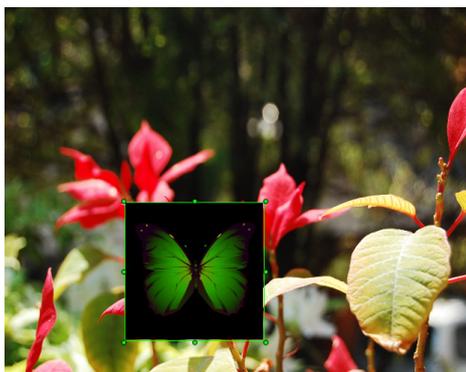
(SCHRITT 4) Konfigurieren Sie die Eigenschaften des Elements

Konfigurieren Sie die Eigenschaften des ausgewählten Elements im Fenster Eigenschaften. Wählen Sie ein Element im Fenster der Stufe aus, oder wählen Sie die Leiste des Elements im Fenster Erstellungsdatum aus. Legen Sie dann die Eigenschaften des Elements fest.



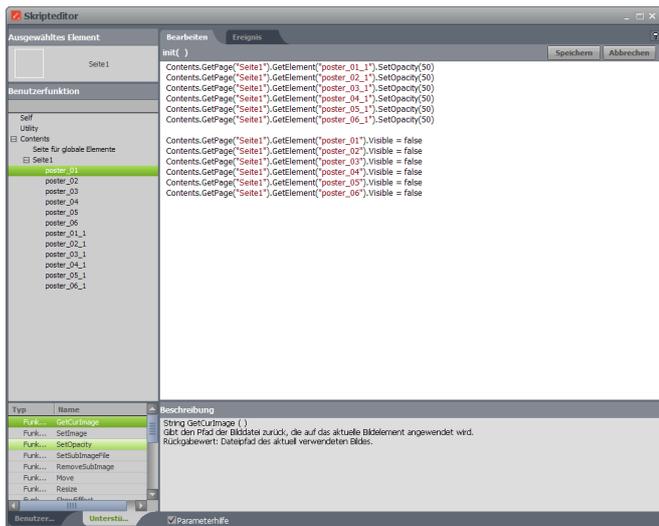
(SCHRITT 5) Ordnen Sie Elemente an

Ordnen Sie Elemente im Fenster der Stufe an, und legen Sie den Effekt und die Wiedergabedauer des Elements im Fenster Erstellungsdatum fest.



(SCHRITT 6) Ereignisse festlegen

Um das Ereignis für ein Element festzulegen, erstellen Sie ein Skript im Fenster Eigenschaften.



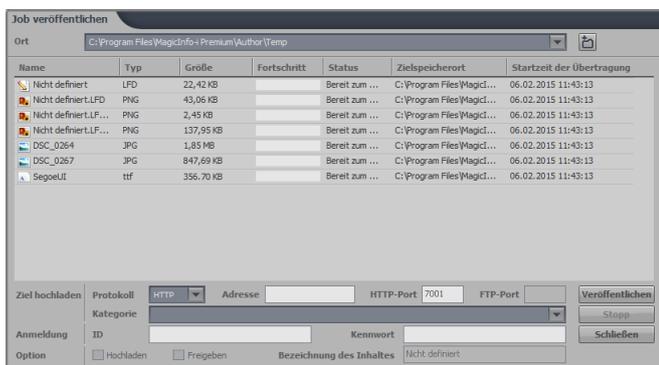
(SCHRITT 7) Fügen Sie eine neue Seite ein

Fügen Sie eine Seite im Fenster Seitenlinie hinzu, und bearbeiten Sie die Seite.



(SCHRITT 8) Veröffentlichen Sie das Inhaltselement

Veröffentlichen Sie das fertig gestellte Inhaltselement auf einem lokalen Festplattenlaufwerk oder dem MagicInfo Server.



Schritte zum Erstellen von DataLink-Inhalt

Die DataLink-Funktion ermöglicht Ihnen das Erfassen und Verwenden von Daten aus externen Quellen auf Ihrem Computer. Mit der Option DataLink-Vorlage oder Datenmodul können Sie mithilfe von erfassten Daten als Elemente dynamische Daten erstellen.

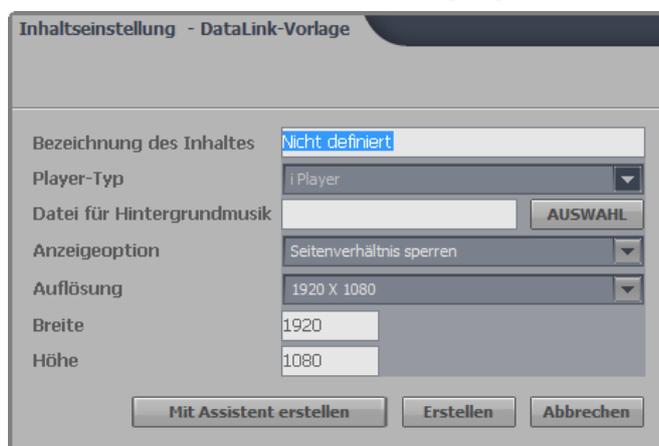
Dynamische Daten ändern sich im Laufe der Zeit.

DataLink-Vorlage verwenden

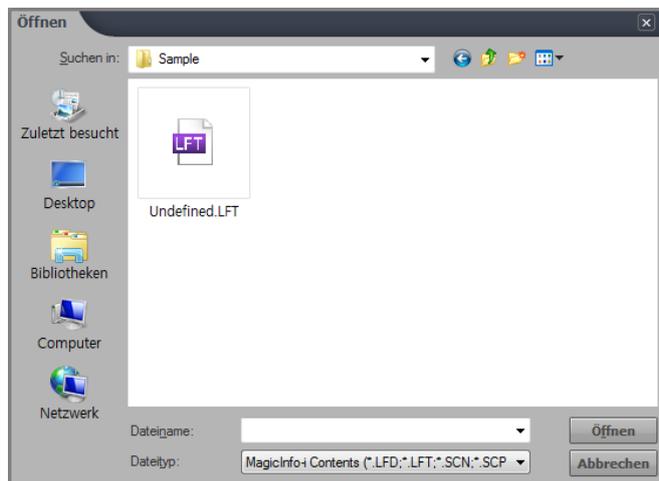
(SCHRITT 1) Eine Vorlage erstellen

Es gibt 2 Möglichkeiten, mit der Erstellung einer Vorlage zu beginnen.

- 1 Klicken Sie in der Menüleiste auf Datei > Neue DataLink-Vorlage, oder klicken Sie auf der Symbolleiste auf , um eine neue Seite zu öffnen. Diese Funktion kann bei Ihrem Wiedergabegerät verschieden sein.



- 2 Klicken Sie in der Menüleiste auf Datei > Öffnen, oder klicken Sie auf der Symbolleiste auf , um das Fenster Öffnen anzuzeigen. Wählen Sie ein fertig gestelltes Inhaltselement oder ein Inhaltselement aus, das gerade erstellt wird, um es zu bearbeiten.



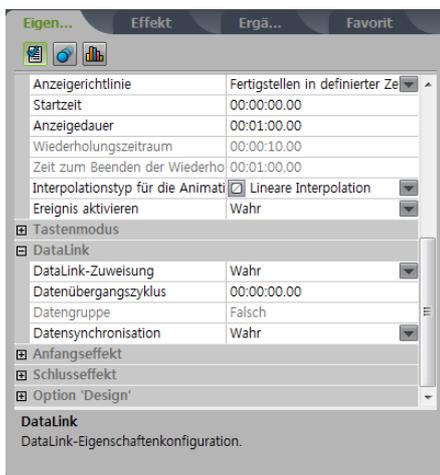
(SCHRITT 2) Elemente hinzufügen

Fügen Sie Elemente von Author, wie Bild, Videos, Ton und Text, zum Fenster der Stufe hinzu. Elemente, die nicht von Author bereitgestellt werden, können über die Fenster Vorlage und Datei hinzugefügt werden.



(SCHRITT 3) DataLink konfigurieren

Konfigurieren Sie auf der Registerkarte Eigenschaften die Werte für DataLink-Zuweisung als True oder False, oder klicken Sie auf , um die Werte zu konfigurieren. DataLink kann mit Medien-Show-, Video-, Bild- und Textelementen verwendet werden. Eine Inhaltsdatei mit Elementen, auf die DataLink angewendet wurde, wird zur DataLink-Vorlage.



(SCHRITT 4) DataLink-Bedingung konfigurieren

Konfigurieren Sie Werte von DataLink auf der Registerkarte Eigenschaften.

Eigenschaften allgemeiner Elemente

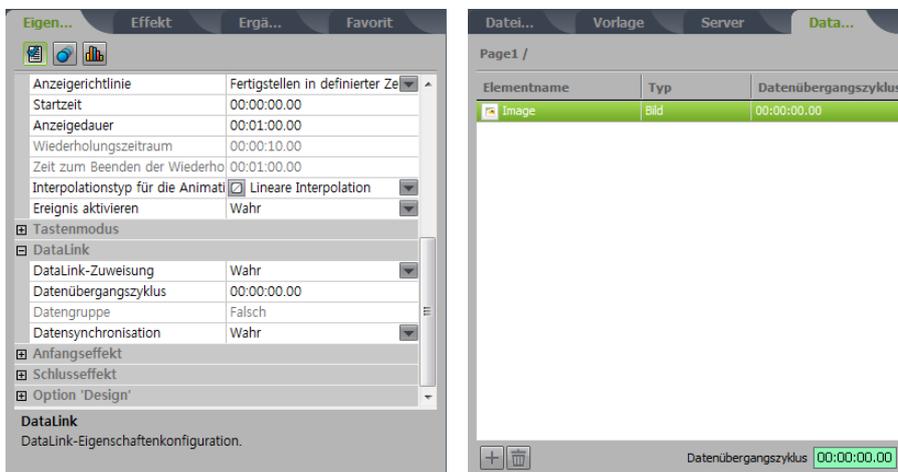
Die folgenden Eigenschaften können für allgemeine Elemente konfiguriert werden.

Datenübergangszyklus	Geben Sie zur Anwendung der DataLink-Funktion das Übergangsintervall zwischen Datenelementen an. Das nächste Datenelement wird entsprechend dem angegebenen Übergangsintervall ausgeführt. Datenübergangszyklus kann auch im DataLink-Fenster festgelegt werden. Wenn der Datenübergangszyklus 0 ist, wird bei Bild-, MediaSlide-, Flash- oder Tabellenelementen das erste Datenelement wiedergegeben. Bei Video- und Tonelementen werden alle Dateien nacheinander entsprechend der Wiedergabedauer wiedergegeben. Text- und WordArt-Elemente werden gleichzeitig angezeigt.
Datengruppe	Aktivieren oder deaktivieren Sie den Modus für Elemente in einer Gruppe, um DataLink-Daten freizugeben.
Datensynchronisation	Zeigen Sie die DataLink-Daten in einer Gruppe gleichzeitig auf einem LFD an.
Letzten Wert beibehalten	Konfigurieren Sie Einstellungen zum Ausführen von Elementen bei Auftreten eines Fehlers, wie zum Beispiel einem Datenempfangsfehler. Abhängig von den Einstellungen können Elemente die aktuellen Informationen anzeigen oder die Standardinformationen, die den Elementen zugewiesen sind.
Inner-DataLink-Beschreibung	Konfigurieren Sie die Spezifikation, die einen Datentyp beim Liefern von DataLink-Informationen ins Innere von Elementen zeigt. Diese Eigenschaft ist nur bei Flash-Elementen verfügbar, auf die DataLink angewendet wurde.

Seiteneigenschaften

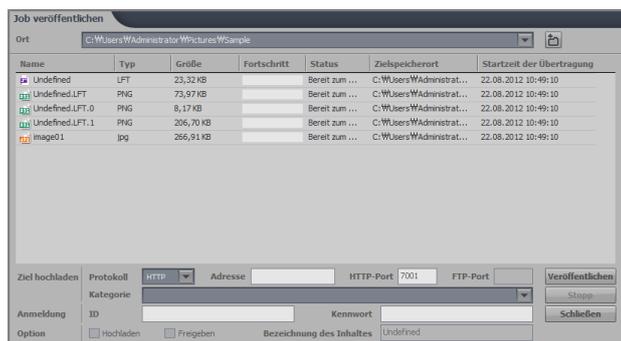
Die folgenden Eigenschaften können konfiguriert werden, wenn in der Seitenlinie eine Seite ausgewählt ist.

DataLink-Element löschen	Aktivieren oder deaktivieren Sie den Modus zum Zurücksetzen der Daten aller Elemente in einer Datengruppe beim Datenübergangsintervall.
Datenänderungsziel	Aktivieren oder deaktivieren Sie den Modus zur Wiedergabe aller Elemente in einer Gruppe nach einer Änderung der Daten.



(SCHRITT 5) Inhalt veröffentlichen

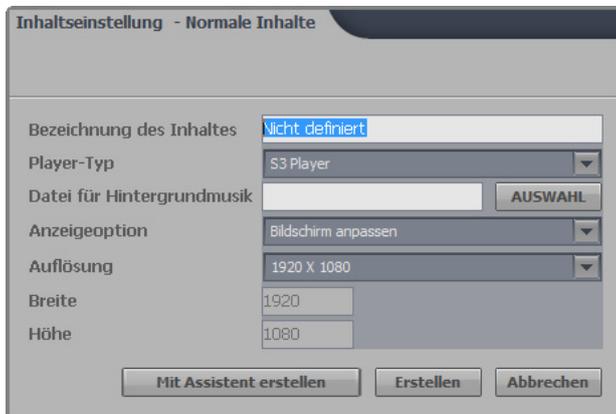
Sie können den Inhalt entweder auf MagicInfo Server oder einem lokalen Laufwerk veröffentlichen. Speichern Sie den LFD und den LFT jeweils unter einem anderen Namen, um entweder den LFD oder den LFT zu verwenden.



Datenmodul verwenden

(SCHRITT 1) Inhalt erstellen

Wählen Sie auf der Menüleiste den Befehl „Datei > Neuer Inhalt“, und klicken Sie dann in der Symbolleiste auf das Symbol . Nach der Konfiguration der Inhaltseinstellungen wird eine neue Seite angezeigt. Diese Funktion kann bei Ihrem Wiedergabegerät verschieden sein.



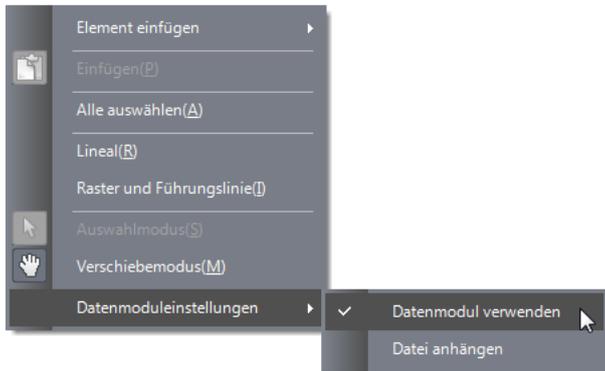
(SCHRITT 2) Elemente hinzufügen

Geben Sie Elemente in das Design-Fenster ein. Bei den Elementen kann es sich um Bilder und Text handeln, die von Author bereitgestellt werden. Die Elemente können mithilfe der Vorlagen- und Datei-Fenster hinzugefügt werden. Ausgenommen sind Elemente, die von Author bereitgestellt werden.



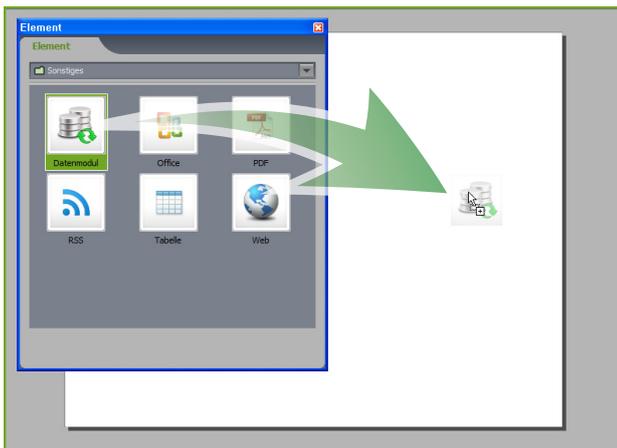
(SCHRITT 3) Datenmodul aktivieren

Klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Design-Fenster, und wählen Sie Datenmoduleinstellungen > Datenmodul verwenden, um die Datenmodul-Funktion zu aktivieren.



(SCHRITT 4) Datenmodul-Elemente hinzufügen

Fügen Sie im Design-Fenster Datenmodul-Elemente hinzu. Datenmodul-Elemente werden im Design-Fenster unter Sonstiges in Gruppen angeordnet. Hinzugefügte Datenmodul-Elemente können unter Zeitstrahl angezeigt werden. Sie werden nicht im Design-Fenster angezeigt.



(SCHRITT 5) Datenmodul-Eigenschaften konfigurieren

Wählen Sie Datenmodul im Zeitstrahl aus, und konfigurieren Sie anschließend die erforderlichen Informationen im Fenster Eigenschaften.

Datenbankeinstellungen

Datenbanktyp	Wählen Sie den zu verwendenden Datenbanktyp aus.
Datenbank-URL	Geben Sie die URL-Adresse für die zu verwendende Datenbank ein.
Datenbank-Port	Geben Sie die Port-Nummer für die zu verwendende Datenbank ein.
Datenbankname	Geben Sie den Namen für die zu verwendende Datenbank ein.
Datenbank-Anmelde-ID	Geben Sie eine ID für die Anmeldung bei der Datenbank ein.
Datenbank-Anmeldekennwort	Geben Sie ein Kennwort für die Anmeldung bei der Datenbank ein.
Datenabrufintervall	Geben Sie ein Intervall in Sekunden für den Import von Daten aus der Datenbank ein.

Tabelle

Tabellenauswahl	Wählen Sie eine Tabelle mit den gewünschten Informationen aus der Datenbank aus.
Query	Erstellen Sie eine Abfrage, bei der die gewünschten Informationen aus der Tabelle importiert werden.
Konvertierungstabelle	<p>Geben Sie eine Zeichenfolge ein, um importierte Textinformationen in ein Bild zu konvertieren.</p> <p> Note Nach der Eingabe der Konvertierungstabellen-Informationen können Sie ein Bild anhängen, das auf die erstellte Tabelle angewendet wird. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Design-Fenster, und wählen Sie Datenmoduleinstellungen > Datei anhängen, um ein Bild anzuhängen, das umgewandelt werden soll.</p>

(SCHRITT 6) Datenmodul-Informationen für Elemente konfigurieren

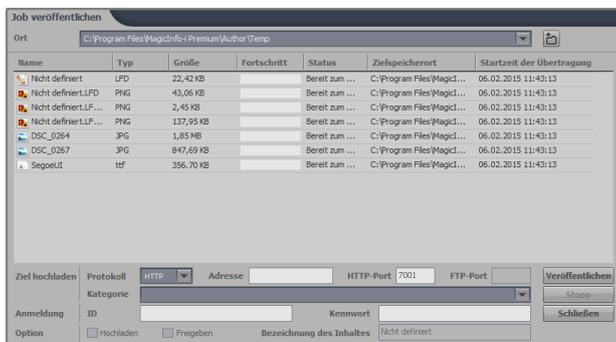
Konfigurieren Sie Datenmodul-Informationen für jedes Element im Eigenschaften-Fenster. Zu den Elementen, die Datenmodul verwenden können, gehören Bild- und Textelemente.

