

MagicInfo Author

Manuale utente

MagicInfo include tre gruppi di prodotti: Author, Server e Player. Author consente di creare e pubblicare contenuti da utilizzare in MagicInfo. Author supporta una vasta gamma di elementi di authoring per consentire all'utente di creare facilmente splendidi contenuti.

Sommario

01 Informazioni preliminari

Termini e simboli utilizzati nel manuale.....	5
Tasti di scelta rapida.....	5
Comandi di menu	5
Testo utilizzato nel software	5
Trascinamento	5
Funzioni principali.....	6
Requisiti di sistema	7
Limitazioni	8
Installazione e disinstallazione del programma.....	10
Installazione	10
Disinstallazione	10

02 Utilizzo degli strumenti

Informazioni preliminari per la creazione di contenuti	11
Finestra Impostazione contenuti	12
Utilizzo di Wizard contenuto	13
Organizzazione delle schermate	14
Componenti delle schermate	14
Barra dei menu	15
Funzioni.....	15
1. File (F).....	15
2. Modifica (E)	16
3. Pagina (P).....	17
4. Disegna (D)	18
5. Vista (V)	20
6. Impostazioni (I)	21
7. Guida (G).....	21
Barra degli strumenti.....	22
Configurazione della barra degli strumenti	22
Barra degli strumenti Disegna.....	22
Barra degli strumenti Elemento.....	22
Barra degli strumenti Font	22
Personalizzazione delle barre degli strumenti.....	23
Spostamento di una barra degli strumenti.....	24
Menu contestuale	25
Configurazione delle finestre	26
Finestra File	26
Finestra elemento	27
Finestra modello	27
Finestra contenuti server	28
Finestra proprietà.....	29
Finestra Effetto	29
Finestra di Aggiunta	30
Finestra Preferito.....	30
Finestra Timeline.....	31
Finestra pageline.....	32
Stage Window	32
Personalizzazione del layout.....	33

Modifica del layout finestre.....	33
Finestre mobili	33
Ancoraggio	33
Raggruppamento di finestre	34
Ridimensionamento di finestre.....	34
Un esempio di layout personalizzato	34
Utilizzo della Finestra Scena	35
Aggiunta di un elemento nella Finestra Scena	35
Zoom avanti e indietro nella Finestra Scena	36
Righello	37
Griglia e guide	37
Elementi	38
Inserimento di un Elemento	38
Gestione degli elementi.....	39
Spostare un Elemento	39
Ridimensionare un Elemento	39
Ruotare un Elemento	39
Trasformazione di un Elemento.....	40
Ritaglio di un Elemento	40
Ordine degli elementi	41
Selezione di più elementi.....	42
Allineamento di elementi	43
Uniformazione delle dimensioni degli elementi	44
Raggruppamento di elementi	44
Ripetizione di elementi	45
Riproduzione di un Elemento	45
Blocco di un Elemento.....	46
Globalizzazione di un Elemento.....	47
Preferiti.....	47
Selezione di tutti gli elementi	48
Anteprima di elementi	48
Proprietà degli elementi	49
Proprietà principali	49
Config.....	49
Posizione.....	49
Riproduci	49
Effetto ingresso	50
Effetto uscita.....	51
Opzione disegno	51
Creazione di un'animazione	52
Configurazione di sezioni per animazioni	52
Creazione di immagini con proprietà variabili.....	53
Creazione di un'animazione con percorso di movimento	54
Utilizzo della Timeline	55
Creazione e regolazione di tracce nella Timeline... ..	55
Zoom avanti.....	56
Zoom indietro	56
Ulteriori regolazioni della Timeline.....	56
Stesso orario Starting (S).....	57
Stesso orario Ending (E)	57
Stessa Durata (D)	58

Riproduci Sequenzialmente (Q).....	58
Funzione di agganciamento delle tracce nella timeline	59
Utilizzo di livelli nella Timeline	60
Utilizzo della Pageline	61
Proprietà delle pagine	61
Config	61
Sfondo.....	61
Riproduci	61
Effetto ingresso.....	62
Gestione di pagine	63
Inserimento di una nuova pagina	63
Cancellazione di una pagina	63
Copiare, tagliare e incollare pagine	63
Copia pagina.....	63
Taglia pagina.....	63
Incolla pagina	64
Selezione di una pagina.....	64
Spostamento di una pagina	64
Esportazione di una pagina	65
Importazione di una pagina.....	65
Anteprima.....	65
Anteprima di una pagina selezionata.....	65
Anteprima da pagina selezionata	65
Utilizzo di modelli	66
Registrazione di un Modello.....	66
Importazione di un Modello.....	67
Effetti sonori	68
Inserimento di un suono	68
Inserimento di una musica di sottofondo	68
Inserimento di un elemento sonoro	68
Utilizzo della finestra Aggiunta	70
Layout della finestra Aggiunta	70
Aggiunta di un file o di una sottocartella a un elemento	71
Effetti.....	72
Tipi di Effetto	72
Applicazione di un effetto	73
Applicazione di un effetto a un elemento.....	73
Applicazione di un effetto a una pagina.....	74
Cancellazione di un effetto	75
Configurazione delle proprietà di un elemento.....	75
Anteprima di un effetto	76
Esempi di applicazione di effetti	77
Applicazione di un effetto a un elemento.....	77
Applicazione di un effetto a una pagina.....	77
Evento	78
Tipi di Evento.....	78
Eventi di base	78
Eventi aggiuntivi creati aggiungendo elementi.....	78
Applicazione di uno script eventi.....	79
Editor script	79
Layout della schermata di Editor script.....	79
Utilizzo dell'Editor script	80
Wizard script.....	82
Utilizzo di Wizard script.....	82
Configurazione di opzioni.....	84
Disegna	84
Server	85
Script	85
Log	86
Contenuti pubblici	87

Pubblicazione di contenuti	87
Pubblicazione in un'area locale	87
Pubblicazione in un'unità disco locale.....	87
Pubblicazione su un MagicInfo Server	88

03 Utilizzo delle proprietà

Informazioni sulle proprietà degli elementi89

Proprietà degli elementi	89
Widget	89
Orologio analogico	89
Esempi di utilizzo delle proprietà	90
Orologio digitale.....	91
Esempi di utilizzo delle proprietà	92
Previsioni ogni ora.....	92
Esempi di utilizzo delle proprietà	93
Previsioni di oggi	94
Esempi di utilizzo delle proprietà	94
Previsioni settimanali	95
Esempi di utilizzo delle proprietà	95
Multimedia.....	96
Telecamera	96
Flash.....	96
Immagine	97
Esempi di utilizzo delle proprietà	99
Presentaz. multim.	99
Sorgente di ingresso.....	100
Suono.....	101
Testo	101
Utilizzo di elementi Testo	103
Aggiunta di file Carattere personalizzato.....	104
Esempi di utilizzo delle proprietà	104
Video	106
Forma.....	108
Proprietà comuni.....	108
Trasformazione di un elemento Forma	110
Esempi di utilizzo delle proprietà	110
Altri	118
Firefox	118
Office.....	118
PDF	119
RSS	119
Esempi di utilizzo delle proprietà	123
Web.....	125
Modulo dati.....	126
Indicatore di DataLink	127
Generatore evento	128
Timer.....	128
Adesivo.....	129
Utilizzo degli adesivi di immagini	129
Esempi di utilizzo degli adesivi di immagini	129
Utilizzo degli adesivi di testo	129
Esempi di utilizzo degli adesivi di testo	130

04 Guida sulla creazione dei contenuti

Esempio di animazione.....131

Un cerchio le cui proprietà cambiano	131
Spostamento dell'elemento (Imposta percorso movimento)	133

Modifica delle proprietà e spostamento degli elementi	135
Creazione di contenuti	138
(PASSAGGIO 1) Iniziare a creare un contenuto	138
(PASSAGGIO 2) Personalizzare il layout.....	139
(PASSAGGIO 3) Aggiungere elementi	139
(PASSAGGIO 5) Posizionare gli elementi	140
(PASSAGGIO 6) Impostare eventi	141
(PASSAGGIO 7) Inserire una nuova pagina	141
(PASSAGGIO 8) Pubblicare il contenuto	141
Passaggi per la creazione di contenuto	
DataLink	142
Utilizzo di Modello DataLink	142
(PASSAGGIO 1) Inizio della creazione di un modello	142
(PASSAGGIO 2) Aggiungere elementi	143
(PASSAGGIO 3) Configurare un Datalink	143
(PASSAGGIO 4) Configurare una Condizione Datalink	144
Proprietà degli elementi generici	144
Proprietà delle pagine	144
(PASSAGGIO 5) Contenuti pubblici	145
Utilizzo di Modulo dati	146
(PASSAGGIO 1) Creazione di un contenuto	146
(PASSAGGIO 2) Aggiunta di elementi	146
(PASSAGGIO 3) Attivazione di Modulo dati	147
(PASSAGGIO 4) Aggiunta di elementi Modulo dati	147
(PASSAGGIO 5) Configurazione delle proprietà di Modulo dati	148
Impostazioni database	148
Tabella	148
(PASSAGGIO 6) Configurazione delle informazioni di Modulo dati per gli elementi	149
Sorgente dati	149
(PASSAGGIO 7) Invio del contenuto	149
Impostazioni del sistema per lo streaming live	150
Meccanismo dello streaming live	150
Dispositivi necessari per lo streaming live	151
Processo di streaming live	151
Riproduzione dei file streaming in un MagicInfo Player	152

Number	156
String	156
Boolean	156
Parametri	156
Attributi dei parametri	156
Operatori	157
Operatori aritmetici	157
Operatore di confronto	157
Operatori di concatenamento	157
Operatori di assegnazione	158
Operatori logici	158
Priorità degli operatori	158
Uso della sintassi	159
Istruzione condizionale (<i>If...Then...else</i>)	159
Istruzione loop (<i>For...Next</i>)	160
Dati delle funzioni	161
Funzioni script per l'oggetto Contents	161
Funzioni di script per l'oggetto Page	162
Funzioni script per l'oggetto Element	163
Script per l'oggetto Common	164
Script per l'oggetto System Utility	164
Script per le informazioni evento (EventInfo)	164
Script per l'oggetto Element	165
RSS	165
Meteo	165
Testo	166
Immagine	166
Suono	167
Video	167
Telecamera	168
Grafico	168
Flash	169
Esempi di applicazione degli script	169
(Esempio 1) Palla in movimento	169
(Esempio 2) Creazione di un album fotografico con foto di tipo tasto	174
(Esempio 3) Creazione di informazioni meteo	178
(Esempio 4) Creazione di un calendario	186

06 Open Source Announcement

OpenSSL License	189
Apache License, Version 2.0	190

05 Guida alla creazione di script

Guida alla creazione di script	153
Concetti importanti relativi alla creazione di script	153
Variabili	154
Esempio di utilizzo delle variabili	154
Script1	154
Script2	154
Ambito delle variabili	154
Variabili globali	154
Variabili locali	155
Nomi delle variabili	155
Esempi di nomi di variabili validi:	155
Esempi di nomi di variabili non validi:	155
Parole riservate	155
Tipo	155

Termini e simboli utilizzati nel manuale

Nel manuale vengono utilizzati i seguenti semplici termini e simboli per descrivere MagicInfo.

Tasti di scelta rapida

I tasti di scelta rapida sono rappresentati nel seguente formato:

Premere Ctrl+V.

→ Questa istruzione indica di premere il tasto "V" tenendo premuto il tasto Ctrl della tastiera.

Comandi di menu

I comandi di menu sono rappresentati nel seguente formato:

Nella barra dei menu, cliccare su File > Nuovo contenuto.

→ Questa istruzione indica di selezionare <Nuovo contenuto> nel menu <File> nella barra dei menu.

Testo utilizzato nel software

Gli esempi di testo digitato sono riportati in corsivo, come nell'esempio seguente:

Aggiungere un elemento testuale e immettere "*MagicInfo Author*" come contenuto.

→ Questa istruzione indica di immettere "MagicInfo Author" nell'elemento testuale.

Trascinamento

"Trascinamento" è un comune termine informatico che indica un'operazione in cui icone o oggetti vengono trascinati e rilasciati da un primo a un secondo punto della schermata. Per trascinare un'icona o un oggetto, cliccarvi sopra con il tasto sinistro del mouse, spostare l'icona o l'oggetto tenendo premuto il tasto del mouse e rilasciare il tasto quando si raggiunge la posizione desiderata.

Terminologia

- Scelta rapida

Indica una combinazione di tasti per la scelta rapida.

Funzioni principali

Author è uno strumento che consente di creare presentazioni efficaci e contenuti interattivi combinando diversi elementi. I contenuti vengono gestiti e integrati dal server e possono pertanto essere utilizzati, ricercati e pubblicati con facilità.

Diverse opzioni di visualizzazione

- Risoluzione standard e personalizzata
- Risoluzione massima: 5000 x 5000
- Dimensione originale / Adatta a schermo / Blocca Aspect Ratio

Disegno mediante elementi

- Consente di creare una schermata suddivisa in più elementi
- Gli elementi possono essere ridimensionati, ruotati o allineati
- Sono supportati diversi elementi (Forma, Flash, Immagine, Sorgente di ingresso, Office, Suono, Testo, Video, Web e così via)

Ambiente di modifica semplice e pratico

- Supporta le funzioni <Annulla> e <Ripeti>
- Supporta il trascinamento
- Consente di riutilizzare i contenuti mediante modelli
- Consente di apportare modifiche dettagliate grazie alla funzione di zoom avanti/indietro (dal 10 al 200%)

Disegno mediante livelli

- Supporta l'utilizzo di livelli sovrapposti, nei quali è possibile raggruppare gli elementi

Utilizzo di una Timeline

- Consente la programmazione intuitiva dei contenuti grazie alla timeline
- Consente di controllare con precisione la durata di riproduzione di un elemento fino ai centesimi di secondo

Presentazioni con pagine

- Supporta le presentazioni contenenti più pagine
- Visualizza l'anteprima di ogni pagina
- È possibile aggiungere un'immagine di sfondo a una pagina adattandone le dimensioni allo schermo o visualizzandola nelle dimensioni originali, con un effetto mosaico o blocco dell'aspect ratio
- Consente di creare contenuti interattivi utilizzando le pagine

Funzione Anteprima

- Visualizza l'anteprima di ogni pagina
- È possibile visualizzare l'anteprima delle pagine iniziando da una pagina selezionata

Riutilizzo di contenuti

- Supporta file multimediali Clip Art
- Disegno di contenuti utilizzando modelli
- È possibile registrare come modelli le pagine create dall'utente

Varietà di effetti

- Offre diversi effetti, ad esempio Alpha, Push, Reveal and Fade
- Supporta effetti di transizione diapositive tra le pagine

Contenuti interattivi

- Consente di controllare eventi per contenuto, pagina o elemento
- Supporta un modello di programmazione per ogni elemento
- Supporta la programmazione mediante VBScript
- Supporta il controllo di diversi tipi di processi (spostamento tra le pagine, modifica delle proprietà degli elementi e così via) tramite comandi, ad esempio toccando lo schermo.

Pubblicazione in diversi tipi di supporto

- Consente di pubblicare i contenuti in un server per la gestione di contenuti, un dispositivo di memoria USB o un disco esterno

Compatibilità

- I contenuti creati utilizzando MagicInfo Pro possono essere convertiti nel formato di MagicInfo Author
- I contenuti creati utilizzando MagicInfo Advanced Edition Author possono essere convertiti nel formato di MagicInfo Author

Requisiti di sistema

Hardware

CPU: Dual Core 2.5GHz o superiore
RAM: 2GB o superiore
DISCO: 50GB o superiore

Software

IE 6.0 o versione successiva e DirectX

Sistema

Piattaforme Windows
Windows (2000/2003/XP/Vista/7/10)

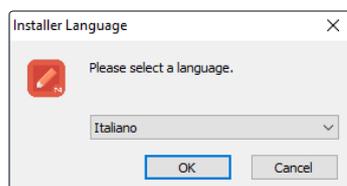
Limitazioni

- La risoluzione massima è 5000x5000. Ridurre il numero di pixel orizzontali non consente di aumentare il numero di pixel verticali e viceversa.
- La serie di elementi o funzioni applicabili al contenuto varia a seconda del tipo di lettore selezionato al momento della creazione del contenuto.
- L'utilizzo della funzione Sorgente di ingresso è limitato se l'orientamento dello schermo è stato impostato su verticale al momento della creazione del contenuto.
- Il numero massimo di pagine che possono essere aggiunte a un contenuto dipende dalla capacità di memoria del PC.
- Quando si copiano e incollano pagine, la velocità dell'operazione diminuisce se vengono selezionate più pagine e/o se la pagina contiene molti elementi.
- Il numero massimo di elementi che possono essere aggiunti a una pagina dipende dalla capacità di memoria del PC.
- Quando si copiano e incollano elementi, la velocità dell'operazione diminuisce se vengono selezionati molti elementi.
- Solo VB Script è supportato.
- Script è un linguaggio di interpretazione e la maggior parte degli errori può essere identificata solo se Script è in esecuzione. Gli errori visualizzati mentre Script è in esecuzione possono essere identificati eseguendo un'anteprima. Quando una funzione viene registrata, vengono identificati solamente gli errori di sintassi di base.
- Quando si visualizza l'anteprima di un contenuto, la velocità dell'operazione diminuisce se vengono selezionate più pagine e/o se la pagina contiene molti elementi.
- La riproduzione è supportata da MagicInfo solo se il file è stato completamente scaricato.
- Quando si utilizza in MagicInfo un contenuto di MagicInfo Pro alcune funzioni subiscono delle modifiche, ad esempio:
 - * Non è possibile applicare l'opzione <Dimensione originale> a un elemento <Flash>.
 - * Non è possibile applicare le proprietà relative a <Bordo> e <Distanza> a un elemento <Web>.
 - * L'intervallo per la proprietà relativa al refresh viene aggiornato al minuto successivo (ad esempio 35 secondi diventano 1 minuto).
 - * Ogni effetto viene sostituito da un effetto simile. Ciò è dovuto al fatto che <MagicInfo> e <MagicInfo Pro> utilizzano effetti diversi.
- Per utilizzare elementi di Firefox, questo deve essere installato nel PC. Per aprire una pagina web immettendo un URL è necessario essere connessi a Internet.
- Per utilizzare elementi di <Office> il visualizzatore corrispondente al formato del file (Word, Excel e/o PowerPoint) deve essere installato.
- Per visualizzare correttamente l'anteprima di elementi <PDF>, il visualizzatore PDF deve essere installato.
- Per utilizzare elementi <Web>, Internet Explorer deve essere installato.

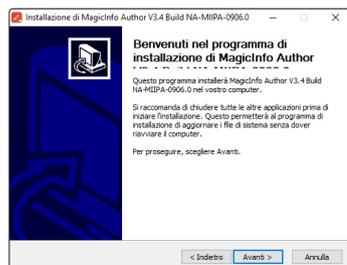
- Per visualizzare correttamente l'anteprima o visualizzare elementi <Flash> in formato miniatura nella <Finestra Scena> o finestra <Pageline>, il software per la riproduzione di file Flash deve essere installato.
- Per visualizzare correttamente l'anteprima o visualizzare elementi <Video> in formato miniatura nella <Finestra Scena> o finestra <Pageline>, il codec corrispondente al file video deve essere installato.
- Gli elementi <Office> di tipo Excel e Word vengono visualizzati a schermo intero e non all'interno del riquadro dell'elemento.
- Gli elementi <Web>, <Office>, <PDF> e <Flash> (se la Modalità a finestra è impostata su TRUE) sono basati su finestre e vengono quindi sempre visualizzati in primo piano rispetto agli altri elementi della schermata anche se la rispettiva proprietà o livello è inferiore agli altri elementi. Un elemento basato su finestra con priorità alta verrà comunque visualizzato in primo piano rispetto ad elementi basati su finestra con priorità inferiore.

Installazione e disinstallazione del programma

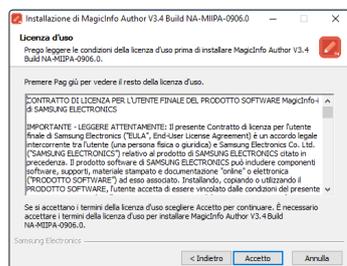
Installazione



Eseguire il file del programma di installazione del programma per avviare la procedura di installazione di MagicInfo Author. Specificare la lingua per l'installazione.

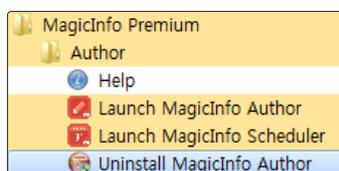


Fare clic su Avanti per avviare l'installazione guidata.

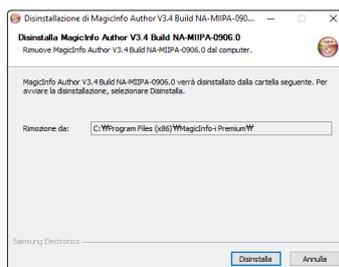


Accettare i termini di utilizzo, quindi installare il programma in base alle istruzioni visualizzate.

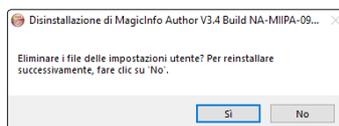
Disinstallazione



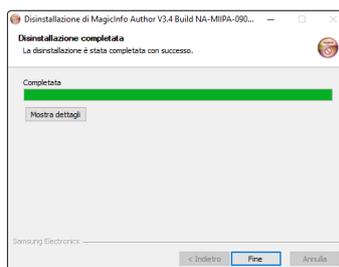
Cliccare su Avvio - Tutti i programmi - MagicInfo Premium- Author - Uninstall MagicInfo Author per avviare la procedura di disinstallazione del programma.



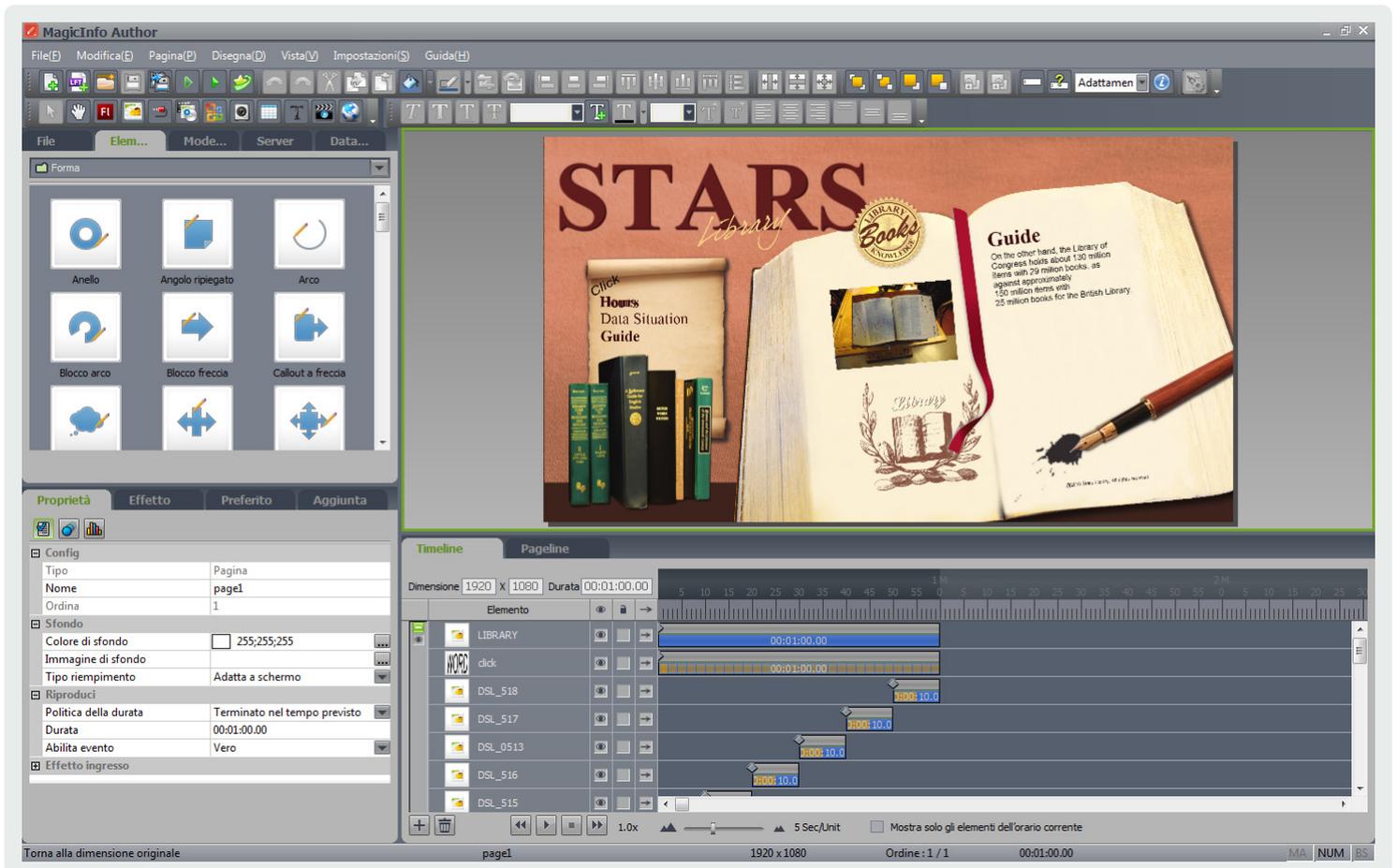
Cliccare su Disinstalla. Viene avviata la disinstallazione del programma.



Viene visualizzata una finestra di conferma che chiede se si desidera eliminare i file delle impostazioni utente. Selezionare l'opzione desiderata.

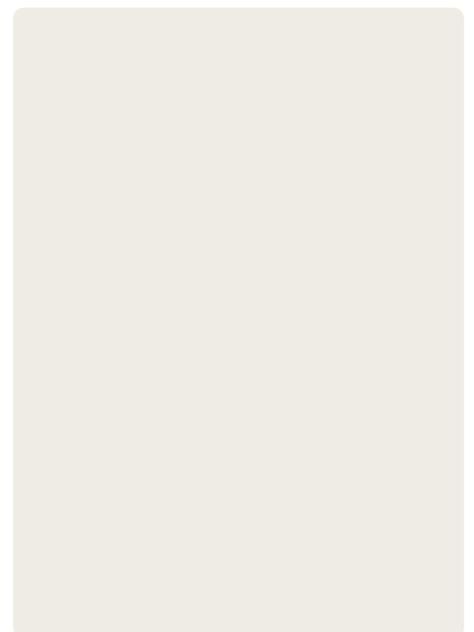


Il programma è stato disinstallato.



Informazioni preliminari per la creazione di contenuti

Creare un contenuto nella schermata di avvio di Author per aprire la finestra <Impostazione contenuti>. Configurare le impostazioni di base per il contenuto che si desidera creare.



Finestra Impostazione contenuti

Impostazione contenuti - Contenuti normali

Nome contenuti: Non definito

Lettore: S3 Player

File musica di sottofondo: [] Seleziona

Opzione vista: Adatta a schermo

Risoluzione: 1920 X 1080

Larghezza: 1920

Altezza: 1080

Crea con Wizard Crea Annulla

Nome contenuti	Assegna un nome al nuovo contenuto.
Lettore	Consente di selezionare un MagicInfo Player per la riproduzione di contenuti. Questa funzione potrebbe variare a seconda del modello di Player.
File musica di sottofondo	Registra i file della musica di sottofondo (.WAV, .WMA, .MID, .MP3) da utilizzare durante la riproduzione del contenuto.
Opzione vista	Consente di impostare l'aspect ratio o la dimensione del contenuto originale che verrà pubblicato e riprodotto nel dispositivo di visualizzazione. È possibile selezionare <Blocca Aspect Ratio>, <Adatta a schermo> o <Dimensione originale>.
Risoluzione	Consente di impostare la risoluzione da applicare per impostazione predefinita alla creazione di un nuovo contenuto. Il valore predefinito per la risoluzione è 1366 X 768.
Larghezza	Consente di impostare la larghezza del contenuto in pixel. Se si immette un numero, la risoluzione viene impostata come personalizzata.
Altezza	Consente di impostare l'altezza del contenuto in pixel. Se si immette un numero, la risoluzione viene impostata come personalizzata.

Una volta completate le impostazioni, cliccare su <Crea con Wizard> o <Crea> per aprire la pagina di authoring del contenuto. Fare clic su <Crea con Wizard> per aprire <Wizard contenuto> e ricevere aiuto per la creazione del contenuto.

Suggerimenti

Il termine "MagicInfo Player" si riferisce a tutte le versioni di MagicInfo Player, ovvero I, S, S2 e S3.

- Blocca Aspect Ratio

Riproduce il contenuto nella risoluzione del dispositivo di visualizzazione. L'aspect ratio del contenuto originale rimane invariato.

- Adatta a schermo

Riproduce il contenuto nella risoluzione del dispositivo di visualizzazione. L'aspect ratio del contenuto originale può essere modificato.

- Dimensione originale

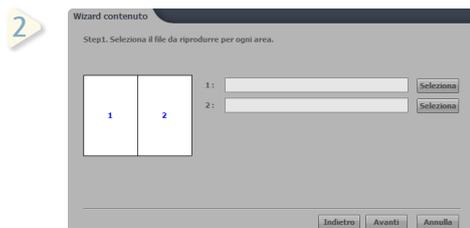
Riproduce il contenuto nella risoluzione originale, indipendentemente dalla risoluzione del dispositivo di visualizzazione.

Utilizzo di Wizard contenuto

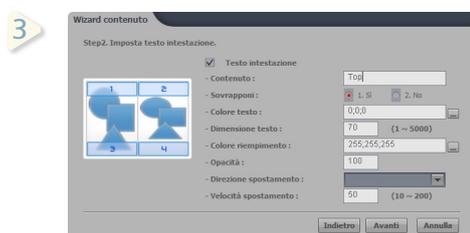
Wizard contenuto facilita la creazione di contenuti. È possibile inserire un file in diversi modelli di layout.



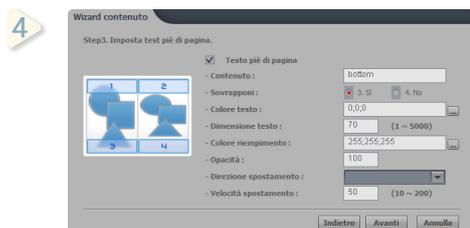
Selezionare un contenuto. Il contenuto viene creato in base al layout mostrato nella miniatura.



Selezionare un file da riprodurre in ogni sezione in base al layout dei contenuti precedentemente selezionato.



Per inserire un'intestazione a un contenuto, immettere il testo, selezionare la casella di controllo <Testo intestazione> e configurare le impostazioni dell'intestazione. Se non si desidera inserire un'intestazione, non selezionare la casella di controllo <Testo intestazione>.



Per inserire un piè di pagina in un contenuto, immettere il testo, selezionare la casella di controllo <Testo piè di pagina> e configurare le impostazioni del piè di pagina. Se non si desidera inserire un piè di pagina, non selezionare la casella di controllo <Testo piè di pagina>.



Confermare le impostazioni configurate nel <Wizard contenuto>. Per modificare le impostazioni, selezionare <Indietro>. Se le impostazioni sono corrette, selezionare <Fine> per uscire dal Wizard contenuto.



La pagina viene visualizzata secondo le impostazioni configurate in Wizard contenuto.

Suggerimenti

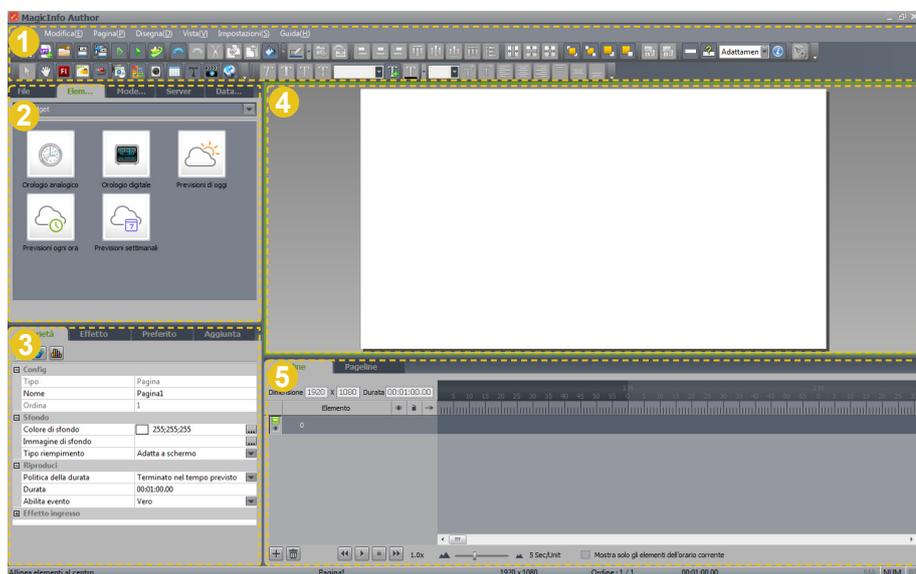
- Opzioni Testo intestazione e Testo piè di pagina

Contenuto	Qui è possibile immettere un contenuto.
Sovrapposti	Consente di specificare se il testo dell'intestazione e del piè di pagina deve sovrapporsi all'immagine applicata alla pagina.
Colore testo	Consente di specificare il colore del testo.
Dimensione testo	Consente di specificare la dimensione del font del testo.
Colore di sfondo	Consente di specificare il colore di sfondo del testo dell'intestazione e del piè di pagina.
Opacità	Consente di specificare l'opacità dello sfondo.
Direzione spostamento	Consente di impostare il testo dell'intestazione e del piè di pagina come didascalie e di impostare la direzione dello scorrimento delle didascalie.
Velocità spostamento	Consente di impostare il testo dell'intestazione e del piè di pagina come didascalie e di impostare la velocità dello scorrimento delle didascalie.

Organizzazione delle schermate

Author consente di creare e controllare contenuti utilizzando le finestre Finestra Scena, Disegna e la finestra per l'impostazione del disegno.

Componenti delle schermate



- 1 Barra dei menu e barra degli strumenti
- 2 Finestra Disegna
- 3 Finestra per l'impostazione del disegno
- 4 Finestra Scena
- 5 Finestre Timeline e Pageline

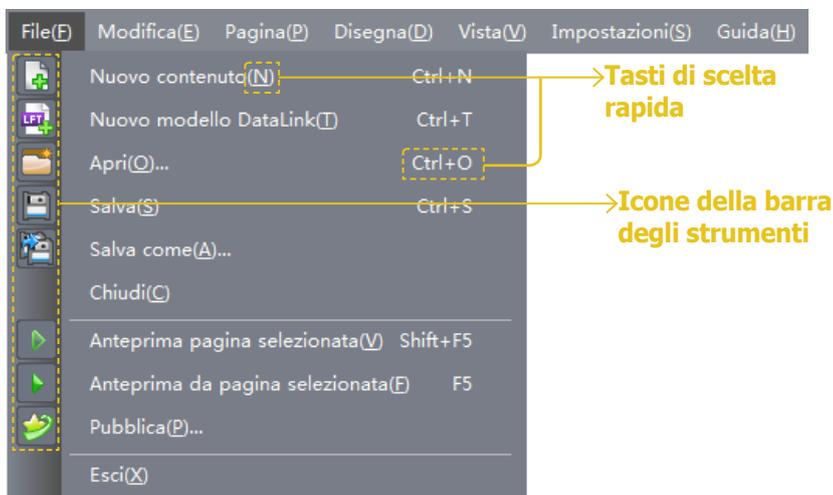
Suggerimenti

- Visualizzazione delle informazioni sul contenuto

Il nome del file di un contenuto attualmente in fase di creazione viene visualizzato nella barra del titolo nella parte superiore della schermata di Author. Le barre nella parte inferiore contenente le informazioni sul contenuto indicano eventuali tasti di blocco attivati (Bloc Maiusc, Bloc Num e Bloc Scorr) e visualizza le informazioni relative a un contenuto attualmente in fase di creazione, ad esempio il nome della pagina, la risoluzione, l'ordine delle pagine e la durata di riproduzione.

Barra dei menu

La barra dei menu è posizionata nella parte superiore della schermata e contiene tutti i comandi supportati dal programma. È composta da 7 menu e dai rispettivi menu secondari. Ciascun menu secondario è accompagnato da un'icona sul lato sinistro e dai tasti di scelta rapida sul lato destro.



Funzioni

1. File (F)

Consente di gestire i file dei contenuti.

1 Nuovo contenuto (N)

Consente di aprire un nuovo contenuto. Se è già in corso la creazione di un contenuto, verrà richiesto di salvare il contenuto prima di crearne uno nuovo.

2 Nuovo modello DataLink (T)

Consente di creare un nuovo modello DataLink. I modelli DataLink consentono di organizzare i dati dinamici, che possono cambiare nel corso del tempo, utilizzando i dati raccolti come elementi.

3 Apri (O)

Consente di aprire un contenuto creato o un contenuto in fase di creazione.

4 Salva (S)

Consente di salvare un contenuto creato o un contenuto in fase di creazione.

5 Salva con nome... (A)

Consente di salvare con un nome diverso un contenuto creato o in fase di creazione.

6 Chiudi (C)

Consente di chiudere il contenuto attualmente in fase di creazione.

7 Anteprima pagina selezionata (V)...

Visualizza l'anteprima di una pagina selezionata.

8 Anteprima da pagina selezionata (F)...

Visualizza in sequenza l'anteprima dalla pagina selezionata fino all'ultima pagina.

Suggerimenti

- Tasti di scelta rapida

In generale è possibile accedere a una voce di menu utilizzando un mouse, ovvero passando attraverso altri menu collegati. È tuttavia possibile accedere a un'opzione di menu più rapidamente utilizzando i tasti di scelta rapida.

Ad esempio, premendo Ctrl+S la funzione <Salva> verrà eseguita direttamente.

- Disabilitazione di un'opzione in un menu secondario

È possibile controllare le opzioni abilitate in un menu secondario (nella barra dei menu o in una barra degli strumenti) quando un'area o un numero di elementi definiti vengono selezionati.

- Chiudi

Salvare e chiudere il contenuto. Una volta che il contenuto è stato chiuso, verrà visualizzata la schermata di avvio di Author.

9  **Pubblica (P)...**

Pubblica un contenuto creato o in fase di creazione nell'unità locale, in un'unità esterna o su un server.

10  **Esci (X)**

Consente di chiudere Author.

2. Modifica (E)

Contiene i menu secondari per le operazioni di modifica.

1  **Annulla (U)**

Annulla l'ultimo comando.

2  **Riapplica (R)**

Applica nuovamente il comando annullato.

3  **Taglia (T)**

Taglia l'elemento o l'oggetto selezionato.

4  **Copia (C)**

Copia l'elemento selezionato.

5  **Incolla (P)**

Incolla l'elemento o l'oggetto tagliato o copiato.

6 **Cancella (D)**

Cancella l'elemento o il testo selezionato.

7 **Seleziona tutti (A)**

Seleziona tutti gli elementi o oggetti nella pagina corrente.

8 **Annulla seleziona tutti (S)**

Annulla la selezione.

3. Pagina (P)

Contiene i menu secondari relativi alle pagine.

1 Nuova pagina (N)

Aggiunge una pagina al contenuto attualmente in fase di creazione.

2 Duplica pagina (U)

Copia e aggiunge la pagina selezionata.

3 Cancella pagina (D)

Cancella la pagina selezionata.

4 Cancella tutte le pagine (A)

Cancella tutte le pagine del contenuto attualmente in fase di creazione.

5 Modifica pagina precedente... (P)

Ritorna alla pagina che precede quella attualmente in fase di creazione.

6 Modifica pagina successiva (X)

Passa alla pagina che segue quella attualmente in fase di creazione.

7 Modifica prima pagina... (F)

Passa alla prima pagina.

8 Modifica ultima pagina (L)

Passa all'ultima pagina.

9 Importa pagina (I)

Importa la pagina salvata e la aggiunge al contenuto attualmente in fase di creazione.

10 Esporta pagina (E)

Salva la pagina selezionata con un nome diverso.

11 Registra modello (T)

Registra la pagina selezionata come modello per un utilizzo successivo.

Suggerimenti

- Disabilitazione di un'opzione in un menu secondario

È possibile controllare le opzioni abilitate in un menu secondario (nella barra dei menu o in una barra degli strumenti) quando un'area o un numero di elementi definiti vengono selezionati.

- Differenze tra una pagina e un modello

Se una pagina viene esportata, viene salvata senza eseguire il packaging dei file esterni, ad esempio immagini e video inclusi nella pagina. Se ad esempio viene esportata una pagina che contiene un file di immagine, verrà salvata la pagina senza file di immagine. Pertanto, se la posizione del file di immagine utilizzato in una pagina in fase di esportazione è diversa rispetto a quando la pagina viene importata, l'immagine non verrà caricata. Una pagina registrata come modello viene salvata eseguendo il packaging di tutti i file contenuti nella pagina. La pagina può quindi essere sempre importata e riutilizzata.

4. Disegna (D)

Consente di eseguire le operazioni necessarie per la creazione di un contenuto, come l'aggiunta o il posizionamento di elementi disegno.

1 Aggiungi (A)

Consente di aggiungere elementi dall'elenco di elementi fornito da Author nella pagina corrente.



2 Ordina (O)

Consente di modificare la disposizione degli elementi selezionati nel relativo elenco.

Porta in primo piano (F)

Sposta l'elemento selezionato in primo piano.

Invia a sfondo (B)

Sposta l'elemento selezionato sullo sfondo.

Porta avanti (R)

Inverte la posizione dell'elemento con quella dell'elemento precedente.

Porta indietro (A)

Inverte la posizione dell'elemento con quella dell'elemento seguente.

Suggerimenti

- Disabilitazione di un'opzione in un menu secondario

È possibile controllare le opzioni abilitate in un menu secondario (nella barra dei menu o in una barra degli strumenti) quando un'area o un numero di elementi definiti vengono selezionati.

Allinea (N)

Allinea gli elementi selezionati nel relativo elenco.
Gli elementi verranno allineati all'ultimo elemento selezionato.

Allinea in alto (T)

Allinea l'elemento selezionato alla riga in alto.

Allinea al centro (C)

Allinea gli elementi selezionati alla riga centrale.

Allinea in basso (B)

Allinea gli elementi selezionati alla riga in basso.

Allinea a sinistra (L)

Allinea il lato sinistro degli elementi.

Allinea al centro (E)

Allinea verticalmente la parte centrale degli elementi.

Allinea a destra (R)

Allinea il lato destro degli elementi.

Disponi orizzontalmente (H)

Consente di sincronizzare la spaziatura orizzontale tra i lati degli elementi selezionati.

Disponi verticalmente (V)

Consente di sincronizzare la spaziatura verticale al di sopra e al di sotto degli elementi selezionati.