Datenquelle

Datenquelle	Wählen Sie ein Datenmodul aus, das auf das Element angewendet wird, wenn eine Seite mehrere Datenmodule enthält.
Datenauswahl	Geben Sie Informationen an, die aus der Datenquelle importiert werden sollen.
Letzten Wert beibehalten	Legen Sie den Elementstatus fest, für den Fall, dass ein Fehler auftritt, z. B. ein Fehler beim Datenempfang.
WAHR	Zum Festlegen, dass das Element die aktuellen Informationen anzeigen soll.
FALSCH	Zum Festlegen, dass das Element die Standardinformationen anzeigen soll.
Datenübergangszyklus	Geben Sie ein Intervall in Sekunden für den Wechsel zum nächsten Datenelement ein. Wenn der Datenübergangszyklus „0“ ist, gibt das Bildelement nur das erste Datenelement wieder. Das Textelement zeigt dann alle Daten gleichzeitig an.
Datensynchronisierungs-ID	Legen Sie die ID für die Datensynchronisierung fest.

(SCHRITT 7) Inhalt senden

Sie können Inhalt an ein lokales Laufwerk oder den MagicInfo-Server senden. Um LFD-Inhalt in LFT-Inhalt umzuwandeln oder umgekehrt, speichern Sie den Inhalt unter einem anderen Namen.



Systemkonfiguration für Livestreaming

Mit der Netzwerk-URL-Funktion im Videoelement können Sie ein in Echtzeit aufgenommenes Video übertragen und wiedergeben. Übertragen Sie die (mit Microsoft Windows Media Encoder 9 oder Microsoft Expression Encoder encodierte) Originaldatei über den Windows Media Server, und geben Sie sie auf einem MagicInfo Player wieder.

 Livestreaming bezeichnet die Wiedergabe in Echtzeit von Daten (Musik, Videos usw.), die auf einen Client übertragen werden.

Der Livestreaming-Mechanismus



Erforderliche Geräte für Livestreaming

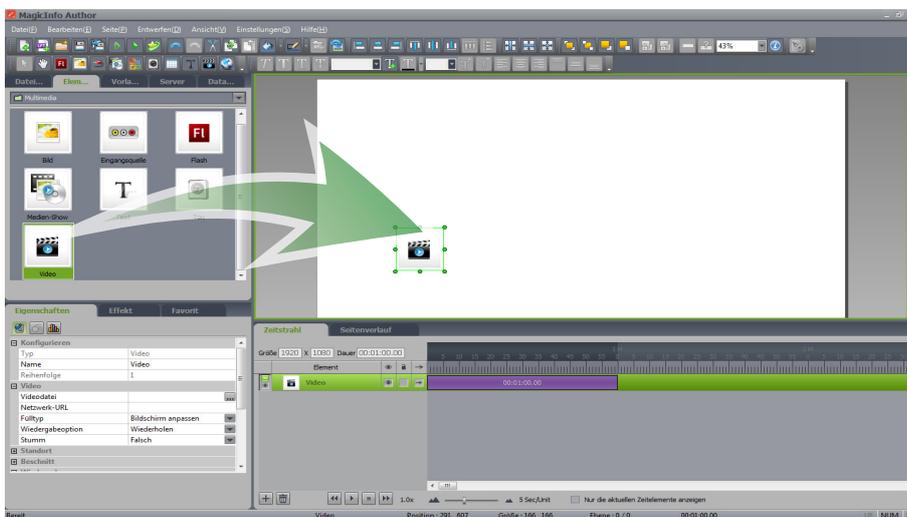
Encoding Machine	<p>Die Encoding Machine ist mit einer TV-Karte ausgestattet und kann an eine Videokamera angeschlossen werden.</p> <p>Note Damit Sie die Encoding Machine verwenden können, muss auf der Encoding Machine ein Encodierprogramm installiert sein, z. B. Microsoft Windows Media Encoder 9 oder Microsoft Expression Encoder.</p>
Publishing Point	<p>Publishing Point(Publishingpoint) bezeichnet einen Server, auf dem encodierte Mediendateien veröffentlicht werden. Microsoft Windows Media Server kann als Publishing Point verwendet werden.</p> <p>Note Microsoft Windows Media Server kann Windows Media-Inhalte streamen. Er ist in der Windows Server-Betriebssystemgruppe installiert. Windows Media Service ist in Windows Server 2003 standardmäßig enthalten. Für Windows Server 2008R2 muss Windows Media Service separat heruntergeladen und installiert werden.</p>
MagicInfo Player	<p>Fügen Sie ein Streaming-Video hinzu, indem Sie die Netzwerk-URL-Adresse in Author eingeben. Das Streaming-Video muss vom Server aus gesendet werden. Sie können das Video auf MagicInfo Player wiedergeben.</p>

Der Livestreaming-Prozess

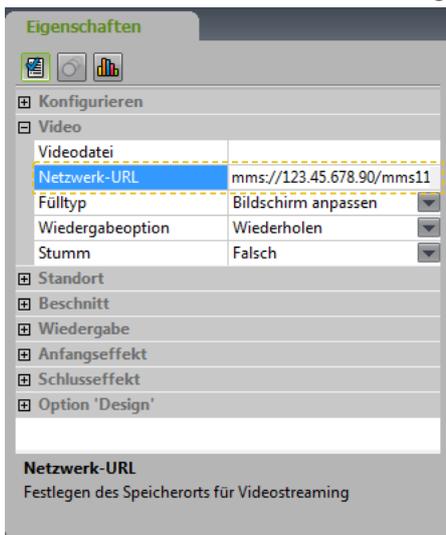
- 1 Das Eingangssignal Ihrer Videokamera wird von der TV-Karte empfangen.
- 2 Das empfangene Videoeingangssignal wird vom Encodierprogramm als WMV-Datei encodiert.
- 3 Die encodierte Mediendatei wird vom Server veröffentlicht.
- 4 Die veröffentlichte Streamingdatei wird auf einem MagicInfo Player wiedergegeben.

Wiedergabe von Streamingdateien auf einem MagicInfo Player

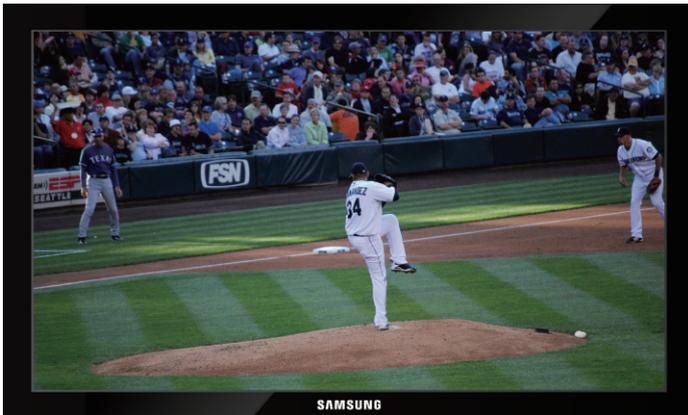
- 1 Ziehen Sie im Fenster Entwurf von Authordas Video-Element in das Fenster der Stufe.



- 2 Geben Sie die Netzwerk-URL-Adresse in das Eingabefeld Netzwerk-URL im Eigenschaftenfenster in folgendem Format ein: „mms://IP-Adresse/Publishing Point.“ Netzwerk-URL unterstützt die folgenden Formate: MMS, HTTP, HLS, RTP und RTSP. Die unterstützten Formate hängen vom Player-Typ ab, der bei der Inhaltserstellung ausgewählt wurde.



- 3 Veröffentlichen Sie das Video-Element auf dem LFD, auf dem der MagicInfo Player installiert ist, und geben Sie das Streamingelement wieder.



Note  Weitere Informationen zu Livestreaming finden Sie im technischen Handbuch auf <https://v3.samsungsbn.com>.

Leitfaden zur Skripterstellung

Eines der leistungsfähigsten und wichtigsten Features von Author ist die Scripting-Engine. Author-Skripte basieren auf der VBScript-Engine. Sie können also sämtliche allgemeinen VBScript-Befehle verwenden. Skripte ermöglichen die Verwendung von Elementereignissen in diversen Zuständen und das Erstellen interaktiver Inhalte. Dieses Kapitel beschreibt die Konzepte und gibt Anweisungen für die Verwendung der von Author zur Verfügung gestellten Funktionen.

Wichtige Konzepte bei Scripting

Sie müssen einige wichtige Konzepte kennen, bevor Sie Skripte erstellen.

Skriptassistent und Skripteditor

Author stellt Benutzern einen Skriptassistenten zur Verfügung, um schnell ein Skript zu erstellen. Der Skriptassistent zeigt die zurzeit anwendbare Funktion als Satz an, sodass Benutzer das Skript flexibler verwenden können. Außerdem enthält Author einen Skripteditor für fortgeschrittene Benutzer, die kompliziertere und leistungsfähigere Skripte ohne Verwendung des Skriptassistenten erstellen möchten.

Verwenden des Skriptassistenten

Der Skriptassistent ist ein Scripting-Tool, das Skripte als Sätze anzeigt, sodass Benutzer Skripte verwenden können, indem sie lediglich einen der vorgeschlagenen Sätze auswählen müssen. Sie können nur einen Teil der von Author zur Verfügung gestellten Funktionen verwenden.

Verwenden des Skripteditors

Mit dem Skripteditor können Benutzer ihre eigenen Skripte erstellen. Der Leitfaden zur Skripterstellung beschreibt die Verfahren zum Erstellen von Skripten mithilfe des Skripteditors.



Informationen über die Verfahren zur Verwendung des Skriptassistenten und Skripteditors finden Sie im Abschnitt „Ereignisse“ dieses Leitfadens.

Benutzer können eine globale oder lokale Skriptfunktion verwenden.

Eine global definierte Funktion wird in Author gespeichert und existiert, bis sie gelöscht wird. Sie kann von jedem Inhaltselement aufgerufen werden. Eine lokal definierte Funktion wird in einem Inhaltselement gespeichert und kann nur vom Inhaltselement selbst aufgerufen werden.

Ein Skript kann verschiedene Variablen enthalten.

Variablen sind beim Scripting sehr wichtig. Sie erleichtern das Ändern von Werten und ermöglichen ihre Wiederverwertung. Author enthält eine Parameterhilfe, mit der Benutzer Parameter noch einfacher zuweisen können.

Ein Skript ist eine Zusammenstellung von Befehlen, die von einem Ereignis ausgelöst werden.

Informationen zu Ereignistypen finden Sie im Abschnitt „Ereignisse“ dieses Leitfadens. Skripte werden für Ereignisse erstellt, sodass die Ereignisse tatsächlich stattfinden. „AM_EVT_CLICK“ ist beispielsweise ein Ereignis, das ausgelöst wird, wenn auf das entsprechende Element geklickt wird. Wenn Sie ein Skript erstellt haben, das die Meldung „HELLO“ in einem Meldungsfeld anzeigt, sobald auf das Element geklickt wird, wird das Skript ausgelöst und zeigt das Meldungsfeld „HELLO“ an.

Variablen

Variablen sind beim Scripting sehr wichtig. Sie erleichtern das Ändern von Werten und ermöglichen ihre Wiederverwertung. Außerdem erleichtern Variablen das Abrufen von Werten.

Beispiel für die Verwendung von Variablen

Eine Variable namens „a“ mit dem Wert 10 kann wie folgt deklariert werden:

```
a = 10
```

Schauen wir jetzt einmal, wie diese Variable verwendet werden kann.

1

Fügen Sie ein leeres Textelement zur Seite hinzu.

2

Wählen Sie das Textelement aus, und erstellen Sie ein Skript für das Ereignis „AM_EVT_CLICK“.

```
a = "10"  
Self.SetText (a)
```

3

Wenn Sie auf das Textelement klicken, wird im Textelement „10“ angezeigt.

Wenn „a“ als „10“ deklariert ist, behält die Variable „a“ den Wert 10, bis sie erneut deklariert wird.

Es folgen einige einfache Beispiele zur Verwendung von Variablen.

Skript1

```
a = 10  
a = a + 20  
Self.SetText (a)
```

Weil zur Variablen „a“, die den Wert 10 hat, 20 addiert wird, ist das Ergebnis 30. Und im Textelement wird als Wert 30 angezeigt.

Skript2

```
a = 10  
b = a  
Self.SetText (b)
```

Das Ergebnis des Skripts von oben wird als „10“ angezeigt, weil die Syntax „b=a“ den Wert von „a“ „b“ zugewiesen hat.

Gültigkeitsbereich von Variablen

Es gibt globale und lokale Variablen.

Globale Variablen

Der Standardtyp von Variablen ist in Author eine lokale Variable. Um eine globale Variable zu erstellen, müssen Sie die Variable durch Aufrufen einer Funktion als global deklarieren. Merken Sie sich jetzt erst einmal nur, dass eine globale Variable durch Aufrufen einer Funktion angesprochen wird. Die zur Deklaration einer globalen Variablen verwendete Funktion ist „SetGlobalVar“, die Funktion zum Abrufen einer deklarierten globalen Variablen „GetGlobalVar“.

Es folgt ein einfaches Beispiel zur Verwendung einer globalen Variablen.

Fügen Sie ein leeres Text-Element zur Seite hinzu, und wählen Sie die Seite aus. Starten Sie die Seite, und deklarieren Sie gleichzeitig eine globale Variable.

Sie können eine Funktion nach Ihrer Definition bearbeiten (der Funktionsname lautet „savevalue“, und der Funktionsparameter

ist beliebig oder nicht vorhanden). Wählen Sie „SetGlobalVar“ aus der Funktionsliste von „Contents“ von Unterstützte Funktionen aus. Ändern Sie die angezeigte Funktion zu Call Contents.SetGlobalVar(“x”, “hello”). Beschreibung am unteren Rand zeigt an, dass „x“ der Variablenname und „Hello“ der Variablenwert ist. Klicken Sie auf Speichern, um die Funktion „savevalue“ in der Liste der Benutzerfunktionen zu speichern. Wählen Sie die soeben erstellte Funktion „savevalue“ aus, klicken Sie auf die Registerkarte Ereignis rechts neben der Registerkarte Bearbeiten, wählen Sie „AM_EVT_OBJECT_START“ aus, und klicken Sie auf Übernehmen. Beenden Sie den Skripteditor.

Rufen Sie dann die oben deklarierte globale Variable ab. Wählen Sie das zuerst hinzugefügte Text-Element aus, und lassen Sie es den Wert der globalen Variablen anzeigen, wenn auf den entsprechenden Text geklickt wird.

Sie können eine Funktion nach Ihrer Definition bearbeiten (der Funktionsname lautet „showvalue“, und der Funktionsparameter ist beliebig oder nicht vorhanden). Wählen Sie „SetGlobalVar“ aus der Funktionsliste von „Contents“ von Unterstützte Funktionen aus. Die Parameterhilfe wird angezeigt. Verwenden Sie den Namen der oben deklarierten Variablen x als Parameter. Die Funktion wird nun als Contents.GetGlobalVar(x) aufgerufen. Lassen Sie uns jetzt nach dem Abrufen der globalen Variablen ihren Wert anzeigen. Geben Sie „a = Contents.GetGlobalVar(x)“ ein, um den Rückgabewert der globalen Variablen, die der Variablen „a“ entspricht, festzulegen. Importieren Sie „a“ in das Textelement. Wählen Sie „SetText“ aus der Liste der Funktionen in „Contents-Page1-text“ aus. Ändern Sie die angezeigte Funktion in „Contents.GetPage(“Page1”).GetElement(“Text”).SetText(a)“. Dies bewirkt, dass die zuvor abgerufene globale Variable „x“ im Textelement angezeigt wird. Klicken Sie auf Speichern, um die Funktion „showvalue“ in der Liste der Benutzerfunktionen zu speichern. Wählen Sie die soeben erstellte Funktion „showvalue“ aus, aktivieren Sie das Kontrollkästchen „AM_EVT_CLICK“ auf der Registerkarte Ereignis, und klicken Sie auf Übernehmen. Beenden Sie den Skripteditor.

Geben Sie das Inhaltselement wieder, und klicken Sie auf das Text-Element. Im Text-Element wird der Wert der globalen Variablen x, die in „Page1“ als „Hello“ deklariert wurde, angezeigt.

Lokale Variablen

Eine globale Variable behält ihren Wert im Inhaltselement bei. Eine lokale Variable kann hingegen nur innerhalb einer Funktion verwendet werden, die gerade erstellt wird. Solange nicht die oben beschriebenen Funktionen „SetGlobalVar“ und „GetGlobalVar“ verwendet werden, werden sämtliche Variablen als lokale Variablen behandelt.

Variablenamen

Ein Variablenname darf nicht mit einer Zahl beginnen und besteht aus alphanumerischen Zeichen und Unterstrichen (_). Bestimmte reservierte Wörter sind unzulässig.

Beispiele für gültige Variablenamen:

a, strName, _My_Variable, data1, data_1_23, index, bReset, nCount

Beispiele für ungültige Variablenamen:

1, 1data, %MyValue%, \$strData, for, if, _FirstName+LastName_

Reservierte Wörter

and, break, do, else, elseif, end, false, for, function, if, in, local, not, or, repeat, return, table, then, true, until, while

Typ

Der Typ der Variablen wird in der Author-Skriptsprache dynamisch erzeugt. Er wird nicht explizit deklariert, jedoch implizit anhand des Kontexts, in dem die Variable verwendet wird, bestimmt.

Dies bedeutet, dass Sie den Typ der Variablen vor ihrer Verwendung nicht deklarieren müssen. Wenn Sie beispielsweise in C++ eine Zahl verwenden möchten, müssen Sie den Typ der Variablen deklarieren und ihr einen Wert zuweisen.

```
int a;  
a = 10;
```

Das Beispiel zu C++ von oben deklariert „a“ als Ganzzahl (Integer) und weist der Variablen „10“ zu.