Dimensione (S)

Uniforma la dimensione degli elementi selezionati nel relativo elenco.
Gli elementi verranno uniformati all'ultimo elemento selezionato.

Dimensione originale (O)

Riporta l'immagine alle dimensioni originali.

Rendi di uguale larghezza (W)

Uniforma la larghezza degli elementi selezionati.

Rendi di uguale altezza (H)

Uniforma l'altezza degli elementi selezionati.

Rendi di uguale dimensione (S)

Uniforma la larghezza e l'altezza degli elementi selezionati.

Suggerimenti

- Disabilitazione di un'opzione in un menu secondario

È possibile controllare le opzioni abilitate in un menu secondario (nella barra dei menu o in una barra degli strumenti) quando un'area o un numero di elementi definiti vengono selezionati.

- Allinea, Dimensioni, Gruppo

I comandi <Allinea> e <Dimensioni> possono essere selezionati e utilizzati quando più di un elemento viene selezionato. Quando i comandi <Allinea> e <Dimensioni> vengono applicati agli elementi selezionati, l'ultimo elemento selezionato diventa l'oggetto chiave. L'ultimo elemento selezionato viene visualizzato con una cornice verde.

Raggruppa (G)

Gli elementi selezionati possono essere raggruppati e gli elementi raggruppati possono essere separati.

Raggruppa (G)

Raggruppa gli elementi selezionati.

Separa (U)

Separa gli elementi raggruppati.

5. Vista (V)

Visualizza le finestre nella schermata. Un'opzione è abilitata quando la finestra corrispondente è nascosta e disabilitata quando la finestra corrispondente è visualizzata.

1 Finestra File (F)

Visualizza la finestra File.

2 Finestra Elemento (L)

Visualizza la finestra Elemento.

3 Finestra Modello (T)

Visualizza la finestra Modello.

4 Finestra contenuti server (S)

Visualizza la Finestra contenuti server.

5 Finestra DataLink (D)

Consente di nascondere o visualizzare la finestra DataLink.

6 Finestra Effetto (E)

Visualizza la finestra Effetto.

7 Finestra Proprietà (P)

Visualizza la finestra Proprietà.

8 Finestra Aggiunta (A)

Visualizza la finestra Aggiunta.

9 Finestra Preferito (V)

Visualizza la finestra Preferito.

10 Finestra Timeline (M)

Visualizza la finestra Timeline.

11 Finestra Pageline (G)

Visualizza la finestra Pageline.

Suggerimenti

- Disabilitazione di un'opzione in un menu secondario

È possibile controllare le opzioni abilitate in un menu secondario (nella barra dei menu o in una barra degli strumenti) quando un'area o un numero di elementi definiti vengono selezionati.

2 Inizializza layout (I)

Consente di scegliere un layout personalizzato come layout predefinito.

6. Impostazioni (I)

1 Impostazione contenuti (S)

Consente di modificare le impostazioni di base relative a un contenuto, ad esempio il nome del contenuto, la musica di sottofondo e le dimensioni.

2 Opzione (O)

Consente di modificare le impostazioni di sistema generali di Author, ad esempio quelle relative a disegno, server, script e log.

3 Editor script (E)

Avvia Editor script.

4 Wizard script (W)

Avvia Wizard script.

7. Guida (G)

1 Guida (H)

Visualizza il manuale di aiuto di MagicInfo Author.

2 Info su MagicInfo (A)

Visualizza la versione e le informazioni relative al copyright di MagicInfo Author.

Suggerimenti

- Disabilitazione di un'opzione in un menu secondario

È possibile controllare le opzioni abilitate in un menu secondario (nella barra dei menu o in una barra degli strumenti) quando un'area o un numero di elementi definiti vengono selezionati.

Barra degli strumenti

La barra degli strumenti è composta da una serie di icone relative a comandi (Disegna, Elemento e Font) visualizzata sotto la barra dei menu. Quando si seleziona una finestra, un elemento o una pagina, le icone dei comandi disponibili vengono abilitate.

Configurazione della barra degli strumenti

La barra degli strumenti è composta dalle barre Disegna, Elemento e Font. Ogni strumento contenuto nelle barre può essere personalizzato, visualizzato o nascosto.

Barra degli strumenti Disegna

La barra degli strumenti Disegna è composta da una serie di strumenti necessari per disegnare contenuti.



Barra degli strumenti Elemento

La barra degli strumenti Elemento è composta da una serie di elementi chiave utilizzati per il disegno.



Barra degli strumenti Font

La barra degli strumenti Font viene abilitata per gli elementi di tipo <Testo> e disabilitata per gli altri elementi.



Suggerimenti

- Disabilitazione di un'opzione in un menu secondario

È possibile controllare le opzioni abilitate in un menu secondario (nella barra dei menu o in una barra degli strumenti) quando un'area o un numero di elementi definiti vengono selezionati.

Personalizzazione delle barre degli strumenti

Le barre degli strumenti di Author possono essere personalizzate in base alle proprie esigenze e possono essere nascoste, visualizzate o spostate. Le barre degli strumenti personalizzate mantengono la nuova configurazione anche quando Author viene chiuso.



- 1** Per spostare una barra degli strumenti, trascinare e rilasciare la relativa barra del titolo.
- 2** Per modificare la forma di una barra degli strumenti, trascinare e rilasciare uno dei bordi della barra degli strumenti.
- 3** Per visualizzare o nascondere una barra degli strumenti, aprire il menu contestuale cliccando con il tasto destro del mouse sulla barra degli strumenti o sulla barra dei menu. Una barra degli strumenti visualizzata nella schermata viene indicata dal simbolo V.
- 4** Per scegliere le icone da visualizzare in una barra degli strumenti, cliccare su , quindi su <Tasti Aggiungi o Rimuovi>. Nascondere il simbolo  delle eventuali icone che si desidera nascondere o selezionare un'icona nascosta che si desidera visualizzare, facendo ricomparire il simbolo . Cliccare su <Azzerà barra degli strumenti> per riportare le icone della barra allo stato originario.

Spostamento di una barra degli strumenti

Cliccare l'area di trascinamento di una barra degli strumenti per visualizzare il cursore del mouse con la forma . Tenendo premuto il pulsante del mouse, trascinare e spostare la barra degli strumenti mobile. Rilasciare la barra nell'area desiderata e verrà ancorata nella nuova posizione. La barra degli strumenti può essere ancorata solamente in una delle 5 posizioni illustrate di seguito.



Terminologia

- Finestre mobili

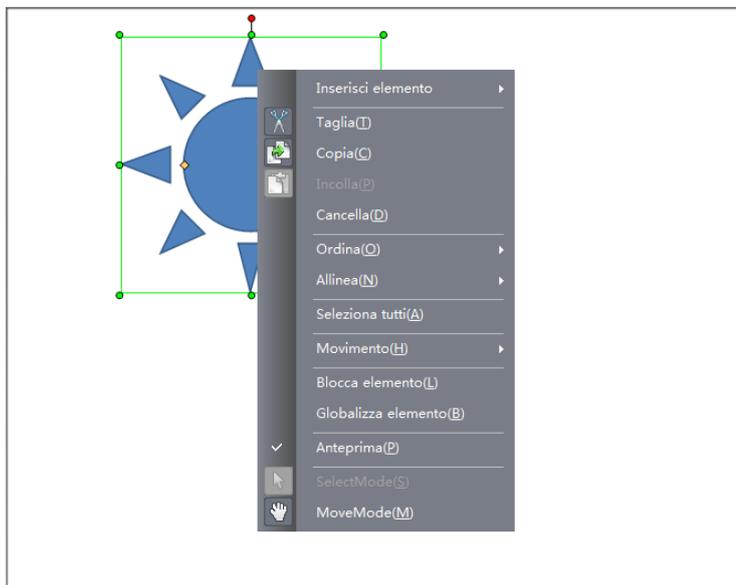
Il termine inglese "float" significa "galleggiare" sulla superficie o appena sotto la superficie di un liquido, oppure "muoversi delicatamente" in aria. In questo manuale è stato utilizzato il termine "mobile", da intendersi come stato di una finestra non fissata in una determinata area, ma la cui posizione può essere modificata a piacimento.

- Ancoraggio

Generalmente "ancorare" fa riferimento all'attracco presso un molo o una banchina. In questo manuale il termine si riferisce al fissaggio di una finestra in una certa area.

Menu contestuale

Il menu contestuale mostra i comandi relativi alla finestra attualmente attiva o all'area selezionata. Il menu contestuale consente di selezionare un comando con maggiore rapidità. Per aprire il menu contestuale, cliccare con il tasto destro sull'area selezionata. Le opzioni contenute nel menu contestuale variano a seconda dell'area su cui si è cliccato.

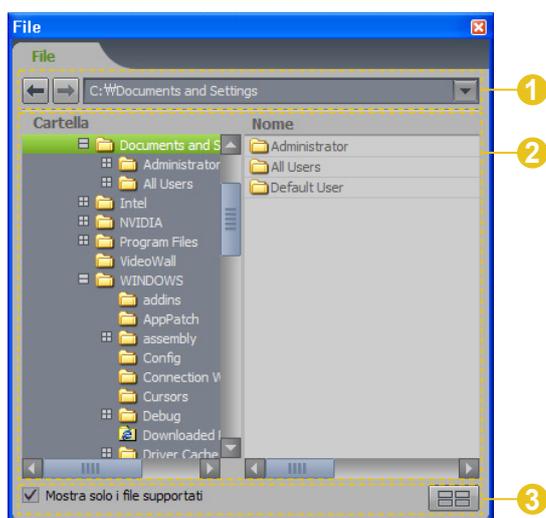


Configurazione delle finestre

Finestra File

La finestra File sfoglia i contenuti delle unità locali in modalità <Vista elenco> o <Vista miniature>. I contenuti salvati possono essere caricati e i documenti o file multimediali salvati su disco possono essere importati in un contenuto attualmente in fase di creazione. I documenti o file multimediali possono essere aggiunti direttamente nella <Finestra Scena> tramite trascinamento. Un file aggiunto alla <Finestra Scena> diventa automaticamente un elemento.

Se si clicca due volte sul file di un contenuto, verrà richiesto di salvare il contenuto attualmente in fase di creazione, quindi verrà aperto il file del contenuto selezionato.



Terminologia

- **Modalità Vista miniature**
I file vengono visualizzati sotto forma di piccole immagini.
- **Modalità Vista elenco**
I file vengono visualizzati in formato elenco.

1 In questa sezione viene indicata la posizione attuale del file.



Consente di tornare alla cartella precedente.



Consente di passare all'ultima cartella dopo aver fatto clic su



Mostra un elenco delle cartelle selezionate in precedenza.

2 Consente di sfogliare cartelle e file.

3 Consente di selezionare un'opzione di visualizzazione dei file. Se la casella di spunta <Mostra solo i file supportati> è selezionata, verranno visualizzati solo i file supportati da Author. Se la casella di spunta non è selezionata, tutti i file verranno visualizzati.



Mostra i file in formato miniatura.



Mostra i file in formato elenco.

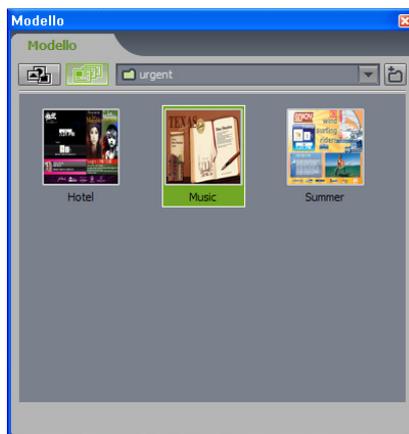
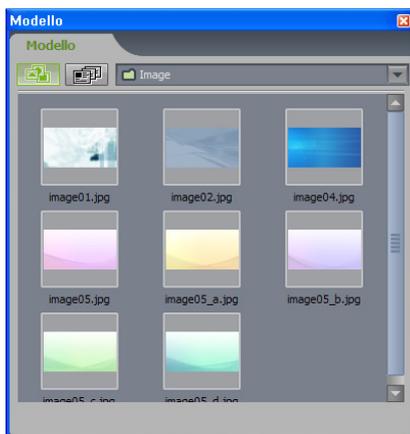
Finestra elemento

La finestra Elemento contiene elementi che possono essere selezionati da diverse categorie e inseriti in un contenuto. È possibile selezionare una categoria cliccando su . Le categorie contengono diversi elementi.



Finestra modello

La finestra Modello contiene file multimediali Clip Art e modelli e consente di registrare e utilizzare le pagine create dall'utente.



In Clip Art , è possibile importare un file multimediale supportato da MagicInfo Author.

In Templates , è possibile inserire le pagine registrate all'interno del contenuto correntemente creato.

Suggerimenti

- Elemento

Per ulteriori informazioni sugli elementi, consultare la sezione "Elementi".

- Modello

Per ulteriori informazioni sui modelli, consultare la sezione "Utilizzo di modelli".

Finestra contenuti server

La finestra Contenuti server visualizza i file media registrati nel server connesso, e consente di visualizzare file LFD creati e registrati da Author o di scaricare file registrati. È possibile aggiornare i contenuti del server cliccando su <Ricarica>.

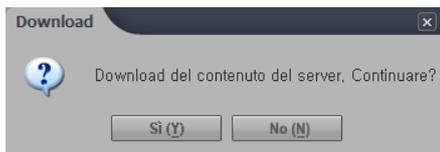
La finestra Server Contents comprende  e .

È possibile caricare i file multimediali registrati nel server su .

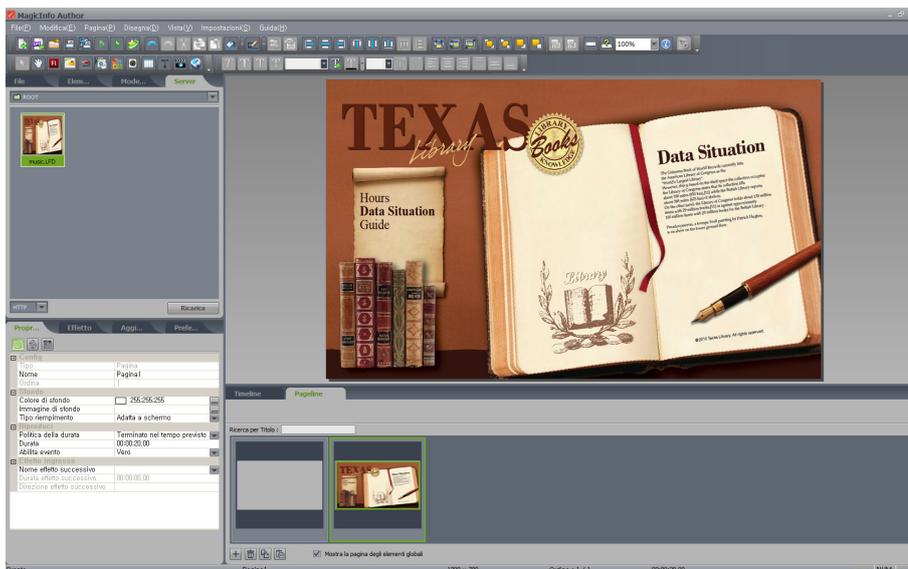
È possibile inserire le pagine registrate nel server all'interno dei contenuti in .



Per scaricare un file multimediale, selezionare un file registrato sul server e trascinarlo nella Finestra Scena.



Selezionare <Sì> per completare l'operazione.



L'immagine mostra un esempio di file selezionato, scaricato e registrato in una pagina.

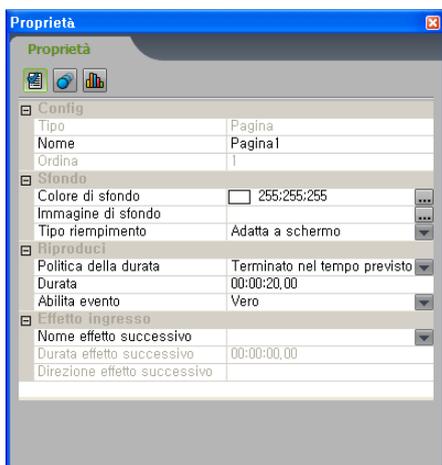
Attenzione

- Finestra contenuti server

Per utilizzare la Finestra contenuti server, MagicInfo server deve essere connesso a Internet. Per ulteriori informazioni sulle impostazioni del server, consultare la sezione "Configurazione delle opzioni e pubblicazione dei contenuti".

Finestra proprietà

La finestra Proprietà imposta le proprietà e gli eventi per elementi o pagine selezionati. Le proprietà di elementi contenenti la funzione Personalizza possono essere configurate cliccando sul pulsante <Impostazioni personalizzate>.



 Verrà aperta la finestra <Proprietà>, nella quale è possibile configurare le proprietà dell'elemento o pagina selezionati.

 Verrà aperta la finestra Evento, nella quale è possibile configurare gli eventi per l'elemento o pagina selezionati.

 Viene aperta la finestra <Impostazioni personalizzate>, abilitata se l'elemento selezionato contiene la funzione Impostazioni personalizzate.

Finestra Effetto

La finestra Effetto contiene vari effetti che possono essere selezionati e applicati a elementi.



Suggerimenti

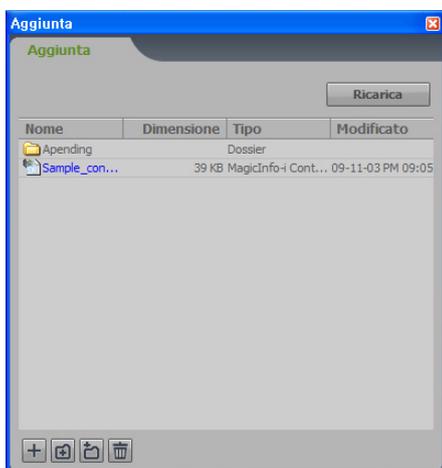
- Nota

Per ulteriori informazioni sugli eventi, consultare la sezione "Eventi".

Per ulteriori informazioni sugli effetti, consultare la sezione "Effetti".

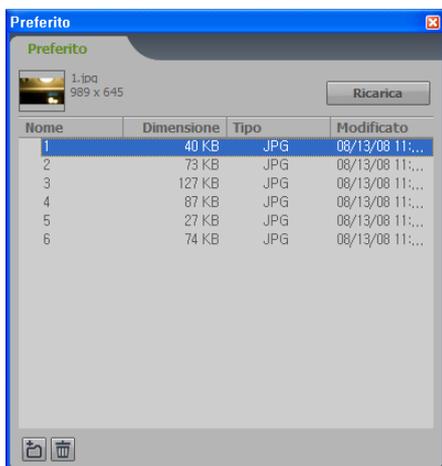
Finestra di Aggiunta

La finestra Aggiunta include elementi contenenti file, cartelle o sottocartelle che possono essere aggiunti a una pagina. I file, la cartelle o le sottocartelle possono essere aggiunti come allegati cliccando sui pulsanti nella parte inferiore della finestra.



Finestra Preferito

La finestra Preferito visualizza informazioni relative ai file (nome del file, dimensioni, formato e durata). Se si registra un file in una pagina attualmente in fase di creazione, il file verrà automaticamente registrato nella finestra Preferito. Per registrare nella finestra Preferito un file non registrato nella pagina, trascinare il file dalla finestra File alla finestra Preferito. Le informazioni relative al file verranno salvate insieme al contenuto.



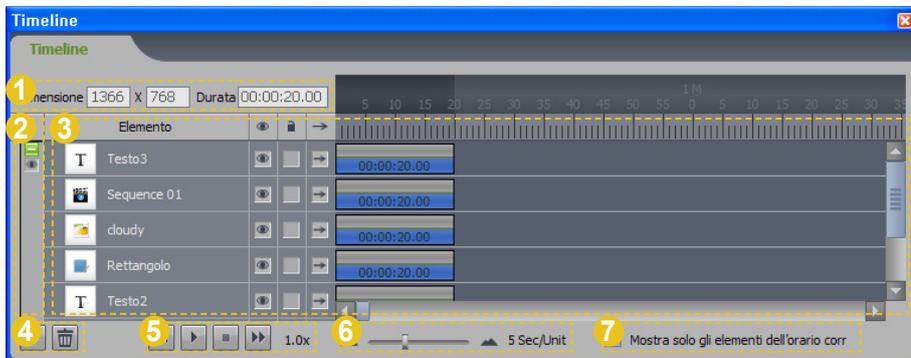
Tenere presente che, se un contenuto viene chiuso, le informazioni relative al file corrispondente scompaiono. Se il contenuto viene importato nuovamente, le informazioni relative al file vengono visualizzate nuovamente. Per aggiornare le informazioni relative al file, cliccare su <Ricarica>.

Suggerimenti

- **Nota**
Per ulteriori informazioni sulla finestra Aggiunta, consultare la sezione "Utilizzo della Finestra di Aggiunta".

Finestra Timeline

La finestra Timeline viene abilitata automaticamente se un elemento viene aggiunto alla Finestra Scena. La timeline visualizza la disposizione degli elementi e consente di raggruppare gli elementi e organizzarli in livelli. È possibile riprodurre un'anteprima della pagina attualmente in fase di creazione nella Finestra Scena e controllare l'orario di inizio, l'orario di fine e la durata.



Suggerimenti

- **Nota**
Per ulteriori informazioni sulla finestra Timeline, consultare la sezione "Utilizzo della Finestra timeline".

1 Mostra la risoluzione e la durata della pagina.

- 2
- Comprime il livello e mostra gli elementi contenuti nel livello come gruppo.**
 - Mostra tutti gli elementi contenuti nel livello.**
 - Nasconde gli elementi contenuti nel livello nella Finestra Scena.**

3 Mostra la disposizione degli elementi e imposta l'orario di inizio, l'orario di fine e la durata di ogni elemento. Ogni barra del tempo può essere spostata utilizzando il mouse. La durata può essere aumentata o diminuita trascinando il bordo della barra del tempo. Gli elementi possono essere spostati verso l'alto o verso il basso e la disposizione degli elementi può essere modificata tramite trascinamento. Se si posiziona il cursore del mouse su un elemento, verrà visualizzata la miniatura relativa all'elemento.

- Nasconde o visualizza l'elemento nella Finestra Scena.**
- Blocca l'elemento nella Finestra Scena.**
- Mostra il percorso di un elemento animato nella pagina.**

- 4
- Aggiunge un livello.**
 - Cancella il livello più alto.**

5 Riproduce la pagina attualmente in fase di creazione nella Finestra Scena.

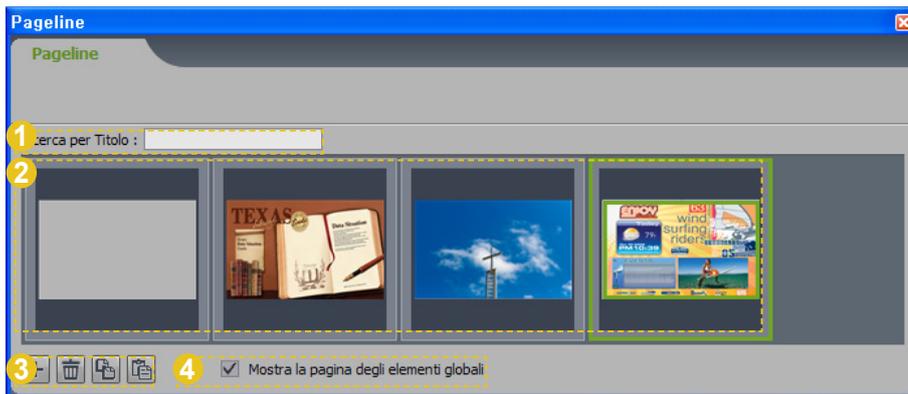
- Rallenta la riproduzione della pagina visualizzata nella Finestra Scena.**
- Avvia o mette in pausa la riproduzione della pagina visualizzata nella Finestra Scena.**
- Arresta la riproduzione della pagina visualizzata nella Finestra Scena.**
- Aumenta la velocità di riproduzione della pagina visualizzata nella Finestra Scena.**
- Visualizza la velocità di riproduzione della pagina visualizzata nella Finestra Scena.**

6 Quest'area consente di fare zoom avanti o indietro nella traccia della timeline. Fare zoom avanti per regolare la posizione e la durata delle tracce con maggiore precisione.

7 Visualizza un Contrassegno tempo nella timeline. Spostare il contrassegno tempo lungo la timeline per visualizzare l'anteprima di un fotogramma nella pagina. Vengono visualizzati tutti gli elementi presenti nel fotogramma.

Finestra pageline

Sia i contenuti completati sia quelli incompleti vengono visualizzati in pagine.



1 Quest'area consente di trovare facilmente una pagina utilizzando la funzione di ricerca. Per trovare una pagina, immettere il titolo della pagina che si desidera trovare.

2 In quest'area vengono visualizzate le pagine in formato miniatura. Se si posiziona il cursore del mouse sopra una pagina, verranno visualizzati il nome della pagina, la risoluzione e la durata.

- 3**
-  **Aggiunge una pagina vuota.**
 -  **Cancela la pagina selezionata.**
 -  **Copia la pagina selezionata.**
 -  **Incolla la pagina copiata.**

4 In quest'area viene visualizzata la pagina per elementi globali, se l'opzione corrispondente è selezionata. Deselezionare l'opzione per nascondere la pagina.

Stage Window

È possibile aggiungere elementi alla Finestra Scena quando un contenuto viene creato tramite Author.



Suggerimenti

- **Nota**
Per ulteriori informazioni sulla finestra Pageline, consultare la sezione "Utilizzo della Finestra pageline".

- **Funzione di ricerca**
Se si cerca una pagina utilizzando la funzione di ricerca, tutte le pagine contenenti il testo immesso vengono visualizzate e ordinate in base al numero di pagina.

Terminologia

- **Pagina per elementi globali**
Gli elementi visualizzati nella <Pagina per elementi globali> vengono visualizzati in ogni pagina. Selezionare la casella di spunta <Pagina per elementi globali> per evitare di dover inserire manualmente lo stesso elemento in ogni pagina.

Suggerimenti

- **Nota**
Per ulteriori informazioni sulla Finestra Scena, consultare la sezione "Utilizzo della Finestra Scena".

Personalizzazione del layout

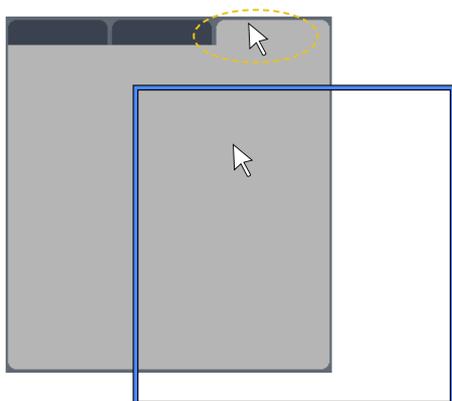
Il layout di Author può essere definito in base alle proprie esigenze. È possibile ridimensionare, spostare, nascondere, rendere visibili e raggruppare le finestre a piacimento in base al tipo di operazione. Dopo aver modificato il layout questo rimarrà invariato, a meno che non vengano apportate nuove modifiche o venga ripristinato il layout originale.

Modifica del layout finestre

Le finestre possono essere rese mobili, ancorate, ridimensionate, nascoste, rese visibili e raggruppate in modo da ottimizzare il proprio ambiente di lavoro.

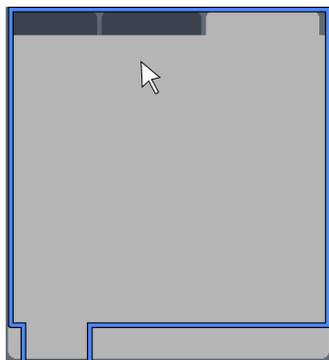
Finestre mobili

Se si trascina la barra del titolo di una finestra, la finestra diventa mobile e può essere spostata. Durante lo spostamento di una finestra vengono visualizzati solo i bordi della finestra.



Ancoraggio

Per ancorare una finestra mobile, trascinare la finestra in un'area di ancoraggio.



Terminologia

- Layout

Il layout indica la disposizione degli elementi nella pagina attualmente visualizzata e in fase di modifica.

- Finestre mobili

Il termine inglese "float" significa "galleggiare" sulla superficie o appena sotto la superficie di un liquido, oppure "muoversi delicatamente" in aria. In questo manuale è stato utilizzato il termine "mobile", da intendersi come stato di una finestra non fissata in una determinata area, ma la cui posizione può essere modificata a piacimento.

- Ancoraggio

Generalmente "ancorare" fa riferimento all'attracco presso un molo o una banchina. In questo manuale il termine si riferisce al fissaggio di una finestra in una certa area.

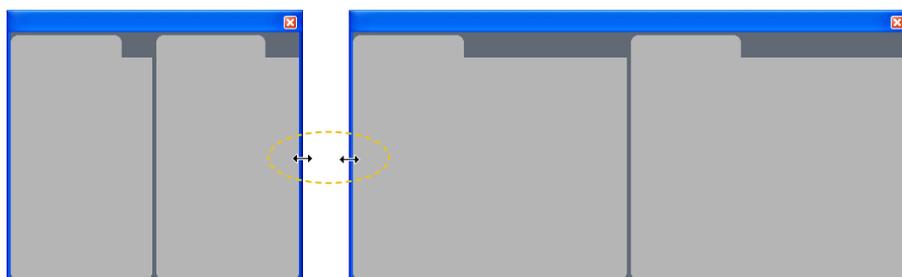
Raggruppamento di finestre

Le finestre mobili possono essere raggruppate in una varietà di forme.



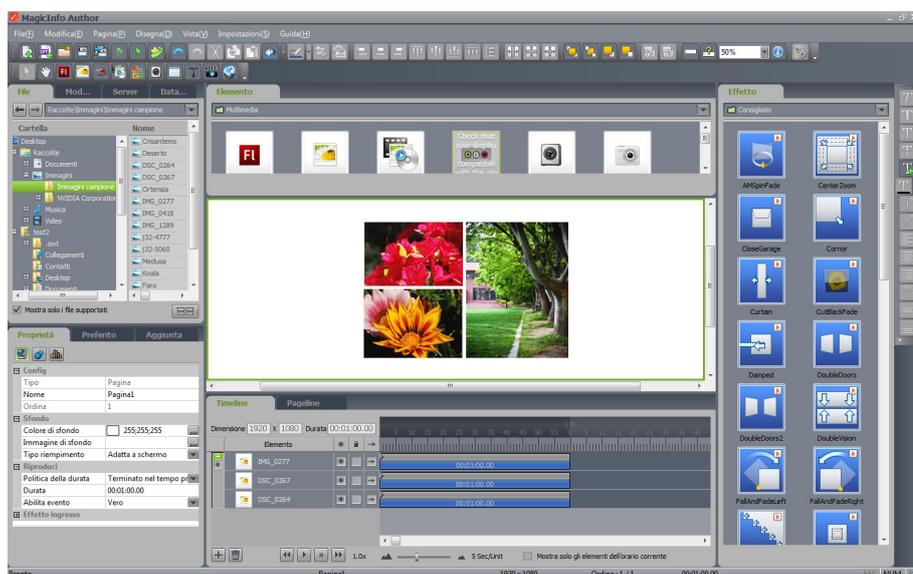
Ridimensionamento di finestre

È possibile ridimensionare una finestra trascinando uno dei bordi.



Un esempio di layout personalizzato

È possibile creare e utilizzare diversi layout. Nell'esempio seguente ogni immagine ha dimensioni e forma differenti.



Suggerimenti

- Inizializzazione del layout

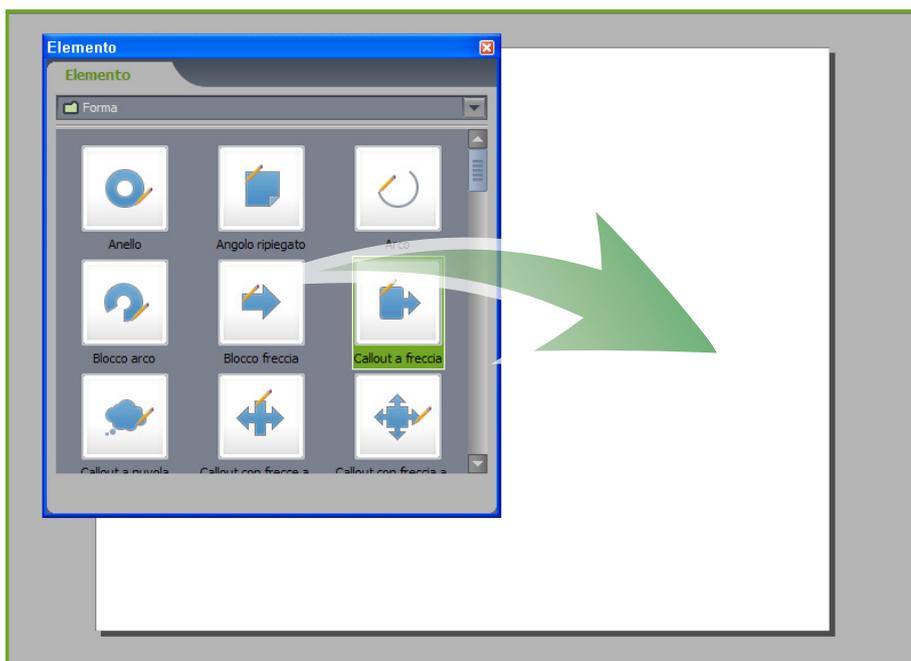
Nella barra dei menu, cliccare su Vista > Inizializza layout per inizializzare il layout modificato.

Utilizzo della Finestra Scena

Aggiungere un elemento alla Finestra Scena per creare un contenuto.
Nella Finestra Scena viene visualizzata una pagina del contenuto. Spostarsi in un'altra pagina utilizzando la finestra Pagine.

Aggiunta di un elemento nella Finestra Scena

Il modo più semplice per aggiungere un elemento alla Finestra Scena è trascinare un elemento dalla finestra Disegna e rilasciarlo nella posizione desiderata all'interno della Finestra Scena.



Suggerimenti

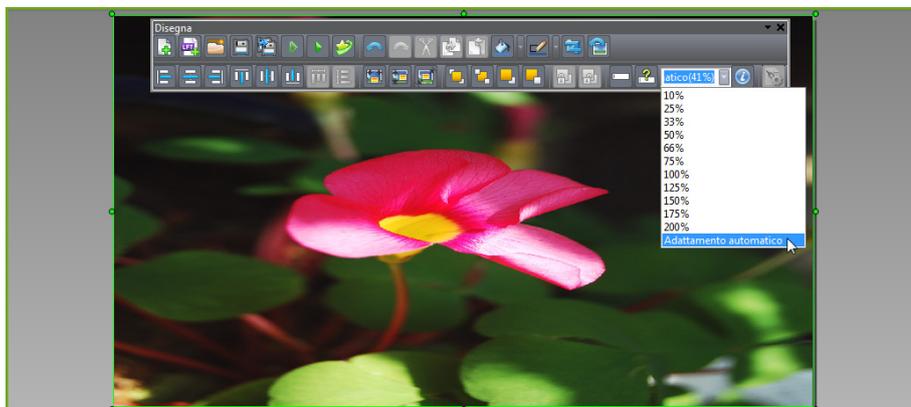
- Finestra Disegna

La finestra Disegna contiene oggetti che possono essere rappresentati nella Finestra Scena.

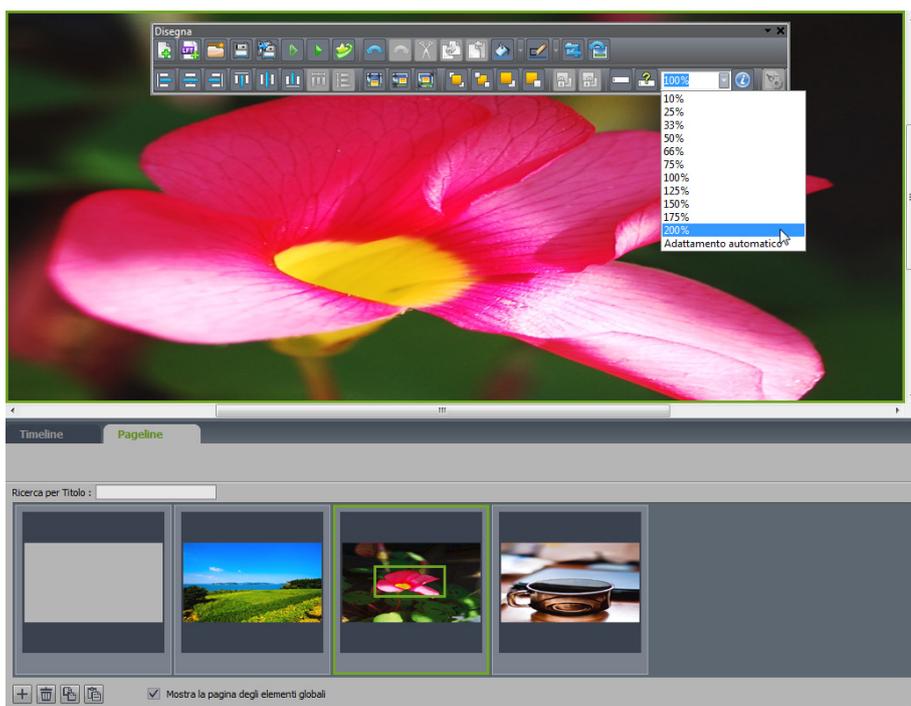
Diversi oggetti sono disponibili nelle finestre File, Elemento e Finestra contenuti server.

Zoom avanti e indietro nella Finestra Scena

È possibile fare zoom avanti e indietro nella Finestra Scena utilizzando la barra degli strumenti Disegna.



Quando si fa zoom avanti, nella Finestra Scena non viene visualizzata l'intera pagina. Fare riferimento alla miniatura della pagina nella finestra Pageline per l'immagine intera. La parte di immagine visualizzata nella Finestra Scena è indicata da un rettangolo verde.



Suggerimenti

- MoveMode

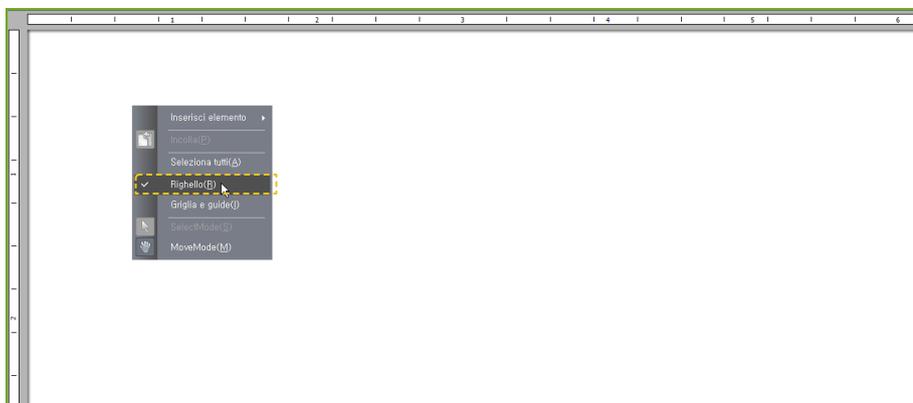
Per spostarsi in un'area della pagina corrente, cliccare con il tasto destro del mouse sulla Finestra Scena e selezionare <MoveMode> nel menu contestuale.

Se il mouse assume la forma  è possibile spostare la pagina ingrandita.

Per annullare lo spostamento e riportare il cursore del mouse alla sua forma originaria, cliccare con il tasto destro del mouse sulla Finestra Scena e cliccare su <Seleziona>.

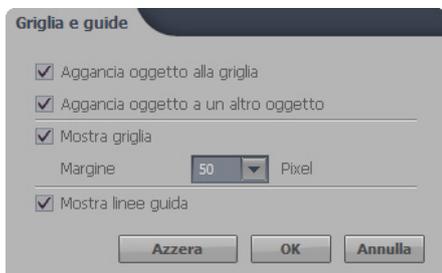
Righello

È possibile visualizzare righelli nella Finestra Scena. Per visualizzarli, cliccare con il tasto destro del mouse nella Finestra Scena e selezionare <Righello>.



Griglia e guide

È possibile visualizzare nella Finestra Scena una griglia e delle guide per la disposizione degli elementi. Cliccare con il tasto destro del mouse nella Finestra Scena e selezionare <Griglia e guide>. Verrà visualizzata una finestra in cui è possibile configurare la griglia e le guide.



Aggancia oggetto alla griglia	Sposta un elemento allineandolo alla griglia.
Aggancia oggetto a un altro oggetto	Sposta un elemento allineandolo a un altro oggetto nella Finestra Scena. Durante lo spostamento l'elemento tenderà ad allinearsi all'oggetto più vicino.
Mostra griglia	Visualizza una griglia nella schermata. L'intervallo della griglia può essere 10, 20, 30, 50, 100, 150 o 200 pixel.
Mostra linee guida	Visualizza linee guida nella schermata. Le linee guida dividono verticalmente la Finestra Scena in 4 sezioni equivalenti. Utilizzando le linee guida, è possibile allineare un nuovo contenuto al centro della Finestra Scena.

Suggerimenti

- Righello

I righelli vengono visualizzati sul lato superiore e sinistro della Finestra Scena. Possono essere utilizzati per posizionare gli elementi con maggiore precisione.

- Aggancia oggetto a un altro oggetto

Anche se <Aggancia oggetto alla griglia> non è abilitato, è comunque possibile eseguire la funzione: spostare l'elemento tenendo premuto il tasto Alt sulla tastiera.

Se <Aggancia oggetto alla griglia> è abilitato, quando si sposta l'elemento tenendo premuto il tasto Alt, la funzione verrà disabilitata.

Elementi

Author contiene diversi elementi per l'authoring, chiamati semplicemente "elementi" nelle istruzioni di questo manuale, necessari per la creazione di contenuti e dotati di specifiche proprietà. Gli elementi sono suddivisi nelle categorie Widget, Multimedia, Altri, Shapes(Forme), Generatore evento o Effetto visivo. Ogni categoria contiene elementi diversi. Cliccare su  per selezionare una categoria.



Inserimento di un Elemento

Gli elementi possono essere aggiunti in 7 modi.
Gli elementi possono essere aggiunti solo nella Finestra Scena.

- 1 Trascinare i file dell'unità locale nella Finestra Scena attraverso la finestra File.
- 2 Trascinare un elemento contenuto in Author nella Finestra Scena attraverso la finestra Elemento.
- 3 Trascinare un file multimediale Clip Art contenuto nella finestra Modello nella Finestra Scena.
- 4 Scaricare un elemento dal MagicInfo-i Server attraverso la Finestra contenuti server e trascinarlo nella Finestra Scena.
- 5 Trascinare un elemento dalla barra degli strumenti Elemento e rilasciarlo nella posizione desiderata nella Finestra Scena. Se si aggiunge un elemento che richiede un file, viene visualizzata automaticamente la finestra Apri, nella quale è possibile selezionare il file desiderato.
- 6 Cliccare con il tasto destro del mouse sulla Finestra Scena per aprire il menu contestuale. Cliccare su <Inserisci elemento>, selezionare un elemento da aggiungere e posizionarlo tramite trascinamento. Se si aggiunge un elemento che richiede un file, viene visualizzata automaticamente la finestra Apri, nella quale è possibile selezionare il file desiderato.
- 7 Trascinare nella Finestra Scena un elemento registrato nella finestra Preferiti.