Benutzer können also in Author Variablen verwenden, ohne ihre Typen deklarieren zu müssen. Variablen weisen keinen

bestimmten Typ auf. Stattdessen wird der Typ durch den Wert bestimmt. So erstellt beispielsweise die Anweisung „ $a = 10$ “ automatisch eine Variable namens „ a “ und weist ihr den Wert „10“ zu. Auch wenn der Variablen eine Zahl zugewiesen wird, ist der Typ der Variablen nicht unveränderlich. Dies bedeutet, dass der Wert von „ a “ in einen Wert eines anderen Typs wie beispielsweise „ $a = \text{Hello}$ “ geändert werden kann. Diese Anweisung ändert die in „ a “ gespeicherte Zahl „10“ in den String „hello“. Tatsächlich ist der Typ String nicht von Bedeutung. Die Variable a speichert einfach alles, was ihr der Benutzer zuweist, unabhängig vom Typ des Wertes.

Author stellt die Variablentypen Number, String und Boolean zur Verfügung. Weiter unten finden Sie weitere Informationen zu diesen drei Variablentypen.

Number

Number ist ein numerischer Wert. Der numerische Typ repräsentiert einen Gleitkommawert. Dies bedeutet formell einen Gleitkommawert doppelter Genauigkeit. Beispiele für gültige Zahlen:

4, 0.4, 0.345, 4.57e-3, 0.3e12

String

Ein String ist eine sequenzielle Kette von Zeichen. So besteht beispielsweise „lee2“ aus vier Zeichen die mit „l“ beginnen und mit „2“ enden. Der Wert einer Variablen vom Typ String muss in Anführungszeichen ("") stehen. Ein Wert vom Typ String kann auch unterschiedlich lang sein. Er kann aus einem Zeichen, einem Wort, einem Satz oder mehr bestehen. Bis zu ca. 2 Milliarden Zeichen werden unterstützt. Bei der Verwendung eines String-Typs müssen Sie wissen, dass die Typen Number und String automatisch konvertiert werden. Sobald auf einen String eine numerische Operation angewendet wird, versucht die Author-Scripting-Engine, den String in eine Zahl zu konvertieren. Natürlich kann der String nur in eine Zahl konvertiert werden, wenn er einen Inhalt hat, der als Zahl interpretiert werden kann.

Beispiel:

Das Ergebnis von $a = "10" + 1$ ist 11, und
das Ergebnis von $b = "33" * 2$ ist 66.

Das Beispiel unten zeigt jedoch ein anderes Ergebnis.

Das Ergebnis von $a = "10+1"$ ist der String 10+1 und
 $b = "hello" + 1$ verursacht einen Fehler. Der Grund ist, dass „hello“ nicht in eine Zahl konvertiert werden kann.

Boolean

Eine Variable vom Typ Boolean kann den Wert true (wahr) oder false (falsch) aufweisen. Variablen vom Typ Boolean lassen sich in logischen Operationen verwenden, deren Ergebnis wahr oder falsch ist.

Nehmen wir einmal folgende logische Operation an:

$a = true$

$b = false$

if (a or b) then

(Hier das auszuführende Skript einfügen).

End

An dieser Stelle wird die Bedingung durch das Ergebnis true oder false erstellt.

Parameter

Ein Parameter ist eine Art Bote, der die zum Ablauf einer Funktion erforderlichen Werte liefert. Das Ergebnis von Funktionen wird durch die Werte der übergebenen Parameter bestimmt. In der Funktion $y = f(a+b)$ sind die Parameter a und b . Wenn die Funktion keinen Rückgabewert besitzt, können Sie dem Parameter einen beliebigen Wert zuweisen.

Parameterattribute

Bei Parametern müssen Sie im Gegensatz zu Variablen den Typ deklarieren. Parameter unterstützen genau wie Variablen die Typen Number, String und Boolean.

Operatoren

Ein Operator ist eine Codeeinheit, die eine Berechnung in einem oder mehreren Codeelementen durchführt und einen Wert zurückgibt. Zu diesen Operationen gehören arithmetische Operationen wie Addition und Multiplikation; Verkettungsoperationen, die zwei Strings in einem kombinieren; Vergleichsoperationen, die den größeren von zwei Werten ermitteln, und logische Operationen, die prüfen, ob beide Operationen wahr sind.

Arithmetische Operatoren

Arithmetische Operatoren werden verwendet, um diverse bekannte arithmetische Operationen durchzuführen, wie die Berechnung von Werten, die von einer Variablen, einem Ausdruck, einer Funktion und einem Attributaufruf repräsentiert werden.

Operatoren	Beschreibung
+	Addition
-	Subtraktion
*	Multiplikation
/	Division
%	Modulo
^	Potenz

Vergleichsoperator

Der Vergleichsoperator vergleicht zwei Ausdrücke und gibt einen Boolean-Wert zurück, der das Vergleichsergebnis repräsentiert. Es gibt Operatoren für den Vergleich von Zahlen, Strings und Objekten.

Operatoren	Beschreibung
<	Kleiner als
>	Größer als
<=	Gleich oder kleiner als
>=	Gleich oder größer als
=	Gleich
<>	Ungleich

Verkettungsoperatoren

Verkettungsoperatoren verbinden mehrere Strings zu einem. Es gibt dafür die Operatoren + und &. Beide führen grundlegende Verkettungsoperationen aus, wie im Beispiel unten gezeigt wird:

$x = abc$

$y = def$

$z = x \& y$ oder $z = x + y$

Das Ergebnis ist $z = abcdef$. Hier werden die Operatoren & und + als Operatoren zum Kombinieren von Strings verwendet.

Zuweisungsoperatoren

Eine Zuweisungsanweisung führt die Zuweisungsoperation durch. Der Wert auf der rechten Seite des Operators wird der Variablen auf der linken Seite des Operators zugewiesen.

Operatoren	Beschreibung
=	Zuweisen
+=	Addieren und dann zuweisen
-=	Subtrahieren und dann zuweisen
*=	Multiplizieren und dann zuweisen
/=	Dividieren und dann zuweisen (Gleitkommatyp)
^=	Potenzieren und dann zuweisen
&=	Strings kombinieren und dann zuweisen
\=	Dividieren und dann zuweisen (Ganzzahltyp)

Logische Operatoren

Vergleicht logische Ausdrücke und gibt ein logisches (Boolsches) Ergebnis zurück. Die Operatoren And, Or und Xor benötigen zwei Operanden. Der Operator Not führt eine logische Negationsoperation für einen logischen Ausdruck durch und gibt den negativen Wert des berechneten Ausdrucks zurück. Wenn das Ergebnis des Operandenausdrucks beispielsweise true ist, wird das Ergebnis der Not-Operation false, weil der Operator Not das Ergebnis umkehrt. Wenn das Ergebnis des Operandenausdrucks false ist, wird das Ergebnis der Not-Operation true.

Operatoren	Beschreibung
And	Logisches Und (nur true, wenn beide Operanden true sind)
Or	Logisches Oder (true, wenn einer der beiden Operanden true ist)
Xor	Logisch exklusiv (nur true, wenn einer der beiden Operanden true ist)
Not	Logisch negativ (false, wenn der Operandenausdruck true ist)

Operatorpriorität

Die Operatorpriorität bezieht sich auf die Ausführungsreihenfolge der Operatoren, wenn ein Ausdruck mehrere Operatoren umfasst. Die arithmetischen und Verkettungsoperatoren haben die folgenden Prioritäten und außerdem Vorrang vor Vergleichs- und logischen Operatoren. Operatoren haben eine höhere Priorität als logische Operatoren und eine geringere Priorität als arithmetische und Verkettungsoperatoren. Alle Vergleichsoperatoren haben die gleiche Priorität. Dies bedeutet, dass diese Operatoren sequenziell von links nach rechts ausgewertet werden. Arithmetische, Verkettungs-, logische und bitweise Operatoren werden in der folgenden Reihenfolge ausgewertet:

Kategorie	Priorität	Operator
Arithmetische Operatoren	1	Potenzoperator (^)
	2	Negativoperator (^)
	3	Multiplikations- und Divisionsoperatoren (*, /)
	4	Ganzzahldivisionsoperator (\)
	5	Additions- und Subtraktionsoperatoren (+, -), Stringverkettungsoperator (+)
	6	Stringverkettungsoperator (&)
Vergleichsoperator	7	=
	8	<>
	9	<
	10	>
	11	<=
	12	>=
Logische Operatoren	13	Not
	14	And
	15	Or
	16	Xor

Die Skriptsyntax

Die am häufigsten verwendete Skriptsyntax betrifft die bedingten und Schleifenanweisungen. Im Folgenden finden Sie einige Informationen zu dieser Art von Anweisungen.

Bedingte Anweisung (*If...Then...else*)

Führt eine Anweisung oder Gruppe von Anweisungen durch, wenn eine Bedingung erfüllt ist.

If Bedingung *Then* Anweisung *Else* else-Anweisungen

Alternativ kann auch die unten gezeigte Blockanweisungssyntax verwendet werden.

```
If Bedingung Then  
    Anweisungen  
Elseif Bedingung-n Then  
    elseif-Anweisungen . . .  
Else  
    else-Anweisungen  
End If
```

Die *If...Then...Else*-Anweisung besteht aus den folgenden Elementen:

Elemente	Beschreibung
Bedingung	Einer oder beide der folgenden Ausdruckstypen: Ein numerischer oder String-Ausdruck, der <i>True</i> oder <i>False</i> ergibt. Wenn die Bedingung <i>Null</i> ist, wird sie als <i>False</i> behandelt. Ein Ausdruck im Format " <i>TypeOf</i> Objektname <i>Is</i> Objekttyp". Der Objektname ist ein Verweis auf ein bestimmtes Objekt. Der Objekttyp ist der Typ des angegebenen gültigen Objekts. Wenn das Objekt (Objektname) den vom Objekttyp angegebenen Typ aufweist, ist der Ausdruck <i>True</i> , andernfalls <i>False</i> .
Anweisungen	Eine oder mehrere durch Doppelpunkte getrennte Anweisungen. Diese werden ausgeführt, wenn die Bedingung <i>True</i> ist.
Bedingung-n	Gleich wie für eine Bedingung.
elseif-Anweisungen	Eine oder mehrere Anweisungen, die ausgeführt werden, wenn die zugehörige Bedingung-n <i>True</i> ist.
else-Anweisungen	Eine oder mehrere Anweisungen, die ausgeführt werden, wenn die vorherige Bedingung oder Bedingung-n nicht <i>True</i> ist.



Wenn Sie die erste Syntax mit einer einzigen Zeile verwenden, können Sie eine Bedingungsprüfung schnell und einfach durchführen. Die zweite Syntax vom Typ Block ermöglicht jedoch eine bessere Struktur und höhere Flexibilität und ist im Vergleich zur Syntax mit einer einzigen Zeile einfacher zu lesen, zu verwalten und zu debuggen.

In einer *If...Then*-Anweisung mit einer einzigen Zeile können mehrere Anweisungen ausgeführt werden, wenn die Bedingung erfüllt ist. Sie müssen in diesem Fall jedoch durch Doppelpunkte getrennt in der gleichen Zeile stehen (siehe Abbildung unten).

```
If A > 10 Then A = A + 1 : B = B + A : C = C + B
```

Wenn die zweite *If*-Blockanweisung ausgeführt wird, wird zuerst die Bedingung geprüft. Wenn die Bedingung als *True* ausgewertet wird, wird die auf *Then* folgende Anweisung ausgeführt. Wenn die Bedingung *False* ist und *Elseif*-Anweisungen vorhanden sind, werden die Anweisungen des entsprechenden *Elseif* ausgeführt.

Wenn eine Bedingung als *True* ausgewertet wird, wird die Anweisung unter dem entsprechenden Schlüsselwort *Then* ausgeführt. Wenn keine der *Elseif*-Klauseln *True* ist oder keine *Elseif*-Schlüsselwörter vorhanden sind, werden die Anweisungen nach dem Schlüsselwort *Else* ausgeführt. Nachdem die Ausführungen unter dem Schlüsselwort *Then* oder *Else* ausgeführt sind, wird die Anweisung unter dem Schlüsselwort *End If* ausgeführt.

Sowohl die *Else*- als auch die *Elseif*-Klauseln sind optional. Innerhalb einer *If*-Blockanweisung können Sie so viele *Elseif*-Anweisungen wie erforderlich verwenden. Hinter dem Schlüsselwort *Else* darf jedoch in der gleichen Zeile kein Code stehen. Eine *If*-Blockanweisung kann verschachtelt sein. Das heißt, sie selbst kann eine weitere *If*-Blockanweisung einschließen.

Die auf das Schlüsselwort *Then* folgende Klausel wird untersucht, um zu bestimmen, ob sie eine *If*-Blockanweisung ist oder nicht. Wenn hinter dem Schlüsselwort *Then* in der gleichen Zeile eine Anweisung steht, die kein Kommentar ist, wird sie als einzeilige *If*-Anweisung betrachtet.

Die erste Zeile einer *If*-Blockanweisung muss mit dem Schlüsselwort *If* beginnen, und die bedingte Anweisung und die letzte Zeile müssen mit der *End If*-Anweisung enden.

Schleifenanweisung (*For...Next*)

Führt eine Gruppe von Anweisungen so oft wie angegeben aus.

For Zähler = Start *To* Ende *Step* Schritt

Anweisungen

Exit For

Anweisungen

Next

Die *For...Else*-Anweisung besteht aus den folgenden Elementen:

Elemente	Beschreibung
Zähler	Diese numerische Variable wird als Schleifenzähler verwendet und darf kein Element vom Typ Array oder benutzerdefiniert sein.
Start	Der Startwert des Zählers.
Ende	Der Endwert des Zählers.
Schritt	Legt fest, um wie viel der Zähler bei jedem Durchlaufen der Schleife erhöht oder verringert wird. Ohne Angabe eines Wertes ist die Schrittweite 1.
Anweisungen	Zwischen <i>For</i> und <i>Next</i> stehen eine oder mehrere Anweisungen, die so oft ausgeführt werden, wie durch den Zähler angegeben.



Note

Das Element Schritt kann eine positive oder negative Zahl sein. Es bestimmt, wann die Schleife ausgeführt wird (siehe Tabelle unten).

Wert	Die Schleife wird ausgeführt, wenn
Eine positive Zahl oder null (0)	Zähler <= Ende
Negative Zahl	Zähler >= Ende

Sobald die Schleife gestartet wurde und sämtliche Anweisungen in der Schleife ausgeführt sind, wird der Schritt zum Zähler addiert. An dieser Stelle wird der gleiche Test durchgeführt, wie zu dem Zeitpunkt, als die erste Schleife ausgeführt wurde. Anschließend wird je nach Testergebnis die Schleife erneut ausgeführt, oder die Schleife wird verlassen, und die auf die *Next*-Anweisung folgende Anweisung wird ausgeführt.

Wenn sich der Zählerwert ändert, während die Schleife ausgeführt wird und nicht nach dem Durchlaufen der Schleife, kann der Code sehr schwer zu lesen oder anzupassen sein.

Die *Exit For*-Anweisung kann nur innerhalb der Kontrollstruktur *For Each...Next* oder *For...Next* verwendet werden. Sie bietet die Möglichkeit, eine Schleife zu verlassen. Sie können überall innerhalb einer Schleife *Exit For*-Anweisungen einfügen, auch mehrere. Die *Exit For*-Anweisung wird häufig verwendet, wenn eine bedingte Anweisung wie die *If...Then*-Anweisung berechnet wird. Sie übergibt die Kontrolle an die Anweisung, die unmittelbar auf die *Next*-Anweisung folgt.

Eine *For...Next*-Schleife kann in einer anderen *For...Next*-Schleife verschachtelt sein. Die Zählvariable muss für jede Schleife eindeutig sein. Das folgende Beispiel zeigt, wie *For...Next*-Schleifen richtig verschachtelt werden:

```
For I = 1 To 10
  For J = 1 To 10
    For K = 1 To 10
      . . .
    Next
  Next
Next
```

Funktionen

Dieser Abschnitt enthält eine Beschreibung der in den Skripten verwendeten Funktionen, die im Abschnitt „Ereignisse“ eingeführt wurden, sowie Anwendungsbeispiele.

Skriptfunktionen für das Objekt Contents

GetPage	Parameter	string
	Beispiel	<code>Contents.GetPage("PageName")</code> Gibt das Dispatch-Interface der Seite namens PageName zurück.
GetGlobalPage	Parameter	string
	Beispiel	<code>Contents.GetGlobalPage()</code> Gibt das globale Seitenobjekt des aktuellen Inhaltselements zurück.
MovePage	Parameter	string
	Beispiel	<code>Contents.MovePage("PageName")</code> Verschiebt die aktuelle Seite in die Seite PageName.
GetFirstPage	Parameter	string
	Beispiel	<code>Contents.GetFirstPage()</code> Gibt das Dispatch-Interface der ersten Seite des aktuellen Inhaltselements zurück.
GetLastPage	Parameter	string
	Beispiel	<code>Contents.GetLastPage()</code> Gibt das Dispatch-Interface der letzten Seite des aktuellen Inhaltselements zurück.
GetGlobalVar	Parameter	string
	Beispiel	<code>Contents.GetGlobalVar(strGlobalVar)</code> Importiert die als strGlobalVar deklarierte globale Variable in das aktuelle Inhaltselement.
SetGlobalVar	Parameter	string, string
	Beispiel	<code>Call Contents.SetGlobalVar(strGlobalVar, strValue)</code> Legt eine globale Variablen namens strGlobalVar mit dem Wert strValue für das aktuelle Inhaltselement fest.
ResolutionWidth	Parameter	string
	Beispiel	<code>Contents.ResolutionWidth</code> Gibt die Breitenauflösung des Inhaltselements zurück.
ResolutionHeight	Parameter	string
	Beispiel	<code>Contents.ResolutionHeight</code> Gibt die Höhenauflösung des Inhaltselements zurück.
Path	Parameter	string
	Beispiel	<code>Contents.Path</code> Entspricht dem Speicherort der gerade geöffneten Datei.