Suggerimenti

- Categoria Elemento

Gli elementi possono essere suddivisi in sette gruppi.

Widget	Consente di accedere a elementi Widget per visualizzare l'orologio e le previsioni meteo.
Multimedia	Consente di accedere a elementi multimediali per visualizzare immagini e contenuti audio/video.
Altri	Consente di accedere a elementi utilizzati per visualizzare pagine Web, documenti e tabelle.
Forma	Consente di accedere a vari elementi Forma.
Event trigger (Generatore evento)	Consente di accedere a elementi che non sono visivi ma che comunque influiscono sugli eventi.
Adesivo	È possibile utilizzare vari adesivi,
Visualization (Visualizzazione)	Consente di scegliere fra elementi Coriandoli, Neve, Poggia e Mist(Nebbia) da aggiungere come effetti visivi sulla pagina.

- Inserimento di un elemento

Quando si aggiungono elementi alla Finestra Scena, solo alcuni di questi vengono visualizzati nella Finestra scena. Un elemento di tipo Forma, ad esempio, verrà visualizzato, posizionato e disegnato nella Finestra scena, ma un elemento di tipo Generatore evento non verrà visualizzato nella Finestra Scena perché riguarda uno script o un evento.

- Limitazioni all'applicazione di elementi

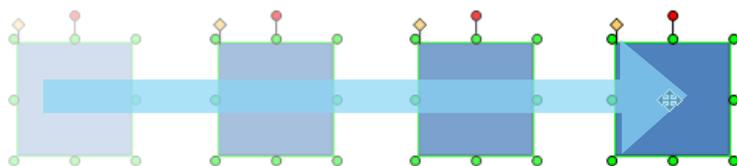
La serie di elementi applicabili al contenuto varia a seconda del tipo di lettore selezionato al momento della creazione del contenuto.

Gestione degli elementi

Gli elementi aggiunti possono essere gestiti in diversi modi, ad esempio spostandoli o ridimensionandoli. Conoscere approfonditamente le opzioni di gestione degli elementi facilita la creazione dei contenuti.

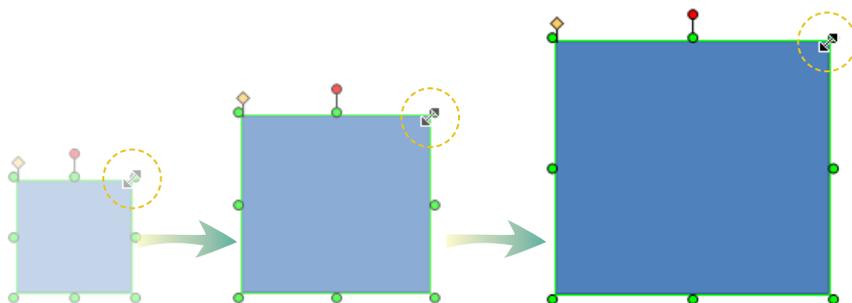
Spostare un Elemento

È possibile spostare un elemento cliccando su di esso e trascinandolo.



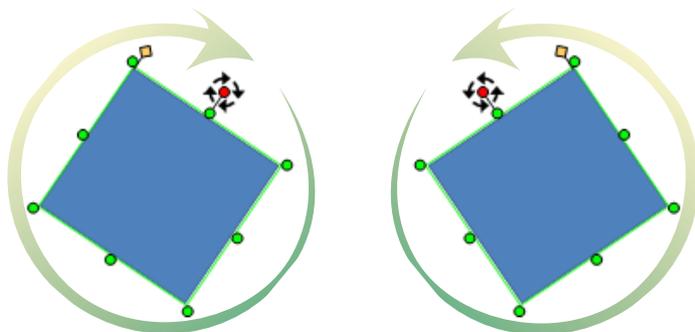
Ridimensionare un Elemento

È possibile ridimensionare un elemento trascinando il punto di manipolazione verde che appare quando lo si seleziona.



Ruotare un Elemento

È possibile ruotare un elemento trascinando il punto di manipolazione rosso che appare quando lo si seleziona.

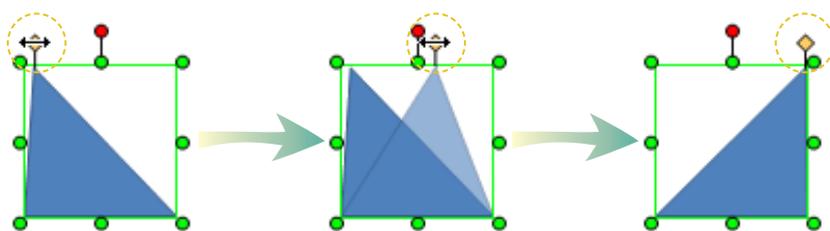


Suggerimenti

- **Copiare un Elemento**
Premere Ctrl + C sulla tastiera.
- **Tagliare un Elemento**
Premere Ctrl + X.
- **Incollare un Elemento**
Premere Ctrl + V.
- **Spostare un Elemento**
Spostare l'elemento tenendo premuto il tasto MAIUSC. L'elemento può essere spostato verticalmente o orizzontalmente.
- **Ridimensionare un Elemento**
Selezionare l'elemento e trascinare il quadratino verde tenendo premuto il tasto MAIUSC. L'elemento verrà ridimensionato in maniera direttamente proporzionale.
- **Ruotare un Elemento**
Selezionare l'elemento. Quando viene visualizzato un quadratino rosso, trascinarlo nella direzione desiderata per ruotare l'elemento tenendo premuto il tasto MAIUSC. L'elemento verrà ruotato con incrementi di 15 gradi.

Trasformazione di un Elemento

È possibile trasformare un elemento trascinando il punto di manipolazione giallo che appare quando lo si seleziona.



Ritaglio di un Elemento

Quando si modifica un elemento è possibile ritagliarne un'area.

Se si clicca su  dopo aver posizionato un elemento, il cursore del mouse assume l'aspetto . Posizionare il cursore su uno dei punti di manipolazione dell'elemento e trascinare. L'area compresa nell'area di selezione rettangolare verrà ritagliata.



Suggerimenti

- Ritaglio di un Elemento

È possibile selezionare una specifica area dell'immagine utilizzando la funzione di ritaglio.

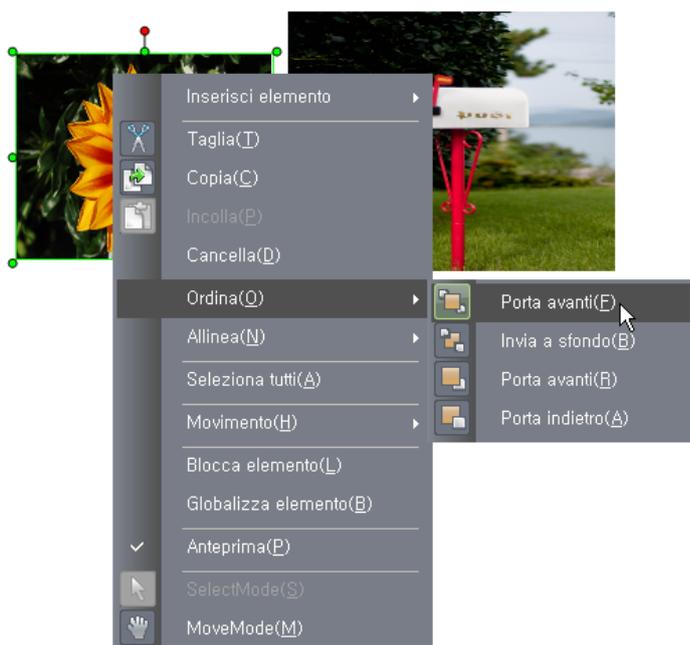
Ordine degli elementi

L'ordine degli elementi può essere modificato utilizzando 4 diversi metodi.

1 Nella barra dei menu, cliccare su Disegna > Ordine.



2 Selezionare un elemento, cliccare con il tasto destro del mouse sull'elemento e selezionare <Ordine>.



3 Modificare l'ordine degli elementi utilizzando la barra degli strumenti Disegna.

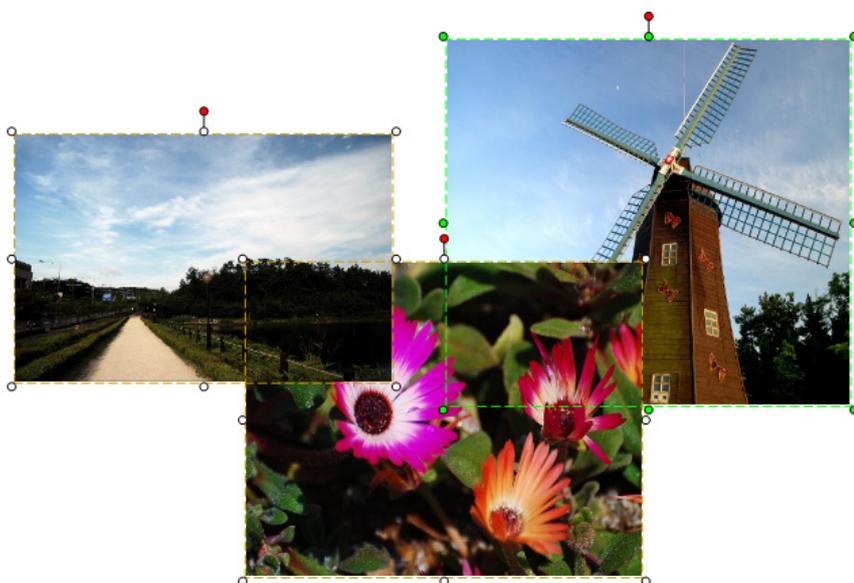


4 Riorganizzare gli elementi nella finestra Timeline.

Selezione di più elementi

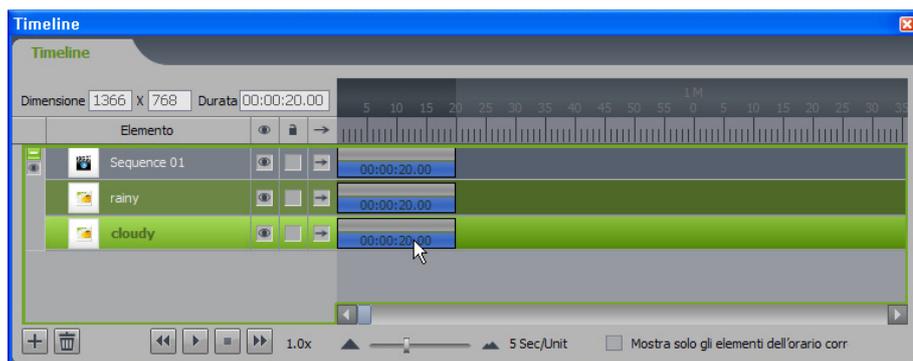
È possibile selezionare uno o più elementi spostati nella Finestra Scena. Cliccare sui file o elementi desiderati tenendo premuto il tasto Ctrl, oppure deselegionare tutti gli elementi, quindi selezionare quelli desiderati trascinando il mouse all'interno della schermata.

Se nella Finestra Scena sono stati selezionati più elementi, l'ultimo elemento selezionato è considerato l'elemento chiave. Tale elemento verrà usato come riferimento per cambiamenti di ordine, allineamenti o ridimensionamento degli altri elementi.



Gli elementi selezionati possono essere spostati come gruppo, allineati all'elemento chiave o uniformati alle dimensioni dell'elemento chiave.

È possibile selezionare più elementi anche nella finestra Timeline.



Cliccare sui file o sugli elementi tenendo premuto il tasto Ctrl.

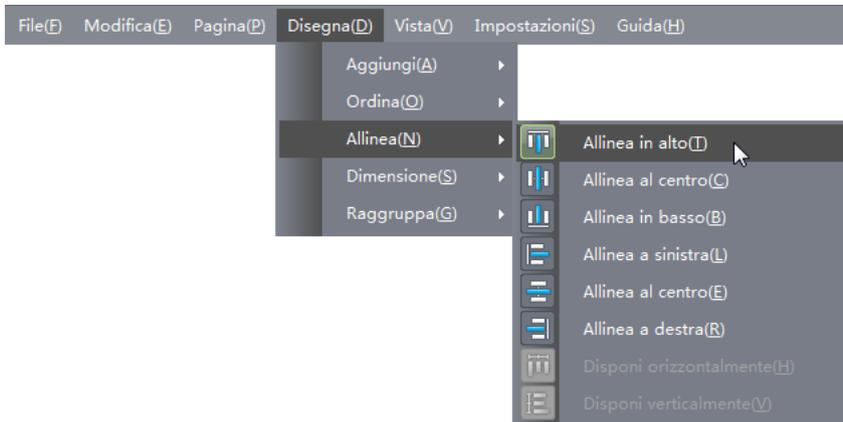
In alternativa, è possibile selezionare più elementi premendo il tasto MAIUSC nella finestra Timeline.

Allineamento di elementi

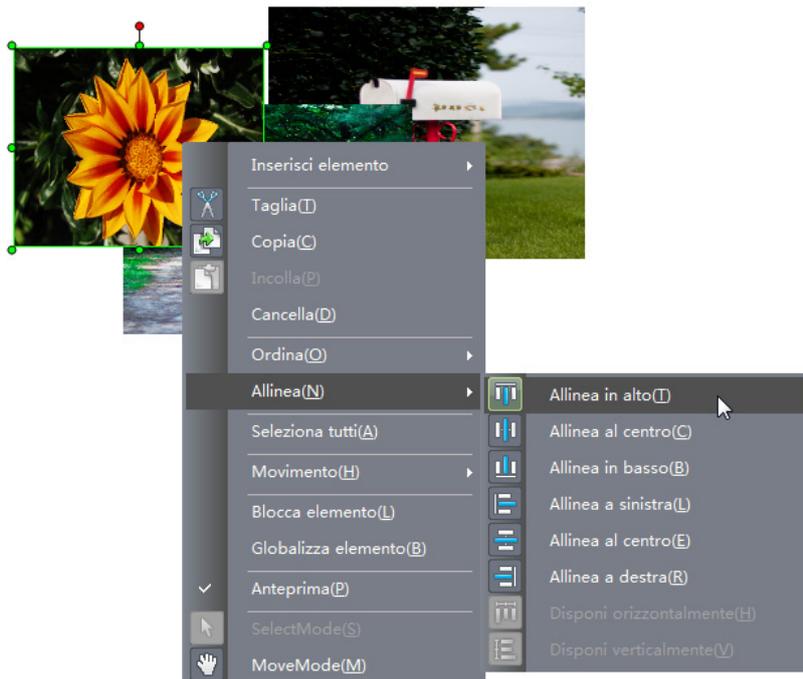
Quando vengono visualizzati più elementi, è possibile allineare un elemento alla parte superiore, centrale, inferiore, mediana, sinistra o destra di un altro elemento. Gli elementi vengono allineati all'ultimo elemento selezionato.

Gli elementi possono essere allineati in 3 modi.

1 Nella barra dei menu, cliccare su Disegna > Allinea.



2 Selezionare un elemento, cliccare con il tasto destro del mouse e selezionare <Allinea> dal menu visualizzato.



3 Allineare gli elementi utilizzando la barra degli strumenti Disegna.



Suggerimenti

- Funzioni Allinea, Dimensione e Gruppo

Le funzioni Allinea, Dimensione e Gruppo sono abilitate quando si seleziona più di un elemento.

Uniformazione delle dimensioni degli elementi

Quando si posizionano più elementi, le relative dimensioni orizzontali e verticali possono essere uniformate a quelle dell'ultimo elemento selezionato.

Gli elementi possono essere ridimensionati in 2 modi.

- 1 Nella barra dei menu, cliccare su Disegna > Dimensione.



- 2 Ridimensionare gli elementi utilizzando la barra degli strumenti Disegna.



Raggruppamento di elementi

È possibile raggruppare più elementi e utilizzarli come elemento singolo.

- 1 Nella barra dei menu, cliccare su Disegna > Gruppo per raggruppare elementi o annullare un raggruppamento.



- 2 Raggruppare elementi o annullare un raggruppamento utilizzando la barra degli strumenti Disegna.



Suggerimenti

- Allinea, Dimensione e Gruppo

Le funzioni Allinea, Dimensione e Gruppo sono abilitate quando si seleziona più di un elemento.

- Raggruppamento e separazione di elementi

Per raggruppare gli elementi selezionati, cliccare su <Gruppo>. La voce di menu <Gruppo> è abilitata solo se gli elementi non sono raggruppati.

Per annullare il raggruppamento, cliccare su <Separa>. La voce di menu <Separa> è abilitata solo se gli elementi sono raggruppati.

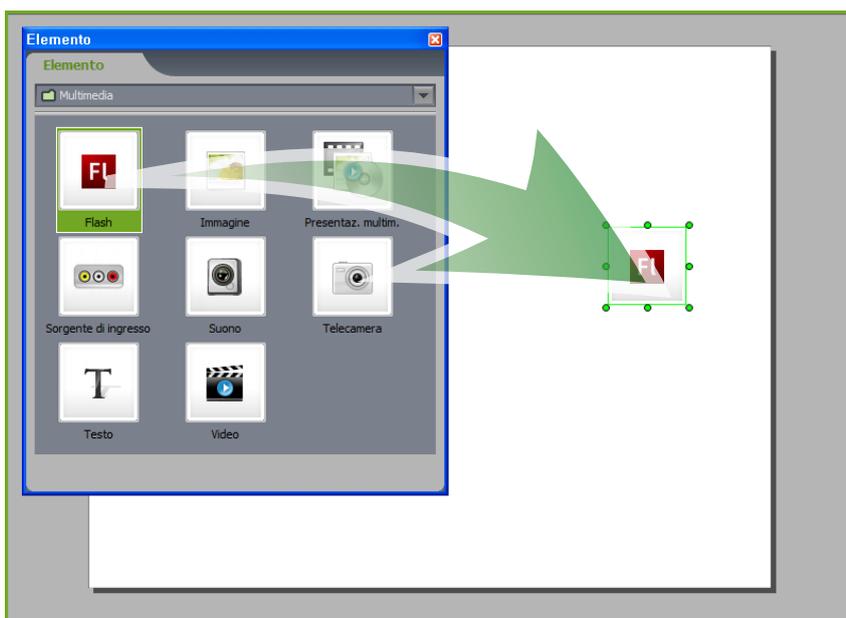
Ripetizione di elementi

Gli elementi Flash, Video, Suono, Testo, Forma e WordArt supportati da Author supportano la funzione di riproduzione ripetuta. È possibile ripetere gli elementi in base a un intervallo di tempo specificato.

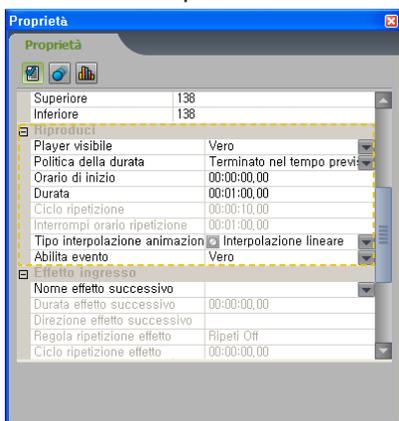
La funzione di riproduzione ripetuta offre due opzioni: <Ripeti fino all'orario indicato> e <Ciclo continuo>.

Riproduzione di un Elemento

1 Aggiungere un elemento da ripetere.



2 Quando l'elemento è selezionato, aprire la finestra Proprietà e individuare la sezione <Riproduci>.



3 Se si clicca sul tasto  in <Politica della durata>, verrà visualizzato un elenco a discesa contenente le opzioni per la politica della durata. Selezionare <Ripeti fino all'orario indicato> o <Ciclo continuo>.

Ripeti fino all'orario indicato

Ripete l'elemento fino a un orario specificato compreso nella durata della pagina.

Ciclo continuo

Ripete l'elemento senza interruzione fino alla fine della durata della pagina.

Suggerimenti

- Ripetizione di un elemento

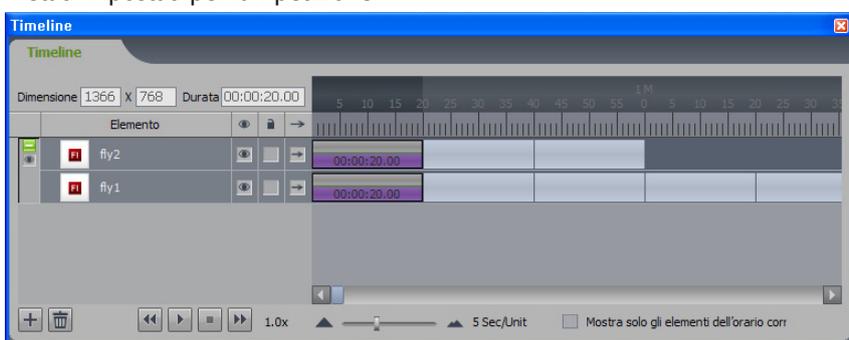
La funzione Ripeti riproduce ripetutamente un elemento di una pagina. Anche se la ripetizione dell'elemento è stata impostata per lunghi periodi o con durata indefinita, verrà interrotta al termine della durata della pagina.

Per ripetere l'elemento senza interruzione e limiti di tempo, selezionare <Terminare entro il tempo dell'ultimo elemento> come <Politica della durata> nelle proprietà della pagina. Poiché l'elemento è impostato per la ripetizione continua, anche la pagina verrà riprodotta ripetutamente.

- 4 Vengono attivate le opzioni <Ciclo ripetizione> e <Interrompi orario ripetizione> nella parte inferiore della sezione. Configurare le opzioni <Ciclo ripetizione> e <Interrompi orario ripetizione>.

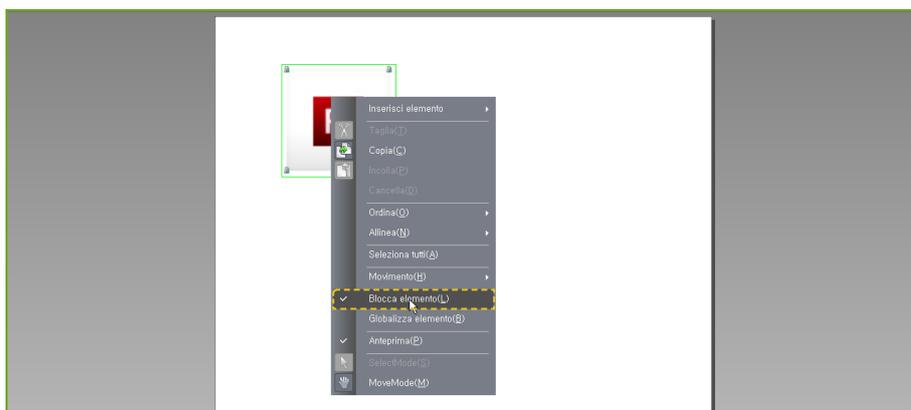
Ciclo ripetizione	Questa opzione consente di impostare l'intervallo per la ripetizione dell'elemento ed è abilitata quando si seleziona <Ripeti fino all'orario indicato> o <Ciclo continuo> come opzione di riproduzione.
Interrompi orario ripetizione	Consente di impostare l'orario in cui arrestare la ripetizione dell'elemento. Questa opzione è abilitata quando <Politica della durata> è impostata su <Ripeti fino all'orario indicato> o <Ciclo continuo>. Quando è selezionata l'opzione <Ciclo continuo>, l'opzione <Interrompi orario ripetizione> non viene applicata.

- 5 La schermata seguente mostra le tracce della timeline i cui elementi sono stati impostati per la ripetizione.



Blocco di un Elemento

Un elemento può essere bloccato nella Finestra Scena. Non è possibile spostare e modificare le proprietà di un elemento bloccato. Cliccare con il tasto destro del mouse su un elemento aggiunto alla Finestra Scena o finestra Timeline e selezionare <Blocca elemento> per bloccare l'elemento. Cliccare con il tasto destro del mouse su un elemento bloccato e selezionare nuovamente  per rilasciare l'elemento bloccato.



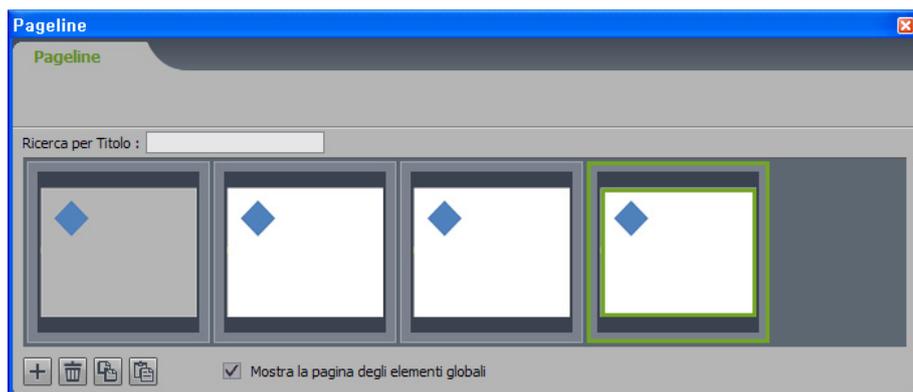
Suggerimenti

- **Interrompi orario ripetizione**
Questa opzione è abilitata solo quando <Politica della durata> è impostato su <Ripeti fino all'orario indicato> nel passaggio 3.

Globalizzazione di un Elemento

Per posizionare lo stesso elemento nella stessa posizione in tutte le pagine durante la creazione di un contenuto, normalmente è necessario ripetere le stesse azioni. Questo può essere evitato rendendo gli elementi globali.

Un elemento globalizzato viene spostato nella <Pagina per elementi globali>. Gli elementi globalizzati vengono visualizzati in ogni pagina, ma possono essere modificati solamente nella <Pagina per elementi globali>. Se si clicca con il tasto destro del mouse su un elemento aggiunto alla Finestra Scena e si seleziona <Globalizza elemento>, l'elemento viene spostato nella <Pagina per elementi globali>. Un elemento globalizzato può essere cancellato o trasformato nella <Pagina per elementi globali>.



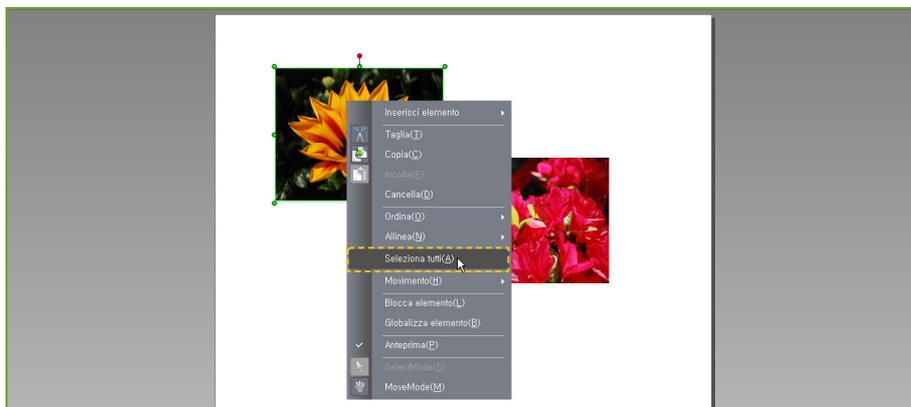
Preferiti

Gli elementi utilizzati di frequente possono essere registrati nei Preferiti. Cliccare con il tasto destro del mouse su un elemento che si desidera aggiungere ai Preferiti e cliccare su <Sposta nella categoria preferiti>. L'elemento verrà spostato nei Preferiti. La categoria Preferiti viene creata all'interno della categoria Elementi e l'elemento spostato nella categoria Preferiti viene rimosso dalla sua categoria originaria. Per riportare l'elemento alla sua categoria originaria, cliccare con il tasto destro del mouse sull'elemento spostato nella categoria Preferiti e selezionare <Sposta nella categoria originali>.



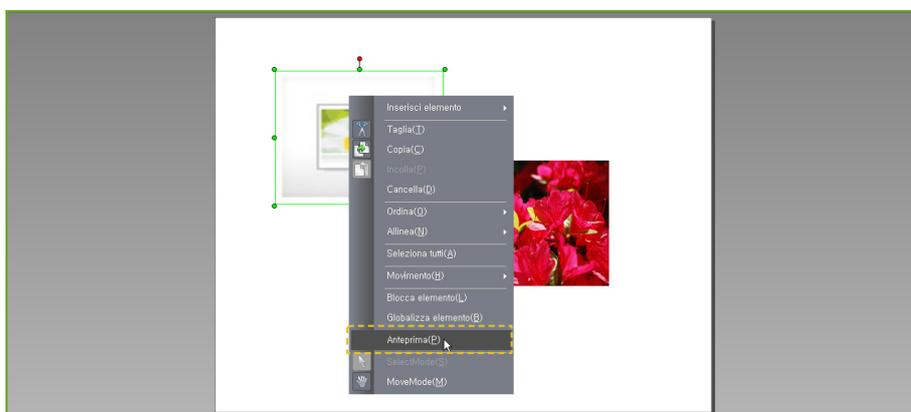
Selezione di tutti gli elementi

Per selezionare tutti gli elementi nella Finestra Scena, cliccare con il tasto destro del mouse sulla Finestra Scena o su un elemento e cliccare su <Seleziona tutti> nel menu contestuale.



Anteprima di elementi

Per annullare la visualizzazione di un elemento come anteprima, aggiungere l'elemento alla Finestra Scena, cliccare con il tasto destro del mouse e selezionare <Anteprima> nel menu contestuale. L'elemento viene rappresentato come icona. Per visualizzare di nuovo l'anteprima di un elemento, cliccare nuovamente su <Anteprima>.



Suggerimenti

- **Ingrandimento di un elemento**
Per ingrandire un elemento aggiunto alla Finestra Scena, cliccare due volte su di esso.

Proprietà degli elementi

Le proprietà degli elementi aggiunti dalla finestra Elemento alla finestra Disegna possono essere configurate nella finestra Proprietà. Selezionare un elemento nella Finestra Scena o selezionare una traccia corrispondente all'elemento nella finestra Timeline e configurare le impostazioni delle proprietà dell'elemento nella finestra Proprietà.

Proprietà principali

Config

Tipo	Rappresenta il tipo di elemento.
Nome	Rappresenta il nome univoco dell'elemento. In una pagina non è consentito utilizzare due nomi identici.
Ordine	È possibile che gli elementi si sovrappongano. Un elemento con un valore di <Ordine> superiore verrà visualizzato in primo piano rispetto a un elemento con valore di <Ordine> inferiore.
Livello elemento	Questo è il numero assegnato al livello di appartenenza dell'elemento. Il numero può essere modificato e se questo accade anche il livello dell'elemento viene modificato. Il numero del livello non può essere superiore al numero totale di livelli della timeline.

Posizione

Posizione X	Determina la posizione iniziale orizzontale dell'elemento nella schermata.
Posizione Y	Determina la posizione iniziale verticale dell'elemento nella schermata.
Larghezza	Determina la larghezza dell'elemento.
Altezza	Determina l'altezza dell'elemento.
Angolo di rotazione	Determina l'angolo di rotazione dell'elemento. Questa proprietà è abilitata solamente per gli elementi che presentano l'attributo relativo all'angolo di rotazione.

Riproduci

Player visibile	Consente di scegliere se mostrare (True) o nascondere (False) l'elemento selezionato durante la riproduzione della pagina.
------------------------	--

Suggerimenti

- Tipo di proprietà degli elementi

Le proprietà di un elemento comprendono le proprietà principali condivise dalla maggior parte degli elementi e le proprietà del singolo elemento.

- Immissione dell'ora

Ore: Minuti: Secondi: centesimi di secondo
Esempio: 10 ore 2 minuti 20.34 secondi = 10:02:20.34

Modalità a finestra	Consente di creare una finestra per riprodurre le pagine al suo interno.
Politica della durata	Determina la politica di durata dell'elemento. La riproduzione di ogni elemento del contenuto viene avviata o interrotta in base alla politica di durata.
Terminato nel tempo previsto	Interrompe la riproduzione dopo un periodo specificato.
Terminare entro il tempo dell'ultimo elemento	La riproduzione della pagina successiva viene avviata subito dopo la fine dell'ultimo elemento della pagina. Questa opzione è applicabile solo alle pagine.
Attendere input	La riproduzione continua senza interruzione fino all'attivazione di un evento specificato.
Ora inizio	Determina l'orario di inizio dell'elemento.
Durata	Determina la durata dell'elemento.
Tipo interpolazione animazione	È possibile assegnare a un elemento proprietà dinamiche o animate. Il <Tipo interpolazione animazione> determina la velocità delle modifiche.
Abilita evento	Consente di scegliere se l'elemento può ricevere e processare eventi durante la riproduzione.

Effetto ingresso

Nome effetto successivo	È possibile selezionare un effetto da applicare durante la riproduzione di un elemento.
Durata effetto successivo	Determina la durata dell'effetto in entrata.
Direzione effetto successivo	Determina la direzione dell'effetto in entrata.
Regola ripetizione effetto	Imposta la regola di ripetizione di un effetto in ingresso.
Ripeti Off	Se quest'opzione è selezionata, l'effetto non viene ripetuto.
Ripeti il conteggio specificato	L'effetto viene ripetuto ad intervalli specificati per un numero specifico di volte.
Ripeti senza limiti	L'effetto viene ripetuto ad intervalli specificati per tutta la durata di riproduzione dell'elemento.
Ciclo ripetizione	Consente di impostare l'intervallo per la ripetizione dell'elemento. Questa opzione è abilitata quando <Regola ripetizione effetto> è impostato su <Ripeti il conteggio specificato> o <Ripeti senza limiti>. Se ad esempio il <Ciclo ripetizione> è impostato su 3 secondi, l'elemento verrà riprodotto ogni 3 secondi.

Suggerimenti

- Effetti

Per ulteriori informazioni sugli effetti in entrata e in uscita, consultare la sezione "Effetti".

- Immissione dell'ora

Ore: Minuti: Secondi: centesimi di secondo
Esempio: 10 ore, 2 minuti, 20.34 secondi = 10:02:20.34

Conteggio ripetizione effetto	L'effetto viene ripetuto per un numero specificato di volte. Questa opzione è abilitata quando <Regola ripetizione effetto> è impostato su <Ripeti il conteggio specificato>.
--------------------------------------	---

Effetto uscita

Nome effetto uscente	Consente di selezionare un effetto da applicare al termine della riproduzione di un elemento.
Durata effetto uscente	Determina la durata dell'effetto in uscita.
Direzione effetto uscente	Determina la direzione dell'effetto in uscita.

Opzione disegno

Canvas visibile	Consente di scegliere se visualizzare l'elemento nella Finestra Scena.
Oggetto attuale	Consente di scegliere se visualizzare l'anteprima dell'elemento in fase di creazione.
Blocca elemento	Consente di consentire o bloccare le modifiche alle proprietà dell'elemento.

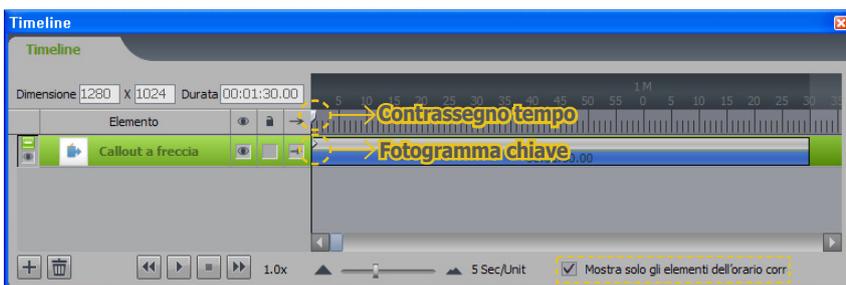
Creazione di un'animazione

È possibile trasformare un elemento in un'animazione creando sezioni. Configurare proprietà diverse per il termine di ogni sezione, oppure impostare un percorso lungo il quale l'elemento si deve spostare.

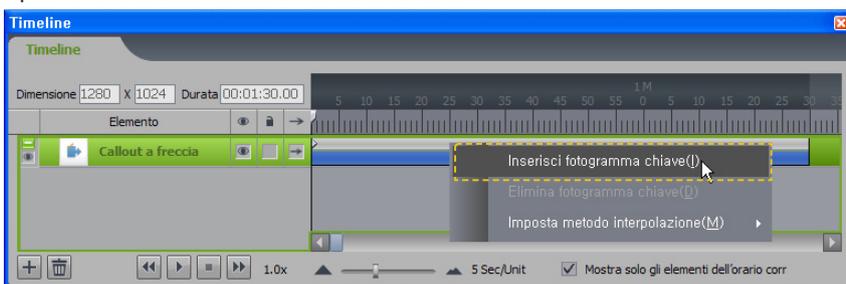
Configurazione di sezioni per animazioni

È possibile creare sezioni aggiungendo un fotogramma chiave e inserire un'animazione in ogni sezione.

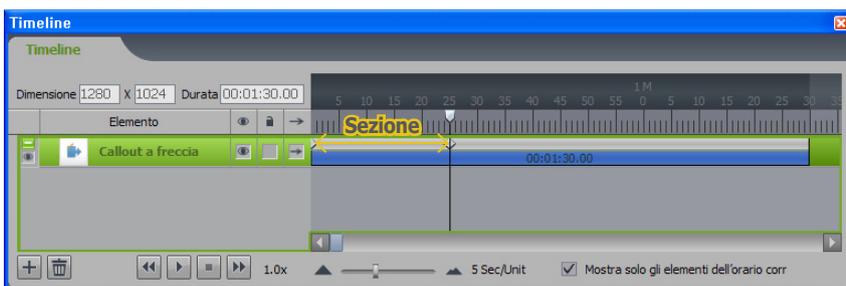
- 1 Selezionare l'opzione <Mostra solo gli elementi dell'orario corrente> nella Timeline. Verranno visualizzati Contrassegno tempo e Fotogramma chiave. Il Fotogramma chiave indicato diventa un'estremità della sezione.



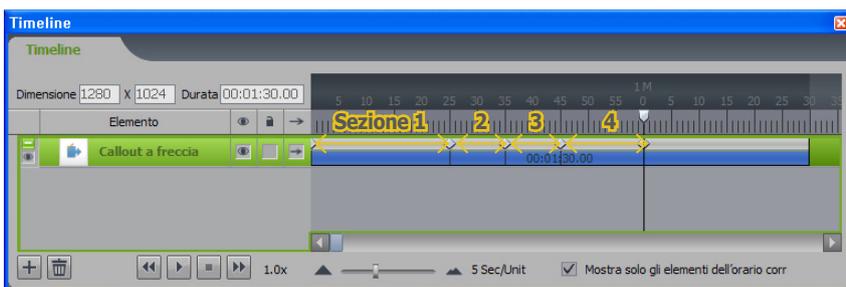
- 2 Aggiungere un altro Fotogramma chiave cliccando con il tasto destro dove si desidera posizionare la seconda estremità della sezione.



- 3 L'area compresa tra il Fotogramma chiave aggiunto e il Fotogramma chiave precedente diventa una sezione.



- 4 È possibile creare più sezioni aggiungendo fotogrammi chiave.



Suggerimenti

- Contrassegno tempo

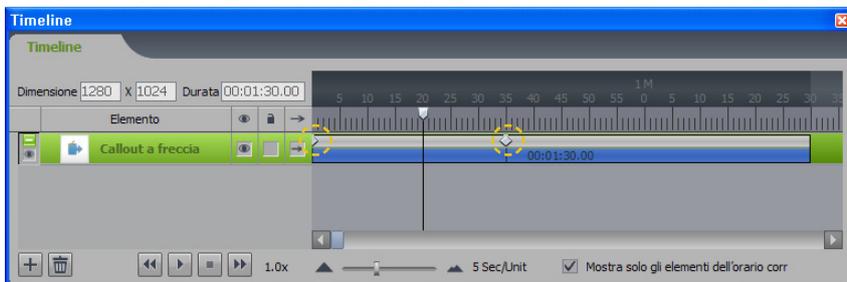
Per aggiungere un Fotogramma chiave nello stesso punto di un Contrassegno tempo, cliccare con il tasto destro sul Contrassegno tempo e selezionare <Inserisci fotogramma chiave negli elementi selezionati>.

Se si seleziona <Tracking contrassegno Tempo> è possibile tenere traccia di un'animazione nella Finestra Scena spostando il Contrassegno tempo.

Creazione di immagini con proprietà variabili

In una sezione creata utilizzando <Inserisci fotogramma chiave> è possibile creare un'animazione le cui proprietà cambiano nel tempo. Selezionare i fotogrammi chiave alle estremità della sezione e specificare diverse proprietà per ciascuno di essi nella finestra Proprietà. L'elemento cambierà in base alle proprietà configurate.

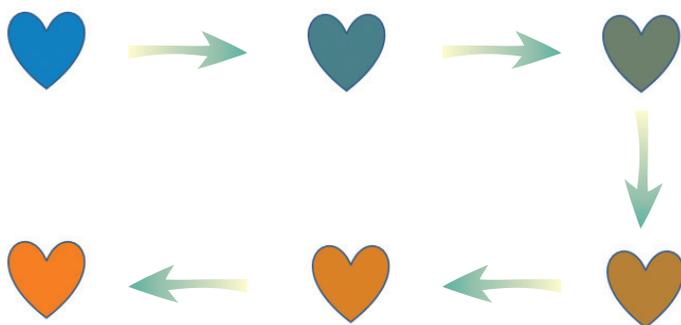
- 1 Aggiungere un elemento alla Finestra Scena e aggiungere un Fotogramma chiave alla Timeline. Selezionare separatamente i fotogrammi chiave alle due estremità della sezione e impostare valori differenti per le proprietà.



- 2 Ad esempio, scegliere come <Colore> per i fotogrammi di destra e di sinistra rispettivamente il blu e l'arancione.



- 3 Se si riproduce un contenuto con le impostazioni mostrate, il colore dell'elemento cambierà dal blu all'arancione all'interno della sezione.



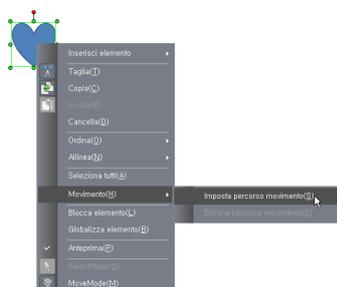
Suggerimenti

- **Immagini con proprietà variabili**
La maggior parte delle proprietà utilizzabili per le immagini dinamiche sono rappresentate da un numero. Alcuni esempi sono Posizione, Dimensione, Rotazione, Spessore, Colore e Distanza.

Creazione di un'animazione con percorso di movimento

È possibile creare un'animazione con percorso di movimento modificando le proprietà relative alla posizione per una sola delle sezioni di un'animazione.

1



Dopo aver aggiunto un elemento alla Finestra Scena, cliccare con il tasto destro del mouse e selezionare <Movimento> e <Imposta percorso movimento>.

2



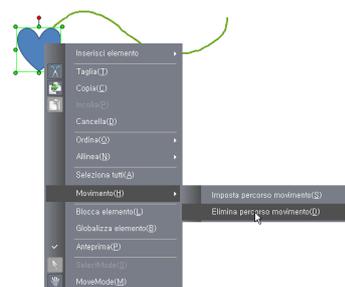
Disegnare il percorso per il movimento dell'elemento nella Finestra Scena tenendo premuto il tasto sinistro del mouse.

3



Se si riproduce un contenuto, l'elemento si muove seguendo automaticamente il percorso specificato.

4



Per rimuovere il Movimento di un elemento, cliccare con il tasto destro del mouse sull'elemento per il quale è stato impostato il percorso e selezionare <Movimento> e <Elimina percorso movimento>.

Suggerimenti

- Movimento degli elementi

Se si imposta il Movimento di un elemento, non è possibile spostare l'elemento a piacimento. L'elemento viene fissato automaticamente nel punto iniziale del Movimento configurato.

- Impostazione del tipo di interpolazione

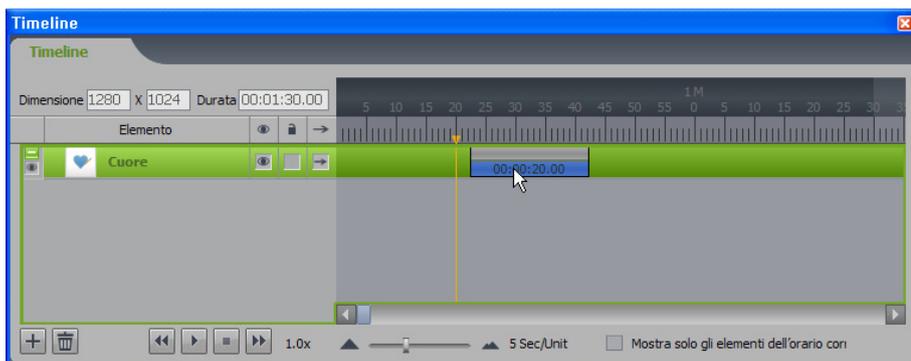
Se si imposta il Movimento di un elemento e si clicca con il tasto destro del mouse all'interno della sezione configurata, è possibile selezionare un tipo di interpolazione. Il tipo di interpolazione determina il tipo di movimento dell'animazione di un elemento.

Utilizzo della Timeline

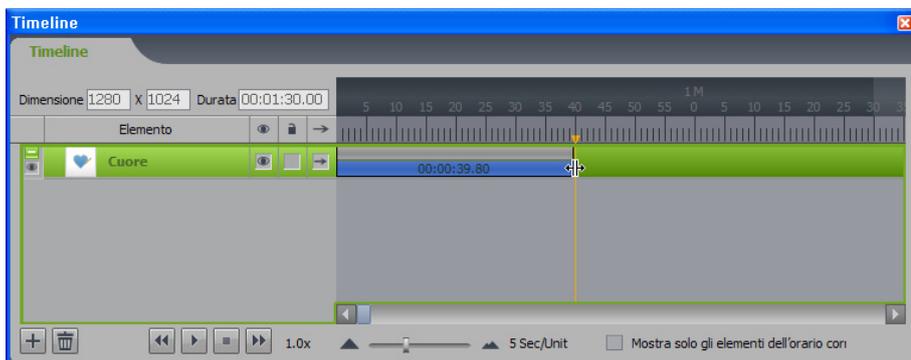
Nella finestra Timeline è possibile impostare la durata di ogni elemento e la priorità dei diversi livelli.

Creazione e regolazione di tracce nella Timeline

Dopo aver aggiunto un elemento alla Finestra Scena, nella timeline viene creata automaticamente una traccia della durata di 1 minuto corrispondente all'elemento.



Trascinare la barra del tempo lungo la timeline per regolare l'orario di inizio dell'elemento.



Trascinare il bordo destro della barra del tempo per regolare la durata.

La timeline supporta una durata compresa tra 1/100 di secondo e 24 ore. È possibile fare zoom avanti o indietro nella timeline spostando la barra dello zoom verso destra o verso sinistra.

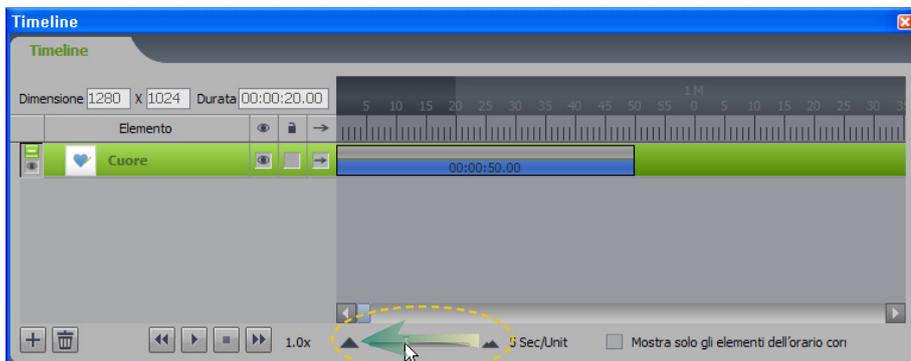
Suggerimenti

- Barra del tempo

Una barra del tempo è composta da una parte superiore (grigia) e una parte inferiore (blu). La parte superiore è la sezione in cui un fotogramma chiave viene aggiunto e spostato, mentre la parte inferiore mostra il tempo di riproduzione di un elemento. Per utilizzare funzioni di animazione, ad esempio l'aggiunta di un fotogramma chiave nella parte superiore della barra del tempo, selezionare l'opzione <Mostra solo gli elementi dell'orario corrente> nella parte inferiore della finestra Timeline.

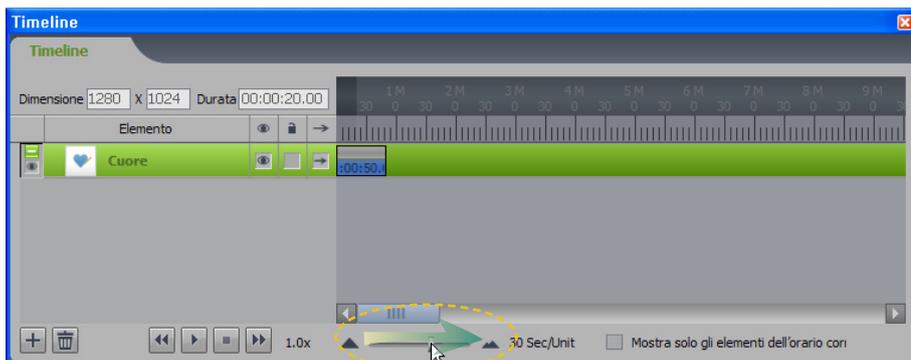
Zoom avanti

Spostare la barra dello zoom verso sinistra per fare zoom avanti. La durata di una traccia può essere modificata utilizzando un intervallo minimo di 0,01 secondi.



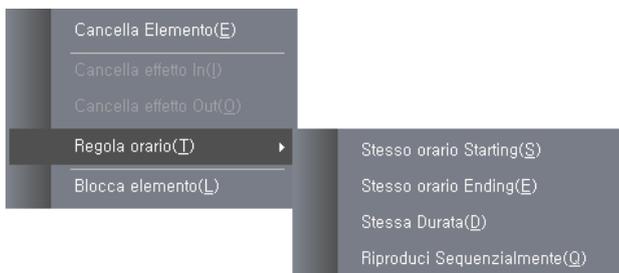
Zoom indietro

Spostare la barra dello zoom verso destra per fare zoom indietro. La durata di una traccia può essere modificata utilizzando un intervallo massimo di 10 minuti.



Ulteriori regolazioni della Timeline

Dopo aver selezionato più di una traccia, è possibile impostare la riproduzione sequenziale delle tracce o sincronizzare l'orario di inizio, l'orario di fine o la durata di riproduzione delle tracce cliccando con il tasto destro del mouse nella finestra Timeline. L'ultima traccia selezionata sarà utilizzata come base per la sincronizzazione.

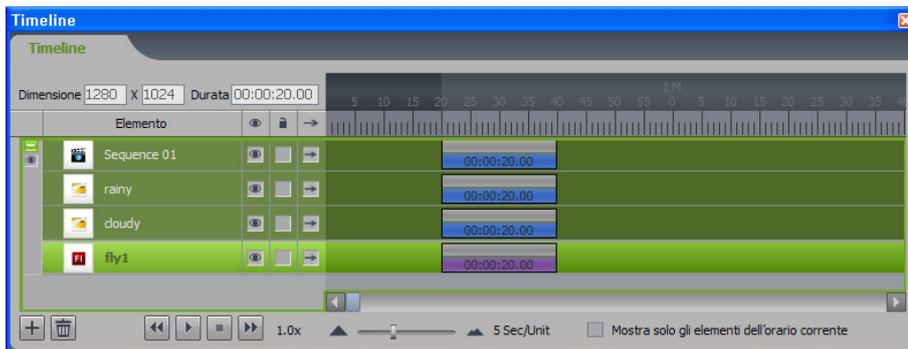


Nelle seguenti pagine vengono mostrati esempi relativi all'applicazione delle diverse opzioni del comando <Regola orario>.

Stesso orario Starting (S)

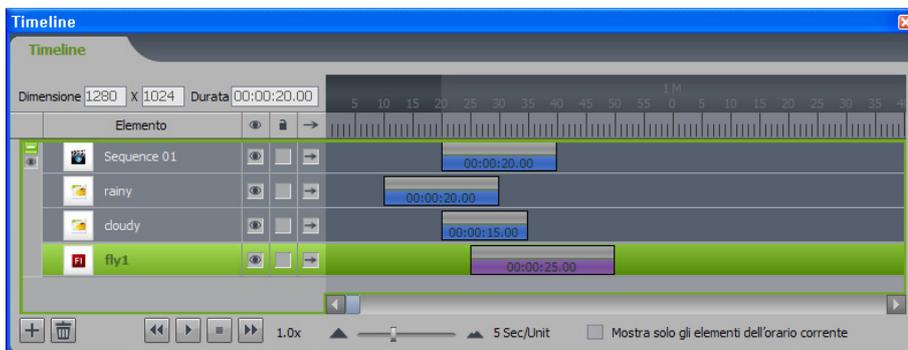


Ogni traccia ha un orario di inizio diverso.

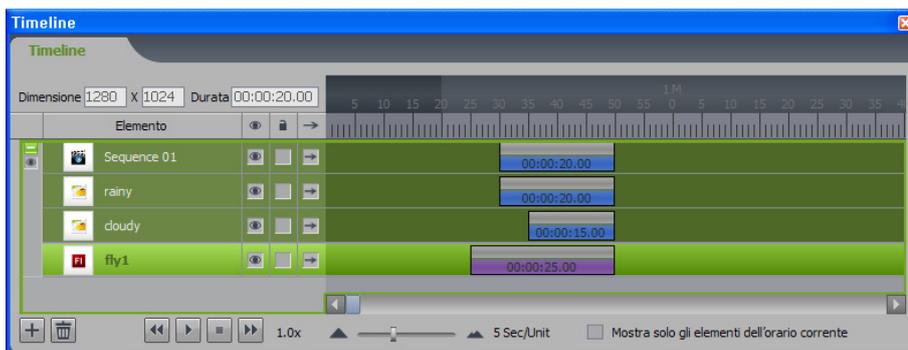


L'orario di inizio di tutte le tracce viene sincronizzato con quello dell'ultima traccia selezionata.

Stesso orario Ending (E)

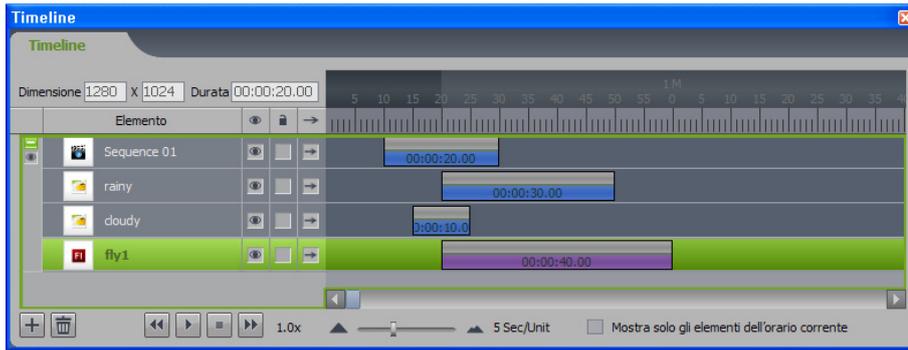


Ogni traccia ha un orario di fine diverso.

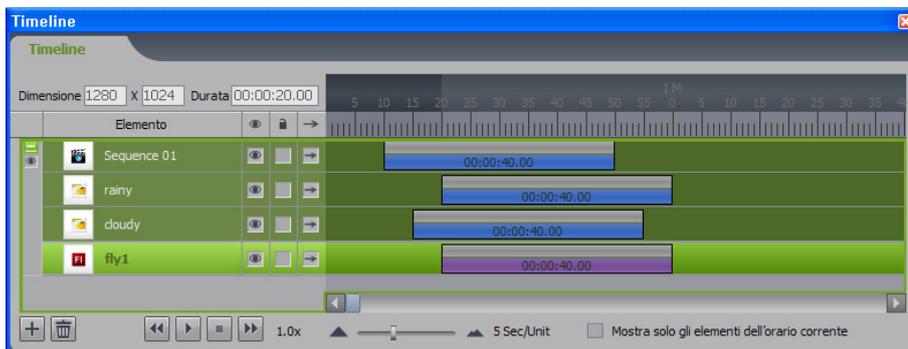


L'orario di fine di tutte le tracce viene sincronizzato con quello dell'ultima traccia selezionata.

Stessa Durata (D)

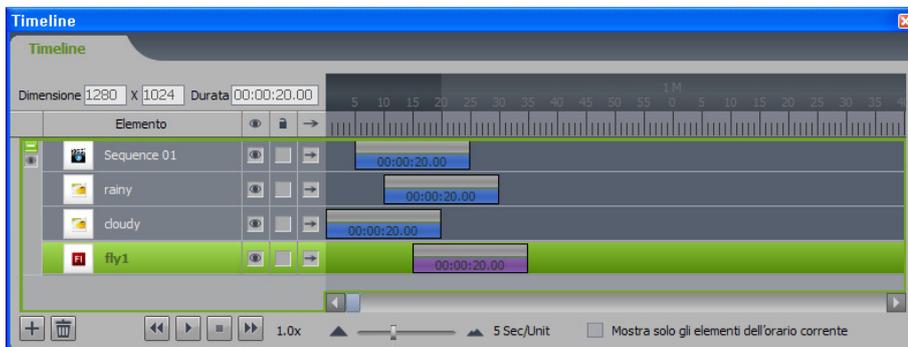


Ogni traccia ha una durata diversa.

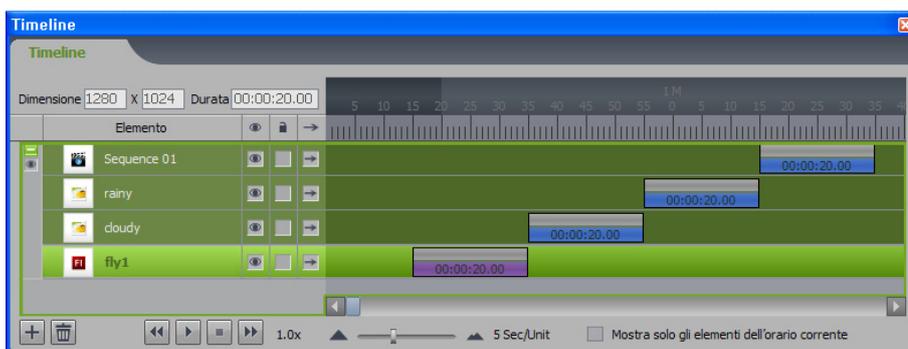


La durata di tutte le tracce viene sincronizzata con quella dell'ultima traccia selezionata.

Riproduci Sequenzialmente (Q)



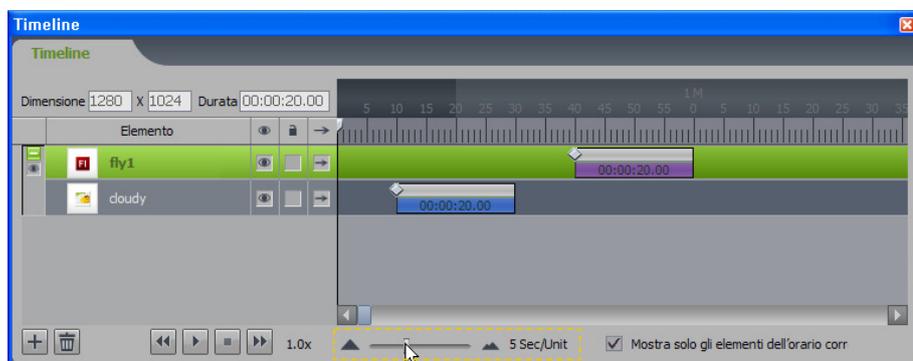
Le tracce si sovrappongono e la riproduzione sembra seguire un ordine casuale.



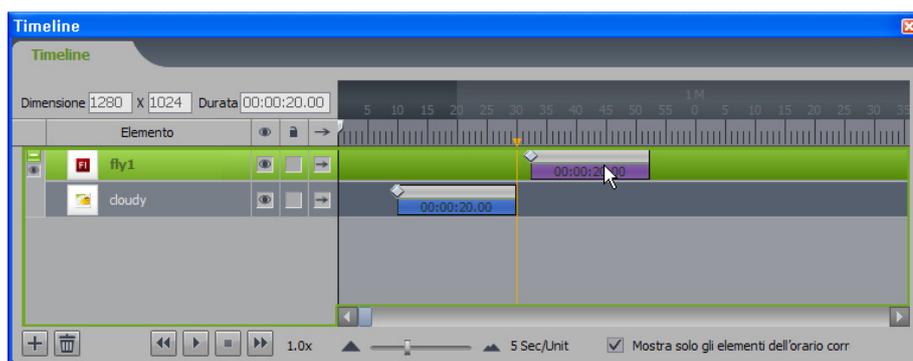
L'ordine di riproduzione delle tracce viene organizzato in sequenza, iniziando dalla traccia elencata nella parte bassa della timeline.

Funzione di agganciamento delle tracce nella timeline

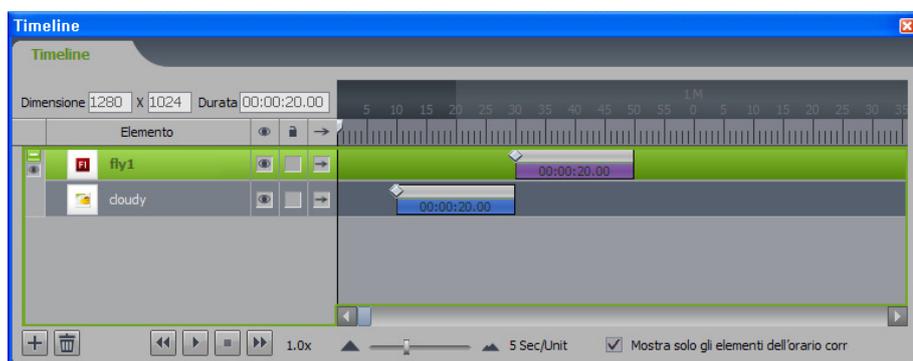
Le tracce vengono posizionate nelle unità specificate dalla posizione della barra dello zoom nella parte inferiore della finestra Timeline. Se ad esempio la barra dello zoom è impostata su unità da 5 secondi, anche le tracce vengono posizionate in unità da 5 secondi.



Se la traccia viene trascinata in una determinata posizione nella timeline, verrà visualizzata una guida con unità da 5 secondi.

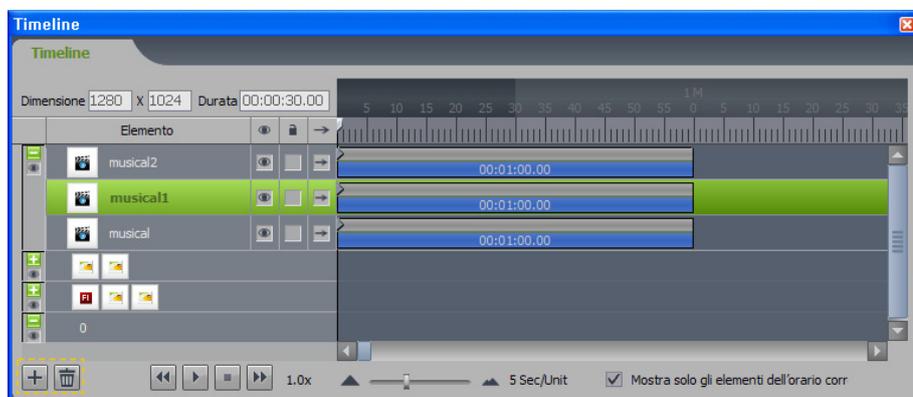


Se si rilascia il tasto del mouse, la traccia viene spostata nel punto indicato dalla guida.

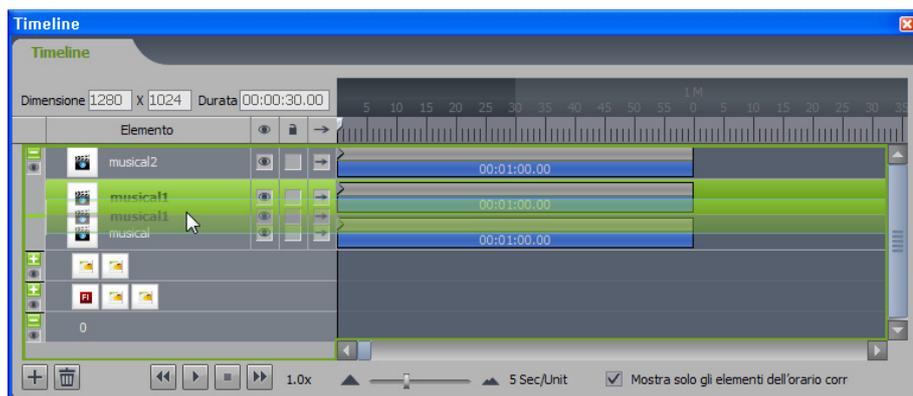


Utilizzo di livelli nella Timeline

Un livello fa riferimento a un insieme di tracce. Quando si aggiunge il primo elemento alla Finestra Scena, viene creato un livello che per impostazione predefinita contiene una traccia. È possibile aggiungere ulteriori livelli cliccando sul tasto **+** nell'area in basso a sinistra della finestra Timeline. Nell'esempio seguente il livello creato è vuoto e non contiene tracce. La numerazione inizia da 0 e il livello con il numero più alto ha la priorità di visualizzazione più elevata.



Cliccare sul tasto **☒** nell'area in basso a sinistra della finestra Timeline per cancellare il livello con il numero più alto. Quando si cancella un livello, le tracce e gli elementi del livello vengono cancellati con esso.



È possibile spostare una traccia all'interno di un livello o in un altro livello trascinandola verticalmente.

È possibile visualizzare o nascondere un livello selezionando o deselezionando il tasto **👁** sul lato sinistro della finestra Timeline. Per espandere o restringere un livello, cliccare sul tasto **+** o **-** posizionato sopra l'icona Mostra livello.

Utilizzo della Pageline

Consente di selezionare le proprietà delle pagine e creare contenuti interattivi aggiungendo e organizzando le pagine.

Proprietà delle pagine

Consentono di impostare le proprietà della pagina dopo aver selezionato una pagina.

Config

Tipo	Rappresenta il tipo di oggetto.
Nome	Inserire il titolo della pagina. In un contenuto non è consentito utilizzare due titoli di pagina identici.
Ordine	Mostra l'ordine di riproduzione della pagina.

Sfondo

Colore di sfondo	Consente di impostare il colore di sfondo della pagina utilizzando la tavolozza dei colori o i valori RGB. Cliccare sul tasto  per aprire la finestra Colore e impostare il colore. In alternativa, è possibile specificare il colore immettendo direttamente i valori.
Immagine di sfondo	Consente di impostare un'immagine da utilizzare come sfondo della pagina. Cliccare sul tasto  per visualizzare la finestra Apri. Selezionare un file.
Tipo riempimento	Consente di impostare il tipo di visualizzazione dell'immagine di sfondo.
Dimensione originale	Visualizza l'immagine di sfondo della pagina nelle sue dimensioni originali.
Adatta a schermo	Adatta l'immagine di sfondo alla schermata.
Blocca Aspect Ratio	Visualizza l'immagine di sfondo della pagina con l'aspect ratio originale.
Effetto mosaico	Visualizza ripetutamente l'immagine di sfondo della pagina mantenendone le dimensioni originali.

Riproduci

Politica della durata	Consente di impostare la politica di durata per la riproduzione di una pagina. Quando un contenuto viene riprodotto, ogni pagina si arresta o aspetta un input in base alla politica di durata per la riproduzione della pagina.
------------------------------	--

Suggerimenti

- **Immissione dell'ora**
Ore: Minuti: Secondi: Millisecondi
Esempio: 10 ore 2 minuti 20.34 secondi =
10:02:20.34

Terminato nel tempo previsto	Interrompe la riproduzione dopo un periodo specificato.
Terminare entro il tempo dell'ultimo elemento	Avvia la riproduzione della pagina successiva appena terminata la riproduzione dell'ultima pagina.
Attendere input	La riproduzione continua senza interruzione fino all'attivazione di un evento specificato. L'evento viene processato come previsto dallo script.
Durata	Consente di impostare la durata della pagina.
Abilita evento	Consente di scegliere se attivare (True) o bloccare (False) la gestione degli eventi.

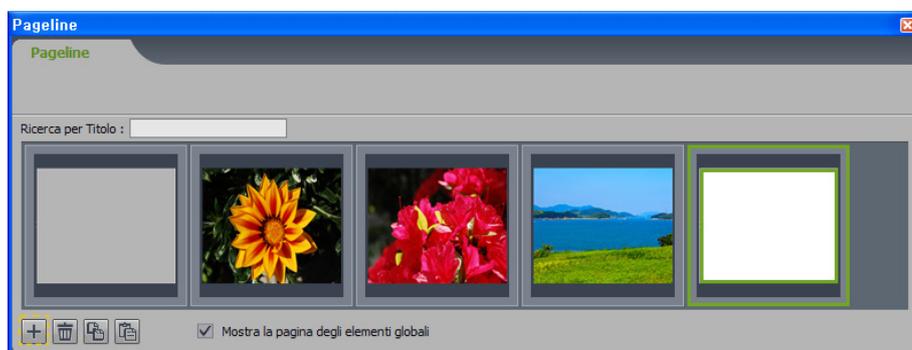
Effetto ingresso

Nome effetto successivo	Consente di selezionare un effetto da applicare all'avvio della riproduzione di una pagina.
Durata effetto successivo	Consente di impostare la durata di un effetto.
Direzione effetto successivo	Consente di impostare la direzione dell'effetto in entrata. Se si seleziona Nord, l'effetto si sposta verso la parte superiore della schermata.

Gestione di pagine

Inserimento di una nuova pagina

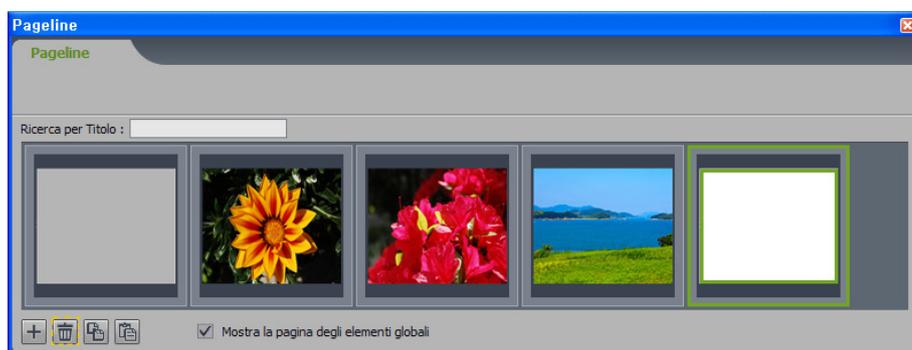
Nella barra dei menu, cliccare su Pagina > Nuova pagina o cliccare sul tasto nella parte inferiore della finestra Pageline per aggiungere una nuova pagina. La pagina aggiunta viene inserita accanto alla pagina selezionata.



Cancellazione di una pagina

Selezionare una pagina da cancellare, quindi cliccare su Pagina > Cancella pagina nella barra dei menu o sul tasto nella parte inferiore della finestra Pageline per cancellarla.

Per cancellare tutte le pagine, nella barra dei menu cliccare su Pagina > Cancella tutte le pagine.



Copiare, tagliare e incollare pagine

Copia pagina

Selezionare una pagina da copiare, quindi cliccare su Modifica > Copia nella barra dei menu o sul tasto nella parte inferiore della finestra Pageline.

Taglia pagina

Selezionare una pagina da tagliare e cliccare su Modifica > Taglia nella barra dei menu.

Suggerimenti

- Inserimento di una nuova pagina

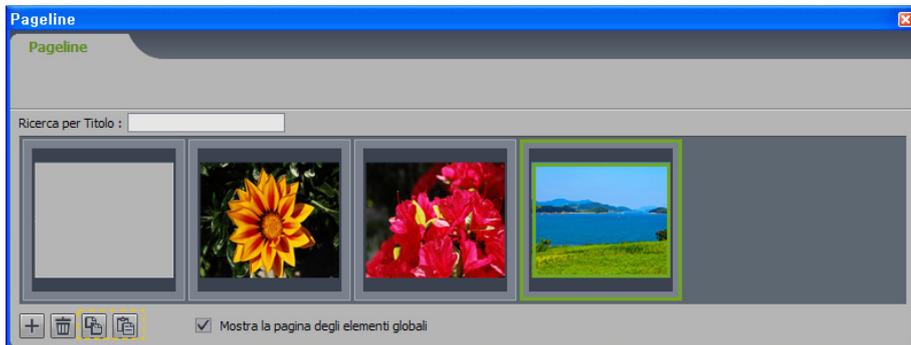
Per aggiungere una pagina, premere il tasto INS della tastiera.

- Cancellazione di una pagina

Selezionare una pagina da cancellare e premere il tasto CANC o BACKSPACE della tastiera per cancellare la pagina.

Incolla pagina

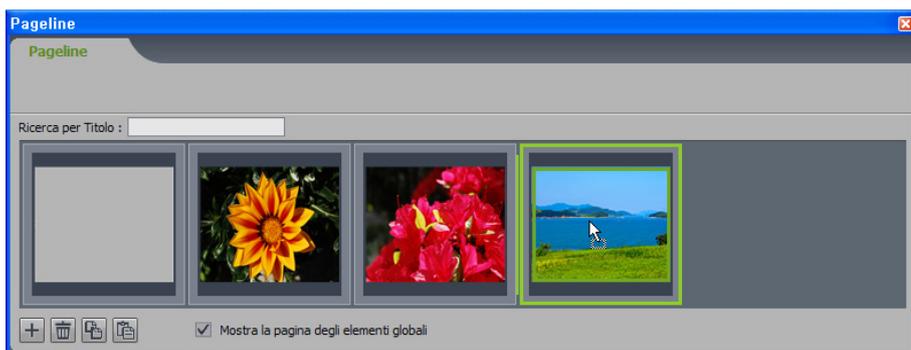
Dopo aver copiato o tagliato una pagina, cliccare su Modifica > Incolla nella barra dei menu o sul tasto  nella parte inferiore della finestra Pageline. La pagina copiata o tagliata viene inserita accanto alla pagina selezionata.



Selezione di una pagina

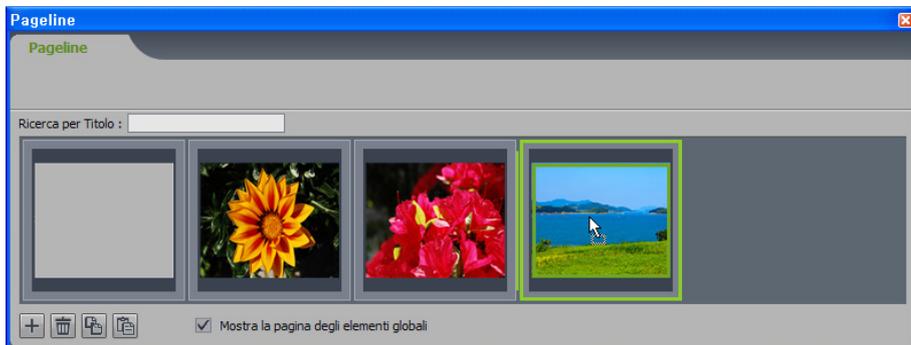
Per selezionare una pagina, cliccare su una pagina nella finestra Pageline. La pagina selezionata nella finestra Pageline viene visualizzata nella Finestra Scena.

È anche possibile selezionare una pagina nella finestra Pageline utilizzando i tasti di direzione della tastiera.



Spostamento di una pagina

È possibile spostare una pagina nella finestra Pageline trascinandola con il mouse. Selezionare almeno una pagina.



Suggerimenti

- Copia pagina

Per copiare una pagina è possibile utilizzare la combinazione di scelta rapida di Windows CTRL+C.

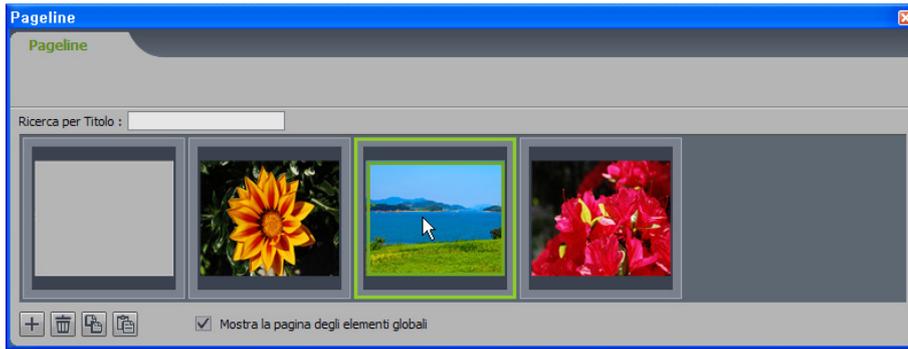
- Taglia pagina

Per tagliare una pagina è possibile utilizzare la combinazione di scelta rapida di Windows CTRL+X.

- Incolla pagina

Per incollare una pagina è possibile utilizzare la combinazione di scelta rapida di Windows CTRL+V.

Spostare la pagina selezionata trascinandola con il mouse.



Esportazione di una pagina

Esportare una pagina da riutilizzare in un secondo momento. Il processo è simile alla registrazione di un modello, ma consente di salvare le informazioni relative alla pagina senza eseguire il packaging della pagina. La pagina esportata potrà essere riutilizzata successivamente.

Selezionare una pagina da esportare e nella barra dei menu cliccare su Pagina > Esporta pagina.

Importazione di una pagina

Così come per i modelli, è possibile importare le informazioni relative a una pagina, ad esempio le proprietà degli elementi, e riutilizzarle in un secondo momento. Nella barra dei menu cliccare su Pagina > Importa pagina per visualizzare la finestra Apri. È possibile importare i file con estensione .lfd. Selezionare un file e cliccare sul tasto Apri.

Anteprima

È possibile visualizzare l'anteprima di un contenuto in fase di creazione.

Anteprima di una pagina selezionata

Viene visualizzata l'anteprima di una sola pagina tra più pagine selezionate. Cliccare su File > Anteprima pagina selezionata... nella barra dei menu o sul tasto  nella barra degli strumenti.

Anteprima da pagina selezionata

Visualizza l'anteprima dalle pagine selezionate, dalla prima all'ultima. Cliccare su File > Anteprima da pagina selezionata... nella barra dei menu o sul tasto  nella barra degli strumenti.

Suggerimenti

- Differenze tra una Pagina e un Modello

Se una pagina viene esportata, viene salvata senza eseguire il packaging dei file esterni, ad esempio immagini e video inclusi nella pagina. Se ad esempio viene esportata una pagina che contiene un file di immagine, verrà salvata la pagina senza file di immagine. Pertanto, se la posizione del file di immagine utilizzato in una pagina in fase di esportazione è diversa rispetto a quando la pagina viene importata, l'immagine non verrà caricata. Una pagina registrata come modello viene salvata eseguendo il packaging di tutti i file contenuti nella pagina. La pagina può quindi essere sempre importata e riutilizzata.

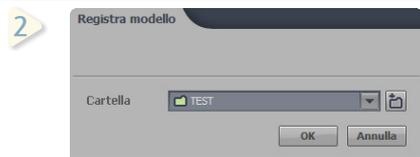
Utilizzo di modelli

Una pagina in fase di creazione o una pagina completata può essere registrata come modello e riutilizzata in un secondo momento. Una pagina registrata come modello viene salvata eseguendo il packaging di tutti gli elementi e delle proprietà degli elementi inserite durante la creazione della pagina.

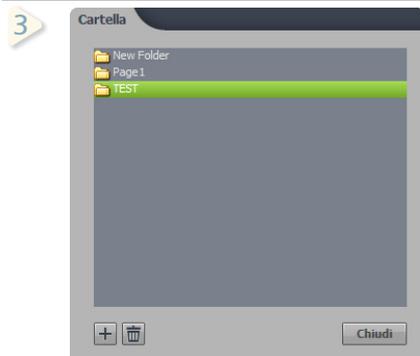
Registrazione di un Modello



Selezionare una pagina da registrare come modello e nella barra dei menu cliccare su Pagina > Registra modello. In alternativa è possibile cliccare con il tasto destro del mouse su una pagina da registrare e selezionare <Registra modello> nel menu contestuale.

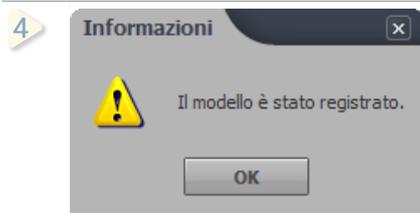


Selezionare una cartella in cui salvare il modello. Se nessuna delle cartelle è adeguata, è possibile aggiungerne una nella finestra Cartella cliccando sul tasto .



Per aggiungere una cartella, cliccare sul tasto .

Per cancellare una cartella, selezionare la cartella da cancellare e cliccare sul tasto .



Questo messaggio viene visualizzato se, dopo aver selezionato una cartella, il modello è stato registrato correttamente.



Il modello è stato registrato.

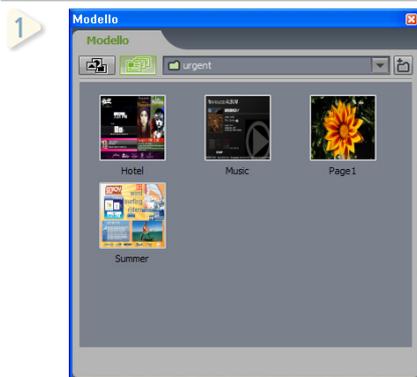
Suggerimenti

- Packaging di un Modello

Registrare una pagina come modello equivale a salvare un modello come cartella. Eseguire un packaging significa quindi salvare tutti gli elementi e le proprietà contenuti nella pagina in un modello in formato file, ovvero una cartella.

Gli elementi di modelli di cui è stato eseguito il packaging vengono salvati in una cartella creata da Author. Ad esempio, se è stato registrato un modello con nome "Tem1" nella cartella dei modelli "Test" viene creata una cartella con posizione "C:\Program Files\MagicInfo Premium\Author\Template\test\Tem1" al cui interno sono salvati gli elementi del modello.

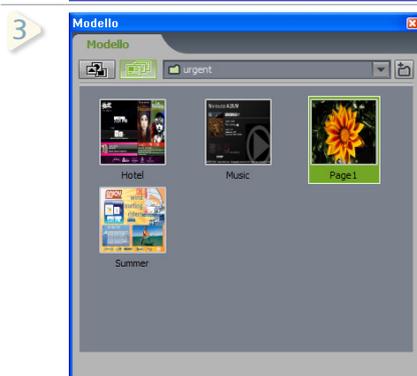
Importazione di un Modello



1 Selezionare "Template" nella finestra Modello.



2 Selezionare una cartella dal menu a discesa situato nella parte superiore.



3 Selezionare il modello da aggiungere e cliccare due volte su di esso.



4 La pagina dei modelli viene aggiunta alla pagina che segue la pagina selezionata.

Attenzione

- Dimensione degli elementi in base alla risoluzione

Quando si importa un modello, se la risoluzione del modello non coincide con quella del contenuto in fase di creazione viene visualizzato un messaggio di avvertimento come quello mostrato di seguito. Impostare la dimensione degli elementi inclusi nel modello come indicato nel messaggio di avvertimento.



Suggerimenti

- Eliminazione e ridenominazione di un modello

Per eliminare un modello, cliccare con il tasto destro del mouse e selezionare <Elimina modello> nel menu contestuale. Per rinominare un modello, cliccare con il tasto destro del mouse e selezionare <Rinomina> nel menu contestuale.

In questo caso un modello rappresenta una cartella, quindi se si elimina un modello verrà eliminata una cartella. Allo stesso modo, se si elimina una cartella verrà eliminato il modello corrispondente.

Tenere presente che non è possibile eliminare o rinominare un modello in uso nella pagina corrente.

Effetti sonori

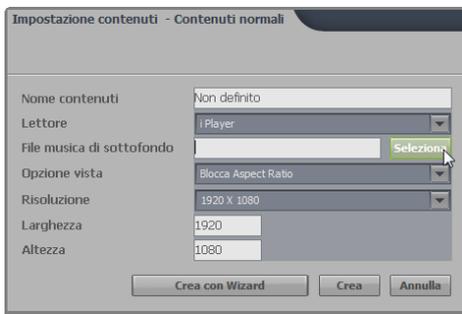
In Author è possibile utilizzare effetti sonori in numerosi modi. È possibile inserire nella timeline una musica di sottofondo, che verrà riprodotta per tutta la durata del contenuto, oppure inserire un elemento Suono nella Finestra Scena e sincronizzarlo a un video specifico. Quando si aggiungono più suoni a una pagina, si consiglia di considerare l'ordine di riproduzione.

Inserimento di un suono

È possibile inserire un suono in diversi modi.

Inserimento di una musica di sottofondo

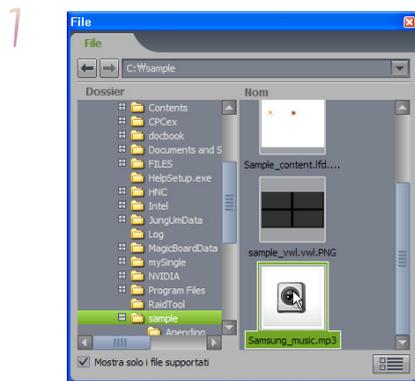
È possibile inserire una musica di sottofondo quando si registra un nuovo contenuto o quando si configura un contenuto.