Skriptfunktionen für das Objekt Page

GetElement	Parameter	string
	Beispiel	<pre>Contents.GetPage("Page1").GetElement("elem1")</pre> Gibt das Dispatch-Interface des Elements elem1 im Besitz von Seite Page1 zurück.
GetGlobalElement	Parameter	string
	Beispiel	<pre>Contents.GetPage("Page1").GetGlobalElement(strElementName)</pre> Gibt das Dispatch-Interface des globalen Elements strElementName im Besitz von Seite Page1 zurück.
GetNextPage	Parameter	string
	Beispiel	<pre>Contents.GetPage("Page1").GetNextPage()</pre> Gibt das Dispatch-Interface der nächsten Seite von Page1 zurück.
GetPreviousPage	Parameter	string
	Beispiel	<pre>Contents.GetPage("Page1").GetPreviousPage()</pre> Gibt das Dispatch-Interface der vorherigen Seite von Page1 zurück.
SetBGColor	Parameter	byte, byte, byte
	Beispiel	<pre>Contents.GetPage("Page1").SetBGColor(255,255,255)</pre> Legt die Hintergrundfarbe von Seite Page1 fest.
BGColorR	Parameter	
	Beispiel	<pre>Contents.GetPage("Page1").BGColorR =255</pre> <pre>i= Contents.GetPage("Page1").BGColorR</pre> Gibt den R-Wert der Hintergrundfarbe der Seite Page1 zurück oder ändert ihn.
BGColorG	Parameter	
	Beispiel	<pre>Contents.GetPage("Page1").BGColorG =255</pre> <pre>i= Contents.GetPage("Page1").BGColorG</pre> Gibt den G-Wert der Hintergrundfarbe der Seite Page1 zurück oder ändert ihn.
BGColorB	Parameter	
	Beispiel	<pre>Contents.GetPage("Page1").BGColorB =255</pre> <pre>i= Contents.GetPage("Page1").BGColorB</pre> Gibt den B-Wert der Hintergrundfarbe der Seite Page1 zurück oder ändert ihn.
BGImage	Parameter	string
	Beispiel	<pre>Contents.GetPage("Page1").BGImage="C:\Documents and Settings\My Documents\A.img"</pre> <pre>Path= Contents.GetPage("Page1").BGImage</pre> Gibt den absoluten Pfad zum Hintergrundbild der Seite namens Page1 zurück oder ändert ihn. <pre>Contents.GetPage("Page1").BGImage="A.img"</pre> <pre>Path= Contents.GetPage("Page1").BGImage</pre> Gibt den relativen Pfad zum Hintergrundbild der Seite namens Page1 zurück oder ändert ihn. Sie müssen im Skript einen relativen Pfad verwenden, wenn eine Datei über das Fenster Ergänzen angefügt wird oder eine Datei im importierten Element enthalten ist, weil die Pfadinformationen beim Packen mit aufgenommen werden.
BGFillRatio	Parameter	
	Beispiel	<pre>Contents.GetPage("Page1").BGRatio=0</pre> <pre>i= Contents.GetPage("Page1").BGRatio</pre> Gibt zurück, wie die Seite Page1 mit der Hintergrundbilddatei gefüllt wird, oder ändert die Füllmethode. Mögliche Werte: 0: Originalgröße 1: An Bildschirm anpassen 2: Seitenverhältnis sperren 3: Hintereinander

Skriptfunktionen für das Objekt Element

Move	Parameter	int, int
	Beispiel	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("elem1").Move(10,10)</code> Verschiebt das Element elem1 im Besitz von Seite Page1 um (10, 10).
Resize	Parameter	int, int
	Beispiel	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("elem1").Resize(100,100)</code> Ändert die Größe des Elements elem1 im Besitz von Seite Page1 um (100, 100).
ShowEffect	Parameter	string
	Beispiel	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Figure Bevel").ShowEffect(strEffectName)</code> Beginnt die Wiedergabe des Effekts namens strEffectName, der auf das Bearbeitungselement angewendet wird.
Visible	Parameter	boolean
	Beispiel	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("elem1").Visible = true oder false</code> Legt fest, ob das Element elem1 der Seite Page1 angezeigt oder verborgen wird.
Rotation	Parameter	int
	Beispiel	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("elem1").Rotation(60)</code> Dreht das Element elem1 im Besitz von Seite Page1 um 60°.
Reflection	Parameter	int
	Beispiel	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("elem1").Reflection(0)</code> Ruft für das Element elem1 im Besitz von Seite Page1 die Reflection-Funktion mit dem Parameter 0 auf. Mögliche Werte: 0: Keiner 1: Horizontalreflexion 2: Vertikalreflexion 3: Horizontale und vertikale Spiegelung
PositionX	Parameter	int
	Beispiel	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("elem1").PositionX</code> Gibt den Position X-Wert des Elements elem1 der Seite Page1 zurück oder ändert ihn.
PositionY	Parameter	int
	Beispiel	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("elem1").PositionY</code> Gibt den Position Y-Wert des Elements elem1 der Seite Page1 zurück oder ändert ihn.
Width	Parameter	int
	Beispiel	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("elem1").Width</code> Gibt die Breite des Elements elem1 der Seite Page1 zurück oder ändert sie.
Height	Parameter	int
	Beispiel	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("elem1").Height</code> Gibt die Höhe des Elements elem1 der Seite Page1 zurück oder ändert sie.

Skripte für das Objekt Common

Name	Parameter	
	Beispiel	name=Contents.Name Contents.Name = "test" Gibt den Namen des Inhaltselements zurück oder ändert ihn.
GetParent	Parameter	
	Beispiel	Contents.GetPage("Page1").GetParent() Gibt das Dispatch-Interface der übergeordneten Seite von Page1 zurück.
EventEnable	Parameter	
	Beispiel	Contents.EventEnable Zeigt an, ob das bearbeitete Element bei der Wiedergabe auf Ereignisse, wie beispielsweise Mausklicks, reagieren wird.

Skripte für das Objekt System Utility

Sleep	Parameter	int
	Beispiel	Utility.Sleep(i) Lässt den Inhalt i Millisekunden stillstehen.
RunProgram	Parameter	string, string
	Beispiel	Utility.RunProgram("C:\Documents and Settings\..\", "listName") Führt den Prozess am angegebenen Pfad aus. Der zweite Parameter ist die Argumentliste, die dem Prozess übergeben wird.
OpenWebPage	Parameter	string
	Beispiel	Utility.OpenWebPage("www.samsung.com") Öffnet die Website www.samsung.com in einem Browser.
SendCopyData	Parameter	string, int, string
	Beispiel	Utility.SendCopyData("windowTitle", 10, "abc") Sendet die Zahl 10 und den String abc an das Fenster windowTitle.

Skripte für die Ereignisinformation (EventInfo)

SenderName	Parameter	string
	Beispiel	Utility.SenderName("EventName") Gibt den Namen des bearbeiteten Elements zurück, welches das Ereignis namens EventName ausgelöst hat.

Skripte für das Objekt Element

RSS

SetRssUrl	Parameter	string
	Beispiel	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("RSS").SetRssUrl("www.samsung.com/rss")</code> Legt die URL des Elements RSS auf <code>www.samsung.com/rss</code> fest.
GetDesc	Parameter	int
	Beispiel	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("RSS").GetDesc(i)</code> Gibt den Text des <code>i</code> . Elements in der RSS-Liste zurück.
GetItemCount	Parameter	
	Beispiel	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("RSS").GetItemCount()</code> Gibt die Anzahl der Elemente in der RSS-Liste zurück.
GetTitle	Parameter	int
	Beispiel	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("RSS").GetTitle(i)</code> Gibt den Titel des <code>i</code> . Elements in der RSS-Liste zurück.
GetPubDate	Parameter	int
	Beispiel	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("RSS").GetPubDate(i)</code> Gibt das Veröffentlichungsdatum des <code>i</code> . Elements in der RSS-Liste zurück.

Wetter

GetLocation	Parameter	
	Beispiel	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Weather1").GetLocation()</code> Gibt den Ort zurück, der dem Wetter-Element <code>Weather1</code> im Besitz von Seite <code>Page1</code> entspricht, mit dem Benutzern Wetterdaten zur Verfügung gestellt werden.
GetDayOfWeek	Parameter	int
	Beispiel	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Weather1").GetDayOfWeek(i)</code> Gibt die vom Wetter-Element <code>Weather1</code> der Seite <code>Page1</code> angezeigten Wetterdaten des <code>i</code> . Tages zurück.
GetDate	Parameter	int
	Beispiel	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Weather1").GetDate(i)</code> Rückgabewert: Der <code>i</code> -te Tag des Monats für den das Element <code>Weather1</code> auf Seite <code>Page1</code> den Benutzern Wetterinformationen zu Verfügung stellt.
GetHigh	Parameter	int
	Beispiel	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Weather1").GetHigh(i)</code> Gibt die Höchsttemperatur des <code>i</code> . Tages der vom Wetter-Element <code>Weather1</code> der Seite <code>Page1</code> angezeigten Wetterdaten zurück.
GetLow	Parameter	int
	Beispiel	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Weather1").GetLow(i)</code> Gibt die Tiefsttemperatur des <code>i</code> . Tages der vom Wetter-Element <code>Weather1</code> der Seite <code>Page1</code> angezeigten Wetterdaten zurück.
GetTextWeather	Parameter	int
	Beispiel	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Weather1").GetTextWeather(i)</code> Gibt die vom Wetter-Element <code>Weather1</code> der Seite <code>Page1</code> angezeigten Wetterdaten des <code>i</code> . Tages im Textformat zurück.

GetImagePath	Parameter	int
	Beispiel	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Weather1").GetImagePath(i) Gibt den Pfad des Bildes zurück, das zur Darstellung der vom Wetter-Element Weather1 der Seite Page1 angezeigten Wetterdaten des i. Tages verwendet wird.
SetRssUrl	Parameter	string
	Beispiel	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Weather1").SetRssUrl("www.yahoo.com") Ruft die Wetterdaten des Wetter-Elements Weather1 im Besitz von Seite Page1 von www.yahoo.com ab.

Text

GetText	Parameter	string
	Beispiel	Contents.GetPage("Page1").GetText("text") Gibt den im Text-Element im Besitz von Seite Page1 gespeicherten String zurück.
SetText	Parameter	string
	Beispiel	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Text").SetText("test") Veranlasst, dass das Text-Element Text im Besitz von Seite Page1 den Text test anzeigt.
SetTextFilename	Parameter	string
	Beispiel	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Text").SetTextFilename("C: ...a.txt") oder Contents.GetPage("Page1").GetElement("Text").SetTextFilename("a.txt") Das Text-Element Text auf Page1 zeigt den Inhalt der Datei a.txt aus dem absoluten oder relativen Pfad an.
SetTextColor	Parameter	int, int, int
	Beispiel	Call Contents.GetPage("Page1").GetElement("Text").SetColor(255, 255, 255) Legt die RGB-Werte für die Farbe des Text-Elements der Seite Page1 auf 255,255,255 fest.
SetTextRTF	Parameter	string
	Beispiel	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Text").SetRTF() Das in „Page1“ enthaltene Text-element zeigt einen String im RTF (Rich Text Format)-Format an.

Bild

GetCurImage	Parameter	
	Beispiel	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Image").GetCurImage() Gibt den Speicherort der Bilddatei zurück, die für das Bild-Elemente der Seite Page1 übernommen wird.
SetImage	Parameter	string
	Beispiel	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Image1").SetImage("C: ...a.bmp") oder Contents.GetPage("Page1").GetElement("Image1").SetImage("a.bmp") Das Bild-Element Image1 auf Page1 zeigt das Bild in der Datei a.bmp aus dem absoluten oder relativen Pfad an.
SetOpacity	Parameter	int
	Beispiel	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Image1").SetOpacity(50) Veranlasst, dass das Bild-Element Image1 im Besitz der Seite Page1 das Bild mit einer Deckung von 50 % anzeigt (mögliche Werte sind 0 bis 100).

SetSubImageFile	Parameter	string,boolean,boolean
	Beispiel	Call Contents.GetPage("Page1").GetElement("Image").SubImageFile("C: ...a.bmp", true, false) oder Call Contents.GetPage("Page1").GetElement("Image").SubImageFile("a.bmp", true, false) Zeigt das zweite Bild a.bmp aus dem absoluten oder relativen Pfad des Bild-Elements auf Page1 über dem Originalbild ungeachtet der Größe des Originalbilds an.
RemoveSubImage	Parameter	
	Beispiel	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Image").RemoveSubImageFile() Entfernt das zweite Bild des Bild-Elements im Besitz von Seite Page1.

Ton

Play	Parameter	
	Beispiel	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Sound1").Play() Gibt das Ton-Element Sound1 im Besitz von Seite Page1 wieder.
Stop	Parameter	
	Beispiel	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Sound1").Stop() Beendet die Wiedergabe des Ton-Elements Sound1 im Besitz von Seite Page1.
Pause	Parameter	
	Beispiel	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Sound1").Pause() Unterbricht die Wiedergabe des Ton-Elements Sound1 im Besitz von Seite Page1.
Reload	Parameter	string
	Beispiel	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Sound1").Reload("C: ...a.mp3") oder Contents.GetPage("Page1").GetElement("Sound1").Reload("a.mp3") Lädt das Ton-Element neu und ersetzt dadurch Sound1 auf Page1 durch die Datei a.mp3 aus dem absoluten oder relativen Pfad.
SetClipTime	Parameter	int, int
	Beispiel	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Sound1").SetClipTime(i, j) Beschneidet das Ton-Element Sound1 im Besitz von Seite Page1 von i auf j.
Mute	Parameter	boolean
	Beispiel	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Sound1").Mute(true) Schaltet den Ton des Ton-Elements Sound1 im Besitz von Seite Page1 stumm.

Video

Play	Parameter	
	Beispiel	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Video1").Play() Gibt das Video-Element Video1 im Besitz von Seite Page1 wieder.
Stop	Parameter	
	Beispiel	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Video1").Stop() Beendet das Video-Element Video1 im Besitz von Seite Page1.
Pause	Parameter	
	Beispiel	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Video1").Pause() Unterbricht die Wiedergabe des Video-Elements Video1 im Besitz von Seite Page1.

Reload	Parameter	string
	Beispiel	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Video1").Reload("C: ...a.avi") oder Contents.GetPage("Page1").GetElement("Video1").Reload("a.avi") Lädt das Video-Element neu und ersetzt dadurch Video1 auf Page1 durch die Datei a.avi aus dem absoluten oder relativen Pfad.
SetClipTime	Parameter	int, int
	Beispiel	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Video1").SetClipTime(i, j) Beschneidet das Video-Element Video1 im Besitz von Seite Page1 von i auf j.
Mute	Parameter	boolean
	Beispiel	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Video1").Mute(true) Schaltet den Ton des Video-Elements Video1 im Besitz von Seite Page1 stumm.

Kamera

Play	Parameter	
	Beispiel	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Camera1").Play() Gibt das Kamera-Element Kamera1 im Besitz von Seite Page1 wieder.
Stop	Parameter	
	Beispiel	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Camera1").Stop() Beendet die Wiedergabe des Kamera-Elements Kamera1 im Besitz von Seite Page1.
Pause	Parameter	
	Beispiel	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Camera1").Pause() Unterbricht die Wiedergabe des Kamera-Elements Kamera1 im Besitz von Seite Page1.
IsPlaying	Parameter	boolean
	Beispiel	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Camera1").IsPlaying() Gibt einen logischen (booleschen) Wert zurück, der angibt, ob das Kamera-Element Kamera1 im Besitz von Seite Page1 gerade wiedergegeben wird oder nicht.
IsPaused	Parameter	boolean
	Beispiel	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Camera1").IsPaused() Gibt einen logischen (booleschen) Wert zurück, der angibt, ob das Kamera-Element Kamera1 im Besitz von Seite Page1 gerade angehalten ist oder nicht.
IsStopped	Parameter	boolean
	Beispiel	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Camera1").IsStopped() Gibt einen logischen (booleschen) Wert zurück, der angibt, ob das Kamera-Element Kamera1 im Besitz von Seite Page1 beendet ist oder nicht.

Diagramm

SetChartData	Parameter	string
	Beispiel	Contents.GetPage("page1").GetElement("bar").SetChartData("abc.xml") Importiert den Inhalt der Datei abc.xml in das Diagramm-Element bar der Seite Page1. Als Speicherort der Datei kann der absolute oder der relative Pfad eingegeben werden.

Flash

ReloadFilePath	Parameter	string
	Beispiel	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Flash").ReloadFilePath(strFilePath) Setzt die externe Datei für das in Page1 enthaltene Flash-Element auf den als Parameter eingegebenen absoluten Pfad zurück.

ReloadURLAddress	Parameter	string
	Beispiel	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Flash").ReloadURLAddress(strURLAddress) Setzt die URL-Adresse für das in Page1 enthaltene Flash-Element auf die URL in dem als Parameter eingegebenen absoluten Pfad zurück.

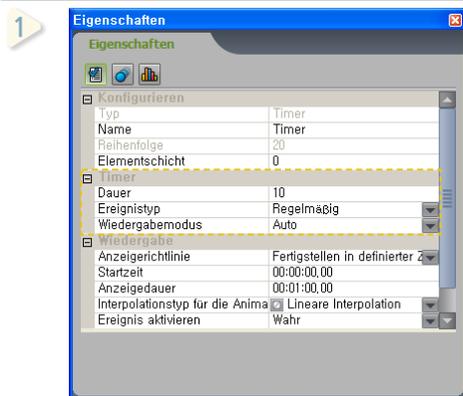
Anwendungsbeispiele für Skripte

Lassen Sie uns nun komplexere Skripte auf Basis der oben beschriebenen Skripte erstellen.

(Beispiel 1) Sich bewegender Ball

Dieses Beispiel erzeugt ein rotierendes Rechteck-Element, das sich innerhalb der Auflösung des Fensters der Stufe bewegt. Das Rechteck-Element bewegt sich außerdem und ändert seine Größe. Und wenn das Element das Ende der X- oder Y-Achse des Fensters erreicht, prallt es ab.

Dieses Beispiel erzeugt die Bewegungen und Größenänderungen mithilfe der Anweisung „if...then...else“. Weil ein Element den Skriptbefehl mit sehr hoher Geschwindigkeit ausführt, wurde die Ausführungsgeschwindigkeit durch das Timer-Element reduziert.



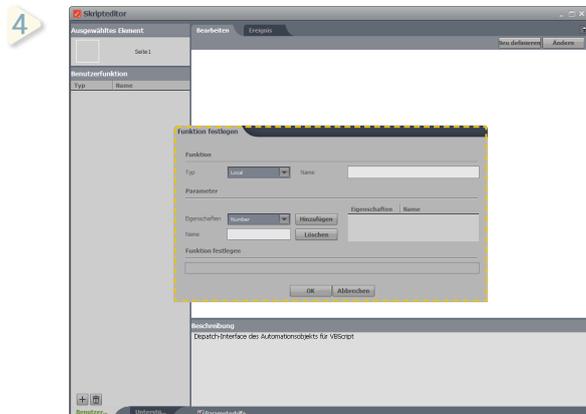
Fügen Sie zunächst die Elemente Rechteck und Timer zum Fenster der Stufe hinzu.

Legen Sie die Eigenschaft Dauer des Timer-Elements auf "50" und den <Ereignistyp> auf <Regelmäßig> fest. Legen Sie außerdem die Eigenschaft Name des Rechteck-Elements auf „Ball“ fest.

2 In diesem Beispiel müssen Sie zwei Funktionen erstellen. Die erste definiert die beiden globalen Variablen „modeX“ und „modeY“, welche die Richtung des Elements enthalten, das bearbeitet wird, wenn der Inhalt startet. Legen Sie beide auf „0“ fest. Die zweite erstellt eine Funktion, welche die Bewegung und Größenänderung des Rechteck-Elements im Timer-Element implementiert.