Cliccare su **Seleziona** nella finestra <Impostazione contenuti> per visualizzare la finestra Apri e selezionare un file per la musica di sottofondo. Author supporta file in formato WAV, WMA, MID e MP3.

Inserimento di un elemento sonoro

Gli elementi sonori possono essere inseriti in 4 modi.



Nella finestra File, trascinare un file musicale dall'unità locale alla Finestra Scena.

Suggerimenti

- Priorità audio

Nei contenuti contenenti una musica di sottofondo, l'audio di tutti gli elementi di tipo Suono e Video viene disattivato.

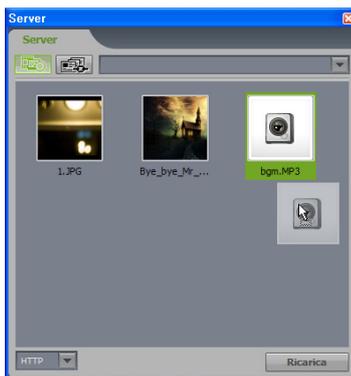
È inoltre possibile riprodurre contemporaneamente più elementi di tipo Suono e Video.

2



Trascinare un elemento di tipo Suono dalla finestra Elemento o un file musicale dalla finestra Preferiti e rilasciarlo nella Finestra Scena.

3



È possibile importare nella Finestra Scena un contenuto sonoro registrato sul server. Il contenuto sonoro può essere visualizzato nella Finestra contenuti server ed è possibile aggiungerlo alla Finestra Scena tramite trascinamento.

4



È possibile importare un file musicale registrato in un modello. Selezionare Clip Art  nella finestra Modello e selezionare la cartella "Sound" per visualizzare i file musicali registrati nel modello.

Suggerimenti

- Sincronizzazione di elementi di tipo Video e Suono

È possibile riprodurre un elemento Video come se contenesse un elemento Suono riproducendo contemporaneamente entrambi gli elementi.

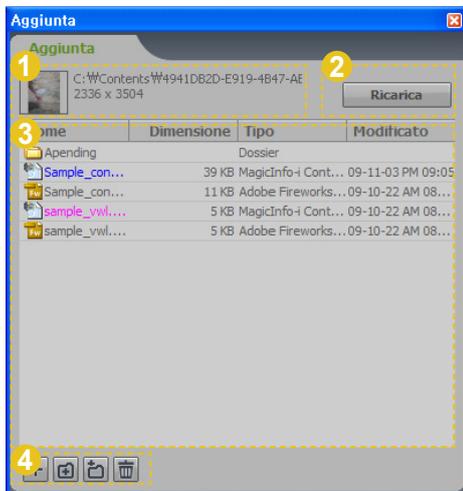
- 1) Aggiungere elementi Suono e Video al contenuto e selezionare entrambi nella finestra Timeline utilizzando il tasto CTRL.
- 2) Impostare la lunghezza di entrambi gli elementi sullo stesso valore.
- 3) Impostare la proprietà <Muto> dell'elemento Video su <True>.

Utilizzo della finestra Aggiunta

Alcuni elementi utilizzati durante la creazione di contenuti includono sottocartelle o file. Quando si aggiungono a una pagina elementi di questo tipo, è necessario aggiungere i relativi file o sottocartelle.

È possibile allegare un file o una cartella a un elemento utilizzando la finestra Aggiunta. Ad esempio, se si dispone di un file video dotato di un file di sottotitoli, i due file possono essere aggiunti alla pagina in un'unica operazione solo utilizzando la finestra Aggiunta. È anche possibile aggiungere alla pagina il file video e in un secondo momento allegare al file video il file di sottotitoli come elemento secondario utilizzando la finestra Aggiunta.

Layout della finestra Aggiunta



- 1 Visualizza un'anteprima o brevi informazioni relative al file selezionato nell'elenco degli allegati.
- 2 Carica nuovamente l'elenco degli allegati. Cliccare su questo tasto se un elemento aggiuntivo non è presente nell'elenco.
- 3 Visualizza l'elenco dei file e delle cartelle aggiunti come allegati.
- 4 Consente di aggiungere file o cartelle, oppure di cancellare file e cartelle dall'elenco degli allegati.



Consente di aggiungere un file all'elenco degli allegati. Quando si clicca su quest'icona viene visualizzata la finestra Apri.



Consente di aggiungere una cartella e i relativi componenti secondari all'elenco degli allegati. Quando si clicca su quest'icona viene visualizzata la finestra Sfoglia per cartelle.



Consente di aggiungere una nuova cartella all'elenco degli allegati.



Consente di cancellare file o cartelle selezionati dall'elenco degli allegati.

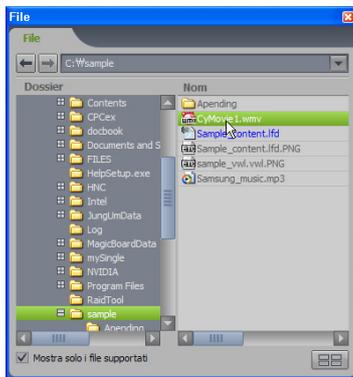
Suggerimenti

- La finestra Aggiunta può essere utilizzata nei seguenti casi:

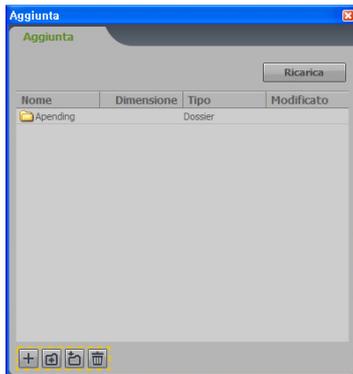
- 1) Un contenuto di tipo <Flash> è composto da più file in una cartella.
- 2) Un file video contiene un file di sottotitoli.
- 3) Una pagina HTML è composta da vari link. In questo caso la pagina HTML contiene cartelle e file.

Aggiunta di un file o di una sottocartella a un elemento

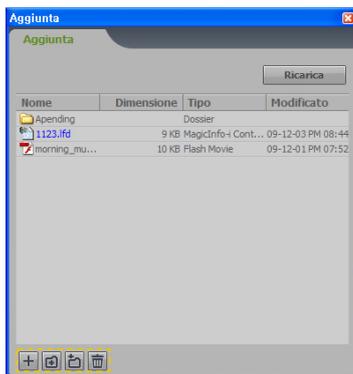
Selezionare un file da utilizzare come elemento nella finestra File, quindi trascinarlo nella pagina in fase di creazione. In alternativa è possibile aggiungere un elemento nella finestra Elemento e selezionare il file principale.



Selezionare l'elemento aggiunto, quindi allegarvi file e cartelle utilizzando i tasti nella parte inferiore della finestra Aggiunta.



Quando si clicca su un tasto viene visualizzata la finestra Apri. Selezionare un file o una cartella da aggiungere, oppure creare una nuova cartella cliccando sul tasto Aggiungi cartella.



Se visualizzati come mostrato nell'immagine precedente, le cartelle e i file aggiunti sono stati allegati all'elemento aggiunto.

Suggerimenti

- Formato dei file secondari

Per i file secondari inclusi in un elemento sono supportati tutti i tipi di formato file.

Effetti

È possibile inserire diversi effetti forniti da Author all'inizio o alla fine degli elementi nelle pagine. È possibile, ad esempio, creare effetti di transizione naturali e suggestivi tra gli elementi o le pagine.

Considerare che per gli elementi è possibile inserire sia un <Effetto ingresso> sia un <Effetto uscita>, mentre per le pagine si può inserire solo un <Effetto ingresso>. I tipi di effetti disponibili per le pagine e per gli elementi sono diversi.

Tipi di Effetto

È possibile inserire vari effetti in un contenuto creato da Author o normali file multimediali come elementi, modelli, video e immagini.

Sono disponibili in totale dieci serie di tipi di effetto.

Consigliato	Consente di accedere a una serie di effetti apprezzati dagli utenti.
3D	3D è una categoria di effetti dinamici che danno un tocco tridimensionale.
Alpha	Alpha è una categoria di effetti dinamici relativi a immagini maschera.
Fade	Fade è una categoria di effetti che modificano l'opacità.
Fly On	Un effetto 2D che consente diversi movimenti e azioni.
PassThru	Con questo effetto, l'elemento si muove in una direzione specifica.
Push	Push è un insieme di effetti in cui frammenti di immagini con effetti di morphing si muovono in una direzione specifica.
Reveal	Con questo effetto un elemento appare come immagine rimpicciolita, quindi si ingrandisce gradualmente fino a raggiungere le dimensioni e l'aspetto originari.
Special	Questa opzione consente di riprodurre diversi effetti in ordine casuale.
Zoom	Con questo effetto, l'elemento si frammenta e viene ingrandito o rimpicciolito.

Suggerimenti

- Applicazione di un effetto

Gli effetti applicabili a una pagina non sono identici a quelli applicabili a un elemento.

Gli effetti 3D e Fly On non sono applicabili a pagine.

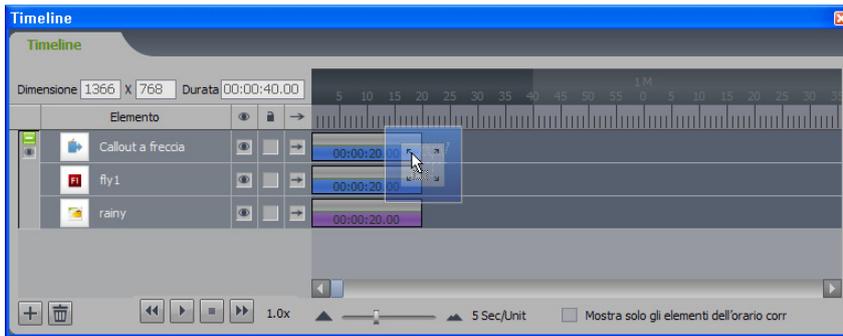
Applicazione di un effetto

È possibile inserire vari effetti in un contenuto creato utilizzando Author o normali file multimediali come elementi, modelli, video e immagini.

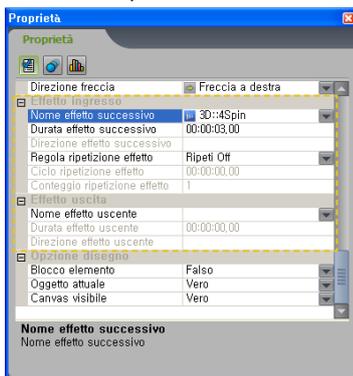
Applicazione di un effetto a un elemento

È possibile applicare un effetto a un elemento in 2 modi.

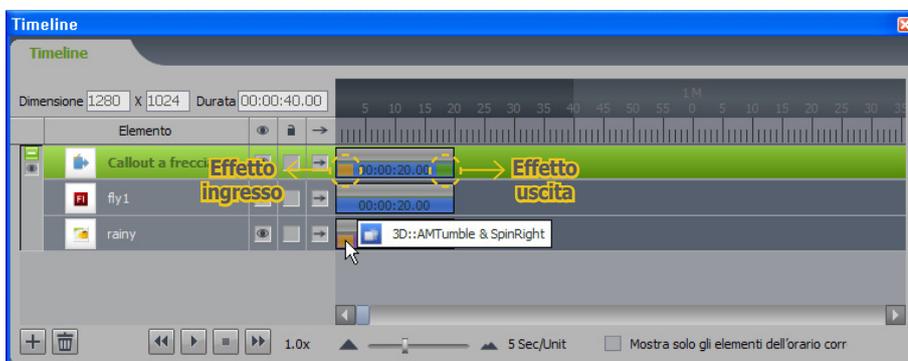
- 1 Il primo metodo prevede il trascinamento e il rilascio di un effetto dalla finestra Effetto ai punti di inizio e di fine della traccia desiderata nella Timeline.



- 2 Il secondo metodo prevede la selezione di un elemento nel quale si desidera inserire un effetto, seguito dalla selezione di un <Effetto ingresso> o un <Effetto uscita> nella finestra Proprietà.



Un <Effetto ingresso> applicato viene indicato in giallo nella traccia corrispondente, mentre un <Effetto uscita> applicato viene indicato in verde.



una volta applicato un <Effetto ingresso> o un <Effetto uscita>, è possibile controllarne la durata trascinando orizzontalmente il bordo della barra dell'effetto.



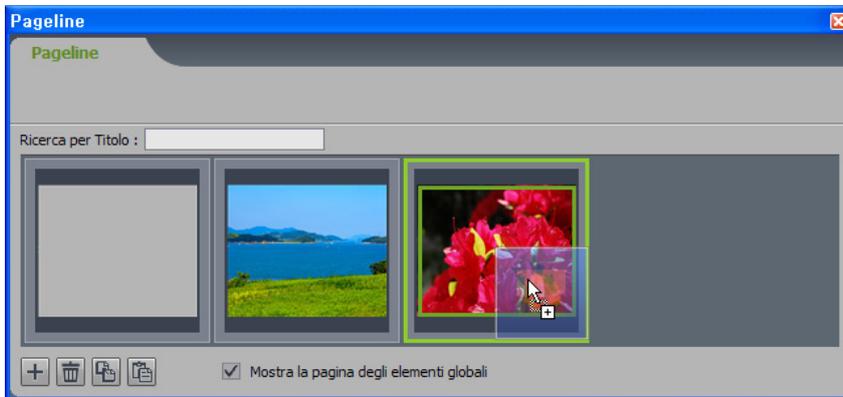
Suggerimenti

- **Limitazioni all'applicazione di effetti**
La serie di effetti applicabili al contenuto varia a seconda del tipo di lettore selezionato al momento della creazione del contenuto.

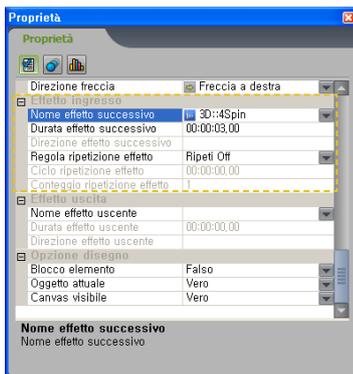
Applicazione di un effetto a una pagina

In una pagina è possibile inserire solo un <Effetto ingresso>. Questa operazione può essere eseguita in 2 modi.

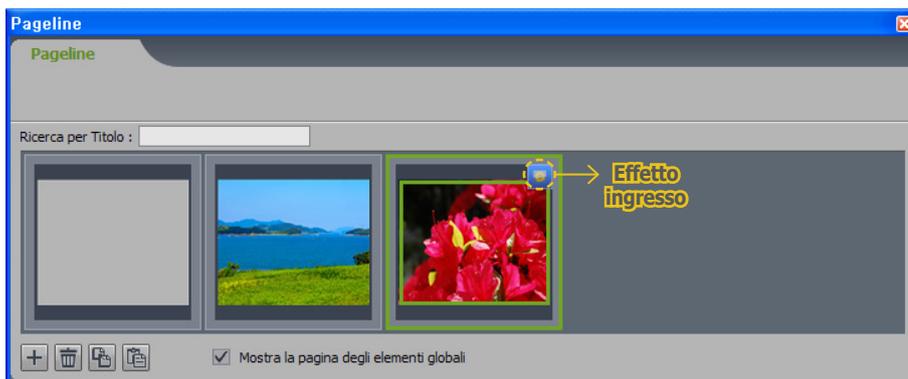
- 1 Il primo metodo consiste nel trascinare un effetto dalla finestra Effetto per poi rilasciarlo sulla miniatura della pagina nella finestra Pagine.



- 2 Il secondo metodo consiste nell'inserire un effetto nella finestra Proprietà della pagina. Selezionare una pagina e specificare l'effetto nella finestra Proprietà.



Quando l'effetto viene applicato a una pagina, l'icona Effetto viene visualizzata nella finestra Pagine.



Suggerimenti

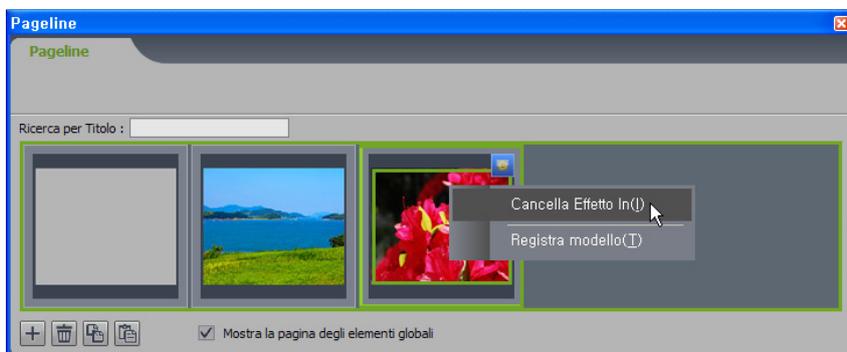
- Applicazione di un effetto

In una pagina è possibile inserire solo un <Effetto ingresso>.

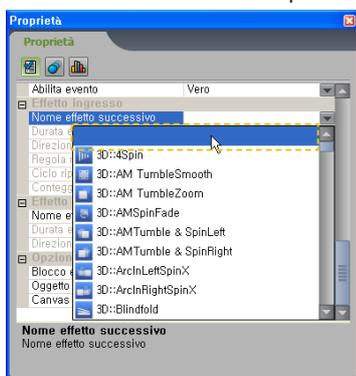
Cancellazione di un effetto

Gli elementi possono essere cancellati in 2 modi.

- 1 Il primo metodo consiste nel selezionare una pagina tra le miniature contenute nella finestra Pageline o una traccia nella timeline, cliccare con il tasto destro del mouse e selezionare <Cancella Effetto In>.

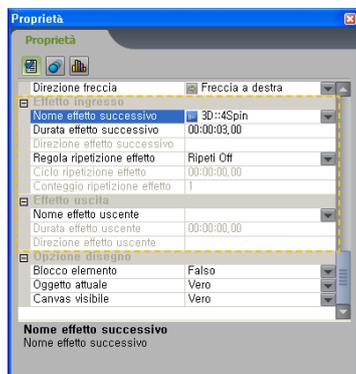


- 2 Il secondo metodo consiste nel deselezionare l'effetto nella finestra Proprietà. Selezionare un elemento o una pagina e scegliere l'opzione vuota come nome dell'effetto nella finestra Proprietà.



Configurazione delle proprietà di un elemento

È possibile selezionare un elemento contenente un effetto e configurarne le proprietà nella finestra Proprietà. Normalmente è possibile specificare anche la durata e la direzione dell'effetto. L'opzione "Direzione effetto" potrebbe tuttavia non essere abilitata per alcuni effetti.



Suggerimenti

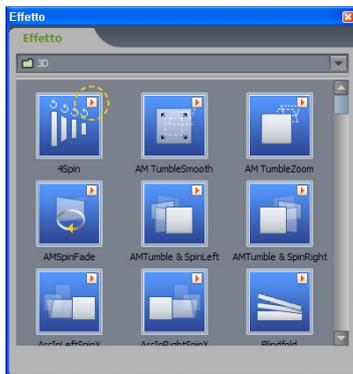
- Direzione degli effetti

La direzione degli effetti varia in base al tipo di effetto. La direzione può essere Nord, Nord-est, Est, Sud-est, Sud, Sud-ovest, Ovest o Nord-ovest.

È possibile selezionare la direzione di un effetto in entrata o in uscita solo per un <Effetto ingresso> che supporta le opzioni di direzione.

Anteprima di un effetto

Il tasto con il triangolo rosso posizionato in alto a destra dell'icona di ogni effetto nella finestra Effetto consente di visualizzare l'anteprima dell'effetto. Cliccare su di essa per visualizzare l'anteprima dell'effetto nella Finestra Scena senza applicare l'effetto a un elemento o a una pagina.



Per visualizzare l'anteprima di un effetto solo su un elemento, selezionare un elemento e cliccare sul tasto di anteprima dell'effetto. Se si clicca sul tasto di anteprima dell'effetto senza cliccare prima su un elemento, verrà visualizzata l'anteprima dell'effetto applicato alla pagina.

Per annullare l'anteprima dell'effetto, premere il tasto ESC della tastiera.

Suggerimenti

- Anteprima

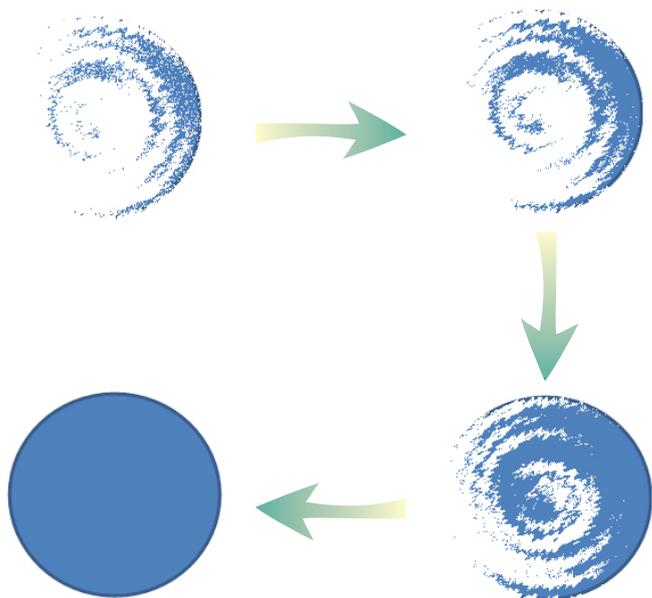


È possibile visualizzare un'anteprima utilizzando il tasto Anteprima per l'effetto miniatura. È anche possibile visualizzare l'anteprima di tutti gli elementi visualizzati nella pagina utilizzando i tasti situati nella parte inferiore della finestra Timeline.

Esempi di applicazione di effetti

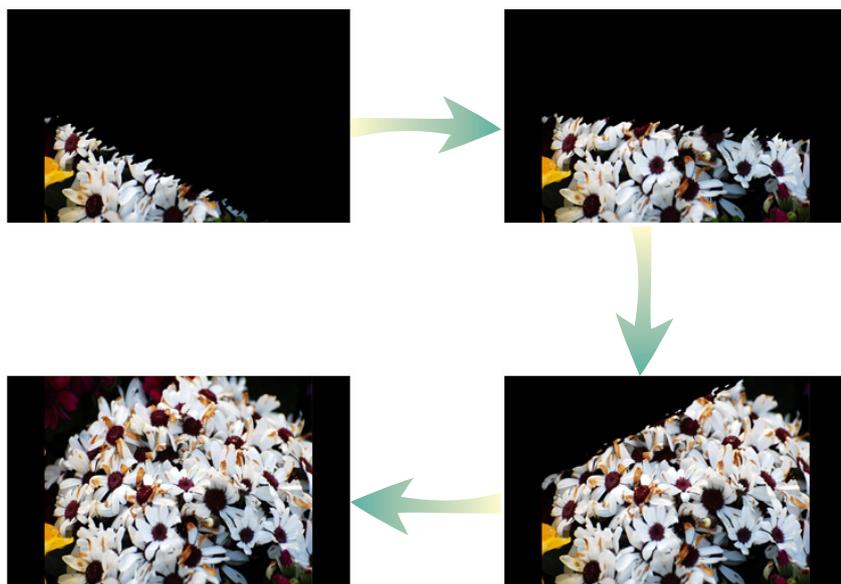
Applicazione di un effetto a un elemento

L'esempio seguente mostra l'<Effetto ingresso> "Erosion" applicato all'elemento "Cerchio". La direzione è Est e la durata è di 3 secondi. Aumentando la durata, l'effetto verrà eseguito più lentamente.



Applicazione di un effetto a una pagina

L'esempio seguente mostra l'<Effetto ingresso> "WetWiper" applicato a una pagina. La direzione è Est e la durata è di 2 secondi. Aumentando la durata, l'effetto verrà eseguito più lentamente.



Evento

Ogni elemento e pagina dispone di eventi che possono essere attivati. Cliccare sul tasto Impostazione elemento nella finestra Proprietà per applicare uno script agli eventi, dal quale dipenderà il movimento degli elementi o delle pagine. Ci sono due tipi di eventi: eventi di base e eventi aggiuntivi.

Tipi di Evento

Eventi di base

AM_EVT_KEY_DOWN	L'evento viene attivato quando si preme un tasto della tastiera.
AM_EVT_OBJECT_START	L'evento viene attivato nel momento iniziale di un oggetto.
AM_EVT_OBJECT_END	L'evento viene attivato nel momento finale di un oggetto.
AM_EVT_OBJECT_TIME_OUT	L'evento viene attivato al termine della riproduzione di un oggetto.
AM_EVT_CLICK	L'evento viene attivato quando si clicca su un tasto del mouse.
AM_EVT_CURSOR_OVER	L'evento viene attivato quando il cursore del mouse passa sopra qualsiasi elemento della <Finestra Scena>.
AM_EVT_CURSOR_OUT	L'evento viene attivato quando il cursore del mouse si allontana da qualsiasi elemento della <Finestra Scena>.

Eventi aggiuntivi creati aggiungendo elementi

AM_EVT_NEWS_RELOADED	L'evento viene attivato quando l'RSS dell'elemento RSS viene aggiornato.
AM_EVT_WEATHER_CHANGED	L'evento viene attivato quando le informazioni relative al tempo atmosferico dell'elemento Meteo vengono aggiornate.
AM_EVT_TIMER	L'evento viene attivato dall'elemento Timer.
AM_EVT_CHART_CATEGORY_RAISED	L'evento viene attivato dall'elemento Grafico. L'evento viene attivato quando la categoria dell'elemento Grafico viene modificata.
AM_EVT_TEXT_CHANGED	Si verifica un evento da un elemento di testo. Se si cambia il testo all'interno di un elemento di testo, all'interno dell'elemento modificato si verifica un evento.

Suggerimenti

- Evento

Un evento rappresenta qualsiasi tipo di cambiamento che si verifica in un elemento. Le istruzioni che attivano specifiche azioni in risposta a un evento si presentano sotto forma di script.

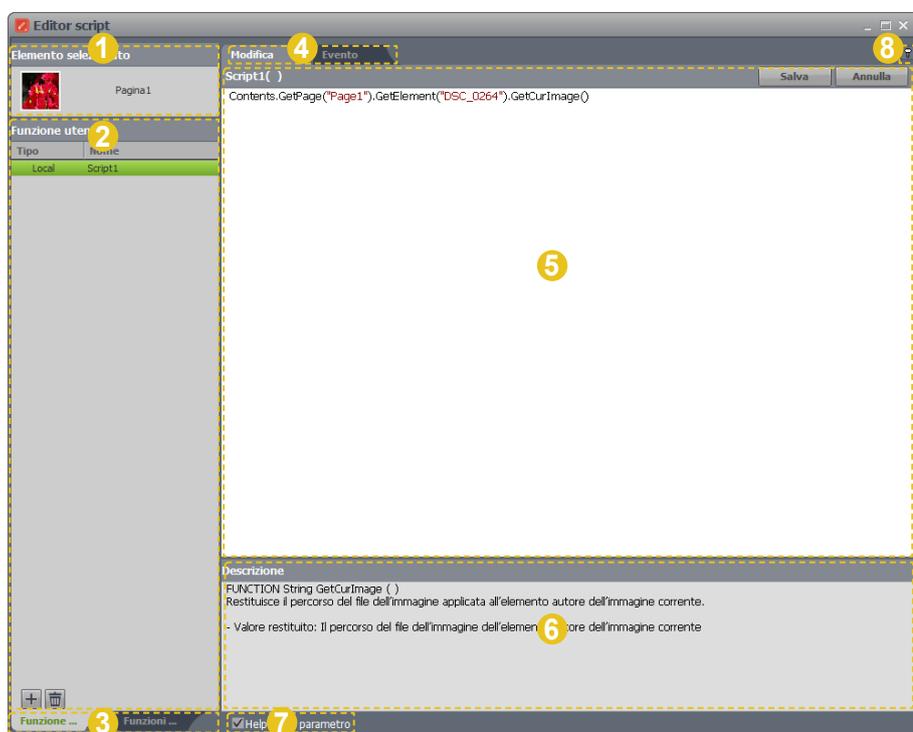
Applicazione di uno script eventi

L'applicazione di uno script a un evento tra una pagina e un elemento consente di creare contenuti più interattivi e sofisticati. Lo script fornito da Author è stato sviluppato in base a Visual Basic Script (un linguaggio per script di Windows). Creare script è semplice se si ha familiarità con Visual Basic Script. Author offre inoltre un Editor script e un Wizard script per facilitare la creazione di script.

Editor script

Editor script offre varie funzioni e aiuta l'utente ad utilizzarle in modo efficiente. Utilizzando questo strumento è possibile modificare uno script. Si possono utilizzare non solo tutte le funzioni offerte da Author, ma anche tutti i comandi di VB Script. Lo strumento è destinato a utenti esperti.

Layout della schermata di Editor script



1 Mostra l'immagine in miniatura e il nome dell'oggetto attualmente selezionato (elemento e pagina).

2 Se si seleziona <Funzione utente>, viene visualizzato l'elenco delle funzioni definite dall'utente. Se si seleziona <Funzioni supportate>, nella parte superiore viene visualizzato un albero che mostra la categoria o l'oggetto che offre le funzioni supportate, mentre nella parte inferiore viene visualizzato l'elenco delle funzioni offerte dalla categoria o dall'oggetto selezionati nella parte superiore.



Consente di aggiungere una funzione utente.



Consente di eliminare la funzione selezionata dall'elenco delle funzioni utente.

3 È possibile selezionare <Funzione utente> o <Funzioni supportate>. In base alla selezione verranno visualizzati diversi elenchi di funzioni.

4 È possibile spostarsi tra la pagina di modifica delle funzioni e la pagina dell'evento.

5 Se si seleziona la scheda <Modifica> viene visualizzata la pagina di modifica dello script, mentre se si seleziona la scheda <Evento> viene visualizzata la pagina di selezione dell'evento in cui è possibile applicare lo script.

Attenzione

- Applicazione di uno script eventi

Per applicare uno script eventi è necessario creare uno script eventi dopo aver selezionato l'elemento o la pagina cui applicare lo script. Se si applica uno script eventi a qualcosa di diverso dall'elemento o dalla pagina cui l'evento va applicato, non si otterranno i risultati desiderati.

Suggerimenti

- Editor script

L'Editor script consente di modificare uno script utilizzando tutte le funzioni offerte da Author. Lo strumento è destinato a utenti esperti.

- Wizard script

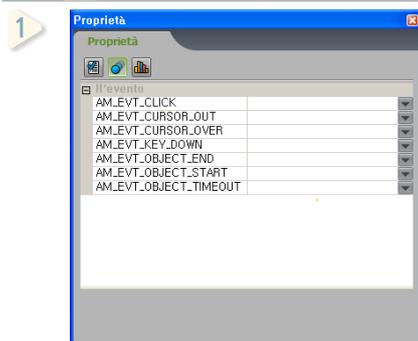
Il Wizard script fornisce solo alcune delle funzioni offerte da Author e consente agli utenti che non hanno familiarità con VB Script di applicare script con facilità. Lo strumento può essere utilizzato da tutti gli utenti.

- Consente di definire nuovamente le proprietà di base della funzione.
- Consente di modificare il contenuto della funzione.

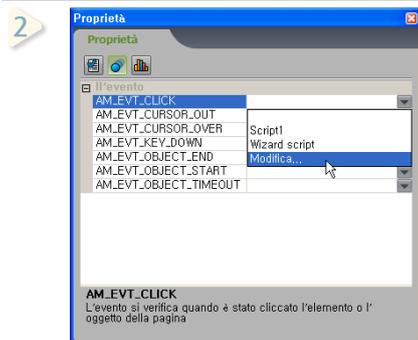
- 6 Mostra informazioni dettagliate relative alla funzione selezionata.
- 7 Se si seleziona questa opzione quando si aggiunge una funzione che richiede parametri, viene visualizzata una procedura guidata che facilita l'impostazione dei parametri.
- 8 Consente di bloccare l'Editor script. Se si clicca su questo tasto l'Editor script viene visualizzato nella parte superiore della schermata.

Utilizzo dell'Editor script

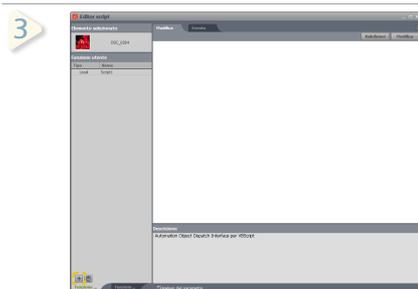
Per avviare l'Editor script, impostare un evento nella finestra Proprietà o cliccare sul tasto  nella barra degli strumenti.



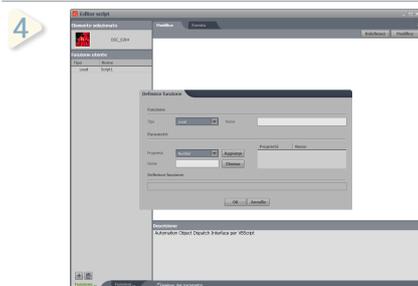
Selezionare un elemento per il quale si desidera creare uno script nella Finestra Scena e cliccare sul tasto  nella finestra Proprietà per aprire la finestra Evento.



Selezionare un evento dalla finestra Evento. Una volta selezionato un evento, è necessario creare una funzione per l'evento. Selezionare <Modifica...> nel menu a discesa a destra del titolo dell'evento per creare una funzione. Se esiste già una funzione, il relativo titolo viene visualizzato nel menu a discesa.



Quando l'Editor script è stato visualizzato, cliccare sul tasto  nella parte inferiore per creare una funzione.



Se si impostano <Funzione> e <Parametri>, la funzione viene definita in <Definisce funzione>. Una volta creata la funzione, cliccare su <OK>.

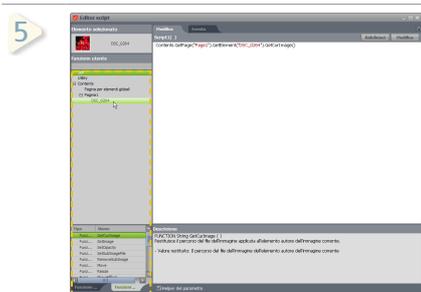
Suggerimenti

- Parametri

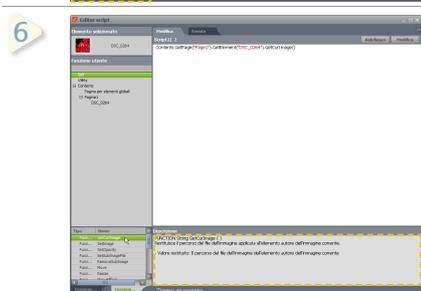
Un parametro è un messaggio contenente i valori necessari all'esecuzione di funzioni. I risultati delle funzioni sono determinati dai valori dei parametri immessi dall'utente o inviati dal sistema. In Author il termine "parametro" può anche riferirsi a una variabile. Nella funzione $y = f(a+b)$, ad esempio, a e b sono parametri. Se la funzione non restituisce alcun valore, è possibile impostare come parametro un valore casuale.

- Attributi dei parametri

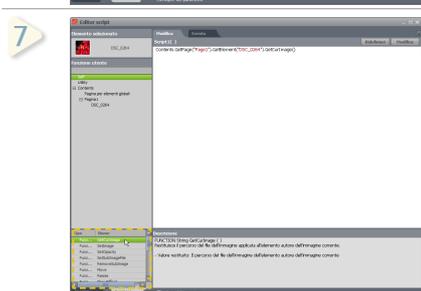
Selezionare String se il valore di un parametro è una stringa di testo, Number se il valore è un numero e Boolean se il valore è "true" o "false".



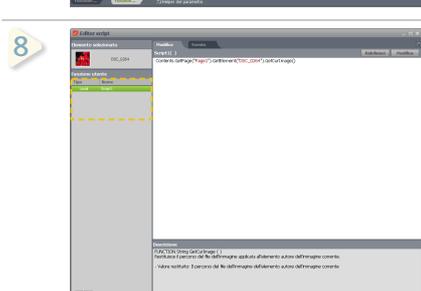
È ora possibile modificare la funzione creata. Cliccare su <Funzioni supportate> nella scheda in basso a sinistra. Selezionare un elemento dall'albero Elemento.



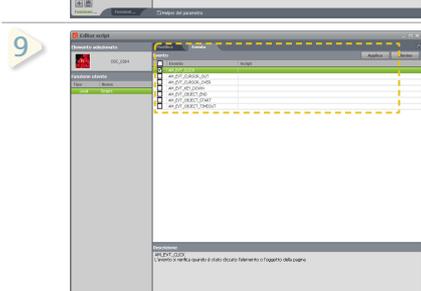
Se si clicca sulla proprietà o funzione da utilizzare nell'elenco delle funzioni in basso a sinistra, viene visualizzata una descrizione dettagliata delle relative proprietà.



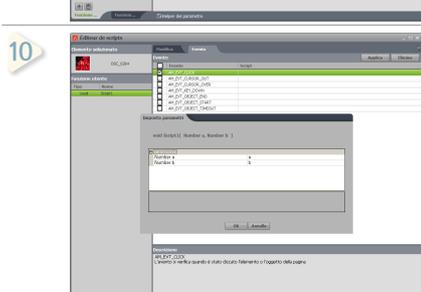
Per aggiungere una funzione, cliccare due volte su di essa. La funzione può essere modificata immettendo i parametri relativi alla descrizione della funzione vicino alla parte inferiore della schermata.



Cliccare su <Salva> in alto a destra per registrare la funzione modificata in <Funzione utente>.



Se si clicca sulla scheda <Evento> nella parte superiore, viene visualizzato l'elenco degli eventi.



Se si seleziona un evento al quale applicare la funzione modificata e si clicca su <Applica>, normalmente viene visualizzato <Helper del parametro>. Tenere presente che <Helper del parametro> viene visualizzato solamente quando la funzione da applicare contiene parametri. Configurare i parametri e cliccare su <OK>.

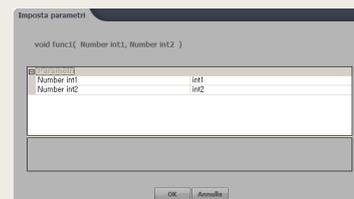
Suggerimenti

- Concetto di funzione

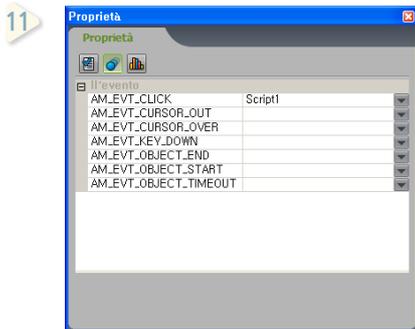
Una funzione utente può essere considerata come uno script o un insieme di funzioni o attributi forniti da Author.

- Helper del parametro

Consente di creare parametri con facilità. Se selezionato nella parte inferiore della finestra Editor script, Helper del parametro verrà visualizzato dopo aver applicato uno script a un evento.



Quando <Helper del parametro> viene visualizzato come mostrato nell'immagine, immettere i parametri in int1 e int2. Il risultato verrà calcolato utilizzando una funzione con i parametri immessi.



È possibile verificare che lo script sia stato applicato controllando l'evento nella finestra Proprietà.

Suggerimenti

- Creazione di uno script

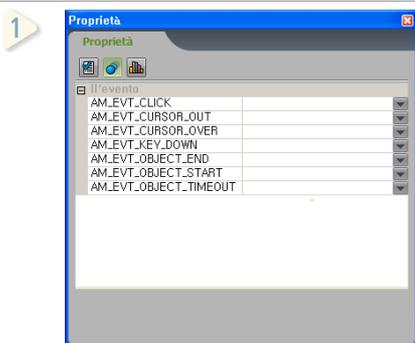
Creare uno script equivale a scrivere una funzione, che può essere composta da funzioni secondarie. Le funzioni create da utenti sono legate da relazioni e possono essere collegate tra loro.

Wizard script

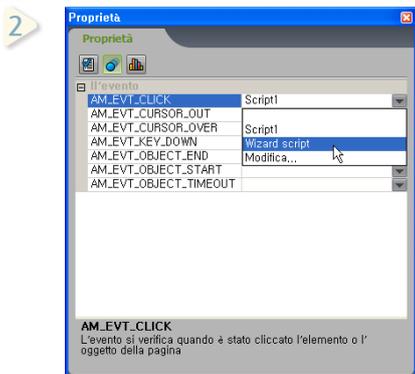
Wizard script facilita la creazione degli script. Anche chi non ha familiarità con VB Script potrà creare e applicare script con facilità. Il Wizard script, tuttavia, supporta solo un numero limitato delle funzioni offerte da Author.

Utilizzo di Wizard script

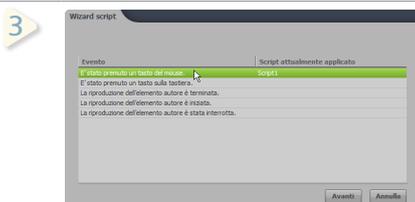
Per avviare <Wizard script>, impostare un evento nella finestra Proprietà o cliccare sul tasto  nella barra degli strumenti.



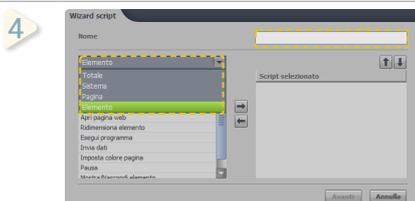
Selezionare un elemento per il quale si desidera impostare uno script nella Finestra Scena e cliccare su  nella finestra Proprietà per aprire la finestra Evento.



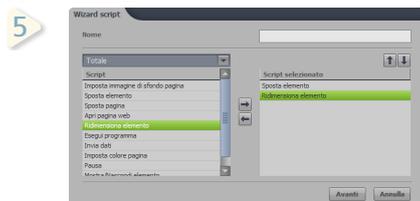
Selezionare un evento dalla finestra Evento. Una volta selezionato un evento, è necessario creare una funzione per l'evento. Selezionare <Wizard script> nel menu a discesa a destra del titolo dell'evento per creare una funzione. Se esiste già una funzione, il relativo titolo viene visualizzato nel menu a discesa.



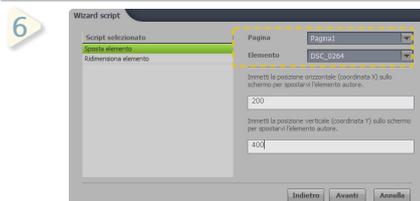
All'apertura di Wizard script, selezionare un evento al quale applicare uno script e cliccare su <Avanti>.