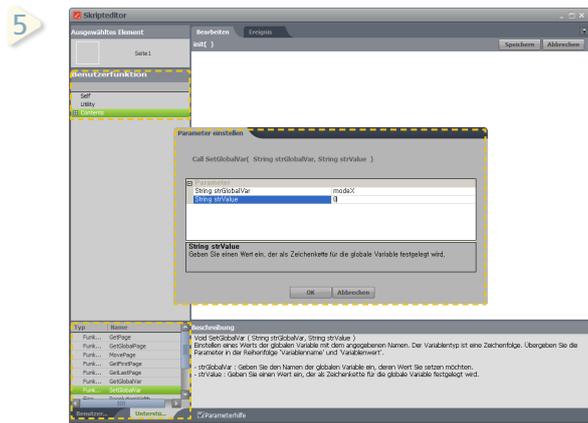
Note Das Rechteck-Element bewegt sich sehr schnell, weil seine Bewegung durch die Verarbeitungsgeschwindigkeit der CPU bestimmt wird. Um die Bewegung zu verlangsamen, wird in diesem Beispiel das Timer-Elemente verwendet, um Timer-Ereignisse auszulösen und sofort einen Stopp-Befehl auszugeben, sobald ein Timer-Ereignis ausgelöst wird.

3 Erstellen Sie beim Starten des Inhaltselements eine Funktion, welche die Richtung der Bewegung in einer globalen Variablen speichert. Wählen Sie das Fenster der Stufe aus, klicken Sie im Fenster Eigenschaften auf die Schaltfläche , und klicken Sie im Fenster Ereignis auf <Bearbeiten>, oder klicken Sie auf die Schaltfläche  der Symbolleiste, um den Skripteditor zu öffnen.



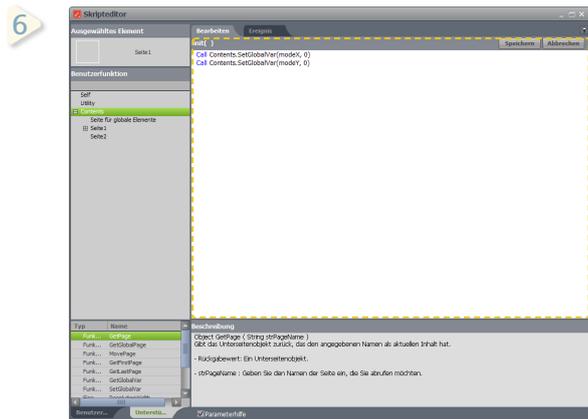
Klicken Sie auf die Schaltfläche  unten links, um das Fenster Funktion festlegen zum Hinzufügen einer Benutzerfunktion zu öffnen. Geben Sie den Funktionsnamen ein (z. B. *Init*). Sie müssen keinen Parameter festlegen.

Klicken Sie auf OK, wenn die Funktion erstellt ist.



Klicken Sie unten links auf <Unterstützte Funktionen>, und wählen Sie aus dem Verzeichnisbaum auf der linken Seite des Fensters Contents aus, um unterhalb eine Liste der verfügbaren Funktionen anzuzeigen. Wenn Sie aus der Funktionsliste SetGlobalVar auswählen, wird die <Parameterhilfe> angezeigt.

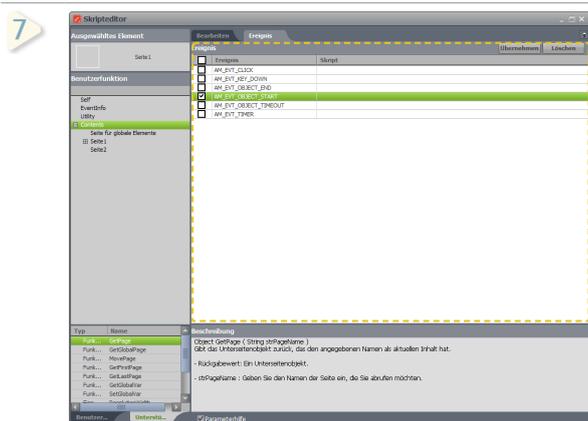
Geben Sie im Fenster Parameterhilfe in der ersten Spalte den Parameternamen (z. B. „modeX“) und in der zweiten Spalte den Parameterwert „0“ ein.



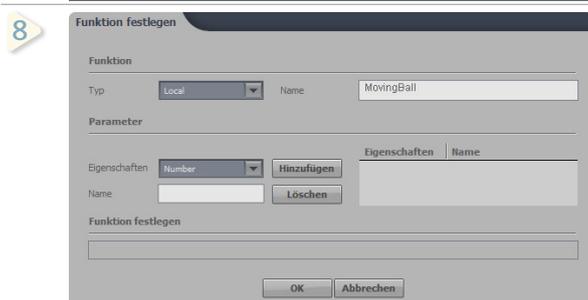
Wählen Sie in der nächsten Zeile SetGlobalVar aus, und geben Sie den Parameternamen „modeY“ und den Parameterwert „0“ ein.

Wenn die Parameter wie in der Abbildung gezeigt eingegeben sind, klicken Sie auf die Schaltfläche Speichern.

Note Die Werte für „modeX“ und „modeY“ können „0“ oder „1“ sein. „0“ steht für eine negative Richtung, „1“ für eine positive Richtung. X bezeichnet die X-Achse und Y die Y-Achse.



Wählen Sie die Registerkarte Ereignis oben aus, aktivieren Sie das Kontrollkästchen AM_EVT_OBJECT_START, und klicken Sie auf die Schaltfläche Übernehmen, um die oben erstellte Funktion auf das entsprechende Ereignis anzuwenden.



Erstellen Sie dann eine Funktion, die die Bewegung und Größenänderung des Rechteck-Elements im Timer-Element steuert. Wählen Sie die Registerkarte <Benutzerfunktion> unten links aus, und klicken Sie auf die Schaltfläche +, um eine <Benutzerfunktion> hinzuzufügen. Geben Sie als Funktionsname „MovingBall“ ein, und legen Sie keinen Parameter fest.

9

Geben Sie die Funktion im Feld Bearbeiten ein.

Deklariert Sie die Variablen zur Speicherung des Speicherorts und der Ballgröße. Die Variablen *Screen* (*X,Y,W,H*) entsprechen den Werten der Bildschirmauflösung. Die Variablen *X,Y,W,H* enthalten die Positionswerte eines tatsächlichen Elements. *X* bezeichnet die positive X-Koordinatenrichtung, *Y* die Y-Koordinatenrichtung, *W* die Breite und *H* die Höhe.

```
screenX = 0
screenY = 0
screenW = Contents.ResolutionWidth
screenH = Contents.ResolutionHeight
X = Contents.GetPage("Page1").GetElement("Ball").PositionX
Y = Contents.GetPage("Page1").GetElement("Ball").PositionY
W = Contents.GetPage("Page1").GetElement("Ball").Width
H = Contents.GetPage("Page1").GetElement("Ball").Height
```

10

Legen Sie den Wert der Bewegungsänderung des Ballelements mit 20 Pixel und den Wert der Größenänderung mit 10 Pixel fest.

```
offset = 20
size = 10
```

Der oben gezeigte Code liest die Werte der zuvor in der Methode „Init“ definierten globalen Variablen aus.

```
modeX = Contents.GetGlobalVar("modeX")
modeY = Contents.GetGlobalVar("modeY")
```

11

Konstruieren Sie mithilfe der Anweisung *if...then...else* die Bewegung des Balles.

```
if X - offset < screenX then
    X = screenX + offset
    modeX = 0
elseif X + W + offset > screenW then
    X = screenW - W - offset
    modeX = 1
elseif Y - offset < screenY then
    Y = screenY + offset
    modeY = 0
elseif Y + H + offset > screenH then
    Y = screenH - H - offset
    modeY = 1
end if
```

12

Definieren Sie die Variablen „modeX“ und „modeY“ mit den durch die Anweisungen von oben geänderten Werten von *modeX* und *modeY* neu.

```
Contents.SetGlobalVar("modeX",modeX)
Contents.SetGlobalVar("modeY",modeY)
```

13

Konstruieren Sie mithilfe der Anweisung *if...then...else* die Größenänderung des Balles.

```

if modeX = 0 then
  X = X + offset
  W = W + size
  H = H + size
else
  X = X - offset
  W = W - size
  H = H - size
end if

if modeY = 0 then
  Y = Y + offset
  W = W + size
  H = H + size
else
  Y = Y - offset
  W = W - size
  H = H - size
end if

```

14

Definieren Sie die Variablen „X“ und „Y“ mit den durch die von den Anweisungen oben geänderten Positionswerten des Balles und die Variablen „W“ und „H“ mit den Größenwerten.

```

Contents.GetPage("Page1").GetElement("Ball").PositionX = X
Contents.GetPage("Page1").GetElement("Ball").PositionY = Y
Contents.GetPage("Page1").GetElement("Ball").Resize(W,H)

```

15

Definieren Sie die Drehung des Balles. Legen Sie den Drehwinkel auf 10° fest.

```

R = Contents.GetPage("Page1").GetElement("Ball").Rotation
R = R + 10

```

```

if R > 359 then
  R = 0
end if

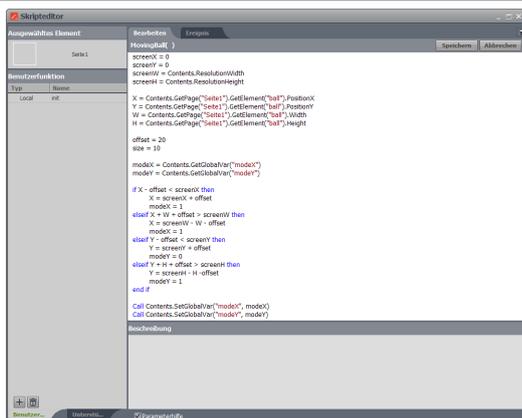
```

```

Contents.GetPage("Page1").GetElement("Ball").Rotation = R

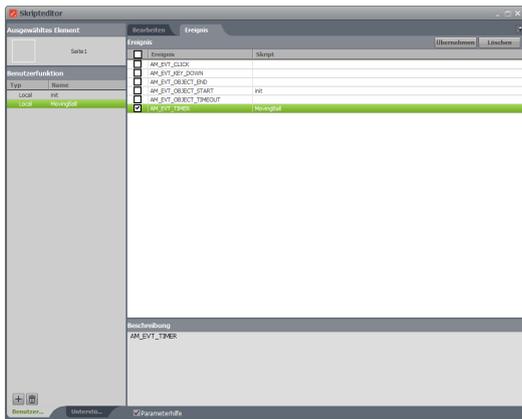
```

16



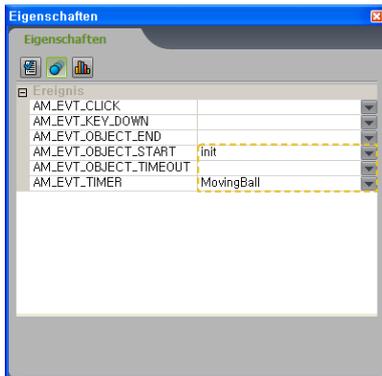
Wenn die Anweisungen wie in der Abbildung gezeigt eingegeben sind, klicken Sie auf die Schaltfläche Speichern.

17



Wählen Sie die Registerkarte Ereignis oben aus, aktivieren Sie das Kontrollkästchen AM_EVT_TIMER, und klicken Sie auf die Schaltfläche Übernehmen, um die oben erstellte Funktion auf das entsprechende Ereignis anzuwenden.

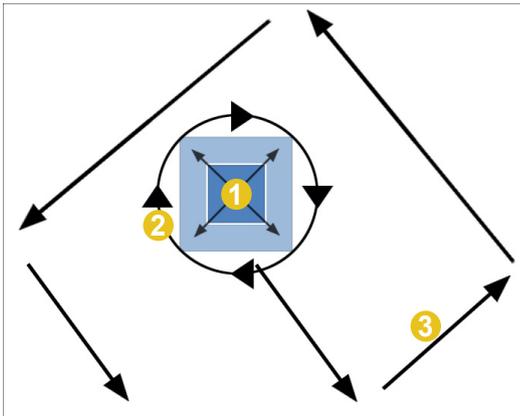
18



Prüfen Sie, ob die Methode „MovingBall“ rechts vom Ereignis AM_EVT_TIMER_Timer angezeigt wird.

19

Klicken Sie auf die Vorschau-Schaltfläche (), um die einzelnen Ereignisse zu überprüfen.



Sie werden feststellen, dass das Element seine Größe ändert, sich dreht und bewegt.

- 1 Das Element ändert seine Größe.
- 2 Das Element dreht sich im Uhrzeigersinn.
- 3 Das Element bewegt sich zum Fensterende.

(Beispiel 2) Erstellen eines Fotoalbums vom Schaltflächentyp

Wenn das Inhaltselement startet, werden sechs Fotos in Form von Schaltflächen im unteren Teil des Bildschirms angezeigt. Klicken Sie auf eine Schaltfläche, um das Foto auf der Schaltfläche als Hintergrundbild des gesamten Inhaltselements anzuzeigen.

Sie können die Anzeige eines Fotos relativ einfach implementieren, indem Sie die Funktion im Skripteditor im Ereignis AM_EVT_CLICK verwenden.

1 Registrieren Sie zwei Bild-Elemente im Fenster der Stufe. Diese werden als Fotoalben verwendet. (In diesem Beispiel besteht es aus sechs Bildern.) Registrieren Sie für jedes Element zwei Bilder, weil eines als Hintergrundbild und das andere als Schaltfläche verwendet wird.

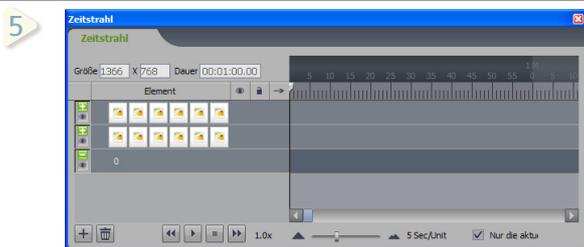
2 Legen Sie beim Anordnen der Bilder das als Hintergrundbild anzuzeigende Bild auf An Bildschirm anpassen fest. Ändern Sie außerdem die Größe des Bildelements, das als Schaltfläche dient, auf die erforderliche Größe.

3 Legen Sie die Reihenfolge der wiederzugebenden Hintergrundbilder und Schaltflächenbilder fest. Zeigen Sie die Hintergrundbilder 1-6 zuerst und anschließend die Schaltflächenbilder an. Die Reihenfolge der Bilder kann geändert werden, indem Sie die Reihenfolge der Zeitleisten im Fenster Zeitstrahl ändern. Je höher die Leiste im Zeitstrahl ist, desto später wird das Bild angezeigt.



Legen Sie den Namen für jedes Bild fest. Legen Sie beispielsweise die Namen der Hintergrundbilder 1 bis 6 auf poster_01 bis poster_06 und die der Schaltflächenbilder auf poster_01_1 bis poster_06_1 fest.)

In der Abbildung links ist die Positionierung der Bilder abgeschlossen. Andere als die gerade im Bild angezeigten Hintergrundbilder überlappen sich gegenseitig entsprechend ihrer Reihenfolge.

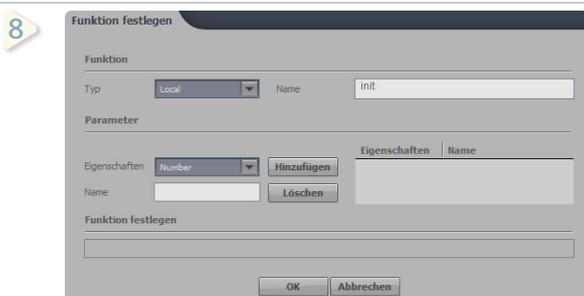


In diesem Beispiel werden 12 Elemente verwendet. Es gibt viele ähnliche oder doppelte Elemente, und Sie können die Elemente mithilfe der Funktion Ebene des Fensters Zeitstrahl verwalten.

Trennen Sie die Elemente in zwei Schichten, wobei eine Schicht Hintergrundbilder und eine Schicht Schaltflächenbilder enthält.

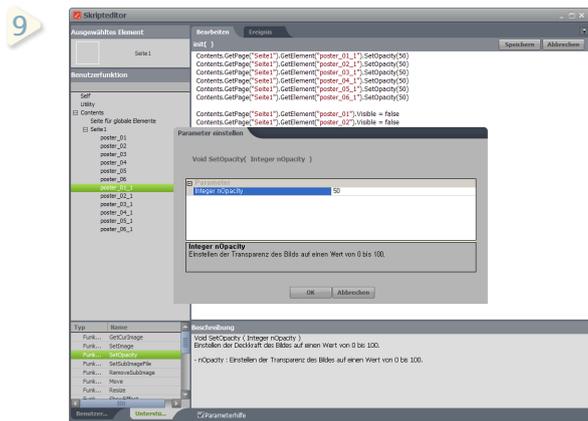
6 In diesem Beispiel schreiben wir sieben Methoden. Wir müssen die Funktion für das Ereignis schreiben, das eintritt, wenn auf das Bild-Element einer Schaltfläche geklickt wird, sowie die Funktion, um die Standard-Deckung jedes Elements festzulegen, wenn der Inhalt startet.

7 Schreiben Sie die Funktion, um die Standard-Deckung jedes Elements beim Starten des Inhaltselements festzulegen. Wählen Sie das Fenster der Stufe aus, klicken Sie im Fenster Eigenschaften auf die Schaltfläche , und klicken Sie im Fenster Ereignis auf <Bearbeiten>, oder klicken Sie auf die Schaltfläche  der Symbolleiste, um den Skripteditor zu öffnen.



Klicken Sie auf die Schaltfläche  unten links, um das Fenster <Funktion festlegen> zum Hinzufügen einer Benutzerfunktion zu öffnen. Geben Sie den Funktionsnamen ein (z. B. *Init*). Sie müssen keinen Parameter festlegen.

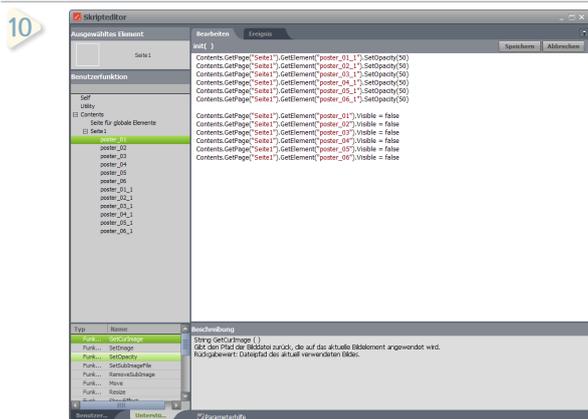
Klicken Sie auf OK, wenn die Funktion erstellt ist.