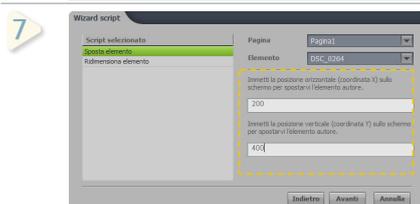
Immettere un nome per lo script e selezionare un oggetto da aggiungere a <Funzioni supportate>. Le funzioni disponibili variano in base alla categoria selezionata nel menu a discesa.



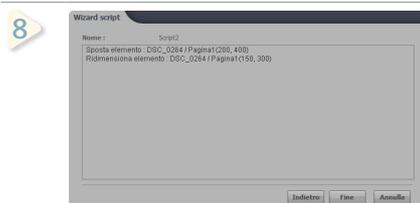
Selezionare una funzione da applicare e cliccare su per applicare la funzione. Se si seleziona una funzione applicata e si clicca sul tasto , la funzione applicata viene rimossa dall'elenco. Se si applica più di una funzione, è possibile modificare l'ordine di esecuzione delle funzioni utilizzando i tasti e .



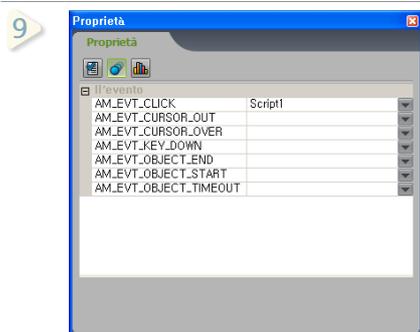
Cliccare su <Avanti>. Selezionare la pagina contenente l'elemento al quale applicare lo script selezionato e selezionare il nome dell'elemento.



Immettere i parametri necessari per creare lo script corrispondente in base alle istruzioni fornite, quindi cliccare su <Avanti>.



Confermare la creazione dello script e cliccare su <Fine>.



È possibile verificare che lo script sia stato applicato controllando l'evento nella finestra <Proprietà>.

Suggerimenti

- Nome script

Il nome di uno script non può essere utilizzato per più di uno script.

- Ordine di esecuzione delle funzioni

La funzione applicata con la posizione più alta nell'elenco <Script selezionato> verrà eseguita per prima.

Configurazione di opzioni

È possibile configurare le impostazioni generali necessarie per la creazione di un contenuto, come le impostazioni di sistema, di disegno, di rete e così via. Per aprire la finestra Opzione, nella barra dei menu cliccare su Impostazioni > Opzione.

Disegna

È possibile configurare il disegno dei contenuti e le impostazioni di sistema.

Risoluzione	Consente di impostare la risoluzione predefinita da applicare alla creazione di un nuovo contenuto. Inizialmente la risoluzione predefinita è impostata su 1366 X 768 pixel.
Opzione vista predefinita	Consente di impostare la politica di riproduzione del contenuto. Consente di impostare l'aspect ratio per la riproduzione del contenuto (<Dimensione originale> / <Adatta a schermo> / <Blocca Aspect Ratio>).
Pagina	Consente di impostare la durata di riproduzione della pagina. La durata di riproduzione predefinita è di 1 minuto.
Elemento	Consente di impostare la durata di riproduzione di un elemento. La durata di riproduzione predefinita è di 1 minuto.
Directory di lavoro	Consente di impostare la directory predefinita per il salvataggio di un contenuto completato o in fase di creazione e per l'apertura di un contenuto salvato.
Directory di lavoro	E' possibile salvare un contenuto che si sta creando o che è già stato creato, oppure specificare la directory di destinazione del contenuto salvato. Selezionare la <Directory di lavoro> per impostare una directory. E' possibile specificare una cartella cliccando sul tasto Sfoglia  .
Svuota cartella temporanea	Durante la creazione di un contenuto, Author crea un file temporaneo salvato in una cartella temporanea per ridurre i caricamenti non necessari. Cliccare sul tasto  per cancellare la cartella temporanea.
Numero Massimo di Annulla/Ripeti	Consente di impostare il numero massimo di comandi Annulla o Ripeti supportati durante la creazione di un contenuto. L'impostazione viene applicata solo dopo il riavvio di Author.
Salvataggio automatico	Quando si carica un contenuto in Author, è possibile utilizzare la funzione di Salvataggio automatico. Selezionare <Intervallo salvataggio automatico (Min)> per specificare l'orario di salvataggio desiderato. Il contenuto che si sta caricando in Author viene salvato automaticamente a un intervallo specifico.

Server

È necessario configurare la connessione con il MagicInfo Server prima di poter pubblicare un contenuto creato.

Indirizzo	Immettere l'indirizzo IP del MagicInfo Server a cui connettersi.
Porta HTTP	Immettere la porta HTTP del MagicInfo Server a cui connettersi.
Porta FTP	Immettere la porta FTP del MagicInfo Server a cui connettersi.
ID Login	Immettere l'ID per il login al MagicInfo Server.
Password Login	Immettere la password per il MagicInfo Server.

Script

Consente di personalizzare le impostazioni dell'Editor script.

Configurazione script	Consente di impostare l'interfaccia dell'Editor script.
Font	Consente di personalizzare le impostazioni dell'Editor script. Sono supportati tutti i font supportati da Author.
Dimensione	Consente di impostare la dimensione da utilizzare quando si scrive uno script.
Dimensione tabulazione	Consente di impostare la dimensione della tabulazione da utilizzare quando si scrive uno script. La tabulazione si ottiene premendo il tasto TAB della tastiera.
Voce	Selezionare la voce a cui applicare il colore del testo e il colore di riempimento.
Colore testo	Selezionare una voce in <Voce> e scegliere un <Colore testo>.
Colore riempimento	Selezionare una voce in <Voce> e scegliere un <Colore riempimento>.
Anteprima	Visualizza un'anteprima della configurazione dello script.

Log

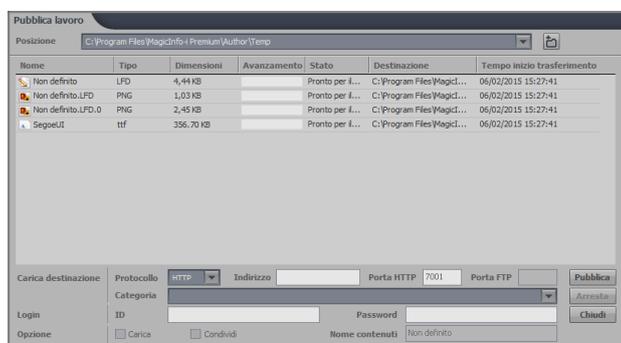
Se Author comunica con il server o esegue il packaging di un contenuto, l'operazione viene registrata. Il file contenente la registrazione è chiamato Log.

Livello log	La quantità di dati registrati nel file Log è determinata dal livello log specificato.
Comunicazione	Registra nel file Log le operazioni eseguite durante la comunicazione con il MagicInfo Server.
Packaging	Registra nel file Log le operazioni eseguite durante il packaging di un contenuto.
Upload	Registra nel file Log le operazioni eseguite durante l'upload di un contenuto sul server.
Download	Registra nel file Log le operazioni eseguite durante il download di un contenuto dal server.
Generale	Riporta in un log i dettagli delle operazioni generiche eseguite durante l'uso dello strumento di authoring.

Contenuti pubblici

È possibile pubblicare contenuti completati direttamente sul MagicInfo Server, in un disco rimovibile o in un'unità locale.

Pubblicazione di contenuti



Pubblicazione in un'area locale

- 1 Selezionare File > Pubblica nella barra dei menu o cliccare su  nella barra degli strumenti per visualizzare la finestra <Pubblica lavoro>.
- 2 Impostare la voce <Posizione> nella finestra <Pubblica lavoro>. Cliccare su  e selezionare un'unità disco in cui pubblicare il contenuto. Cliccare su  per aprire la finestra Sfoglia per cartelle e selezionare la cartella in cui pubblicare il contenuto.
- 3 Cliccare sul tasto **Pubblica** per pubblicare il contenuto.
- 4 Viene mostrato l'avanzamento dell'operazione e il contenuto pubblicato viene salvato nella cartella specificata nel passaggio 2.

Pubblicazione in un'unità disco locale

- 1 Selezionare File > Pubblica nella barra dei menu o cliccare su  nella barra degli strumenti per visualizzare la finestra <Pubblica lavoro>.
- 2 Impostare il <Protocollo> di <Carica destinazione> su <Local>.
- 3 Selezionare l'opzione <Carica> e scegliere un'unità disco locale nella barra <Categoria>. Per condividere il contenuto, selezionare l'opzione <Condividi>.
- 4 Cliccare su **Pubblica** per pubblicare il contenuto.
- 5 Una volta avviata la pubblicazione, verificare lo stato del packaging e del caricamento. Quando la pubblicazione è completa, le cartelle "Contents" e "Schedule" vengono create automaticamente e il contenuto viene salvato in una sottocartella composta da identificatori interni.

Suggerimenti

- **Packaging di un contenuto**
Se non si seleziona la casella di spunta <Carica>, il contenuto non viene caricato sul server ma ne viene eseguito il packaging nella directory indicata in <Posizione> nella parte superiore della finestra <Pubblica lavoro>. Il packaging produce un file .lfd contenente tutti gli elementi e le informazioni di configurazione utilizzati nel contenuto.
- **Pubblicazione locale**
Consente di pubblicare un contenuto in fase di creazione nell'area locale impostata dall'utente. Questa opzione viene utilizzata per pubblicare, spostare o salvare un contenuto.
- **Pubblicazione in un'unità locale**
Consente di pubblicare un contenuto in fase di creazione nell'unità disco locale impostata dall'utente. Il contenuto viene salvato nelle cartelle "Contents" e "Schedule" create automaticamente in un dispositivo di memoria, ad esempio un disco rimovibile, e può essere riprodotto direttamente in un MagicInfo Player.
- **Pubblicazione su un MagicInfo Server**
Consente di pubblicare il contenuto in fase di creazione sul MagicInfo Server attualmente collegato. Il contenuto pubblicato può essere confermato direttamente nel MagicInfo Server.

Pubblicazione su un MagicInfo Server

- 1 Selezionare File > Pubblica nella barra dei menu o cliccare su  nella barra degli strumenti per visualizzare la finestra <Pubblica lavoro>.
- 2 Impostare il <Protocollo> di <Carica destinazione> su HTTP(s) o FTP(s) e immettere l'indirizzo IP e il numero di porta (HTTP o FTP) del MagicInfo Server al quale si desidera connettersi.
- 3 Immettere le informazioni di <Login>, inclusi l'ID e la password per il login al MagicInfo Server nel quale i contenuti saranno pubblicati. Nel campo <Nome contenuti> immettere il nome del contenuto da visualizzare tramite il server.
- 4 Selezionare l'opzione <Carica>. Se il MagicInfo Server è connesso correttamente, la categoria dei contenuti per il MagicInfo Server viene visualizzata nel campo <Categoria>. Selezionare una categoria da caricare. Per condividere il contenuto, selezionare l'opzione <Condividi>.
- 5 Cliccare su  per pubblicare il contenuto.
- 6 Una volta avviata la pubblicazione, verificare lo stato del packaging e del caricamento. Al completamento della pubblicazione viene visualizzata la finestra MagicInfo Server. Confermare che il contenuto sia stato registrato da Author.

Suggerimenti

- HTTPS

Hypertext Transfer Protocol over Secure Sockets Layer (HTTPS) è un protocollo di comunicazione Web e, a differenza del protocollo HTTP, codifica i dati prima della trasmissione. Generalmente viene utilizzato per accedere (con accesso protetto) a siti Web che richiedono la protezione dei dati dell'utente, ad esempio i siti Web delle banche.

- FTPS

File Transfer Protocol over Secure Sockets Layer (FTPS) è un protocollo di trasferimento file e, a differenza del protocollo FTP, codifica i dati prima della trasmissione. Generalmente viene utilizzato per scambiare in maniera protetta dei file tra computer utilizzando Internet.

- Indirizzo IP

Se l'indirizzo IP del MagicInfo Server è stato già immesso nella finestra <Opzione>, l'indirizzo IP viene immesso automaticamente nel campo <Indirizzo> della finestra <Pubblica lavoro>.

- Login

Se l'ID e la password per il login al MagicInfo Server sono già stati immessi nella finestra <Opzione>, entrambi verranno immessi automaticamente nei campi corrispondenti della finestra <Pubblica lavoro>.

Utilizzo delle proprietà

Informazioni sulle proprietà degli elementi

Proprietà degli elementi

Author supporta vari elementi, ognuno dotato di diverse proprietà e con un diverso utilizzo.
È possibile suddividere gli elementi in otto gruppi.

Widget

Consente di accedere agli elementi widget per visualizzare l'orologio e le previsioni meteo.

Orologio analogico

Questo elemento è utilizzato per visualizzare l'orario attuale come orologio analogico.



- Orologio
- Immagine orologio
- GMT

Orologio

Tipo orologio	Consente di selezionare il tipo di orologio da importare.
White	Visualizza l'orologio su uno sfondo bianco.
Grey	Visualizza l'orologio su uno sfondo grigio.
Seleziona immagine orologio	Consente di selezionare il file dell'immagine orologio desiderata. Se questa opzione è selezionata, l'elemento <Immagine orologio> è abilitato.

Immagine orologio

Immagine sfondo orologio	Consente di selezionare un'immagine di sfondo per l'orologio.
--------------------------	---

Suggerimenti

- Limitazioni all'applicazione di elementi

La serie di elementi applicabili al contenuto varia a seconda del tipo di lettore selezionato al momento della creazione del contenuto.

- Immagine orologio

L'immagine orologio è abilitata soltanto se <Tipo orologio> è impostato su <Seleziona immagine orologio>.

L'immagine orologio supporta esclusivamente i formati di file BMP, GIF, JPG e PNG.

Immagine ora mano	Consente di selezionare un'immagine a forma di mano per l'ora dell'orologio.
Immagine minuti mano	Consente di selezionare un'immagine a forma di mano per i minuti dell'orologio.
Immagine secondi mano	Consente di selezionare un'immagine a forma di mano per i secondi dell'orologio.

GMT

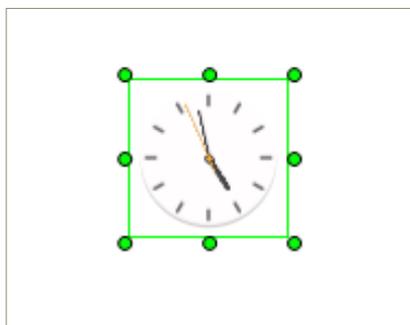
Seleziona GMT	Consente di selezionare il fuso orario GMT per l'orologio.
Ora legale	Se l'ora legale è in vigore per il fuso GMT, questa opzione consente di determinare se applicare l'ora legale.
Disattiva Ora legale	Consente di disattivare la modalità Ora legale.
Attiva Ora legale	Consente di attivare la modalità Ora legale.

Esempi di utilizzo delle proprietà

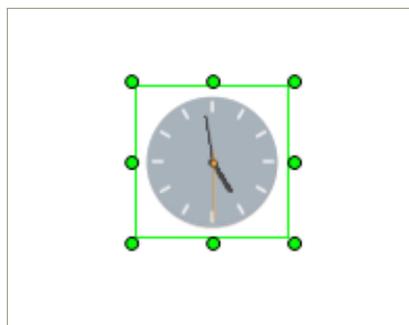
Orologio

Tipo orologio

È possibile selezionare l'aspetto dell'Orologio analogico.



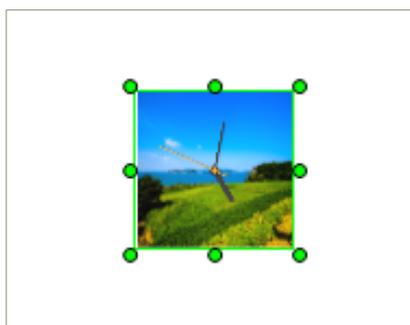
Il <Tipo orologio> è impostato su <White>



Il <Tipo orologio> è impostato su <Grey>

Immagine orologio

Questa opzione è abilitata se il <Tipo orologio> è impostato su <Seleziona immagine orologio>. È possibile aggiungere un'immagine all'aspetto dell'orologio.



L'<Immagine orologio> è impostata su un altro file immagine

Terminologia

- GMT (Greenwich Mean Time)

È un orario standard a livello mondiale; indica l'orario basato sul Meridiano di Greenwich (Meridiano primo), grado zero, che attraversa l'Osservatorio di Greenwich vicino Londra, Inghilterra.

- Ora legale

L'ora legale è la prassi di portare gli orologi avanti di un'ora rispetto all'orario standard locale per trarre i massimi benefici dalle ore di luce supplementari in estate.

Orologio digitale

Questo elemento è utilizzato per visualizzare l'orario attuale come orologio digitale.



- Orologio
- Font
- GMT

Orologio

Formati visualizzazione ora	Consente di selezionare un formato di visualizzazione dell'ora.
Colore testo	Consente di impostare il colore dell'ora visualizzata immettendo un valore RGB. Cliccare sul tasto  per aprire la finestra Colore e impostare il colore. In alternativa, è possibile specificare il colore immettendo direttamente un valore.
Colore di sfondo	Consente di impostare il colore di sfondo dell'orologio immettendo un valore RGB. Cliccare sul tasto  per aprire la finestra Colore e impostare il colore. In alternativa, è possibile specificare il colore immettendo direttamente un valore.
Opacità sfondo	Consente di impostare l'opacità del colore di sfondo dell'orologio. (Intervallo: 0~100%) 0 indica trasparente mentre 100 indica opaco.
Allineamento orizzontale	Consente di allineare orizzontalmente l'ora visualizzata.
Allineamento verticale	Consente di allineare verticalmente l'ora visualizzata.

Font

Nome font	Consente di selezionare un font per l'ora.
Dimensione font	Consente di modificare la dimensione del font, da 1 a 512, per l'ora.
Corsivo	Consente di applicare il corsivo al font dell'ora.
Grassetto	Consente di applicare il grassetto al font dell'ora.
Sottolineato	Consente di applicare una sottolineatura al font dell'ora.
Barrato	Consente di barrare il font dell'ora.

Suggerimenti

- Impostazione colore

In Author, è possibile impostare i colori nella finestra Colore. In questa finestra, è possibile selezionare un colore dai Colori base o crearlo direttamente immettendo i valori RGB.



- Utilizzo di font personalizzati

È possibile aggiungere font esterni come font personalizzati. Per ulteriori dettagli, consultare la sezione "Aggiunta di file Carattere personalizzato". La disponibilità di questa funzione dipende dal tipo di lettore selezionato al momento della creazione del contenuto.

GMT

Use Locale GMT	Consente di attivare automaticamente il fuso orario GMT impostato nel computer dell'utente.
Seleziona GMT	Consente di selezionare il fuso orario GMT per l'orologio.
Ora legale	Consente di stabilire se applicare l'ora legale.
Disattiva Ora legale	Consente di disattivare la modalità Ora legale.
Attiva Ora legale	Consente di attivare la modalità Ora legale.

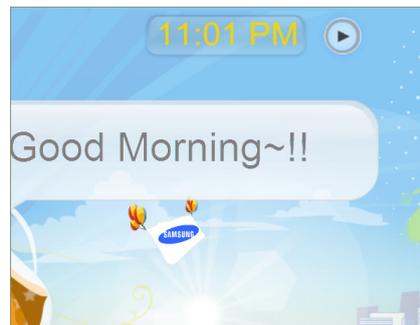
Esempi di utilizzo delle proprietà

Orologio, Font

È possibile modificare l'aspetto dell'Orologio digitale utilizzando le proprietà <Orologio> e .



È possibile creare orologi dai vari aspetti.



Esempio di un Orologio digitale utilizzato in un elemento di contenuto.

Previsioni ogni ora

Consente di visualizzare le previsioni meteo orarie per le successive cinque ore a partire dall'ora corrente per l'area selezionata. Viene applicato automaticamente il fuso orario GMT della nazione e della città selezionate.



• AccuWeather

AccuWeather

Nazione	Consente di selezionare una nazione di cui visualizzare le previsioni meteo.
Città	Consente di selezionare una città della nazione selezionata.
Lingua	Consente di selezionare una lingua da applicare all'elemento.

Suggerimenti

- Limitazioni per gli elementi Previsioni ogni ora

La versione di MagicInfo Author utilizzata deve essere 3.1 o successiva.

Questa funzione potrebbe variare per il modello di Player in uso.

Il computer deve essere connesso a Internet. Se il computer non è connesso a Internet o se non è possibile ricevere le informazioni meteo da AccuWeather, viene visualizzata l'immagine predefinita.

- AccuWeather

AccuWeather è un servizio Web che esegue il push delle informazioni meteo sotto forma di immagine all'elemento di previsioni meteo orarie.

Sfondo	Consente di selezionare uno sfondo da visualizzare nell'elemento.
Auto	Consente di modificare automaticamente il colore dello sfondo in base alla condizione meteo.
Immagine città	Consente di modificare automaticamente lo sfondo per visualizzare l'immagine rappresentativa della città selezionata.
Immagine meteo	Consente di modificare automaticamente l'immagine dello sfondo in base alla condizione meteo.
Formato data e ora	Consente di selezionare il formato della data e dell'ora da visualizzare nell'elemento.
Intervallo aggiornamento	Consente di impostare l'intervallo secondo cui aggiornare le informazioni meteo nell'elemento.
Unità	Consente di impostare l'unità di temperatura da applicare all'elemento.
Centigradi	Consente di impostare l'unità di temperatura in gradi centigradi.
Fahrenheit	Consente di impostare l'unità di temperatura in gradi Fahrenheit.

Esempi di utilizzo delle proprietà

Utilizzare le proprietà per visualizzare le previsioni meteo orarie per un'area desiderata in vari formati e con vari sfondi.



Previsioni meteo orarie per Ginevra, Svizzera, con sfondo <Auto>



Previsioni meteo orarie per New York, U.S., con sfondo <Immagine città>



Previsioni meteo orarie per Hanoi, Vietnam, con sfondo <Immagine meteo>

Previsioni di oggi

Consente di visualizzare le previsioni meteo del giorno per le aree selezionate.



• AccuWeather

AccuWeather

Nazione	Consente di selezionare una nazione di cui visualizzare le previsioni meteo.
Città	Consente di selezionare una città della nazione selezionata.
Lingua	Consente di selezionare una lingua da applicare all'elemento.
Sfondo	Consente di selezionare uno sfondo da visualizzare nell'elemento.
Auto	Consente di modificare automaticamente il colore dello sfondo in base alla condizione meteo.
Immagine città	Consente di modificare automaticamente lo sfondo per visualizzare l'immagine rappresentativa della città selezionata.
Immagine meteo	Consente di modificare automaticamente l'immagine dello sfondo in base alla condizione meteo.
Formato data e ora	Consente di selezionare il formato della data e dell'ora da visualizzare nell'elemento.
Intervallo aggiornamento	Consente di impostare l'intervallo secondo cui aggiornare le informazioni meteo nell'elemento.
Unità	Consente di impostare l'unità di temperatura da applicare all'elemento.
Centigradi	Consente di impostare l'unità di temperatura in gradi centigradi.
Fahrenheit	Consente di impostare l'unità di temperatura in gradi Fahrenheit.

Esempi di utilizzo delle proprietà

Utilizzare le proprietà per visualizzare le previsioni meteo del giorno per le aree desiderate in vari formati e con vari sfondi.



Previsioni meteo del giorno per Ginevra, Svizzera, con sfondo <Auto>



Previsioni meteo del giorno per New York, U.S., con sfondo <Immagine città>



Previsioni meteo del giorno per Hanoi, Vietnam, con sfondo <Immagine meteo>

Suggerimenti

- Limitazioni per gli elementi Previsioni di oggi

La versione di MagicInfo Author utilizzata deve essere 3.1 o successiva.

Questa funzione potrebbe variare per il modello di Player in uso.

Il computer deve essere connesso a Internet. Se il computer non è connesso a Internet o se non è possibile ricevere le informazioni meteo da AccuWeather, viene visualizzata l'immagine predefinita.

- AccuWeather

AccuWeather è un servizio Web che esegue il push delle informazioni meteo sotto forma di immagine all'elemento di previsioni meteo del giorno.

Previsioni settimanali

Consente di visualizzare le previsioni meteo settimanali per le aree selezionate.



• AccuWeather

AccuWeather

Nazione	Consente di selezionare una nazione di cui visualizzare le previsioni meteo.
Città	Consente di selezionare una città della nazione selezionata.
Lingua	Consente di selezionare una lingua da applicare all'elemento.
Formato data e ora	Consente di selezionare il formato della data e dell'ora da visualizzare nell'elemento.
Intervallo aggiornamento	Consente di impostare l'intervallo secondo cui aggiornare le informazioni meteo nell'elemento.
Unità	Consente di impostare l'unità di temperatura da applicare all'elemento.
Centigradi	Consente di impostare l'unità di temperatura in gradi centigradi.
Fahrenheit	Consente di impostare l'unità di temperatura in gradi Fahrenheit.

Esempi di utilizzo delle proprietà

Utilizzare le proprietà per visualizzare le previsioni meteo settimanali per un'area desiderata in vari formati.



Previsioni meteo settimanali per Ginevra, Svizzera

Suggerimenti

- Limitazioni per gli elementi Previsioni settimanali

La versione di MagicInfo Author utilizzata deve essere 3.1 o successiva.

Questa funzione potrebbe variare per il modello di Player in uso.

Il computer deve essere connesso a Internet. Se il computer non è connesso a Internet o se non è possibile ricevere le informazioni meteo da AccuWeather, viene visualizzata l'immagine predefinita.

- AccuWeather

AccuWeather è un servizio Web che esegue il push delle informazioni meteo sotto forma di immagine all'elemento di previsioni meteo settimanali.

Multimedia

Questa categoria contiene elementi multimediali quali telecamere Web, immagini, video, audio e così via.

Telecamera

Questo elemento viene utilizzato per ricevere l'immagine dalla telecamera installata nel dispositivo (in caso di riproduzione di un contenuto) e visualizzarla nel contenuto. Se si aggiunge un elemento Telecamera e se ne esegue l'anteprima durante la creazione di un contenuto in Author, verrà ricevuta e visualizzata l'immagine della telecamera installata nel PC in cui è in esecuzione Author. Se si pubblica e si riproduce un contenuto su un monitor, l'immagine della telecamera viene visualizzata sul monitor.



· Telecamera

Telecamera

Numero del dispositivo	Consente di impostare il numero del dispositivo della telecamera installata. È possibile determinare i numeri per ogni telecamera a partire da 0.
Modalità riproduzione	Consente di impostare la telecamera per avviare la registrazione all'inizio della riproduzione oppure quando attivata da un evento.

Flash

Questo elemento viene utilizzato per importare un file Flash nella Finestra Scena. Un elemento Flash viene riprodotto con il visore Flash e non all'interno del contenuto.

Se si aggiunge un elemento Flash, viene visualizzata la finestra Apri, in cui è possibile selezionare il file Flash che si desidera importare.



· Flash

Flash

URL	Consente di immettere un URL per riprodurre un file Flash sul Web. Immettere l'URL del file Flash.
Nome del file Flash	Consente di visualizzare la posizione del file Flash. Se la posizione subisce modifiche, il file Flash viene sostituito con un file nella nuova posizione.

Attenzione

Per visualizzare correttamente elementi Flash o la loro anteprima come immagini miniature nella Finestra Scena o finestra Pageline, è necessario che sia installato il lettore Flash richiesto per lo specifico file Flash.

Se si aggiunge un elemento Flash alla pagina e, tra le Proprietà, la Modalità a finestra è impostata su VERO, è possibile riprodurre l'elemento Flash ad alta velocità, ma alcuni effetti potrebbero non essere applicati.

Se si aggiunge un elemento Flash alla pagina e, tra le Proprietà, la Modalità a finestra è impostata su FALSO, è possibile riprodurre l'elemento Flash a bassa velocità, ma applicando tutti gli effetti.

Flash (con Modalità a finestra impostata su VERO), Internet, Office, e PDF sono elementi basati su Windows, pertanto vengono sempre visualizzati nel livello superiore della schermata anche se il loro ordine o il livello è inferiore a quello di altri elementi. Tuttavia, ordine e livelli sono applicabili agli elementi in Modalità a finestra.

Modalità a finestra	Consente di impostare la riproduzione del file Flash in una finestra. La velocità di riproduzione nella modalità a finestra è più elevata.
Accesso all'input	Consente di impostare l'abilitazione dell'input del mouse.

Immagine

Questo elemento viene utilizzato per importare un file immagine nella Finestra Scena.

Se si aggiunge un elemento Immagine, viene visualizzata la finestra Apri, in cui è possibile selezionare il file immagine che si desidera importare.



- Immagine
- Ritaglio
- Sorgente dati

Immagine

File immagine	Consente di visualizzare la posizione del file immagine. Se la posizione subisce modifiche, il file immagine viene sostituito con un file nella nuova posizione. Cliccare sul tasto  per visualizzare la finestra Apri e selezionare un file.
Opzione vista	Consente di impostare il tipo di visualizzazione del file di immagine.
Adatta a schermo	Consente di allungare l'immagine per adattarla alle dimensioni dell'elemento selezionato.
Blocca Aspect Ratio	Consente di visualizzare l'immagine in base alle proporzioni originali all'interno dell'elemento selezionato.
Effetto mosaico	Consente di applicare l'effetto mosaico all'immagine, mantenendo le proporzioni originali all'interno dell'elemento selezionato.
Dimensione originale	Consente di visualizzare l'immagine in base alle dimensioni originali all'interno dell'elemento selezionato.
Tipo inversione	Consente di selezionare un tipo di inversione dell'immagine. L'immagine viene invertita in base al tipo di inversione selezionato.
Nessuna inversione	L'immagine non è invertita.
Riflessione-orizzontale	Consente di invertire orizzontalmente l'immagine.
Riflessione-verticale	Consente di invertire verticalmente l'immagine.
Riflessione orizzontale e verticale	Consente di invertire orizzontalmente e verticalmente l'immagine.

Opacità sfondo	Consente di specificare l'opacità dell'immagine. (Intervallo: 0~100%) 0 indica trasparente mentre 100 indica opaco.
-----------------------	--

Ritaglio

Larghezza originale	Consente di visualizzare la larghezza dell'Immagine selezionata. (unità: pixel)
Altezza originale	Consente di visualizzare l'altezza dell'Immagine selezionata. (unità: pixel)
Dimensione ritaglio sinistro	Consente di specificare la parte da ritagliare dal lato sinistro dell'Immagine originale.
Dimensione ritaglio destro	Consente di specificare la parte da ritagliare dal lato destro dell'Immagine originale.
Dimensione ritaglio superiore	Consente di specificare la parte da ritagliare dal lato superiore dell'Immagine originale.
Dimensione ritaglio inferiore	Consente di specificare la parte da ritagliare dal lato inferiore dell'Immagine originale.

Sorgente dati

Sorgente dati	Consente di selezionare un modulo dati da applicare all'elemento quando una pagina contiene più moduli dati.
Selezione dati	Consente di specificare le informazioni da importare dalla sorgente dati.
Mantieni ultimo valore	Consente di impostare lo stato dell'elemento quando si verifica un errore, ad esempio un errore di ricezione dati.
VERO	Consente di impostare l'elemento in modo da visualizzare le informazioni correnti.
FALSO	Consente di impostare l'elemento in modo da visualizzare le informazioni predefinite.
Ciclo di transizione dei dati	Consente di immettere un intervallo espresso in secondi per il passaggio al successivo elemento di dati. Se il ciclo di transizione dei dati è "0", l'elemento di immagine riproduce solo il primo elemento di dati. L'elemento di testo visualizza tutti i dati contemporaneamente.
ID di sincronizzazione dati	Consente di impostare l'ID per la sincronizzazione dati.

Suggerimenti

- Ritaglio

Questa funzione consente di ritagliare una sezione specifica da un elemento media o Immagine.

Attenzione

- Ritaglio

Questa opzione è abilitata soltanto se la <Modalità riempimento> dell'elemento è impostata su <Dimensione piena>.

- Sorgente dati

Questa proprietà può essere configurata dopo l'attivazione di Modulo dati. Nella finestra di progettazione, fare clic con il pulsante destro del mouse e scegliere Impostazioni Modulo dati > Usa Modulo dati per attivare Modulo dati.

Per ulteriori dettagli, consultare la sezione "Utilizzo di Modulo dati".

Esempi di utilizzo delle proprietà

Immagine

Opacità sfondo

È possibile rendere trasparente un'immagine.



L'<Opacità sfondo> è impostata su "100"



L'<Opacità sfondo> è impostata su "40"

<Modalità tasto>

È possibile creare un tasto da un'immagine. La <Modalità tasto> è costituita da <Modalità tasto 2> e <Modalità tasto 3>. <Modalità tasto 2> consiste di un'immagine di base e un'immagine che viene visualizzata quando si clicca sul tasto. <Modalità tasto 3> consiste di un'immagine di base, un'immagine che viene visualizzata quando il cursore del mouse passa su un tasto e un'immagine che viene visualizzata quando si clicca sul tasto. È necessario preparare e applicare un'immagine diversa per ogni fase.

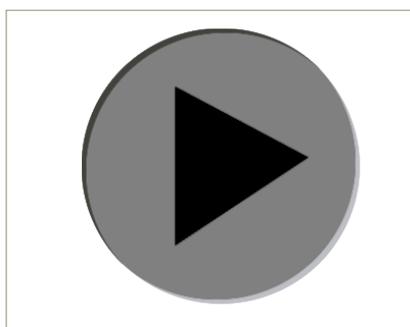
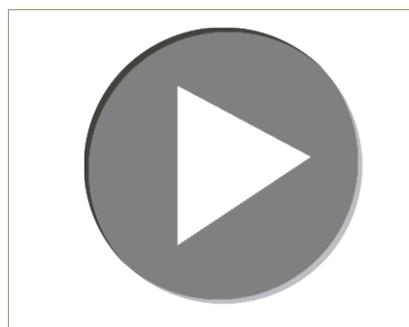


Immagine di base



Se la <Modalità tasto> è impostata su <Modalità tasto 2> e si clicca sull'immagine di base, l'immagine viene modificata in un'altra immagine.

Presentaz. multim.

Configurare una presentazione multimediale. Per importare file multimediali è necessario disporre di una cartella. Collocare un file multimediale (immagine, video, flash, PDF e office) in una cartella. Selezionare la cartella per riprodurre lo slideshow di tutti i file contenuti nella cartella.



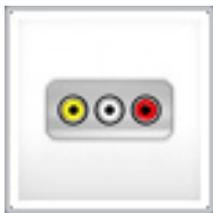
• Presentaz. multim.

Presentaz. multim.

Cartella	Consente di impostare la cartella che contiene i file multimediali da utilizzare per la presentazione. Cliccare sul tasto  per aprire la finestra per la ricerca delle cartelle e selezionare la cartella desiderata.
Intervallo diapositiva	Consente di impostare il tempo di riproduzione dei file multimediali che costituiscono la presentazione. Se si imposta il tempo, tutti i file multimediali vengono riprodotti per il periodo di tempo specificato. La durata minima della riproduzione è impostata su un 1 secondo o più.
Nome effetto successivo	È possibile selezionare un effetto da applicare durante la riproduzione di un elemento.
Durata effetto successivo	Determina la durata dell'effetto in entrata.
Direzione effetto successivo	Determina la direzione dell'effetto in entrata.

Sorgente di ingresso

Questo elemento viene utilizzato per ricevere un segnale di input esterno e visualizzarlo nel contenuto. Il segnale di input esterno viene inviato direttamente al monitor ed è sempre visualizzato sullo schermo con priorità maggiore rispetto ad altri elementi all'interno della stessa area, indipendentemente dall'ordine o dal livello di visualizzazione. L'input esterno si riferisce a un dispositivo esterno connesso al monitor in cui è in corso la riproduzione di contenuto.



• Sorgente di ingresso

Sorgente di ingresso

Tipo input	Consente di selezionare una sorgente di ingresso. Le sorgenti di ingresso supportate includono Component, AV, PC, DVI, BNC, HDMI, ATV, TV, MagicNet, DisplayPort, Plug In Module, Media e HDBT.
Canale	Consente di selezionare un canale se il tipo di input è impostato su TV o DTV.
Canale minore	Consente di selezionare un canale minore per DTV. Questa opzione è abilitata se il tipo di input è impostato su DTV.
Antenna Cavo	Consente di selezionare un tipo di ricezione (Cavo o Antenna). Questa opzione è abilitata se il tipo di input è impostato su TV.
Suono	Consente di attivare o disattivare l'audio della sorgente di ingresso.

Suggerimenti

- Immissione dell'ora

Ore: Minuti: Secondi: centesimi di secondo
Esempio: 10 ore, 2 minuti, 20.34 secondi = 10:02:20.34

- Limitazioni all'utilizzo della funzione Sorgente di ingresso

L'utilizzo della funzione Sorgente di ingresso è limitato se l'orientamento dello schermo è stato impostato su verticale al momento della creazione del contenuto.

- Canale

DTV indica una TV in grado di ricevere trasmissioni digitali. È possibile immettere il numero di un canale di trasmissioni compreso tra 0 e 9999. TV indica una TV in grado di ricevere trasmissioni analogiche. È possibile immettere il numero di un canale di trasmissioni compreso tra 2 e 99.

Suono

Questo elemento viene utilizzato per importare file di musica, come MP3, WAV, WMA e MID, e riprodurli nel contenuto.

Gli elementi sonori aggiunti vengono visualizzati soltanto nella finestra Timeline e non nella Finestra Scena. Se si aggiunge un elemento Suono, viene visualizzata la finestra Apri, in cui è possibile selezionare il file di suono che si desidera importare.



- Suono
- Riproduci
- Ritaglio

Suono

File audio	Consente di impostare il file audio da riprodurre. Cliccare sul tasto  per visualizzare la finestra Apri e selezionare un file. Formato di file supportato: formati di file media audio.
Opzione riproduzione	Consente di impostare la politica di riproduzione successiva alla prima esecuzione del file audio.
Riproduci una volta (Rimuovi)	Consente di riprodurre il file una sola volta.
Ripeti	Consente di riprodurre il file ripetutamente.
Muto	Consente di disattivare il suono durante la riproduzione di un file audio.
Volume	Consente di impostare il volume. (Intervallo: 0~100) Questa funzione potrebbe non essere disponibile a seconda del tipo di lettore selezionato al momento della creazione del contenuto.

Ritaglio

Durata originale	Consente di visualizzare la durata dell'elemento audio originale.
Ora inizio ritaglio	Consente di impostare l'orario di inizio della riproduzione dell'elemento Suono.
Ora fine ritaglio	Consente di impostare l'orario di arresto della riproduzione dell'elemento Suono.

Testo

Questo elemento viene utilizzato per aggiungere una casella di testo nella Finestra Scena.

È possibile inserire il testo in una casella di testo e riprodurlo nel contenuto.



- Testo
- Sorgente dati

Suggerimenti

- Ritaglio

Questa funzione consente di ritagliare una sezione specifica da un elemento media o Immagine.

Così come è possibile ritagliare una determinata area di un elemento Immagine, è ugualmente possibile ritagliare un determinato elemento Suono e riprodurlo.

Testo

File di testo	Consente di impostare la posizione del file di testo da utilizzare per l'importazione di testo sotto forma di file. Cliccare sul tasto  per visualizzare la finestra Apri e impostare il file. Formato di file supportato: *.TXT)
Colore di sfondo del testo	Consente di impostare un colore di sfondo (RGB) per il Testo. Cliccare sul tasto  per aprire la finestra Colore e impostare il colore. In alternativa, è possibile specificare il colore immettendo direttamente un valore.
Opacità	Consente di selezionare l'oggetto di destinazione a cui applicare l'opacità. Selezionare <Opacità sfondo testo> o <Opacità elemento testo>.
Opacità sfondo testo	Consente di specificare l'opacità dello sfondo del testo. Questa opzione è abilitata se <Opacità sfondo testo> è impostata su <Seleziona trasparenza>. (Intervallo: 0~100%) 0 indica trasparente mentre 100 indica opaco.
Opacità elemento testo	Consente di specificare l'opacità del testo. Questa opzione è abilitata se <Opacità elemento testo> è impostata su <Seleziona trasparenza>. L'opacità viene applicata sia al testo sia allo sfondo. (Intervallo: 0~100%) 0 indica trasparente mentre 100 indica opaco.
Allineamento orizzontale	Consente di impostare il tipo di allineamento orizzontale del testo. (Allinea a sinistra/Allinea al centro/Allinea a destra)
Allineamento verticale	Consente di impostare il tipo di allineamento verticale del testo. (Allinea in alto/Allinea nel mezzo/Allinea in basso)
Andata a capo	Consente di visualizzare il testo adattato alle dimensioni dell'elemento. Il testo più lungo della larghezza dell'elemento viene automaticamente inviato a capo nella riga successiva.
Direzione testo	Consente di impostare la direzione del testo da visualizzare Orizzontale/Verticale.
Direzione animazione	Se l'opzione Direzione animazione è impostata, l'elemento viene riprodotto come didascalie in movimento. Il testo viene visualizzato nella direzione animazione configurata.
Nessuna	Consente di disattivare la visualizzazione delle didascalie in movimento. L'elemento viene riprodotto normalmente, invece che come didascalie.
Da sinistra a destra	Consente di impostare lo scorrimento delle didascalie verso est.
Da destra a sinistra	Consente di impostare lo scorrimento delle didascalie verso ovest.
Dall'alto in basso	Consente di impostare lo scorrimento delle didascalie verso sud.
Dal basso in alto	Consente di impostare lo scorrimento delle didascalie verso nord.

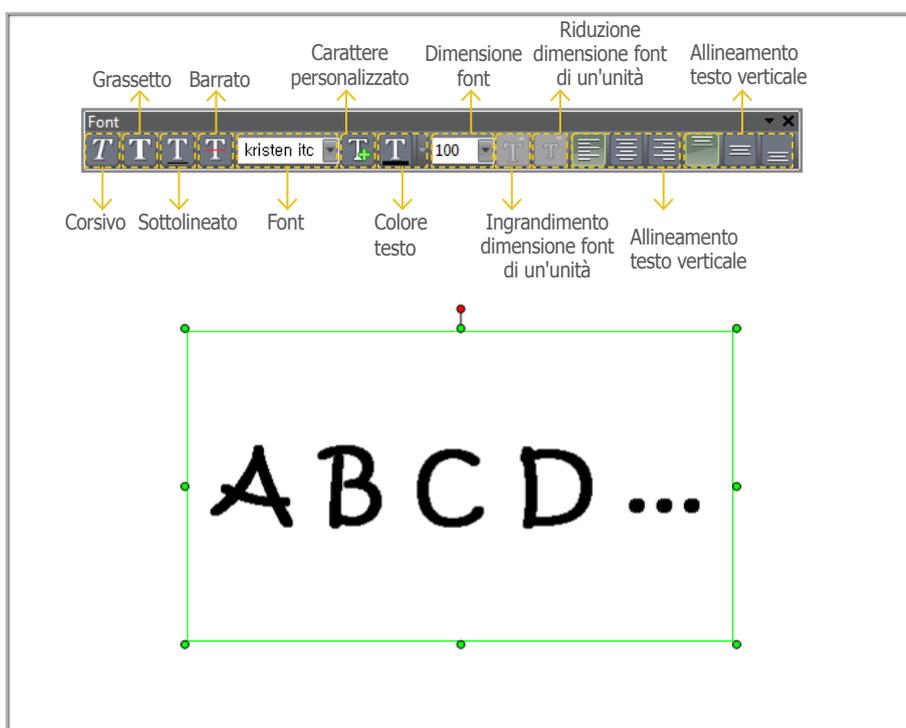
Velocità di spostamento del testo	Consente di impostare la velocità di scorrimento delle didascalie. (Intervallo: 10~200)
--	---

Sorgente dati

Sorgente dati	Consente di selezionare un modulo dati da applicare all'elemento quando una pagina contiene più moduli dati.
Selezione dati	Consente di specificare le informazioni da importare dalla sorgente dati.
Mantieni ultimo valore	Consente di impostare lo stato dell'elemento quando si verifica un errore, ad esempio un errore di ricezione dati.
VERO	Consente di impostare l'elemento in modo da visualizzare le informazioni correnti.
FALSO	Consente di impostare l'elemento in modo da visualizzare le informazioni predefinite.
Ciclo di transizione dei dati	Consente di immettere un intervallo espresso in secondi per il passaggio al successivo elemento di dati. Se il ciclo di transizione dei dati è "0", l'elemento di immagine riproduce solo il primo elemento di dati. L'elemento di testo visualizza tutti i dati contemporaneamente.
ID di sincronizzazione dati	Consente di impostare l'ID per la sincronizzazione dati.

Utilizzo di elementi Testo

È possibile immettere il testo dopo avere aggiunto un elemento Testo nella Finestra Scena e avere cliccato due volte su di esso. È possibile modificare il testo immesso utilizzando la barra degli strumenti del font.



Attenzione

- Sorgente dati

Questa proprietà può essere configurata dopo l'attivazione di Modulo dati. Nella finestra di progettazione, fare clic con il pulsante destro del mouse e scegliere Impostazioni Modulo dati > Usa Modulo dati per attivare Modulo dati.

Per ulteriori dettagli, consultare la sezione "Utilizzo di Modulo dati".

Suggerimenti

- Ingrandimento dimensione font di un'unità

Questo tasto consente di ingrandire di un'unità la dimensione del font. È abilitato soltanto nella modalità di modifica delle stringhe di testo, attiva quando un elemento di testo viene selezionato e cliccato due volte.

- Riduzione dimensione font di un'unità

Questo tasto consente di ridurre di un'unità la dimensione del font. È abilitato soltanto nella modalità di modifica delle stringhe di testo, attiva quando un elemento di testo viene selezionato e cliccato due volte.

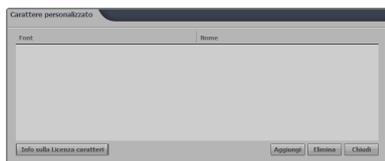
- Selezione di un font

Selezionare un font supportato da Author. È possibile selezionare i font anche dai file di font aggiunti mediante <Carattere personalizzato>.

Aggiunta di file Carattere personalizzato

È possibile aggiungere file di font esterni come font personalizzati.

- 1 Nella barra degli strumenti del font, fare clic sul pulsante  per visualizzare la finestra dell'editor Carattere personalizzato.
- 2 Fare clic sul pulsante <Aggiungi> della finestra dell'editor Carattere personalizzato, quindi aggiungere un font esterno come font personalizzato. È possibile aggiungere solo file di font con estensione .ttf o .ttc. Per eliminare un font personalizzato, selezionarlo, quindi fare clic sul pulsante <Elimina>.



- 3 I font personalizzati aggiunti possono essere visualizzati e selezionati nella barra degli strumenti del font.

Esempi di utilizzo delle proprietà

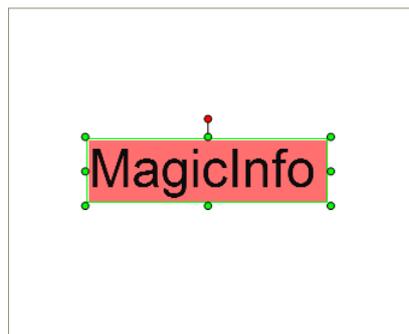
Testo

Colore di sfondo del testo

Consente di impostare il colore di sfondo del testo.



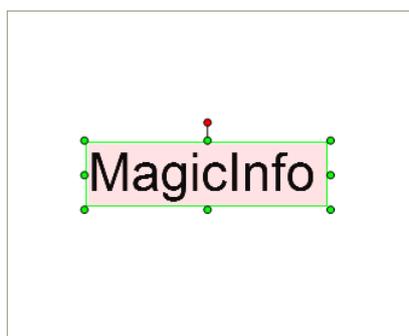
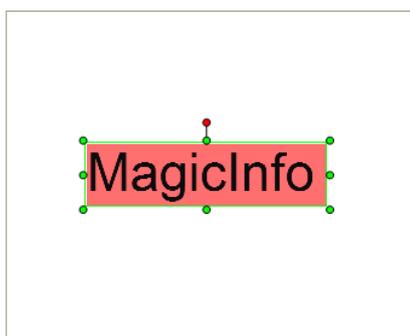
Il <colore di sfondo del testo> è impostato sui valori "255; 255; 100"



Il <colore di sfondo del testo> è impostato sui valori "255; 100; 100"

Selezione trasparenza

Selezionare l'oggetto di cui si desidera modificare la trasparenza. Selezionare <Opacità sfondo testo> o <Opacità elemento testo> per attivare l'elemento disattivato mostrato di seguito.



Suggerimenti

- Limitazioni per l'utilizzo di Carattere personalizzato

La versione di MagicInfo Author utilizzata deve essere 3.1 o successiva.

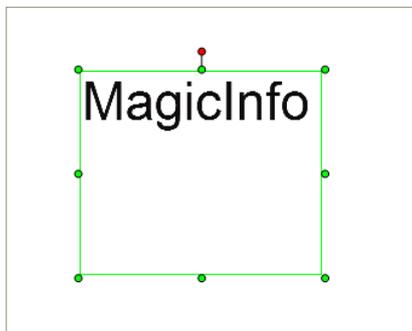
Questa funzione potrebbe variare per il modello di Player in uso.

Il <colore di sfondo del testo> è impostato sui valori "255; 100; 100" e l'<opacità sfondo testo> è impostata su "100"

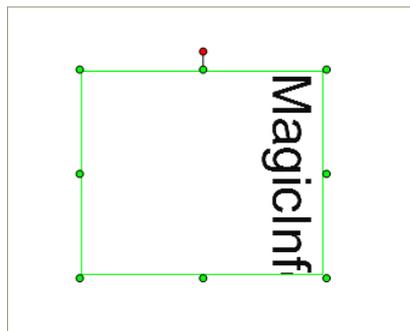
Il <colore di sfondo del testo> è impostato sui valori "255; 100; 100" e l'<opacità elemento testo> è impostata su "30"

Direzione testo

Consente di impostare la direzione del testo su <Orizzontale> o <Verticale>.



La <direzione testo> è impostata su <Orizzontale>.



La <direzione testo> è impostata su <Verticale>.

Font personalizzati

È possibile aggiungere file di font personalizzati per accedere a un'ampia varietà di font.



Video

Questo elemento viene utilizzato per importare un file video, come AVI, MPG, MPEG, WMV e così via, e riprodurlo nel contenuto.

Se si aggiunge un elemento Video, viene visualizzata la finestra Apri, in cui è possibile selezionare il file video che si desidera importare.



- Video
- Ritaglio
- Riproduci

Video

File Video	Consente di impostare la posizione del file da utilizzare per l'importazione di un file video. Cliccare sul tasto  per visualizzare la finestra Apri e selezionare un file. Formati di file supportati: formati di file media video.
URL rete	Consente di specificare un indirizzo per lo streaming video. È possibile immettere un indirizzo per riprodurre video in streaming.
Opzione riproduzione	Consente di impostare la politica di riproduzione successiva alla prima esecuzione del file video.
Ripeti	Consente di riprodurre il file ripetutamente.
Riproduci una volta (Pausa all'ultima schermata)	Consente di riprodurre il file una sola volta e mette in pausa all'ultima schermata.
Riproduci una volta (Rimuovi)	Consente di riprodurre il file una sola volta e rimuove l'elemento.
Muto	Consente di disattivare il suono durante la riproduzione di un video.
Volume	Consente di impostare il volume durante la riproduzione di un video. (Intervallo: 0~100)
Modalità a finestra	Imposta la creazione di una finestra separata durante la riproduzione. Da visualizzare sopra in modalità a finestra.
Opacità sfondo	Consente di specificare l'opacità dell'elemento video. (Intervallo: 0~100%) 0 indica trasparente mentre 100 indica opaco.

Ritaglio

Larghezza originale	Consente di visualizzare la larghezza del video originale. (unità: pixel)
Altezza originale	Consente di visualizzare l'altezza del video originale. (unità: pixel)

Attenzione

Per visualizzare correttamente elementi video o la loro anteprima come immagini miniature nella Finestra Scena o finestra Pageline, è necessario che sia installato il codec richiesto per lo specifico file video.

Suggerimenti

- Modalità streaming

Se si utilizza un elemento video, non è possibile utilizzare contemporaneamente la modalità di selezione file e la modalità streaming.

In modalità streaming, è possibile riprodurre esclusivamente un elemento video per pagina e nessun altro elemento. Pertanto, in modalità streaming, aggiungere un solo elemento video per pagina.

Dimensione ritaglio sinistro	Consente di specificare la parte da ritagliare dal lato sinistro del video originale.
Dimensione ritaglio destro	Consente di specificare la parte da ritagliare dal lato destro del video originale.
Dimensione ritaglio superiore	Consente di specificare la parte da ritagliare dal lato superiore del video originale.
Dimensione ritaglio inferiore	Consente di specificare la parte da ritagliare dal lato inferiore del video originale.
Durata originale	Consente di visualizzare la durata del video originale.
Ora inizio ritaglio	Consente di impostare l'ora di inizio del video originale.
Ora fine ritaglio	Consente di impostare l'ora di fine del video originale.

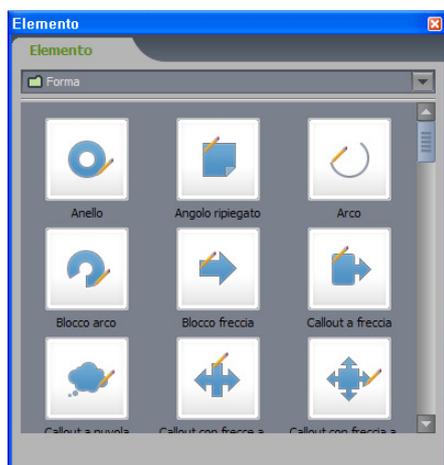
Suggerimenti

- Ritaglio

Questa funzione consente di ritagliare una sezione specifica da un elemento media o Immagine.

Forma

Sono supportate varie figure: 3D, frecce, linee e figure circolari.



Proprietà comuni

Margine

Sinistro	Consente di visualizzare l'ampiezza del margine sinistro interno di un elemento come valore percentuale. (Intervallo: 0~99%)
Destro	Consente di visualizzare l'ampiezza del margine destro interno di un elemento come valore percentuale. (Intervallo: 0~99%)
Superiore	Consente di visualizzare l'ampiezza del margine superiore interno di un elemento come valore percentuale. (Intervallo: 0~99%)
Inferiore	Consente di visualizzare l'ampiezza del margine inferiore interno di un elemento come valore percentuale. (Intervallo: 0~99%)

Stile linea

Colore	Consente di impostare il colore del contorno dell'elemento. Cliccare sul tasto  per aprire la finestra Colore e impostare il colore. In alternativa, è possibile specificare il colore immettendo direttamente i valori RGB.
Spessore	Consente di impostare lo spessore del contorno dell'elemento. (Intervallo: 0~100 pixel)
Stile	Consente di impostare lo stile del contorno dell'elemento. Cliccare sul tasto  e selezionare uno stile per il contorno.

Riempimento

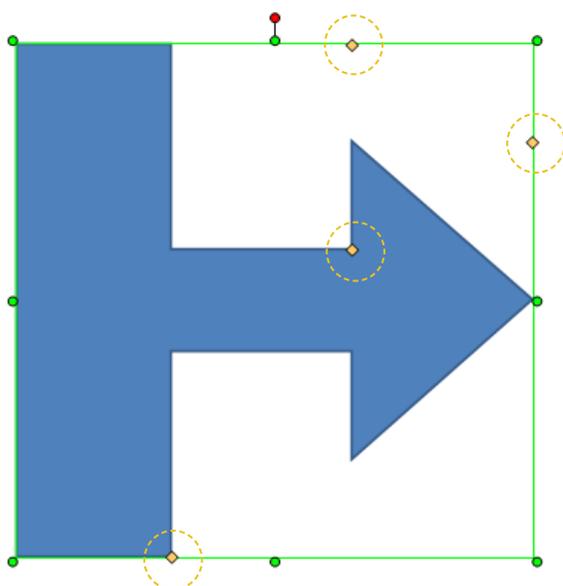
Opzione vista	Consente di selezionare un tipo di riempimento per l'elemento.
Predefinito	Consente di impostare il tipo di riempimento per l'elemento su Predefinito.

Modalità gradiente lineare	Consente di impostare il tipo di riempimento per l'elemento su Modalità gradiente lineare.
Modalità gradiente rettangolare	Consente di impostare il tipo di riempimento per l'elemento su Modalità gradiente rettangolare.
Direzione gradiente lineare	Consente di impostare la direzione del gradiente. Questa opzione è abilitata se <Opzione vista> è impostata su <Modalità gradiente lineare>. Cliccare sul tasto  e selezionare una direzione.
Direzione gradiente rettangolare	Consente di impostare la direzione del gradiente. Questa opzione è abilitata se <Opzione vista> è impostata su <Modalità gradiente rettangolare>. Cliccare sul tasto  e selezionare una direzione.
Colore	Consente di impostare il colore di riempimento dell'elemento se l'<Opzione vista> è impostata su Predefinito. Cliccare sul tasto  per aprire la finestra Colore e impostare il colore. In alternativa, è possibile specificare il colore immettendo direttamente i valori RGB.
Colore iniziale gradiente	Consente di impostare il colore iniziale del gradiente. Questa opzione è abilitata se <Opzione vista> è impostata su <Modalità gradiente lineare> o <Modalità gradiente rettangolare>. Cliccare sul tasto  per aprire la finestra Colore e impostare il colore. In alternativa, è possibile specificare il colore immettendo direttamente i valori RGB.
Colore finale gradiente	Consente di impostare il colore finale del gradiente. Questa opzione è abilitata se <Opzione vista> è impostata su <Modalità gradiente lineare> o <Modalità gradiente rettangolare>. Cliccare sul tasto  per aprire la finestra Colore e impostare il colore. In alternativa, è possibile specificare il colore immettendo direttamente i valori RGB.
Opacità	Consente di impostare l'opacità di riempimento dell'elemento. (Intervallo: 0~100%) 0 indica trasparente mentre 100 indica opaco.
Gamma riempimento	Consente di selezionare l'area dell'elemento da riempire. Se è selezionata l'opzione <Riempimento interno>, viene riempito l'interno dell'elemento, mentre se è selezionata l'opzione <Riempimento esterno>, viene riempito l'esterno dell'elemento.
File immagine	Consente di applicare un'immagine all'elemento. Cliccare sul tasto  per visualizzare la finestra Apri e selezionare un file.
Opzione vista	Consente di impostare il tipo di riempimento per riempire l'elemento con un file immagine.
Dimensione piena	Consente di allungare l'immagine per adattarla alle dimensioni dell'elemento selezionato.
Blocca Aspect Ratio	Consente di visualizzare l'immagine in base alle proporzioni originali all'interno dell'elemento selezionato.
Effetto mosaico	Consente di applicare l'effetto mosaico all'immagine, mantenendo le proporzioni originali all'interno dell'elemento selezionato.
Dimensione originale	Consente visualizzare l'immagine in base alle dimensioni originali all'interno dell'elemento selezionato.
Tipo inversione	Consente di selezionare un tipo di inversione dell'immagine. L'immagine viene invertita in base al tipo di inversione selezionato.

Nessuno	L'immagine non è invertita.
Riflessione-orizzontale	Consente di invertire orizzontalmente l'immagine.
Riflessione-verticale	Consente di invertire verticalmente l'immagine.
Riflessione orizzontale e verticale	Consente di invertire orizzontalmente e verticalmente l'immagine.

Trasformazione di un elemento Forma

Author offre la possibilità di utilizzare vari elementi Forma. Ogni elemento Forma può disporre di proprietà univoche, che è possibile modificare servendosi dei punti di manipolazione gialli visualizzati intorno all'elemento. Nel seguente esempio, l'elemento Callout a freccia presenta i punti di manipolazione in giallo.



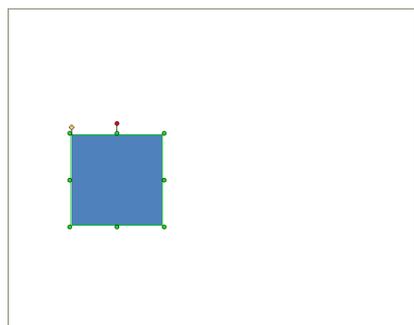
È possibile modificare la forma della figura trascinando i punti di manipolazione. Via via che si modifica la figura, le proprietà dei punti di manipolazione gialli vengono modificati di conseguenza.

Esempi di utilizzo delle proprietà

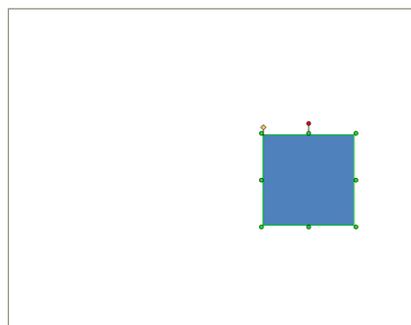
Posizione

Posizione X

Consente di impostare la posizione orizzontale iniziale (coordinata X) dell'elemento.



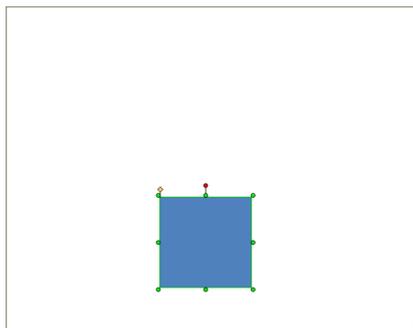
La <Posizione X> è impostata su "200"



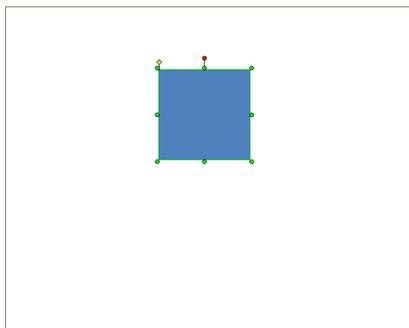
La <Posizione X> è impostata su "800"

Posizione Y

Consente di impostare la posizione verticale iniziale (coordinata Y) dell'elemento.



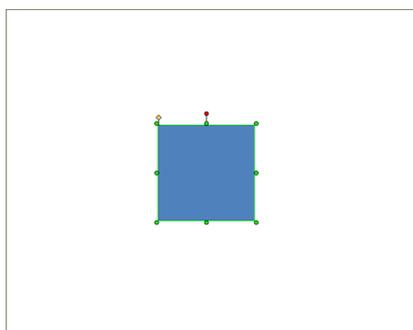
La <Posizione Y> è impostata su "600"



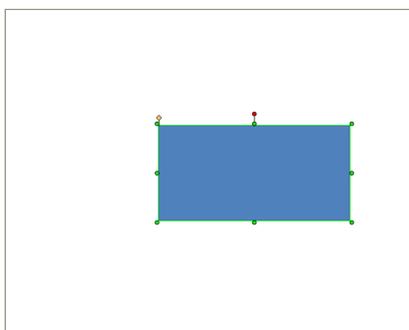
La <Posizione Y> è impostata su "200"

Larghezza

Consente di impostare la larghezza dell'elemento.



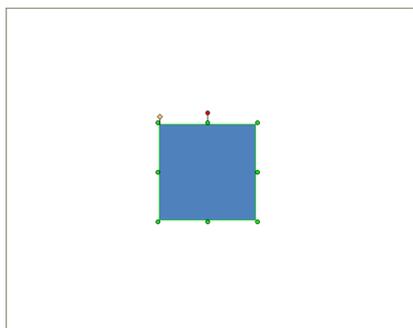
La <Larghezza> è impostata su "300"



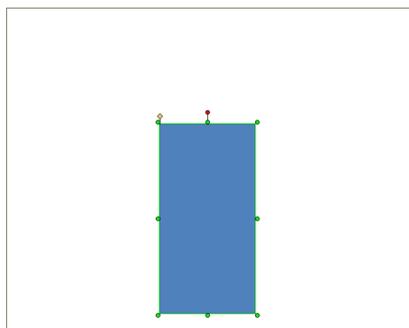
La <Larghezza> è impostata su "600"

Altezza

Determina l'altezza dell'elemento.



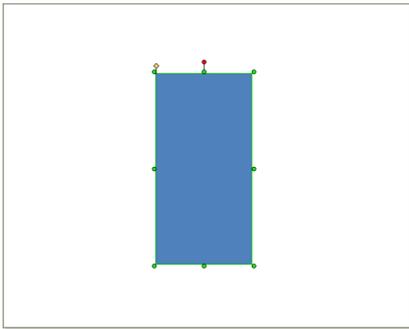
L'<altezza> è impostata su "300"



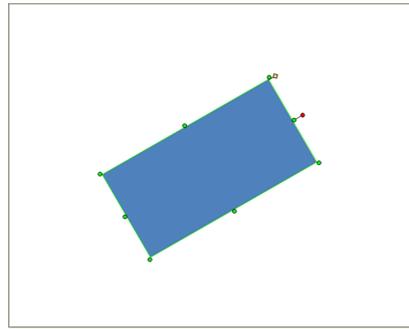
L'<altezza> è impostata su "600"

Rotazione

Consente di impostare l'angolo di rotazione dell'elemento.



La <Rotazione> è impostata su "0"

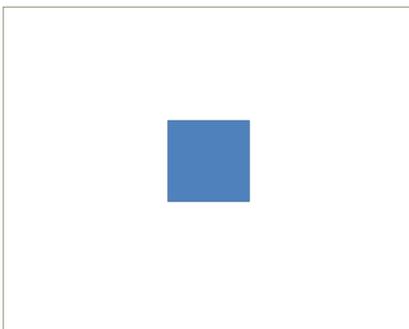


La <Rotazione> è impostata su "60"

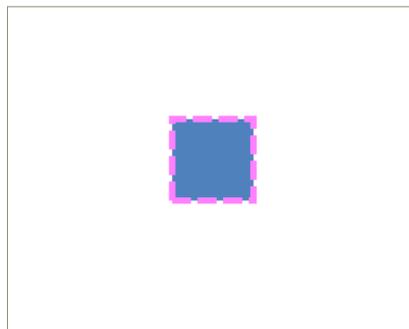
Stile linea

Colore, Spessore, Stile

È possibile configurare lo <Stile linea> dell'elemento.



Lo <Stile linea> non è configurato

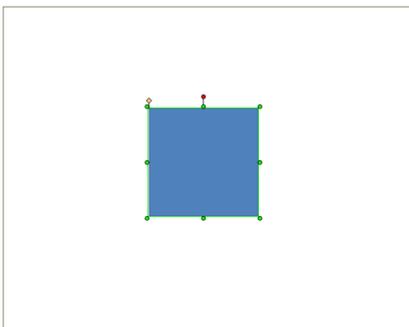


Con <Colore> dello <Stile linea> impostato su "255;128;255", <Spessore> impostato su "20" e <Stile> impostato su Punteggiato (il terzo dei 5 stili linea).

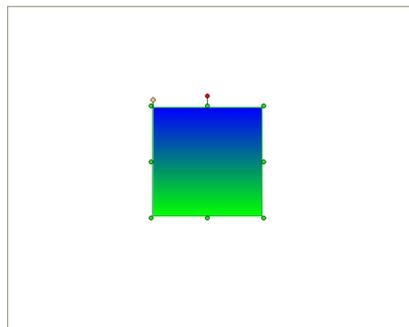
Riempimento

Modalità riempimento

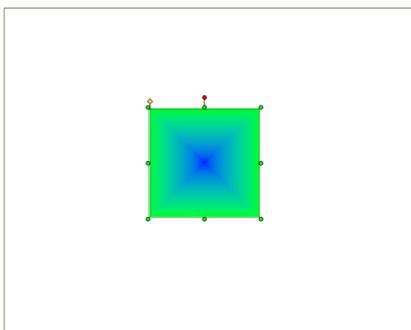
Consente di impostare la <Modalità riempimento> dell'elemento. La <Modalità riempimento> offre le opzioni <Predefinito>, <Modalità gradiente lineare> e <Modalità gradiente rettangolare>.



La <Modalità riempimento> è impostata su <Predefinito>



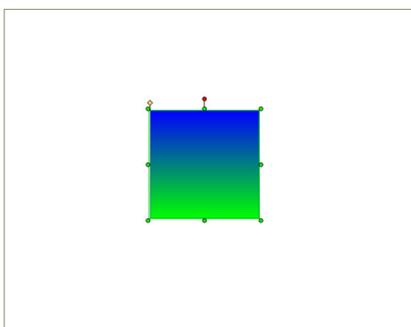
La <Modalità riempimento> è impostata su <Modalità gradiente lineare>



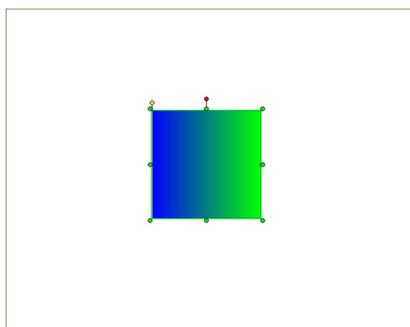
La <Modalità riempimento> è impostata su <Modalità gradiente rettangolare>

Direzione gradiente lineare

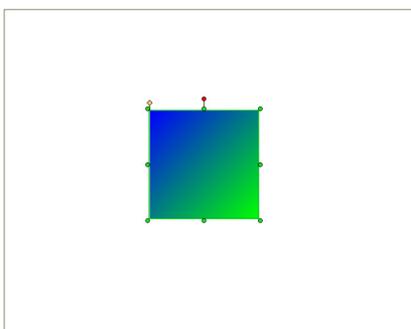
Questa opzione è abilitata se la <Modalità riempimento> è impostata su <Modalità gradiente lineare>. Consente di impostare la direzione in cui applicare la <Modalità gradiente lineare>.



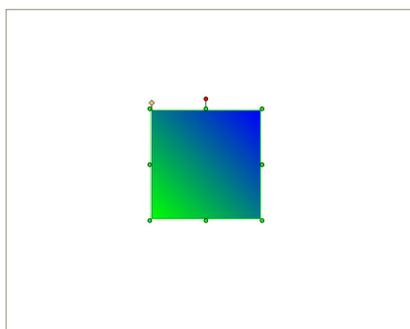
La <Direzione gradiente lineare> è impostata su <Verticale>



La <Direzione gradiente lineare> è impostata su <Orizzontale>



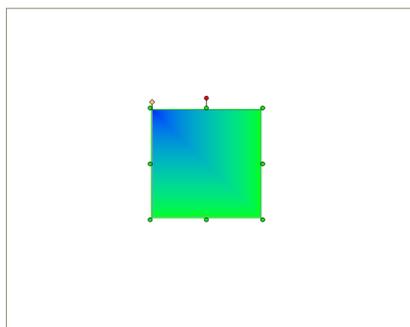
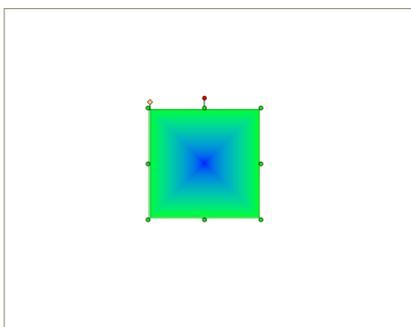
La <Direzione gradiente lineare> è impostata su <Diagonale da In alto a sinistra a In basso a destra>



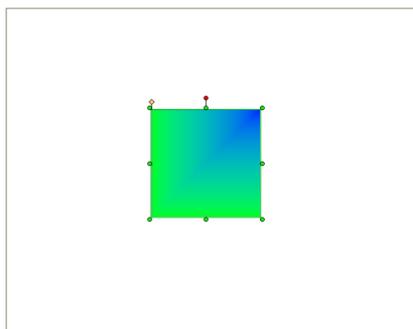
La <Direzione gradiente lineare> è impostata su <Diagonale da In alto a destra a In basso a sinistra>

Direzione gradiente rettangolare

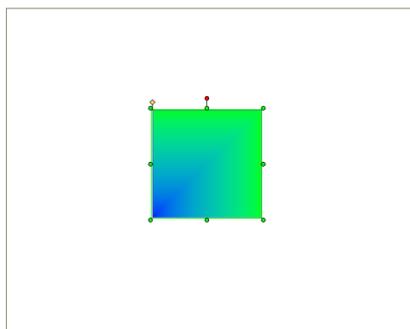
Questa opzione è abilitata se la <Modalità riempimento> è impostata su <Modalità gradiente rettangolare>. Consente di impostare la direzione in cui applicare la <Modalità gradiente rettangolare>.



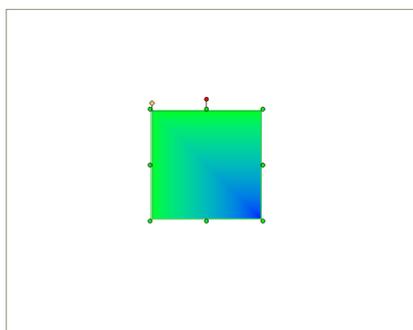
La <Direzione gradiente rettangolare> è impostata su <Dal centro>



La <Direzione gradiente rettangolare> è impostata su <Dall'angolo (In alto a sinistra)>



La <Direzione gradiente rettangolare> è impostata su <Dall'angolo (In alto a destra)>

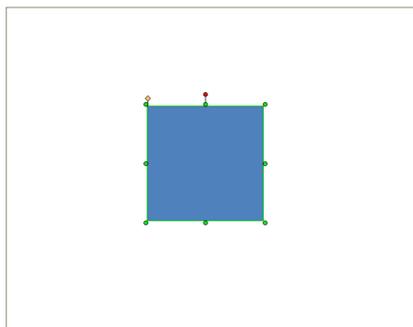


La <Direzione gradiente rettangolare> è impostata su <Dall'angolo (In basso a sinistra)>

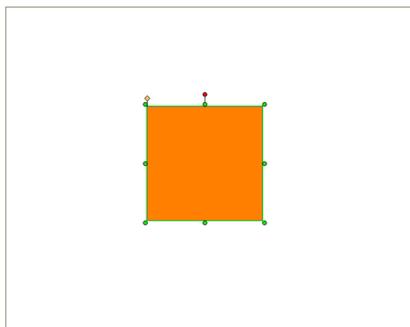
La <Direzione gradiente rettangolare> è impostata su <Dall'angolo (In basso a destra)>

Colore

Consente di impostare il colore dell'elemento se la <Modalità riempimento> è impostata su <Predefinito>.



Il <Colore> è impostato sul colore predefinito "79; 129; 189"



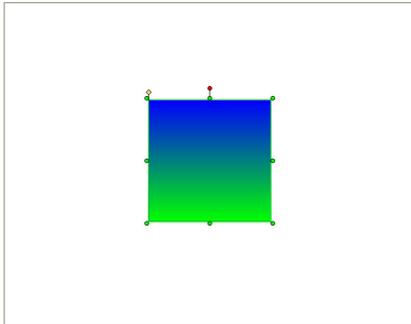
Il <Colore> è impostato sui valori "255; 128; 0"



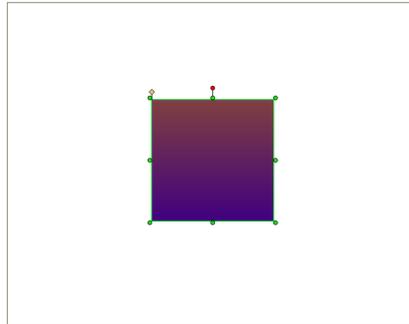
È possibile configurare il colore immettendo direttamente i valori R, G e B oppure selezionarlo cliccando il tasto

Colore iniziale gradiente, Colore finale gradiente

Consente di impostare il <Colore iniziale gradiente> e il <Colore finale gradiente> se la <Modalità riempimento> è impostata su <Modalità gradiente lineare> o <Modalità gradiente rettangolare>.



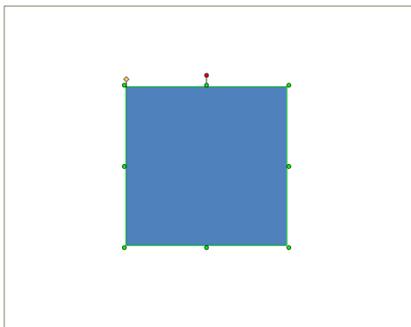
Il <Colore iniziale gradiente> è impostato sui valori "0; 0; 255" e il <Colore finale gradiente> è impostato su "0; 255; 0"



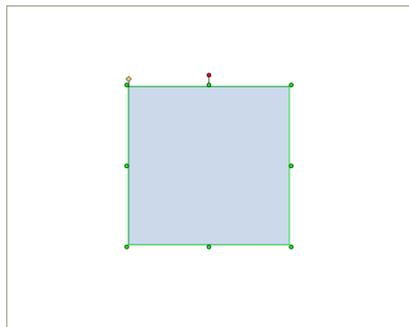
Il <Colore iniziale gradiente> è impostato sui valori "128; 64; 64" e il <Colore finale gradiente> è impostato su "128; 0; 128"

Opacità

Consente di impostare l'opacità del <Colore> dell'elemento. Minore è il valore, più trasparente è l'elemento.



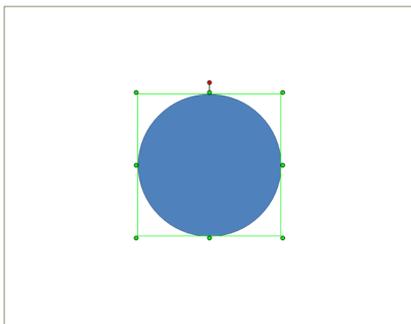
L'<Opacità> è impostata su "100"



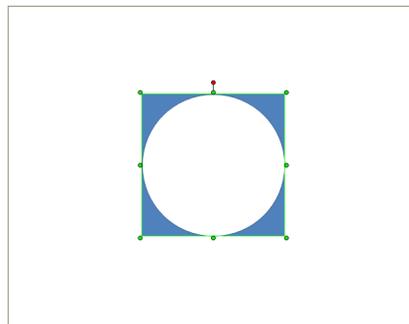
L'<Opacità> è impostata su "40"

Gamma riempimento

Consente di impostare la <Gamma riempimento> dell'elemento. Selezionare <Riempimento interno> per riempire l'elemento con il colore. Selezionare <Riempimento esterno> per riempire l'esterno dell'elemento con il colore. La proprietà <Gamma riempimento> si rivela utile per elementi che non riempiono totalmente l'area elemento racchiusa dal rettangolo verde nella figura di seguito, come un cerchio, piuttosto che per elementi che la riempiono interamente.



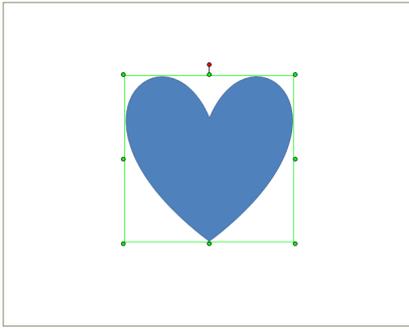
La <Gamma riempimento> è impostata su <Riempimento interno>



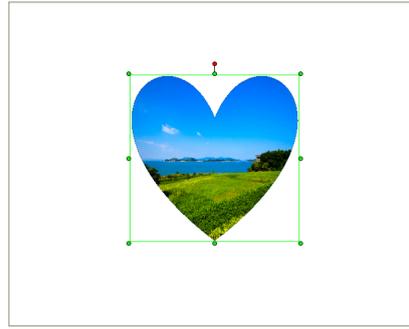
La <Gamma riempimento> è impostata su <Riempimento esterno>

File immagine

Consente di riempire un elemento con un file immagine.



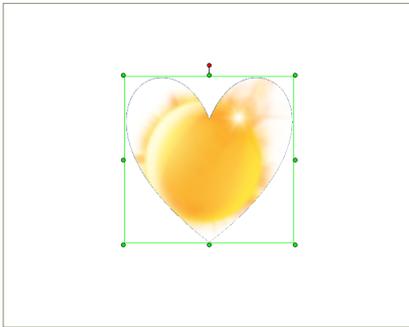
Non è selezionato alcun <File immagine>



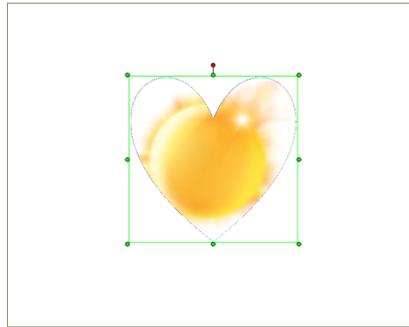
È selezionato un <File immagine>

Opzione vista

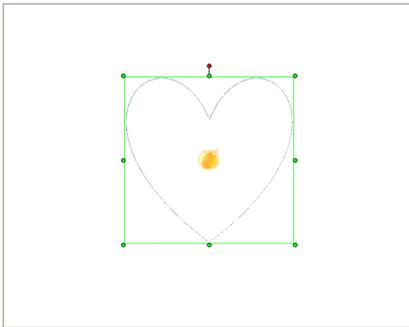
Questa opzione è abilitata se è selezionato un <File immagine> Selezionare la modalità prescelta per riempire l'elemento con un <File immagine>.



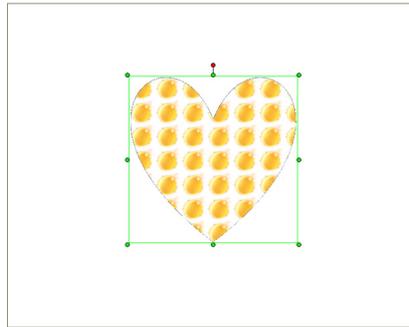
L'<Opzione vista> è impostata su <Adatta a schermo>



L'<Opzione vista> è impostata su <Blocca Aspect Ratio>



L'<Opzione vista> è impostata su <Dimensione originale>



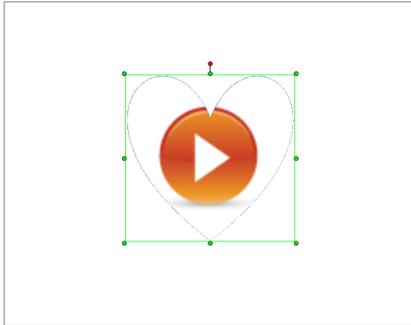
L'<Opzione vista> è impostata su <Effetto mosaico>

Nota

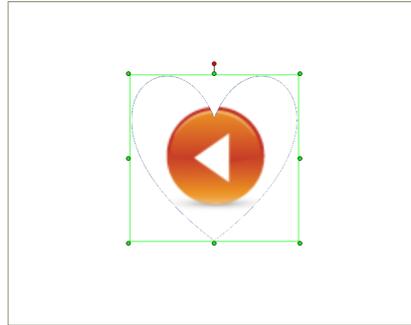
Per eliminare il file di immagine quando è selezionato un file per un elemento, è sufficiente eliminare il percorso del file di immagine.

Tipo inversione

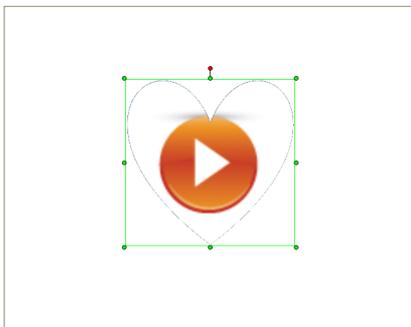
Questa opzione è abilitata se è selezionato un <File immagine> Consente di invertire l'immagine selezionata per riempire l'elemento.



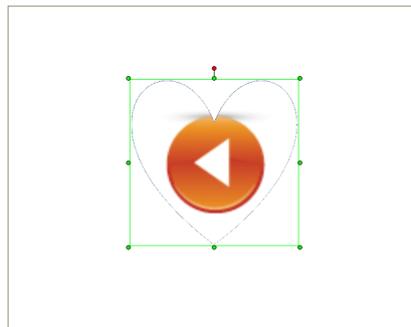
Il <Tipo inversione> è impostato su <Nessuna>



Il <Tipo inversione> è impostato su <Riflessione-orizzontale>



Il <Tipo inversione> è impostato su <Riflessione verticale>



Il <Tipo inversione> è impostato su <Riflessione orizzontale e verticale>

Altri

Consente di accedere a elementi usati per visualizzare pagine Web, documenti, RSS e codici QR.

Firefox

Questo elemento viene utilizzato per importare una pagina Web e riprodurla in un contenuto tramite il browser Firefox. Se si aggiunge un elemento alla Finestra Scena, viene visualizzata la finestra Apri in cui è possibile selezionare la pagina Web da caricare. Se non si desidera importare una pagina Web, cliccare su Annulla.



· Firefox

Firefox

URL	Consente di impostare l'indirizzo della pagina Web da utilizzare.
File	Selezionare un file di pagina Web da riprodurre. Cliccare sul tasto  per visualizzare la finestra Apri e selezionare un file.

Office

Questo elemento viene utilizzato per importare nella Finestra Scena file di MS Office, come MS Word, Excel o PowerPoint.

Un elemento Office viene riprodotto con il visore Office e non all'interno del contenuto.

Se si aggiunge un elemento Office, viene visualizzata la finestra Apri, in cui è possibile selezionare il file Office che si desidera importare. Un file Word o Excel viene aperto a schermo intero, mentre un file PowerPoint viene adattato alle dimensioni personalizzate della cornice dell'elemento.



· Office

Office

Nome file Office	Consente di visualizzare la posizione del file Office. Se la posizione subisce modifiche, il file Office viene sostituito con un file nella nuova posizione. Cliccare sul tasto  per visualizzare la finestra Apri. Selezionare un file.
------------------	---

Attenzione

- Firefox

Per utilizzare elementi <Firefox>, tale browser Web deve essere installato nel PC. Per aprire una pagina Web immettendo un URL, è necessario essere connessi a Internet.