Klicken Sie unten links auf Unterstützte Funktionen, und wählen Sie poster_01_1 von Page1 unter Contents aus dem Verzeichnisbaum auf der linken Seite des Fensters aus. Unten wird eine Liste verfügbarer Funktionen angezeigt. Wenn Sie aus der Funktionsliste SetOpacity auswählen, wird die Parameterhilfe angezeigt. Legen Sie im Fenster Parameterhilfe den Wert auf 50 fest.

Legen Sie die Deckung für poster_02_1, poster_03_1, poster_04_1, poster_05_1 und poster_06_1 mithilfe der Funktion SetOpacity auf die gleiche Art und Weise fest.

Jedes Schaltflächenbild hat nun beim Starten des Inhaltselements die Deckung 50.



Nachdem Sie die Deckung aller Schaltflächenbilder auf „50“ festgelegt haben, setzen Sie die Eigenschaft Visible jedes Hintergrundbildelements auf false.

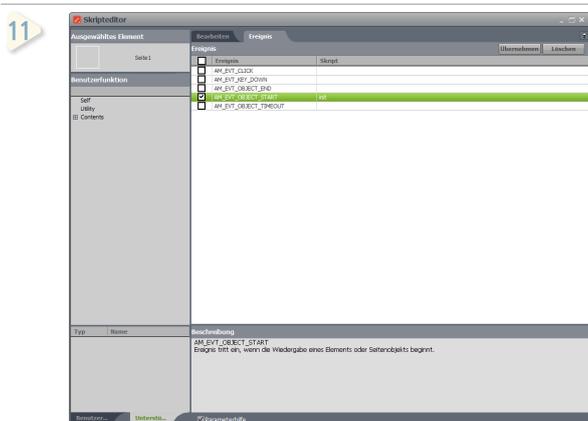
Klicken Sie unten links auf Unterstützte Funktionen, und wählen Sie poster_01_1 von page1 unter Contents aus dem Verzeichnisbaum auf der linken Seite des Fensters aus, und wählen Sie aus der Liste der Funktionen im unteren Teil Visible aus.

`Contents.GetPage("Page1").GetElement("poster_01").Visible =`

wird hinzugefügt. Ändern Sie diese Anweisung wie folgt:

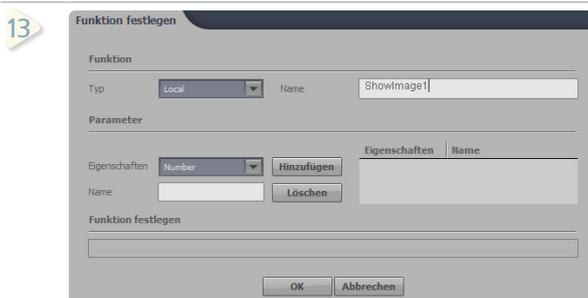
`Contents.GetPage("Page1").GetElement("poster_01").Visible = false`

Ändern Sie die Eigenschaft Visible für poster_02, poster_03, poster_04, poster_05 und poster_06 auf die gleiche Art und Weise in false. Die Hintergrundbilder werden ausgeblendet, sobald das Inhaltselement startet.



Klicken Sie nach dem Erstellen der Funktion auf die Schaltfläche Speichern, und wählen Sie die Registerkarte Ereignis oben aus. Wählen Sie AM_EVT_OBJECT_START aus, und klicken Sie auf die Schaltfläche Übernehmen, um die erstellte Funktion auf das Ereignis anzuwenden.

12 Nun schreiben wir für jedes Schaltflächenbild die Funktion, die steuert, wie sich das Bild bewegt, und die Funktion, die steuert, wie das Hintergrundbild angezeigt wird, wenn darauf geklickt wird. Wählen Sie das erste Schaltflächenbildelement aus, klicken Sie im Fenster Eigenschaften auf die Schaltfläche , um das Fenster Ereignis zu öffnen, und klicken Sie auf <Bearbeiten>, oder klicken Sie auf die Schaltfläche  der Symbolleiste, um den Skripteditor zu öffnen.



Klicken Sie auf die Schaltfläche  unten links, um das Fenster Funktion festlegen zum Hinzufügen einer Benutzerfunktion zu öffnen. Geben Sie den Funktionsnamen ein (z. B. *ShowImage1*). Sie müssen keinen Parameter festlegen.

Klicken Sie auf OK, wenn die Funktion erstellt ist.

14 Geben Sie die Funktion im Feld Bearbeiten ein. Schreiben Sie die Funktion für das Hintergrundbild, das angezeigt wird, wenn auf das erste Schaltflächenbildelement geklickt wird. (Im Beispiel heißt die erste Schaltfläche „poster_01_1“, und das entsprechende Hintergrundbild heißt „poster_01“.)

```
Contents.GetPage("Page1").GetElement("poster_01_1").SetOpacity(100)
Contents.GetPage("Page1").GetElement("poster_02_1").SetOpacity(50)
Contents.GetPage("Page1").GetElement("poster_03_1").SetOpacity(50)
Contents.GetPage("Page1").GetElement("poster_04_1").SetOpacity(50)
Contents.GetPage("Page1").GetElement("poster_05_1").SetOpacity(50)
Contents.GetPage("Page1").GetElement("poster_06_1").SetOpacity(50)
```

Legen Sie für die fünf Schaltflächenbilder mit Ausnahme des ersten eine Deckung von „50“ fest, wenn auf das erste Schaltflächenbild geklickt wird.

```
Contents.GetPage("Page1").GetElement("poster_01").SetOpacity(100)
```

Das erste Schaltflächenbild hat eine Deckung von 100 %. Je größer die Deckung (0 bis 100) ist, desto näher befindet sich das Bild am Originalbild.

```
Contents.GetPage("Page1").GetElement("poster_01").Visible = true
Contents.GetPage("Page1").GetElement("poster_02").Visible = false
Contents.GetPage("Page1").GetElement("poster_03").Visible = false
Contents.GetPage("Page1").GetElement("poster_04").Visible = false
Contents.GetPage("Page1").GetElement("poster_05").Visible = false
Contents.GetPage("Page1").GetElement("poster_06").Visible = false
```

Verbergen Sie die fünf Hintergrundbilder mit Ausnahme des ersten, wenn auf das erste Schaltflächenbild geklickt wird.

Klicken Sie nach dem Erstellen der Funktion auf die Schaltfläche Speichern, und wählen Sie die Registerkarte Ereignis oben aus. Wählen Sie AM_EVT_CLICK aus, und klicken Sie auf die Schaltfläche Übernehmen, um die erstellte Funktion auf das Ereignis anzuwenden.

15 Schreiben Sie die Funktion für das Hintergrundbild, das angezeigt wird, wenn auf das zweite Bild-Element geklickt wird. (Im Beispiel heißt die zweite Schaltfläche „poster_02_1“, und das entsprechende Hintergrundbild heißt „poster_02“.)

```
Contents.GetPage("Page1").GetElement("poster_01_1").SetOpacity(50)
Contents.GetPage("Page1").GetElement("poster_02_1").SetOpacity(100)
Contents.GetPage("Page1").GetElement("poster_03_1").SetOpacity(50)
Contents.GetPage("Page1").GetElement("poster_04_1").SetOpacity(50)
Contents.GetPage("Page1").GetElement("poster_05_1").SetOpacity(50)
Contents.GetPage("Page1").GetElement("poster_06_1").SetOpacity(50)
```

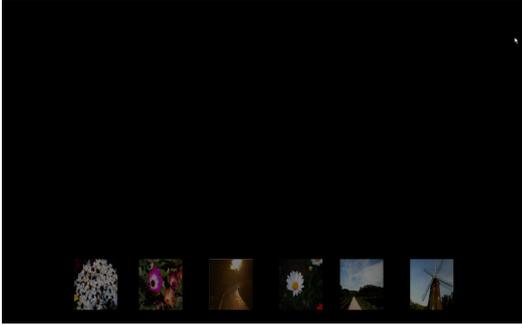
```
Contents.GetPage("Page1").GetElement("poster_01").Visible = false
Contents.GetPage("Page1").GetElement("poster_02").Visible = true
Contents.GetPage("Page1").GetElement("poster_03").Visible = false
Contents.GetPage("Page1").GetElement("poster_04").Visible = false
Contents.GetPage("Page1").GetElement("poster_05").Visible = false
Contents.GetPage("Page1").GetElement("poster_06").Visible = false
```

Verbergen Sie die fünf Hintergrundbilder mit Ausnahme des zweiten, wenn auf das zweite Schaltflächenbild geklickt wird.

Klicken Sie nach dem Erstellen der Funktion auf die Schaltfläche Speichern, und wählen Sie die Registerkarte Ereignis oben aus. Wählen Sie AM_EVT_CLICK aus, und klicken Sie auf die Schaltfläche Übernehmen, um die erstellte Funktion auf das Ereignis anzuwenden.

16 Erstellen Sie die Funktionen für jedes der Schaltflächenbilder poster_03_1, poster_04_1, poster_05_1 und poster_06_1 sowie für die Hintergrundbilder poster_03, poster_04, poster_05 und poster_06 entsprechend den Schritten 14 und 15.

17 Nachdem Sie bestätigt haben, dass die Funktionen angewendet wurden, klicken Sie auf die Vorschau-Schaltfläche (), um die Ereignisse zu überprüfen.



Der Inhaltsbildschirm wird gestartet.



Es wird auf das erste Schaltflächenbild geklickt.



Es wird auf das dritte Schaltflächenbild geklickt.



Es wird auf das fünfte Schaltflächenbild geklickt.

(Beispiel 3) Erstellen von Wetterdaten

Das Wetter von heute wird auf der ersten Seite angezeigt, wenn das Inhaltselement startet.

Die Wetterdaten umfassen Datum, Wochentag, Wetter, Temperatur usw. von heute. Wenn die Höchsttemperatur für heute höher als 15 °C ist, wird HOT angezeigt. Wenn die Höchsttemperatur weniger als 15 °C beträgt, wird COLD angezeigt.

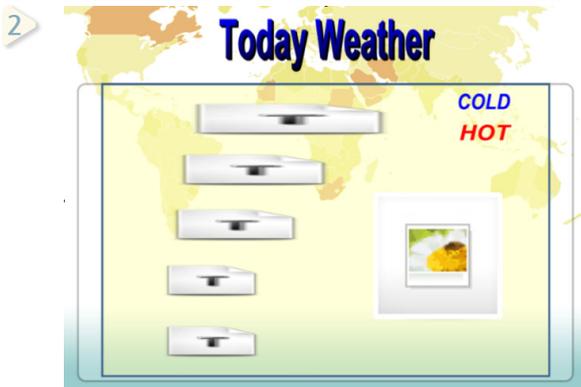
Wenn eine bestimmte Bedingung erfüllt ist, ändert sich außerdem der Hintergrund je nach dieser Bedingung. Wenn zum Beispiel das Wetter für heute Sunny ist, wird ein sonniger Hintergrund angezeigt. Bei Snow wird ein Hintergrund mit Schnee angezeigt. Die zweite Seite zeigt eine Wettervorhersage für drei Tage an, inklusive des heutigen Tages.

Dieses Beispiel implementiert die Änderungen am Hintergrundbildschirm mithilfe der Anweisung „if..then..else“, einer bedingten Anweisung von VBScript, und zeigt die Wetterdaten mithilfe der Skripte für ein Wetter-Element an.



In diesem Beispiel wird ein Wetter-Element verwendet. Um dieses Element verwenden zu können, müssen Sie den Ort mithilfe des Fensters Eigenschaften des Wetter-Elements festlegen. Außerdem müssen Sie beiden zu erstellenden Seiten ein Wetter-Element hinzufügen. Das Wetter-Element ist nur im Fenster Zeitstrahl zu finden, nicht jedoch im Fenster der Stufe.

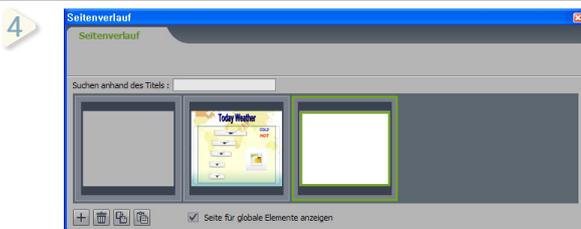
- 1 Zunächst entwerfen wir die Elemente jeder Seite. Auf der ersten Seite implementieren wir das Wetter für heute. Die folgenden Elemente werden dazu benötigt: ein Wetter-Element, WordArt-Elemente zur Anzeige des Titels usw., Text-Elemente zur Anzeige der Wetterdaten und Bild-Elemente zur graphischen Darstellung des Wetters.



Registrieren Sie die erforderlichen Elemente, und entwerfen Sie sie entsprechend. Platzieren Sie die als Hintergrund im Vollbildmodus zu verwendenden Bild-Elemente in der gewünschten Reihenfolge. Dieses Beispiel benötigt drei Hintergrund-Bild-Elemente, ein Standardhintergrund-Bild-Element, fünf Text-Elemente für die Wetterdaten, ein WordArt-Element für den Titel, zwei WordArt-Elemente zur Anzeige von COLD und HOT sowie ein Wetter-Element.

Das in der Abbildung gezeigte Hintergrundbild ist das Standardhintergrundbild. Die anderen Hintergrundbilder sind ausgeblendet, weil sie entsprechend ihrer Reihenfolge unter dem ersten platziert sind. Legen Sie den Seitentitel auf Today_we fest.

- 3 Legen Sie den Namen jedes Elements im Fenster Eigenschaften des Elements fest. Sie können beim Schreiben eines Skriptes ein Element durch Aufruf seines Namens in der Funktion wesentlich einfacher verwenden.
(Text der Wetterdaten: *Today1 bis Today5*, Bildelement: *Sun, Rain, Snow*, WordArt-Element: *HOT1, COLD1*, Standardhintergrundbildschirm: *base*)



Lassen Sie uns jetzt die zweite Seite entwerfen. Klicken Sie im Fenster Seitenverlauf auf die Schaltfläche <Neue Seite einfügen> (+), um eine neue Seite hinzuzufügen. Legen Sie den Seitennamen auf 3Days fest.



Bauen Sie die zweite Seite ähnlich wie die erste Seite auf.

Die folgenden Elemente sind erforderlich: Text-Elemente zur Anzeige aller Wetterdatenobjekte, Bildelemente zur grafischen Anzeige des Wetters, ein WordArt-Element zur Anzeige des Titels sowie ein Wetter-Element zum Abrufen der Wetterdaten. Legen Sie den Namen der Elemente ähnlich wie für die erste Seite fest.

(Beispiele:

Namen der Text-Elemente zur Anzeige der Wochentage:

DayOfWeek1, DayOfWeek2, DayOfWeek3

Namen der Bild-Elemente zur Anzeige der Wetterbilder:

Icon1, Icon2, Icon3

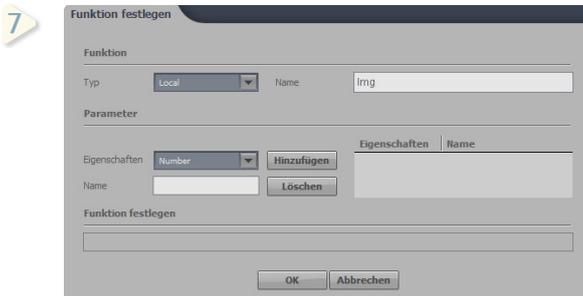
Namen der Text-Elemente zur Anzeige der Höchsttemperaturen:

TempHigh1, TempHigh2, TempHigh3

Namen der Text-Elemente zur Anzeige der Tiefsttemperaturen:

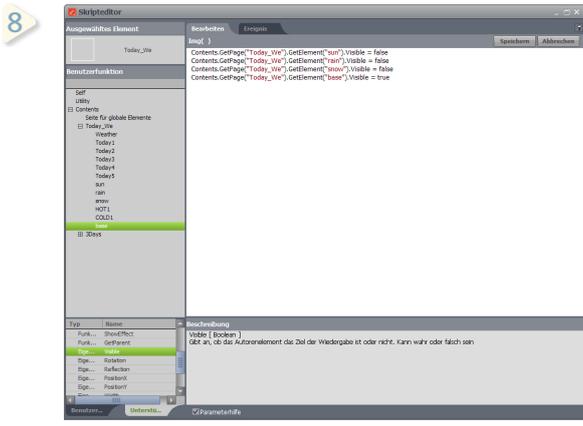
TempLow1, TempLow2, TempLow3)

6 Nun schreiben wir das Skript zur Anzeige der Wetterdaten und Ausführung der Ereignisse. Schreiben Sie zuerst das Skript für die Standardkonfiguration der Hintergrund-Bild-Elemente und WordArt-Elemente, die entsprechend der Zustände der ersten Seite angezeigt werden. Wählen Sie das Fenster der Stufe aus, klicken Sie im Fenster Eigenschaften auf die Schaltfläche , und klicken Sie im Fenster Ereignis auf <Bearbeiten>, oder klicken Sie auf die Schaltfläche  der Symbolleiste, um den Skripteditor zu öffnen.



Klicken Sie auf die Schaltfläche , um das Fenster Funktion festlegen zum Hinzufügen einer Benutzerfunktion zu öffnen. Geben Sie den Funktionsnamen ein (z. B. *Img*). Sie müssen keinen Parameter festlegen.

Klicken Sie auf OK, wenn die Funktion erstellt ist.



Schreiben Sie das Skript, das festlegt, ob das Hintergrundbildelement angezeigt oder ausgeblendet werden soll, wenn das Inhaltselement startet. Klicken Sie unten links auf <Unterstützte Funktionen>, und wählen Sie aus dem Verzeichnisbaum auf der linken Seite des Fensters unterhalb von Contents Sun von Today_we aus, um unterhalb eine Liste der verfügbaren Funktionen anzuzeigen. Wenn Sie Visible aus der Funktionsliste auswählen, wird

```
Contents.GetPage("Today_we").GetElement("sun").Visible =
```

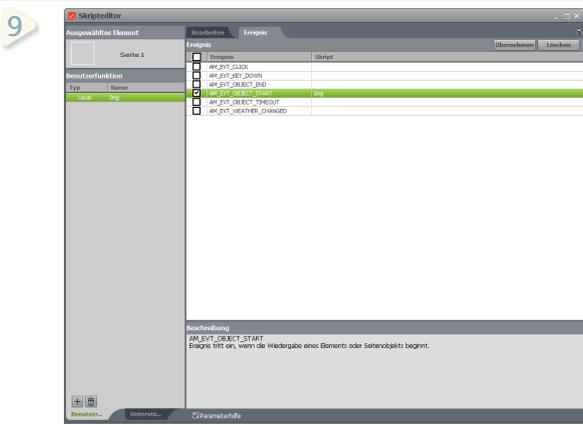
die oben gezeigte Anweisung hinzugefügt. Ändern Sie diese Anweisung wie folgt:

```
Contents.GetPage("Today_we").GetElement("sun").Visible = false
```

Ändern Sie die anderen Hintergrundbildelemente auf die gleiche Weise.

```
Contents.GetPage("Today_we").GetElement("rain").Visible = false
Contents.GetPage("Today_we").GetElement("snow").Visible = false
Contents.GetPage("Today_we").GetElement("base").Visible = true
```

Legen Sie mit Ausnahme des Standardhintergrund-Bild-Elements die Eigenschaft Visible jedes Hintergrund-Bild-Elements auf false fest. Das Standardhintergrundbildelement muss auf true festgelegt sein. Nun sind die anderen Hintergrundbilder mit Ausnahme des Standardhintergrundbilds ausgeblendet, wenn das Inhaltselement startet.



Klicken Sie nach dem Erstellen der Funktion auf die Schaltfläche Speichern, und wählen Sie die Registerkarte Ereignis oben aus. Wählen Sie AM_EVT_OBJECT_START aus, und klicken Sie auf die Schaltfläche Übernehmen, um die erstellte Funktion auf das Ereignis anzuwenden.

10 Als Nächstes schreiben wir die Funktion zur Anzeige der Wetterdaten von heute. Wählen Sie das Fenster der Stufe aus, klicken Sie im Fenster Eigenschaften auf die Schaltfläche , und klicken Sie im Fenster Ereignis auf <Bearbeiten>, oder klicken Sie auf die Schaltfläche  der Symbolleiste, um den Skripteditor zu öffnen.

11

Klicken Sie auf die Schaltfläche , um das Fenster Funktion festlegen zum Hinzufügen einer Benutzerfunktion zu öffnen. Geben Sie den Funktionsnamen ein (z. B. *Today_inf*). Sie müssen keinen Parameter festlegen.

Klicken Sie auf OK, wenn die Funktion erstellt ist.

12

Geben Sie die Funktion im Feld Bearbeiten ein. Zunächst schreiben wir das Skript zur Kontrolle der Text- und Bild-Elemente, die zur Anzeige der einzelnen Wetterdatenobjekte verwendet werden.

```
a = "Date : " + Contents.GetPage("Today_we").GetElement("Weather_1").GetDate(0)
Contents.GetPage("Today_we").GetElement("Today5").SetText(a)
```

Dies ist das Skript zur Anzeige des heutigen Datums. Geben Sie das heutige Datum in der Variablen *a* zurück, indem Sie die Funktion „GetDate“ aufrufen. Zeigen Sie dann den Wert von *a* an, indem Sie die Funktion „SetText“ des Text-Elements *Today5* aufrufen. 0 bezeichnet heute, 1 morgen und 2 übermorgen. Deshalb müssen Sie den Parameter von „GetDate“ für die Seite, die das Wetter von heute anzeigen soll, auf 0 festlegen. Der Name des Wetter-Elements lautet *Weather_1*.

```
b = "Day : " + Contents.GetPage("Today_we").GetElement("Weather_1").GetDayofWeek(0)
Contents.GetPage("Today_we").GetElement("Today4").SetText(b)
```

Dies ist das Skript zur Anzeige des heutigen Wochentags. Geben Sie den heutigen Wochentag in der Variablen *b* zurück, indem Sie die Funktion „GetDayofWeek“ aufrufen. Zeigen Sie dann den Wert von *b* an, indem Sie die Funktion „SetText“ des Text-Elements *Today4* aufrufen.

```
c = "Inf : " + Contents.GetPage("Today_we").GetElement("Weather_1").GetTextWeather(0)
Contents.GetPage("Today_we").GetElement("Today3").SetText(c)
```

Dies ist das Skript zur Anzeige der Wetterdaten für heute. Geben Sie die Wetterdaten für heute in der Variablen *c* zurück, indem Sie die Funktion „GetTextWeather“ aufrufen. Zeigen Sie dann den Wert von *c* an, indem Sie die Funktion „SetText“ des Text-Elements *Today3* aufrufen.

```
d = "High : " + Contents.GetPage("Today_we").GetElement("Weather_1").GetHigh(0)
Contents.GetPage("Today_we").GetElement("Today2").SetText(d)
```

Dies ist das Skript zur Anzeige der Höchsttemperatur für heute. Geben Sie die Höchsttemperatur für heute in der Variablen *d* zurück, indem Sie die Funktion „GetHigh“ aufrufen. Zeigen Sie dann den Wert von *d* an, indem Sie die Funktion „SetText“ des Text-Elements *Today2* aufrufen.

```
e = "Low : " + Contents.GetPage("Today_we").GetElement("Weather_1").GetLow(0)
Contents.GetPage("Today_we").GetElement("Today1").SetText(e)
```

Dies ist das Skript zur Anzeige der Tiefsttemperatur für heute. Geben Sie die Tiefsttemperatur für heute in der Variablen *e* zurück, indem Sie die Funktion „GetLow“ aufrufen. Zeigen Sie dann den Wert von *e* an, indem Sie die Funktion „SetText“ des Text-Elements *Today1* aufrufen.

```
f = Contents.GetPage("Today_we").GetElement("Weather_1").GetImagePath(0)
Contents.GetPage("Today_we").GetElement("Today_img").SetImage(f)
```

Dies ist das Skript zur Anzeige des Weltbilds für heute. Geben Sie den Speicherort der Wetterbilddatei in der Variablen *f* zurück, indem Sie die Funktion „GetImagePath“ aufrufen. Zeigen Sie dann den Wert von *f* an, indem Sie die Funktion „SetImage“ des Bild-Elements *Today_img* aufrufen.

13

Nun schreiben wir das Skript zur Anzeige eines Hintergrundbilds, das sich je nach Wetterbedingung ändert.

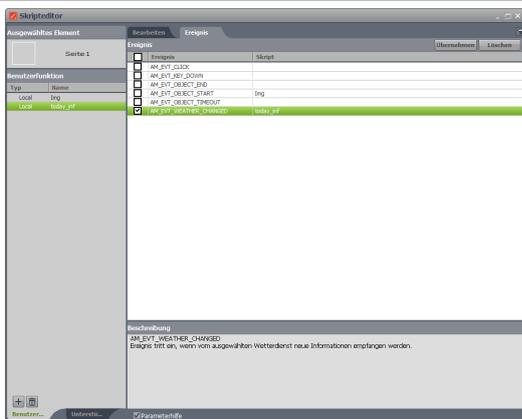
```
if c = "Inf : Sunny" then
    Contents.GetPage("Today_we").GetElement("base").Visible = false
    Contents.GetPage("Today_we").GetElement("sun").Visible = true
elseif c = "Inf : Snow" then
    Contents.GetPage("Today_we").GetElement("base").Visible = false
    Contents.GetPage("Today_we").GetElement("snow").Visible = true
elseif c = "Inf : Rain" then
    Contents.GetPage("Today_we").GetElement("base").Visible = false
    Contents.GetPage("Today_we").GetElement("rain").Visible = true
end if
```

Mithilfe der bedingten Anweisung „If...then...else“ können Sie ein Skript schreiben, welches das Hintergrundbild je nach Wetterbedingungen ändert. Sie können bei Bedarf weitere Wetterbedingungen hinzufügen. Die Wetterbedingungen können beliebige Zahlen oder Texte sein, die sich auf dem Bildschirm anzeigen lassen, wie Wettertext, Speicherort der Wetterbilddatei, Temperatur, Wochentag oder Datum. In diesem Beispiel haben wir die verschiedenen Hintergrundbilder in Abhängigkeit von drei Bedingungen implementiert. Im Skript oben enthält die Variable *c* das Wetter als Textwert. Je nach Wert der Variablen *c* wird daher ein anderer Block der bedingten Anweisung ausgeführt. Gemäß der Bedingung wird das Bild namens *base* ausgeblendet, und das der Bedingung entsprechende Wetterbild wird angezeigt.

```
g = Contents.GetPage("Today_we").GetElement("Weather_1").GetHigh(0)
if g > "15" then
    Contents.GetPage("Today_we").GetElement("HOT1").Visible = true
elseif g < "15" then
    Contents.GetPage("Today_we").GetElement("COLD1").Visible = true
end if
```

Mithilfe der bedingten Anweisung „If...then...else“ können Sie das Skript so schreiben, dass je nach Bedingung COLD oder HOT angezeigt wird. In dem Skript oben wird die Variable *g* als Bedingungelement verwendet. Wenn *g* größer als 15 ist, wird HOT angezeigt. Wenn *g* kleiner als 15 ist, wird COLD angezeigt.

14



Klicken Sie nach dem Erstellen der Funktion auf die Schaltfläche Speichern, und wählen Sie die Registerkarte Ereignis oben aus. Wählen Sie AM_EVT_WEATHER_CHANGED aus, und klicken Sie auf die Schaltfläche Übernehmen, um die erstellte Funktion auf das Ereignis anzuwenden.

15

Nun schreiben wir für die zweite Seite das Skript zur Anzeige der Wettervorhersage für drei Tage. Bei der ersten Seite implementierten wir das Skript, indem wir eine Funktion zur Anzeige der Wetterdaten geschrieben haben. Auf der zweiten Seite implementieren wir das Skript hingegen durch Schreiben einer Funktion für jedes Element. Der Name des Wetter-Elements lautet *RSS_Weather*.

Für die zweite Seite werden insgesamt 12 Funktionen erstellt. Jeden Tag werden vier Informationsfelder angezeigt. Für drei Tage werden also insgesamt 12 Informationsfelder angezeigt. Die erste Methode schreiben wir zur Ausgabe des Wochentags.

Der Name der Funktion lautet *SetDayOfWeek1*.

```
str = Contents.GetPage("3Days").GetElement("RSS_Weather").GetDayOfWeek(0)
Contents.GetPage("3Days").GetElement("DayOfWeek1").SetText(str)
```

Die Funktion von oben gibt den Wochentag von heute in der Variablen *Str* zurück. Dann übergibt die Funktion den in der Variablen *Str* zurückgegebenen Wert an das Text-Element *DayOfWeek1*. Für den ersten Tag ist der Parameterwert der Funktion 0.

Der Name der Funktion lautet *SetDayOfWeek2*.

```
str = Contents.GetPage("3Days").GetElement("RSS_Weather").GetDayOfWeek(1)
Contents.GetPage("3Days").GetElement("DayOfWeek2").SetText(str)
```

Die Funktion von oben gibt den Wochentag des zweiten Tages in der Variablen *Str* zurück. Dann übergibt die Funktion den in der Variablen *Str* zurückgegebenen Wert an das Text-Element *DayOfWeek2*. Für den zweiten Tag ist der Parameterwert der Funktion 1.

Der Name der Funktion lautet *SetDayOfWeek3*.

```
str = Contents.GetPage("3Days").GetElement("RSS_Weather").GetDayOfWeek(2)
Contents.GetPage("3Days").GetElement("DayOfWeek3").SetText(str)
```

Die Funktion von oben gibt den Wochentag des dritten Tages in der Variablen *Str* zurück. Dann übergibt die Funktion den in der Variablen *Str* zurückgegebenen Wert an das Text-Element *DayOfWeek3*. Für den dritten Tag ist der Parameterwert der Funktion 2.

Verbergen Sie die fünf Hintergrundbilder mit Ausnahme des zweiten, wenn auf das zweite Schaltflächenbild geklickt wird.

Klicken Sie nach dem Erstellen der Funktion auf die Schaltfläche Speichern, und wählen Sie die Registerkarte Ereignis oben aus. Wählen Sie *AM_EVT_CLICK* aus, und klicken Sie auf die Schaltfläche Übernehmen, um die erstellte Funktion auf das Ereignis anzuwenden.

16

Nun schreiben wir die Funktion für das Wetterbild.

Der Name der Funktion lautet *SetIcon1*.

```
path = Contents.GetPage("3Days").GetElement("RSS_Weather").GetImagePath(0)
Contents.GetPage("3Days").GetElement("Icon1").SetImage(path)
```

Der Speicherort der Wetterbilddatei des ersten Tages wird in der Variablen *Path* zurückgegeben. Danach übergibt die Funktion den in der Variablen *Path* zurückgegebenen Wert an das Bild-Element *Icon1*. Für den ersten Tag ist der Parameterwert der Funktion 0.

Der Name der Funktion lautet *SetIcon2*.

```
path = Contents.GetPage("3Days").GetElement("RSS_Weather").GetImagePath(1)
Contents.GetPage("3Days").GetElement("Icon2").SetImage(path)
```

Der Speicherort der Wetterbilddatei des zweiten Tages wird in der Variablen *Path* zurückgegeben. Danach übergibt die Funktion den in der Variablen *Path* zurückgegebenen Wert an das Bild-Element *Icon2*. Für den zweiten Tag ist der Parameterwert der Funktion 1.

Der Name der Funktion lautet *SetIcon3*.

```
path = Contents.GetPage("3Days").GetElement("RSS_Weather").GetImagePath(2)
Contents.GetPage("3Days").GetElement("Icon3").SetImage(path)
```

Der Speicherort der Wetterbilddatei des dritten Tages wird in der Variablen *Path* zurückgegeben. Danach übergibt die Funktion den in der Variablen *Path* zurückgegebenen Wert an das Bild-Element *Icon3*. Für den dritten Tag ist der Parameterwert der Funktion 2.

17

Nun schreiben wir die Funktionen zur Anzeige der Höchst- und Tiefsttemperaturen. Der Name der Funktion lautet *SetTempHigh1*.

```
str = "High : " + Contents.GetPage("3Days").GetElement("RSS_Weather").GetHigh(0)
Contents.GetPage("3Days").GetElement("TempHigh1").SetText(str)
```

Die Funktion von oben gibt die Höchsttemperatur des ersten Tages in der Variablen *Str* zurück. Dann übergibt die Funktion den in der Variablen *Str* zurückgegebenen Wert an das Text-Element *TempHigh1*. Für den ersten Tag ist der Parameterwert der Funktion 0. Der Name der Funktion lautet *SetTempHigh2*.

```
str = "High : " + Contents.GetPage("3Days").GetElement("RSS_Weather").GetHigh(1)
Contents.GetPage("3Days").GetElement("TempHigh2").SetText(str)
```

Die Funktion von oben gibt die Höchsttemperatur des zweiten Tages in der Variablen *Str* zurück. Dann übergibt die Funktion den in der Variablen *Str* zurückgegebenen Wert an das Text-Element *TempHigh2*. Für den zweiten Tag ist der Parameterwert der Funktion 1. Der Name der Funktion lautet *SetTempHigh3*.

```
str = "High : " + Contents.GetPage("3Days").GetElement("RSS_Weather").GetHigh(2)
Contents.GetPage("3Days").GetElement("TempHigh3").SetText(str)
```

Die Funktion von oben gibt die Höchsttemperatur des dritten Tages in der Variablen *Str* zurück. Dann übergibt die Funktion den in der Variablen *Str* zurückgegebenen Wert an das Text-Element *TempHigh3*. Für den dritten Tag ist der Parameterwert der Funktion 2. Der Name der Funktion lautet *SetTempLow1*.

```
str = "Low : " + Contents.GetPage("3Days").GetElement("RSS_Weather").GetLow(0)
Contents.GetPage("3Days").GetElement("TempLow1").SetText(str)
```

Die Funktion von oben gibt die Tiefsttemperatur des ersten Tages in der Variablen *Str* zurück. Dann übergibt die Funktion den in der Variablen *Str* zurückgegebenen Wert an das Text-Element *TempLow1*. Für den ersten Tag ist der Parameterwert der Funktion 0. Der Name der Funktion lautet *SetTempLow2*.

```
str = "Low : " + Contents.GetPage("3Days").GetElement("RSS_Weather").GetLow(1)
Contents.GetPage("3Days").GetElement("TempLow2").SetText(str)
```

Die Funktion von oben gibt die Tiefsttemperatur des zweiten Tages in der Variablen *Str* zurück. Dann übergibt die Funktion den in der Variablen *Str* zurückgegebenen Wert an das Text-Element *TempLow2*. Für den zweiten Tag ist der Parameterwert der Funktion 1. Der Name der Funktion lautet *SetTempLow3*.

```
str = "Low : " + Contents.GetPage("3Days").GetElement("RSS_Weather").GetLow(2)
Contents.GetPage("3Days").GetElement("TempLow3").SetText(str)
```

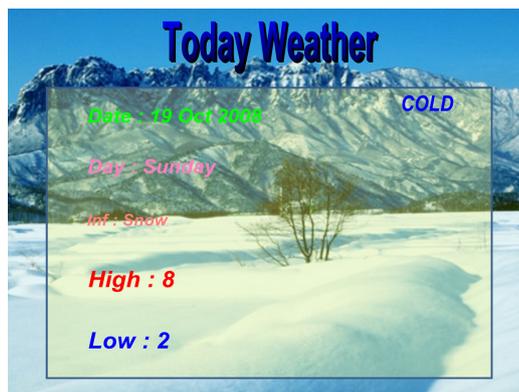
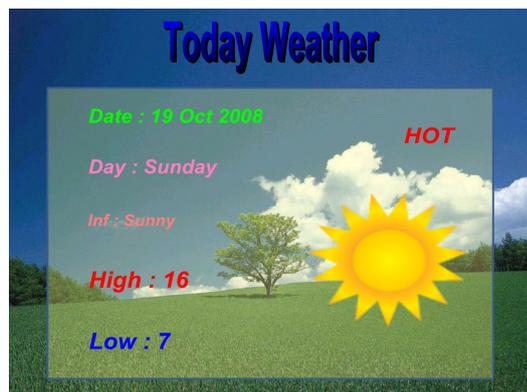
Die Funktion von oben gibt die Tiefsttemperatur des dritten Tages in der Variablen *Str* zurück. Dann übergibt die Funktion den in der Variablen *Str* zurückgegebenen Wert an das Text-Element *TempLow3*. Für den dritten Tag ist der Parameterwert der Funktion 2.

18

Klicken Sie nach dem Erstellen der Funktion auf die Schaltfläche Speichern, und wählen Sie die Registerkarte Ereignis oben aus. Wählen Sie *AM_EVT_OBJECT_START* aus, und klicken Sie auf die Schaltfläche Übernehmen, um die erstellte Funktion auf das Ereignis anzuwenden.

Nachdem Sie bestätigt haben, dass die Funktionen angewendet wurden, klicken Sie auf die Vorschau-Schaltfläche (), um die Ereignisse zu überprüfen.

Der Inhalt wird gestartet. Die erste Seite wird wie folgt angezeigt:

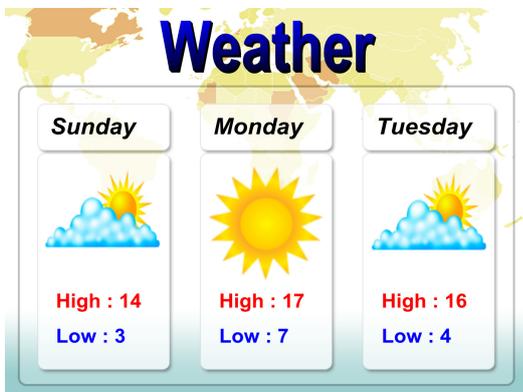


Die Wetterdaten für heute werden mit einem sonnigen Himmel als Hintergrund angezeigt, wenn die Wetter-Info Sunny lautet.

Die Wetterdaten für heute werden mit Schnee als Hintergrund angezeigt, wenn die Wetter-Info Snow lautet.



Die Wetterdaten für heute werden mit einem regnerischen Hintergrund angezeigt, wenn die Wetter-Info Rainy lautet.



Die zweite Seite wird wie oben angezeigt.
Es werden die Wetterdaten für drei Tage einschließlich heute angezeigt.

(Beispiel 4) Erstellen eines Kalenders

Wenn das Inhaltselement startet, werden die Zahlen 1 bis 12 für die Monate des Jahres angezeigt. Wenn Sie auf eine Zahl klicken, gelangen Sie zum Kalender des ausgewählten Monats. Der Kalender besteht insgesamt aus 13 Seiten. Sie können beliebig zwischen den Seiten navigieren. Der Schwerpunkt dieses Beispiels liegt auf der Implementierung der Seitennavigation mithilfe von Skripten.

1



Zunächst entwerfen wir die Indexseite. Wenn Sie auf der Indexseite auf eine Zahl klicken, gelangen Sie zum Kalender des ausgewählten Monats. Notwendige Elemente sind die Bildelemente für das Design und die Zahlenelemente zum Navigieren zu einem Monat, indem darauf geklickt wird.

Entwerfen Sie die Seite nach Belieben.

2



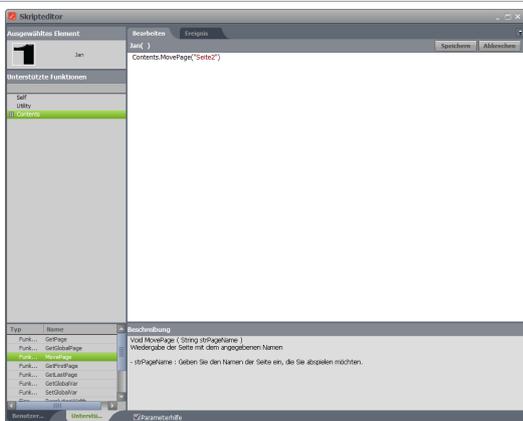
Klicken Sie im Fenster Seitenverlauf auf Neue Seite einfügen (+), um für jeden Monat eine neue Seite einzufügen. Wiederholen Sie dies, bis 12 Seiten hinzugefügt sind.

3



Entwerfen Sie für alle 12 Seiten den Kalender jedes Monats von Januar bis Dezember sowie die Schaltflächen zum Navigieren auf den Seiten. Legen Sie den Namen der Schaltfläche First Page (erste Seite) auf First, Previous Page (vorherige Seite) auf Previous, Next Page (nächste Seite) auf Next und Last Page (letzte Seite) auf Last fest.

4



Lassen Sie uns nun die Ereignisskripte definieren.

Zuerst schreiben wir ein Skript für jede Zahl der Indexseite.

Die Namen der Zahlenelemente jedes Monats auf der Indexseite sind wie folgt festgelegt: Jan für January, Feb für February, Mar für March usw. In ähnlicher Weise werden die Namen der Funktionen auf Jan~Dec festgelegt.

```
Contents.MovePage("Page2")
Contents.MovePage("Page3")
Contents.MovePage("Page4")
```

...

Auf der Indexseite müssen Sie nur die Seitennavigation implementieren. Dies erfolgt ganz einfach mithilfe der Methode MovePage.

Bis Dezember müssen Sie nur den Seitennamen ändern, der als Parameterwert übergeben wird.

5

Klicken Sie nach dem Erstellen der Funktion auf die Schaltfläche Speichern, und wählen Sie die Registerkarte Ereignis oben aus. Wählen Sie AM_EVT_CLICK aus, und klicken Sie auf die Schaltfläche Übernehmen, um die erstellte Funktion auf das Ereignis anzuwenden.

6



Nun haben wir den Entwurf der Indexseite abgeschlossen. Wir schreiben nun das Skript für jede Seite eines Monats des Jahres.

Für andere Seiten als die Indexseite müssen Sie nur das Skript für die Schaltflächen zur Seitennavigation schreiben.

- 7 Erstellen Sie zunächst die Schaltfläche First Page. Wählen Sie die Schaltfläche First Page aus, erstellen Sie die Funktion First im Skripteditor, und geben Sie das Skript in das Feld Bearbeiten ein.

```
Contents.MovePage(Contents.GetFirstPage().Name)
```

In diesem Skript verwenden wir den Namen der Funktion GetFirstPage als Parameterwert für die Funktion MovePage. Die Eigenschaft Name der Funktion GetLastPage ruft den Namen des Objekts Last Page (Letzte Seite) ab.

- 8 Klicken Sie nach dem Erstellen der Funktion auf die Schaltfläche Speichern, und wählen Sie die Registerkarte Ereignis oben aus. Wählen Sie AM_EVT_CLICK aus, und klicken Sie auf die Schaltfläche Übernehmen, um die erstellte Funktion auf das Ereignis anzuwenden.

- 9 Erstellen Sie nun die Schaltfläche Previous Page. Wählen Sie die Schaltfläche Previous Page aus, erstellen Sie die Funktion Previous im Skripteditor, und geben Sie das Skript in das Feld Bearbeiten ein.

```
Contents.MovePage(Self.GetParent().GetPreviousPage().Name)
```

In diesem Skript verwenden wir den Namen der Funktion GetPreviousPage als Parameterwert für die Funktion MovePage. Allerdings ist die Funktion GetPreviousPage in der Liste der Unterfunktionen des Text-Elements, auf die das Skript angewendet werden soll, nicht vorhanden. Wir verwenden daher Self.GetParent(), um die Funktion GetPreviousPage aus der Liste der Unterfunktionen des Elements Page2, dem obersten Element des Text-Elements, aufzurufen. Fügen Sie die Eigenschaft Name genau wie bei der Schaltfläche First zum Parameterwert hinzu.

- 10 Klicken Sie nach dem Erstellen der Funktion auf die Schaltfläche Speichern, und wählen Sie die Registerkarte Ereignis oben aus. Wählen Sie AM_EVT_CLICK aus, und klicken Sie auf die Schaltfläche Übernehmen, um die erstellte Funktion auf das Ereignis anzuwenden.

- 11 Erstellen Sie jetzt die Schaltfläche Next Page. Wählen Sie die Schaltfläche Next Page aus, erstellen Sie die Funktion Next im Skripteditor, und geben Sie das Skript in das Feld Bearbeiten ein.

```
Contents.MovePage(Self.GetParent().GetNextPage().Name)
```

In diesem Skript verwenden wir den Namen der Funktion GetNextPage als Parameterwert für die Funktion MovePage. Allerdings ist die Funktion GetNextPage in der Liste der Unterfunktionen des Text-Elements, auf die das Skript angewendet werden soll, nicht vorhanden. Wir verwenden daher Self.GetParent(), um die Funktion GetNextPage aus der Liste der Unterfunktionen des Elements Page2, dem obersten Element des Text-Elements, aufzurufen. Wie bei der Schaltfläche oben verwenden wir wieder die Eigenschaft Name, um den Parameterwert zu bilden.

- 12 Klicken Sie nach dem Erstellen der Funktion auf die Schaltfläche Speichern, und wählen Sie die Registerkarte Ereignis oben aus. Wählen Sie AM_EVT_CLICK aus, und klicken Sie auf die Schaltfläche Übernehmen, um die erstellte Funktion auf das Ereignis anzuwenden.

- 13 Erstellen Sie jetzt die Schaltfläche Last Page. Wählen Sie die Schaltfläche Last Page aus, erstellen Sie die Funktion Last im Skripteditor, und geben Sie das Skript in das Feld Bearbeiten ein.

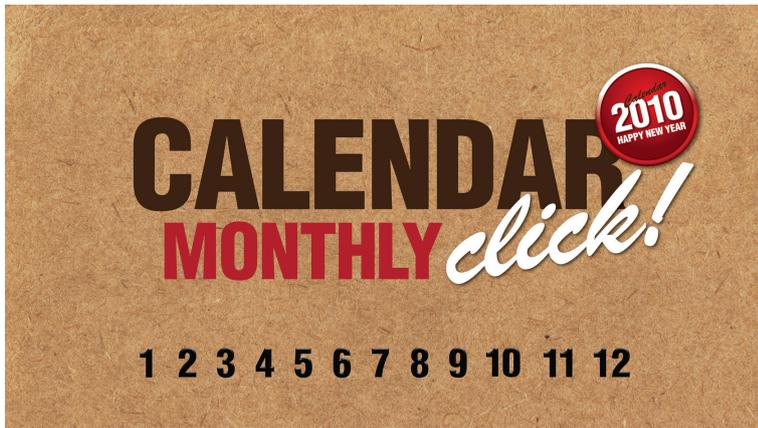
```
Contents.MovePage(Contents.GetLastPage().Name)
```

In diesem Skript verwenden wir den Namen der Funktion GetLastPage als Parameterwert für die Funktion MovePage. Die Eigenschaft Name der Funktion GetLastPage ruft den Namen des Objekts Last Page (Letzte Seite) ab.

- 14 Klicken Sie nach dem Erstellen der Funktion auf die Schaltfläche Speichern, und wählen Sie die Registerkarte Ereignis oben aus. Wählen Sie AM_EVT_CLICK aus, und klicken Sie auf die Schaltfläche Übernehmen, um die erstellte Funktion auf das Ereignis anzuwenden.

- 15 Sobald eine Seite aufgebaut ist, können Sie die Schaltflächen kopieren und auf den anderen Seiten einfügen, weil Eigenschaften, Design und Skript der Schaltflächen identisch sind.

- 16 Nachdem Sie geprüft haben, ob die Funktionen übernommen wurden, klicken Sie auf die Vorschau-Schaltfläche () , um die Ereignisse zu überprüfen.
Das Inhaltselement wird gestartet. Die erste Seite wird wie folgt angezeigt:



Wenn Sie auf eine Zahl klicken, wechseln Sie zur entsprechenden Seite.



Sie können durch die Seiten navigieren, indem Sie auf die Schaltflächen oben rechts klicken.

To send inquiries and requests for questions regarding open sources, contact Samsung via Email (oss.request@samsung.com).

- This product uses some software programs which are distributed under the OpenSSL Project.

OpenSSL License

Copyright (c) 1998-2004 The OpenSSL Project. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- 1) Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
- 2) Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
- 3) All advertising materials mentioning features or use of this software must display the following acknowledgment:
"This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit. (<http://www.openssl.org/>)"
- 4) The names "OpenSSL Toolkit" and "OpenSSL Project" must not be used to endorse or promote products derived from this software without prior written permission. For written permission, please contact openssl-core@openssl.org.
- 5) Products derived from this software may not be called "OpenSSL" nor may "OpenSSL" appear in their names without prior written permission of the OpenSSL Project.
- 6) Redistributions of any form whatsoever must retain the following acknowledgment:
"This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit (<http://www.openssl.org/>)"

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE OpenSSL PROJECT "AS IS" AND ANY EXPRESSED OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE OpenSSL PROJECT OR ITS CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

This product includes cryptographic software written by Eric Young (eay@cryptsoft.com). This product includes software written by Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com).

Apache License, Version 2.0

Foundation Projects People Get Involved Download Support Apache Home >> Licenses

Apache License Version 2.0, January 2004

<http://www.apache.org/licenses/>

TERMS AND CONDITIONS FOR USE, REPRODUCTION, AND DISTRIBUTION

1. Definitions.

“License” shall mean the terms and conditions for use, reproduction, and distribution as defined by Sections 1 through 9 of this document.

“Licensor” shall mean the copyright owner or entity authorized by the copyright owner that is granting the License.

“Legal Entity” shall mean the union of the acting entity and all other entities that control, are controlled by, or are under common control with that entity. For the purposes of this definition, “control” means (i) the power, direct or indirect, to cause the direction or management of such entity, whether by contract or otherwise, or (ii) ownership of fifty percent (50%) or more of the outstanding shares, or (iii) beneficial ownership of such entity.

“You” (or “Your”) shall mean an individual or Legal Entity exercising permissions granted by this License.

“Source” form shall mean the preferred form for making modifications, including but not limited to software source code, documentation source, and configuration files.

“Object” form shall mean any form resulting from mechanical transformation or translation of a Source form, including but not limited to compiled object code, generated documentation, and conversions to other media types.

“Work” shall mean the work of authorship, whether in Source or Object form, made available under the License, as indicated by a copyright notice that is included in or attached to the work (an example is provided in the Appendix below).

“Derivative Works” shall mean any work, whether in Source or Object form, that is based on (or derived from) the Work and for which the editorial revisions, annotations, elaborations, or other modifications represent, as a whole, an original work of authorship. For the purposes of this License, Derivative Works shall not include works that remain separable from, or merely link (or bind by name) to the interfaces of, the Work and Derivative Works thereof.

“Contribution” shall mean any work of authorship, including the original version of the Work and any modifications or additions to that Work or Derivative Works thereof, that is intentionally submitted to Licensor for inclusion in the Work by the copyright owner or by an individual or Legal Entity authorized to submit on behalf of the copyright owner. For the purposes of this definition, “submitted” means any form of electronic, verbal, or written communication sent to the Licensor or its representatives, including but not limited to communication on electronic mailing lists, source code control systems, and issue tracking systems that are managed by, or on behalf of, the Licensor for the purpose of discussing and improving the Work, but excluding communication that is conspicuously marked or otherwise designated in writing by the copyright owner as “Not a Contribution.”

“Contributor” shall mean Licensor and any individual or Legal Entity on behalf of whom a Contribution has been received by Licensor and subsequently incorporated within the Work.

2. Grant of Copyright License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable copyright license to reproduce, prepare Derivative Works of, publicly display, publicly perform, sublicense, and distribute the Work and such Derivative Works in Source or Object form.

3. Grant of Patent License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable (except as stated in this section) patent license to make, have made, use, offer to sell, sell, import, and otherwise transfer the Work, where such license applies only to those patent claims licensable by such Contributor that are necessarily infringed by their Contribution(s) alone or by combination of their Contribution(s) with the Work to which such Contribution(s) was submitted. If You institute patent litigation against any entity (including a cross-claim or counterclaim in a lawsuit) alleging that the Work or a Contribution incorporated within the Work constitutes direct or contributory patent infringement, then any patent licenses granted to You under this License for that Work shall terminate as of the date such litigation is filed.

4. Redistribution. You may reproduce and distribute copies of the Work or Derivative Works thereof in any medium, with or without modifications, and in Source or Object form, provided that You meet the following conditions:

You must give any other recipients of the Work or Derivative Works a copy of this License; and

You must cause any modified files to carry prominent notices stating that You changed the files; and

You must retain, in the Source form of any Derivative Works that You distribute, all copyright, patent, trademark, and attribution notices from the Source form of the Work, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works; and

If the Work includes a "NOTICE" text file as part of its distribution, then any Derivative Works that You distribute must include a readable copy of the attribution notices contained within such NOTICE file, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works, in at least one of the following places: within a NOTICE text file distributed as part of the Derivative Works; within the Source form or documentation, if provided along with the Derivative Works; or, within a display generated by the Derivative Works, if and wherever such third-party notices normally appear. The contents of the NOTICE file are for informational purposes only and do not modify the License. You may add Your own attribution notices within Derivative Works that You distribute, alongside or as an addendum to the NOTICE text from the Work, provided that such additional attribution notices cannot be construed as modifying the License. You may add Your own copyright statement to Your modifications and may provide additional or different license terms and conditions for use, reproduction, or distribution of Your modifications, or for any such Derivative Works as a whole, provided Your use, reproduction, and distribution of the Work otherwise complies with the conditions stated in this License.

5. Submission of Contributions. Unless You explicitly state otherwise, any Contribution intentionally submitted for inclusion in the Work by You to the Licensor shall be under the terms and conditions of this License, without any additional terms or conditions. Notwithstanding the above, nothing herein shall supersede or modify the terms of any separate license agreement you may have executed with Licensor regarding such Contributions.

6. Trademarks. This License does not grant permission to use the trade names, trademarks, service marks, or product names of the Licensor, except as required for reasonable and customary use in describing the origin of the Work and reproducing the content of the NOTICE file.

7. Disclaimer of Warranty. Unless required by applicable law or agreed to in writing, Licensor provides the Work (and each Contributor provides its Contributions) on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied, including, without limitation, any warranties or conditions of TITLE, NON-INFRINGEMENT, MERCHANTABILITY, or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. You are solely responsible for determining the appropriateness of using or redistributing the Work and assume any risks associated with Your exercise of permissions under this License.

8. Limitation of Liability. In no event and under no legal theory, whether in tort (including negligence), contract, or otherwise, unless required by applicable law (such as deliberate and grossly negligent acts) or agreed to in writing, shall any Contributor be liable to You for damages, including any direct, indirect, special, incidental, or consequential damages of any character arising as a result of this License or out of the use or inability to use the Work (including but not limited to damages for loss of goodwill, work stoppage, computer failure or malfunction, or any and all other commercial damages or losses), even if such Contributor has been advised of the possibility of such damages.

9. Accepting Warranty or Additional Liability. While redistributing the Work or Derivative Works thereof, You may choose to offer, and charge a fee for, acceptance of support, warranty, indemnity, or other liability obligations and/or rights consistent with this License. However, in accepting such obligations, You may act only on Your own behalf and on Your sole responsibility, not on behalf of any other Contributor, and only if You agree to indemnify, defend, and hold each Contributor harmless for any liability incurred by, or claims asserted against, such Contributor by reason of your accepting any such warranty or additional liability.

END OF TERMS AND CONDITIONS

APPENDIX: How to apply the Apache License to your work

To apply the Apache License to your work, attach the following boilerplate notice, with the fields enclosed by brackets “[]” replaced with your own identifying information. (Don’t include the brackets!) The text should be enclosed in the appropriate comment syntax for the file format. We also recommend that a file or class name and description of purpose be included on the same “printed page” as the copyright notice for easier identification within third-party archives.

Copyright [yyyy] [name of copyright owner]

Licensed under the Apache License, Version 2.0 (the “License”);
you may not use this file except in compliance with the License.
You may obtain a copy of the License at

<http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software
distributed under the License is distributed on an “AS IS” BASIS,
WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied.
See the License for the specific language governing permissions and
limitations under the License.