- Elementi Office

Per utilizzare elementi di Office, il visore corrispondente al formato del file (Word, Excel o PowerPoint) deve essere installato.

Suggerimenti

Gli elementi Excel e Word relativi a elementi Office vengono visualizzati a schermo intero e non all'interno dell'area elemento.

PDF

Questo elemento viene utilizzato per importare un file PDF nella Finestra Scena. Un elemento PDF viene riprodotto con il visore PDF e non all'interno del contenuto. Se si aggiunge un elemento PDF, viene visualizzata la finestra Apri, in cui è possibile selezionare il file PDF che si desidera importare.



• PDF

PDF

File documento	Consente di visualizzare la posizione del file PDF. Se la posizione subisce modifiche, il documento viene sostituito con un file nella nuova posizione. Cliccare sul tasto  per visualizzare la finestra Apri. Selezionare un file.
Vai a pagina	Consente di immettere il numero di pagina del file PDF da aprire.

RSS

Questo elemento viene utilizzato per visualizzare le informazioni RSS ricevute dai fornitori di servizio RSS, nel contenuto.



- Testo
- Impostazione RSS
- Titolo
- Data
- Descrizione

Testo

Colore di sfondo	Consente di impostare il colore di sfondo dell'elemento RSS utilizzando la tavolozza dei colori o i valori RGB. Cliccare sul tasto  per aprire la finestra Colore e impostare il colore. In alternativa, è possibile specificare il colore immettendo direttamente un valore.
Opacità sfondo	Consente di specificare l'opacità dello sfondo. (Intervallo: 0~100%) 0 indica trasparente mentre 100 indica opaco.
Direzione animazione	Se l'opzione Direzione animazione è impostata, l'elemento viene riprodotto come didascalie in movimento. Il testo delle informazioni RSS scorre nella Direzione animazione specificata.
Nessuna	Consente di disattivare le didascalie in movimento. L'elemento viene riprodotto normalmente, invece che come didascalie.

Attenzione

- Elementi PDF

Per visualizzare correttamente l'anteprima di elementi PDF, il visore PDF deve essere installato.

- Vai a pagina

Se si imposta <Vai a pagina>, il numero di pagina immesso deve essere uguale o minore del numero totale di pagine.

Terminologia

- RSS

RSS è un tipo di protocollo di trasmissione. Mentre HTTP è il protocollo per la trasmissione dei file HTML, RSS è il protocollo per la trasmissione dei file XML. Utilizzando il protocollo RSS, è possibile visualizzare facilmente le informazioni di un sito Web tramite un "Lettore RSS", senza connettersi al sito Web.

Suggerimenti

- Evento RSS

Se si aggiunge un elemento RSS alla Finestra Scena, lo script dell'evento "AM_EVT_NEWS_RELOADED" viene automaticamente creato in tutti gli elementi della Finestra Scena.

Per ulteriori informazioni sull'utilizzo dello script dell'evento "AM_EVT_NEWS_RELOADED", fare riferimento alla sezione "Evento".

Da sinistra a destra	Consente di impostare lo scorrimento delle didascalie verso est.
Da destra a sinistra	Consente di impostare lo scorrimento delle didascalie verso ovest.
Dall'alto in basso	Consente di impostare lo scorrimento delle didascalie verso sud.
Dal basso in alto	Consente di impostare lo scorrimento delle didascalie verso nord.
Velocità di spostamento del testo	Consente di impostare la velocità di scorrimento delle didascalie. (Intervallo: 10~200)

Impostazione RSS

Durata caricamento RSS	Consente di impostare il ciclo di caricamento RSS in minuti. Le informazioni RSS verranno aggiornate all'orario specificato.
Opzione vista	Consente di impostare le informazioni RSS da visualizzare durante la riproduzione. Tali informazioni possono includere titolo RSS, data e riepilogo.
RSS URL	Consente di immettere l'URL del fornitore dei servizi RSS.
Ciclo di visualizzazione	Consente di impostare l'intervallo per la visualizzazione RSS. Se è impostato un <Ciclo di visualizzazione>, vengono visualizzate brevi frasi, una dopo l'altra, tra tutte le informazioni RSS, in base all'intervallo specificato. (unità: secondi)

Titolo

Nome font	Consente di modificare il font (predefinito: Arial) del titolo RSS.
File del font	Consente di registrare un nuovo file font per la visualizzazione del titolo RSS (facoltativo).
Dimensione font	Consente di modificare il font (predefinito: 35) del titolo RSS. (Intervallo: 1~512)
Corsivo	Consente di specificare se il titolo RSS verrà visualizzato in corsivo (VERO) oppure no (FALSO). (Facoltativo)
Grassetto	Consente di specificare se il titolo RSS verrà visualizzato in grassetto (VERO) oppure no (FALSO). (Facoltativo)
Sottolineato	Consente di specificare se il titolo RSS verrà visualizzato con una sottolineatura (VERO) oppure no (FALSO). (Facoltativo)

Suggerimenti

- **Utilizzo di font personalizzati**
È possibile aggiungere font esterni come font personalizzati. Per ulteriori dettagli, consultare la sezione "Aggiunta di file Carattere personalizzato". La disponibilità di questa funzione dipende dal tipo di lettore selezionato al momento della creazione del contenuto.

Barrato	Consente di specificare se il titolo RSS verrà visualizzato con una barra sovrapposta (VERO) oppure no (FALSO). (Facoltativo)
Colore testo	Consente di impostare il colore di sfondo del titolo RSS utilizzando la tavolozza dei colori o i valori RGB. Cliccare sul tasto  per aprire la finestra Colore e impostare il colore. In alternativa, è possibile specificare il colore immettendo direttamente un valore.
Allineamento orizzontale	Consente di impostare il tipo di allineamento orizzontale per il titolo RSS su Allinea a sinistra, Allinea al centro o Allinea a destra.

Data

Nome font	Consente di modificare il font (predefinito: Arial) della data e dell'orario del servizio RSS.
File del font	Consente di modificare la dimensione del font (predefinito: 35) della data e dell'orario del servizio RSS (facoltativo).
Dimensione font	Consente di modificare la dimensione predefinita del font (35) oppure la dimensione del font già specificata per la data e l'orario del servizio RSS. (Intervallo: 1~512)
Corsivo	Consente di specificare se la data e l'orario del servizio RSS verranno visualizzati in corsivo (VERO) oppure no (FALSO). (Facoltativo)
Grassetto	Consente di specificare se la data e l'orario del servizio RSS verranno visualizzati in grassetto (VERO) oppure no (FALSO). (Facoltativo)
Sottolineato	Consente di specificare se la data e l'orario del servizio RSS verranno visualizzati con una sottolineatura (VERO) oppure no (FALSO). (Facoltativo)
Barrato	Consente di specificare se la data e l'orario del servizio RSS verranno visualizzati con una barra sovrapposta (VERO) oppure no (FALSO). (Facoltativo)
Colore testo	Consente di impostare il colore del font della data e dell'orario del servizio RSS utilizzando la tavolozza dei colori o i valori RGB. Cliccare sul tasto  per aprire la finestra Colore e impostare il colore. In alternativa, è possibile specificare il colore immettendo direttamente un valore.
Allineamento orizzontale	Consente di impostare il tipo di allineamento orizzontale per la data e l'orario del servizio RSS su Allinea a sinistra, Allinea al centro o Allinea a destra.

Suggerimenti

- Utilizzo di font personalizzati

È possibile aggiungere font esterni come font personalizzati. Per ulteriori dettagli, consultare la sezione "Aggiunta di file Carattere personalizzato". La disponibilità di questa funzione dipende dal tipo di lettore selezionato al momento della creazione del contenuto.

Descrizione

Nome font	Consente di modificare il font (predefinito: Arial) del testo RSS principale.
File del font	Consente di registrare un nuovo file font per la visualizzazione del testo RSS principale. (Facoltativo)
Dimensione font	Consente di modificare la dimensione del font (predefinito: 35) del testo RSS principale. (Intervallo: 1~512)
Corsivo	Consente di specificare se il font del testo RSS principale verrà visualizzato in corsivo (VERO) oppure no (FALSO). (Facoltativo)
Grassetto	Consente di specificare se il font del testo RSS principale verrà visualizzato in grassetto (VERO) oppure no (FALSO). (Facoltativo)
Sottolineato	Consente di specificare se il font del testo RSS principale verrà visualizzato con una sottolineatura (VERO) oppure no (FALSO). (Facoltativo)
Barrato	Consente di specificare se il font del testo RSS principale verrà visualizzato con una barra sovrapposta (VERO) oppure no (FALSO). (Facoltativo)
Colore testo	Consente di impostare il colore di sfondo del testo RSS principale utilizzando la tavolozza dei colori o i valori RGB. Cliccare sul tasto  per aprire la finestra Colore e impostare il colore. In alternativa, è possibile specificare il colore immettendo direttamente un valore.
Allineamento orizzontale	Consente di impostare il tipo di allineamento orizzontale per il testo RSS principale su Allinea a sinistra, Allinea al centro o Allinea a destra.

Suggerimenti

- Utilizzo di font personalizzati

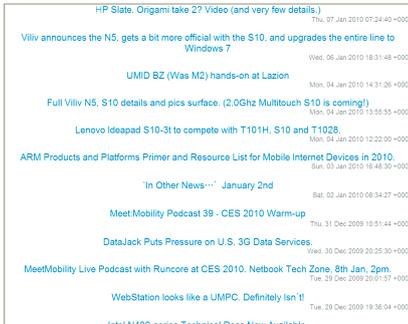
È possibile aggiungere font esterni come font personalizzati. Per ulteriori dettagli, consultare la sezione "Aggiunta di file Carattere personalizzato". La disponibilità di questa funzione dipende dal tipo di lettore selezionato al momento della creazione del contenuto.

Esempi di utilizzo delle proprietà

Testo

Colore di sfondo del testo

Consente di impostare il colore di sfondo del testo che rappresenta le informazioni dell'elemento RSS.



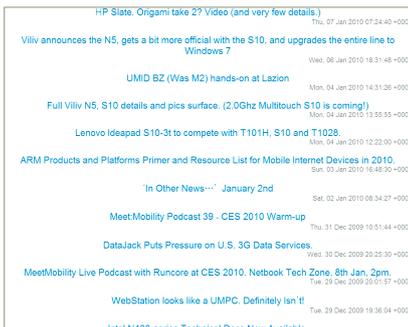
Il <colore di sfondo del testo> è impostato sui valori predefiniti "255; 255, 255"



Il <colore di sfondo del testo> è impostato sui valori "174; 174, 0"

Opacità sfondo testo

Consente di impostare l'opacità di sfondo del testo che rappresenta le informazioni dell'elemento RSS.



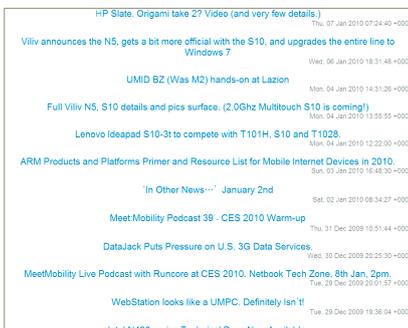
L'<opacità sfondo testo> è impostata su "100" e gli elementi RSS e Immagine si sovrappongono



L'<opacità sfondo testo> è impostata su "0" e gli elementi RSS e Immagine si sovrappongono

Direzione didascalia

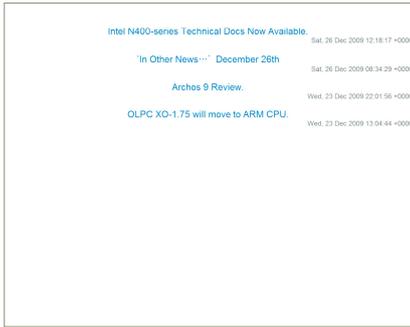
Consente di impostare il testo che rappresenta le informazioni dell'elemento RSS come didascalia.



La <direzione didascalia> è impostata su <Nessuno spostamento>.



Impostare l'opzione <Direzione didascalia> su <Da sinistra a destra> o <Da destra a sinistra> per visualizzare le informazioni RSS come didascalie in direzione orizzontale.



Impostare l'opzione <Direzione didascalia> su <Dall'alto in basso> o <Dal basso in alto> per visualizzare le informazioni RSS come didascalie in direzione verticale.

Titolo, Data, Descrizione

È possibile selezionare vari font per le informazioni RSS utilizzando le proprietà <Titolo>, <Data> e <Descrizione>.

Il <Titolo> determina il font del titolo delle informazioni RSS, mentre la <Data> determina il font della data delle informazioni RSS. La <Descrizione>, inoltre, determina il font della descrizione delle informazioni RSS.



È possibile visualizzare le informazioni RSS in vari formati.

Web

Questo elemento viene utilizzato per importare una pagina Web e riprodurla in un contenuto tramite Internet Explorer. Se si aggiunge un elemento alla Finestra Scena, viene visualizzata la finestra Apri in cui è possibile selezionare il file HTML da importare. Se non si desidera importare una pagina Web, cliccare su Annulla.



• Web

Web

URL	Consente di impostare l'indirizzo URL della pagina Web da riprodurre.
FILE	Consente di selezionare un file di pagina Web da riprodurre. Cliccare sul tasto  per visualizzare la finestra Apri e selezionare un file.
Output Mode	Consente di impostare la modalità di apertura delle pagine Web.
Ciclo di refresh	Consente di impostare l'intervallo di aggiornamento della pagina Web da riprodurre. (unità: minuti)
Accesso all'input	Consente di specificare se abilitare l'input di mouse e tastiera durante la riproduzione di una pagina Web.
Mostra scorrimento	Consente di controllare lo scorrimento di Internet Explorer. Non è tuttavia possibile controllare lo scorrimento all'interno di una pagina Web.
Posizione Scorrimento Verticale	Consente di impostare la posizione per scorrere la pagina Web in verticale. Il contenuto viene riprodotto dopo lo scorrimento verticale della pagina Web in base all'unità specificata. (unità: pixel)
Posizione Scorrimento Orizzontale	Consente di impostare la posizione per scorrere la pagina Web in orizzontale. Il contenuto viene riprodotto dopo lo scorrimento orizzontale della pagina Web in base all'unità specificata. (unità: pixel)

Attenzione

- Web

Per utilizzare elementi Web, Internet Explorer deve essere installato nel PC. Per aprire una pagina Web immettendo un URL, è necessario essere connessi a Internet.

Suggerimenti

- Ciclo di refresh

Se il Ciclo di refresh è impostato su 0, le pagine Web non vengono aggiornate e vengono riprodotte allo stato attuale.

Modulo dati

Consente di creare dati dinamici utilizzando dati esterni raccolti e di applicarli al contenuto. I dati dinamici subiscono modifiche con il passare del tempo. Per i dettagli su come creare un contenuto mediante Modulo dati, consultare la sezione "Utilizzo di Modulo dati".



- Impostazioni database
- Tabella

Impostazioni database

Tipo database	Consente di selezionare il tipo di database da utilizzare.
URL database	Consente di immettere l'indirizzo URL del database da utilizzare.
Porta database	Consente di immettere il numero della porta del database da utilizzare.
Nome database	Consente di immettere il nome del database da utilizzare.
ID accesso database	Consente di immettere un ID per accedere al database.
Password di accesso database	Consente di immettere una password per accedere al database.
Intervallo polling dati	Consente di immettere un intervallo espresso in secondi per l'importazione di dati dal database.

Tabella

Selezione tabella	Consente di selezionare una tabella contenente le informazioni desiderate dal database.
Query	Consente di creare una query che importerà le informazioni desiderate dalla tabella.
Tabella di conversione	Consente di immettere una stringa per convertire le informazioni di testo importate in un'immagine.

Suggerimenti

- Restrizioni per l'uso di Modulo dati

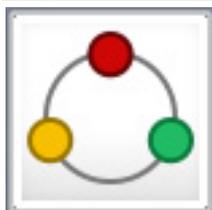
Questa funzione potrebbe variare per il modello di Player in uso.

- Aggiunta di immagini di conversione

Dopo aver immesso le informazioni relative alla tabella di conversione, è possibile allegare un'immagine da applicare alla tabella creata. Nella finestra di progettazione, fare clic con il pulsante destro del mouse e scegliere Impostazioni Modulo dati > Allega file per allegare un'immagine da convertire.

Indicatore di DataLink

Consente di visualizzare lo stato della funzione DataLink nell'immagine dell'indicatore.



• Immagine indicatore

Opacità	Consente di impostare l'opacità dell'immagine dell'indicatore (intervallo: 0~100%) Il valore 0 rende l'immagine completamente trasparente. Il valore 100 rende l'immagine completamente opaca.
Tipo di indicatore	Consente di impostare il tipo di immagine dell'indicatore.
Predefinito	Consente di utilizzare l'immagine dell'indicatore Predefinito fornita dal programma.
Type 1	Consente di utilizzare l'immagine dell'indicatore Type 1 fornita dal programma.
Type 2	Consente di utilizzare l'immagine dell'indicatore Type 2 fornita dal programma.
Personale	Consente di impostare l'immagine dell'indicatore sull'immagine desiderata.
Normale	Consente di impostare l'immagine dell'indicatore da visualizzare quando la funzione DataLink funziona correttamente. Questa opzione è disponibile solo quando il tipo di indicatore è impostato come personale.
Non connesso	Consente di impostare l'immagine dell'indicatore da visualizzare nel caso in cui sia impossibile connettersi al server quando si utilizza la funzione DataLink. Questa opzione è disponibile solo quando il tipo di indicatore è impostato come personale.
Visualizza su errore	Consente di impostare le condizioni secondo cui visualizzare l'immagine dell'indicatore.
VERO	Consente di impostare l'immagine dell'indicatore in modo che appaia solo in caso di problemi con la funzione DataLink.
FALSO	Consente di impostare l'immagine dell'indicatore in modo che sia sempre visualizzata.

Suggerimenti

- Limitazioni per gli elementi Indicatore di DataLink

La versione di MagicInfo Author utilizzata deve essere 3.1 o successiva.

Questa funzione potrebbe variare per il modello di Player in uso.

Per ulteriori dettagli, consultare la sezione "Utilizzo di Modello DataLink".

Generatore evento

Questa categoria contiene elementi invisibili relativi ad eventi. Un elemento aggiunto è visualizzato come una barra tempo rossa nella finestra Timeline mentre non è visualizzato nella Finestra Scena.

Timer

Consente di attivare un evento timer in un contenuto nell'intervallo di tempo specificato.



· Timer

Timer

Trascorso	Consente di immettere l'intervallo di tempo per l'attivazione dell'evento timer. L'unità è 1/1000 di secondo. Per impostare 1 secondo, immettere il valore 1000.
Tipo evento	Consente di selezionare una politica di intervallo per l'attivazione di un evento timer.
Periodico	Consente di attivare un evento timer in modo continuato a ogni intervallo specificato.
Una sola volta	Consente di attivare un evento timer una sola volta all'intervallo specificato.
Modalità riproduzione	Consente di stabilire se avviare il timer immediatamente o al verificarsi di un evento.

Esempio di utilizzo del timer

Istruzione ripetitiva	È utilizzato per eseguire un'istruzione ripetitiva all'intervallo specificato in fase di scrittura di uno script.
------------------------------	---

Suggerimenti

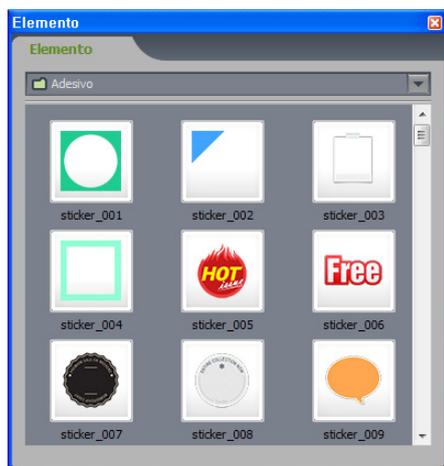
- Evento Timer

Se si aggiunge un elemento timer alla Finestra Scena, lo script dell'evento "AM_EVT_TIMER" viene automaticamente creato in tutti gli elementi della Finestra Scena.

Per ulteriori informazioni sull'utilizzo dello script dell'evento "AM_EVT_TIMER", fare riferimento alla sezione "Evento".

Adesivo

È possibile utilizzare vari adesivi, nonché sovrapporre vari adesivi di immagini o immettere messaggi in un adesivo di testo.



Utilizzo degli adesivi di immagini

Gli adesivi di immagini utilizzano "adesivo_numero" come formato di denominazione. È possibile personalizzare le dimensioni degli adesivi e disporli dove si desidera. Sovrapponendo vari adesivi se ne può creare uno nuovo.

Esempi di utilizzo degli adesivi di immagini

Sovrapponendo vari adesivi se ne possono creare di nuovi.



Utilizzo degli adesivi di testo

Gli adesivi di testo utilizzano "adesivo_tnumero" come formato di denominazione. È possibile personalizzare le dimensioni degli adesivi e disporli dove si desidera. Sovrapponendo vari adesivi se ne può creare uno nuovo. È inoltre possibile immettere del testo in un adesivo. Il numero dei campi di immissione testo e il numero massimo di lettere variano a seconda dell'aspetto dell'adesivo di testo selezionato.

Testo

Testo 1	Consente di specificare il testo da immettere nel primo campo di immissione testo.
Testo 2	Consente di specificare il testo da immettere nel secondo campo di immissione testo.
Testo 3	Consente di specificare il testo da immettere nel terzo campo di immissione testo.

Suggerimenti

- Limitazioni per gli elementi Adesivo

La versione di MagicInfo Author utilizzata deve essere 3.1 o successiva.

Questa funzione potrebbe variare per il modello di Player in uso.

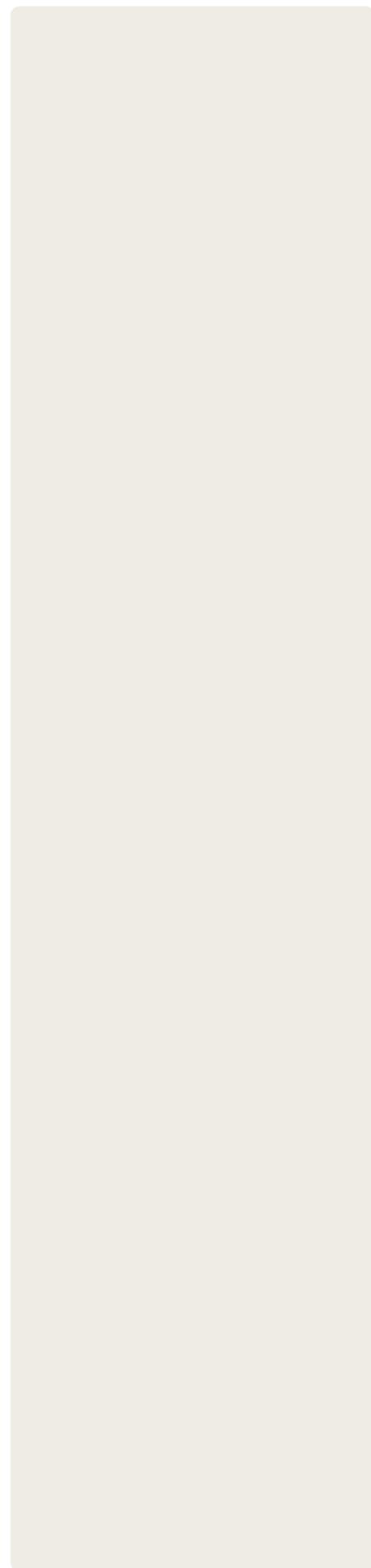
La serie di adesivi che possono essere utilizzati varia a seconda del tipo di lettore selezionato.

- Limitazioni per l'immissione di testo

I numeri o le lettere maiuscole sono consentiti solo per determinati tipi di adesivi di testo.

Esempi di utilizzo degli adesivi di testo

Immettere un testo in un adesivo. Il numero dei campi di immissione testo e il numero massimo di lettere variano a seconda dell'aspetto dell'adesivo di testo selezionato.

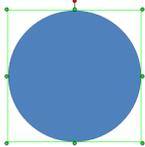


Esempio di animazione

Un cerchio le cui proprietà cambiano

È possibile creare un'animazione applicando diverse proprietà a una sezione creata mediante l'aggiunta di un Fotogramma chiave a un elemento.
Durante la riproduzione del contenuto, le proprietà dell'elemento cerchio cambiano continuamente.

1



Trascinare e rilasciare l'elemento Cerchio dalla categoria Forma della finestra Elemento alla finestra Stage Window.

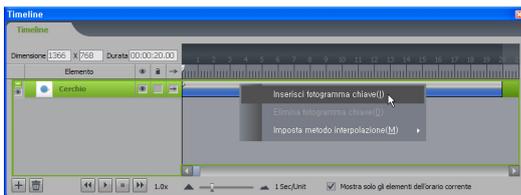
2



Per configurare un'animazione, selezionare la casella di controllo <Mostra solo gli elementi dell'orario corrente> nella finestra Timeline.

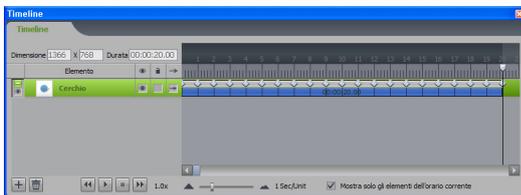
Note Se la casella di controllo Mostra solo gli elementi dell'orario corrente non è selezionata, non è possibile inserire un fotogramma chiave.

3



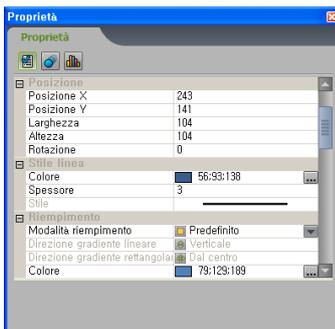
Clickare con il tasto destro del mouse sulla parte superiore della barra del tempo e inserire un fotogramma chiave per creare una sezione di animazione dell'elemento.

4



Per apportare 20 modifiche in 20 secondi, aggiungere fotogrammi chiave a intervalli di 1 secondo. Verranno create venti sezioni di animazione.

5

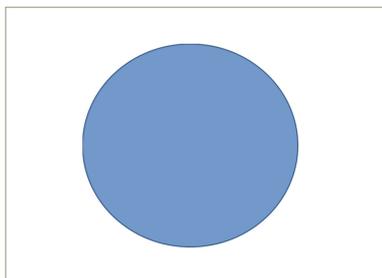
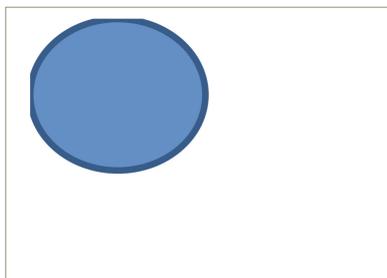
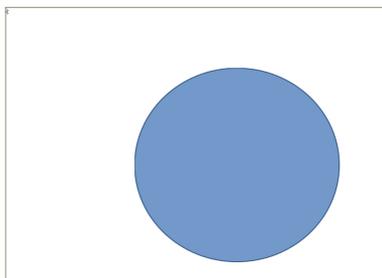
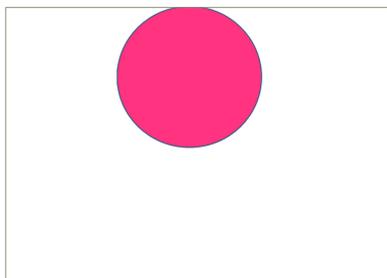
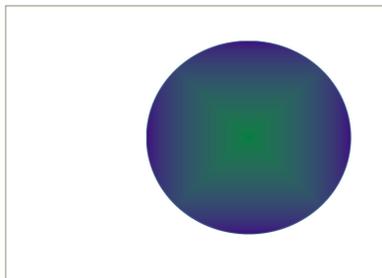
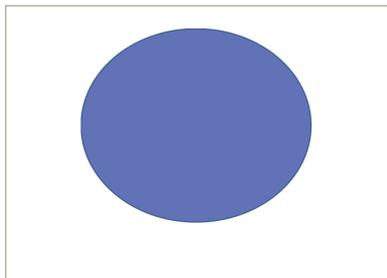
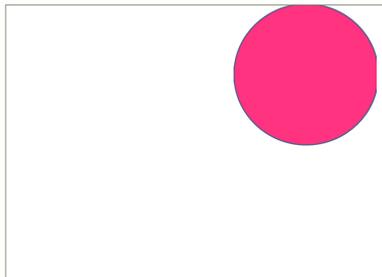
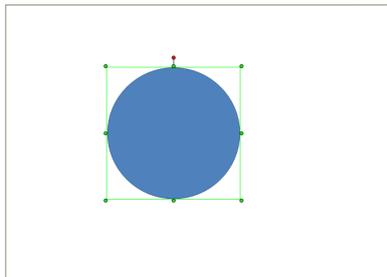


A questo punto, selezionare ciascun fotogramma chiave e configurarne le proprietà. Poiché i fotogrammi chiave sono 20, è possibile impostare 20 diverse proprietà.

Note È possibile modificare qualsiasi proprietà configurabile mediante un numero.

6

Una volta applicate le proprietà, cliccare sul tasto di anteprima () per visualizzare in anteprima il contenuto. Il cerchio cambierà per 20 volte in base alle proprietà applicate ai fotogrammi chiave.



Spostamento dell'elemento (Imposta percorso movimento)

In questo esempio viene mostrata una farfalla posata su un fiore che dopo un breve intervallo vola via.

1



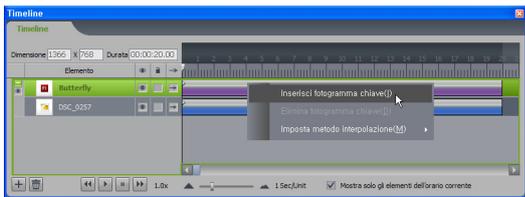
Aggiungere l'immagine di un fiore alla finestra Stage Window e ingrandirla facendo doppio clic.

2



Inserire un file Flash di una farfalla nella finestra Stage Window.

3



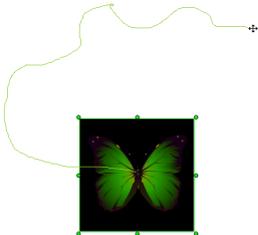
Inserire fotogrammi chiave nella finestra Timeline e specificare una sezione su cui la farfalla dovrà spostarsi.
Aggiungere ad esempio dei fotogrammi chiave nelle posizioni 4 e 20 secondi.

4



Selezionare il file Flash della farfalla e il fotogramma chiave iniziale nella sezione, quindi cliccare con il tasto destro del mouse per aprire il menu contestuale. Cliccare su Movimento e Imposta percorso movimento.

5



Tenendo premuto il tasto destro del mouse, disegnare il percorso desiderato per lo spostamento della farfalla.

6 Dopo aver impostato il Percorso movimento, cliccare sul tasto di anteprima (▶) per visualizzare in anteprima il contenuto. La farfalla rimarrà posata sul fiore per 4 secondi e poi volerà per 16 secondi lungo il Percorso movimento specificato.



Modifica delle proprietà e spostamento degli elementi

In questo esempio verrà creato un contenuto con fiocchi di neve che cadono e in cui, poco dopo, compare un elemento WordArt. Il colore dell'elemento WordArt cambia.

Impostare 2 minuti come durata di riproduzione della pagina.

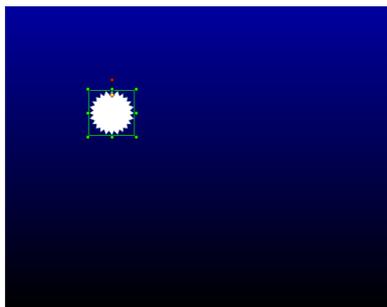
1



Trascinare e rilasciare l'elemento Rettangolo dalla categoria Forma della finestra Elemento alla finestra Stage Window. Ora è possibile disegnare lo sfondo. Cliccare due volte sull'elemento Rettangolo per ingrandirlo.

Configurare le proprietà nel modo seguente.
Impostare la <Larghezza> dello <Stile della linea> su "0" e la <Modalità riempimento> in <Riempimento> su <Modalità gradiente lineare>. Impostare il <Colore inizio gradiente> su "0;0;160" e il <Colore fine gradiente> su "0;0;0".
Impostare la <Durata> su "00;02;00.00".

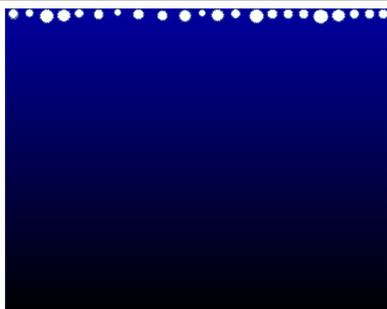
2



Trascinare e rilasciare l'elemento Stella dalla categoria <Forma> della finestra Elemento alla finestra Stage Window per creare un fiocco di neve.

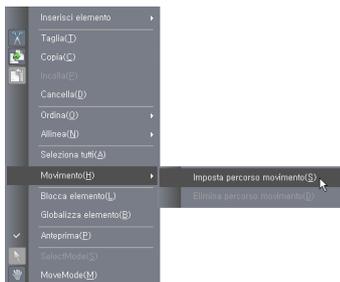
Configurare le proprietà nel modo seguente.
Impostare la <Larghezza> dello <Stile della linea> su "0" e il <Colore riempimento> in <Riempimento> su "255;255;255".
Impostare la <Larghezza stella> su "80" e le <Punte> su <A 24 punte> in <Proprietà stella>.

3



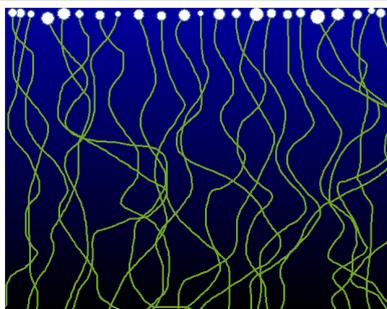
Copiare più volte il fiocco di neve per moltiplicarlo. Impostare le dimensioni e la posizione dei fiocchi di neve considerando che cadono dall'alto verso il basso.

4



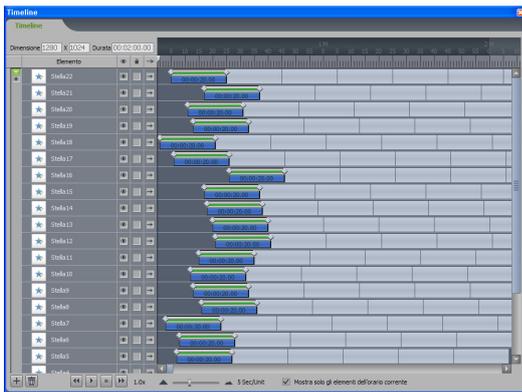
Selezionare un fiocco di neve, cliccarvi con il tasto destro del mouse e selezionare Movimento e Imposta percorso movimento per configurarne il percorso.

5



Disegnare il percorso per tutti i fiocchi di neve.

6



Applicare una diversa Durata a ciascuno dei fiocchi di neve nella finestra Timeline. Selezionare tutti i fiocchi di neve e impostare la <Politica della durata> in <Riproduci> su <Ciclo continuo> nella finestra Proprietà.

7



Trascinare e rilasciare un effetto WordArt dalla categoria WordArt della finestra Elemento alla finestra Stage Window.

Configurare le proprietà nel modo seguente.

Impostare la <Modalità riempimento> dell'<Effetto> su <Gradiente> e impostare la <Direzione gradiente> su <Orizzontale>.

Impostare il <Colore inizio gradiente> su "255;255;0" e il <Colore fine gradiente> su "255;128;255".

Impostare l'<Opacità sfondo testo> del <Testo> su "0".

Impostare l'<Ora inizio> in <Riproduci> su "00:00:05:00" e la <Durata> su "00:02:00:00".

Impostare il <Nome font> in per selezionare il carattere desiderato.

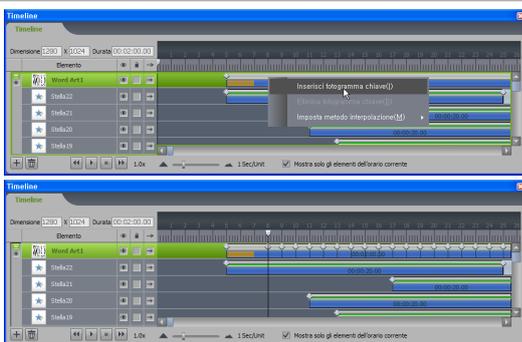
8



Per rendere più naturale la comparsa dell'elemento WordArt, è possibile utilizzare alcuni effetti.

Nella finestra Effetto, inserire l'effetto Dissolve della categoria Fly on nell'elemento WordArt.

9

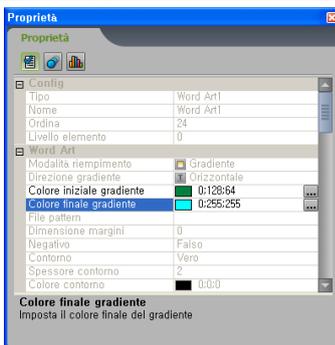


Aggiungere diversi fotogrammi chiave per creare sezioni corrispondenti a vari cambiamenti di colore dell'elemento WordArt. Aggiungere i fotogrammi chiave a intervalli di 1 secondo a partire dalla posizione corrispondente a 8 secondi, ovvero quando finisce l'effetto.



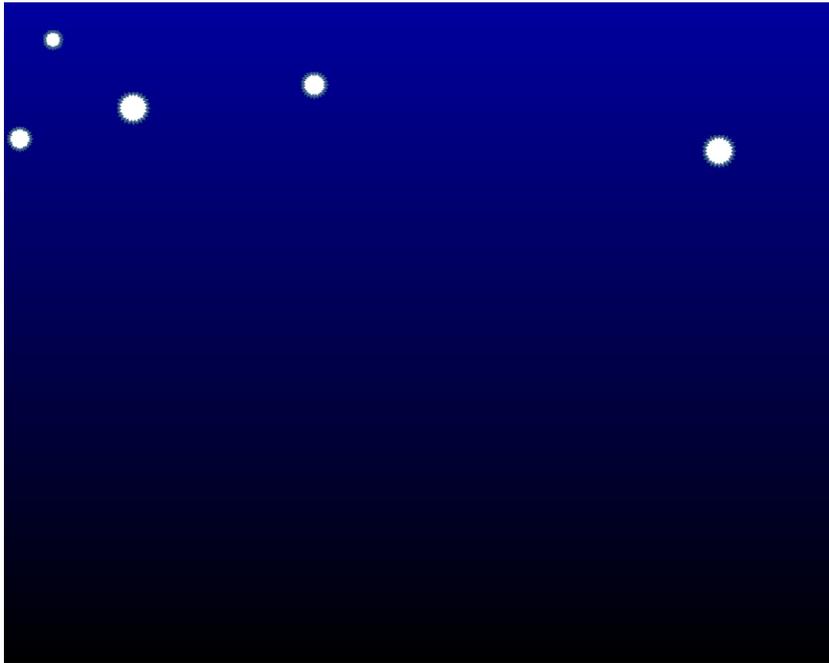
Note Se la casella di controllo Mostra solo gli elementi dell'orario corrente non è selezionata, non è possibile inserire un fotogramma chiave.

10



A questo punto, selezionare ciascun fotogramma chiave e configurarne le proprietà. Per le variazioni di colore dell'elemento WordArt, applicare valori diversi alle opzioni Colore inizio gradiente e Colore fine gradiente per ogni fotogramma chiave.

- 11 Dopo aver impostato il Movimento, cliccare sul tasto di anteprima (▶) per visualizzare in anteprima il contenuto. Quando il contenuto viene riprodotto, i fiocchi di neve cominciano a cadere e, dopo 5 secondi, viene visualizzato il messaggio "Happy New Year~!!".



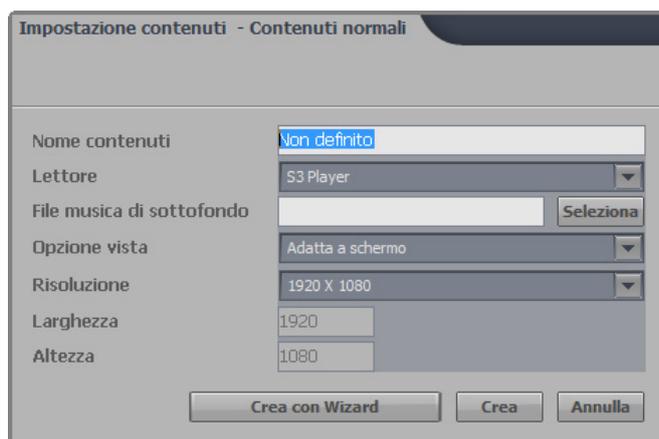
Creazione di contenuti

Questa sezione descrive le procedure per la creazione di un contenuto.

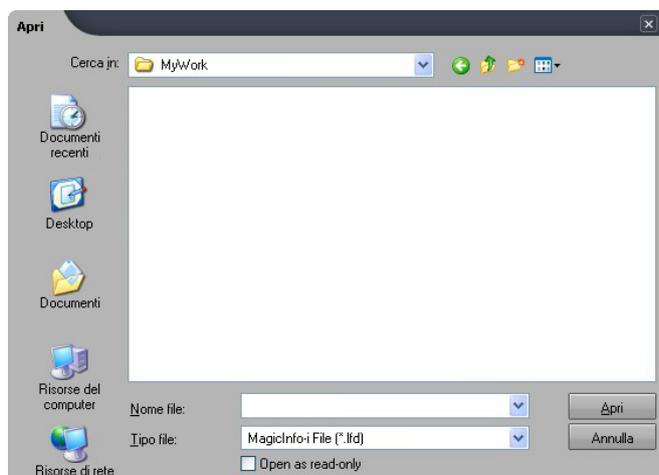
(PASSAGGIO 1) Iniziare a creare un contenuto

È possibile iniziare a creare un contenuto in 3 modi.

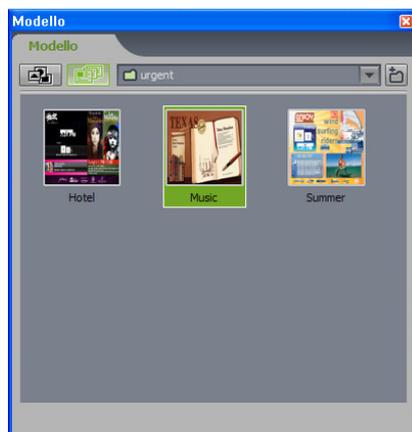
- 1 Selezionare File > Nuovo contenuto nella barra dei menu o cliccare su  nella barra degli strumenti per aprire una nuova pagina.



- 2 Selezionare File > Apri nella barra dei menu o cliccare su  nella barra degli strumenti per visualizzare la finestra Apri. Selezionare un contenuto completato o un contenuto in fase di creazione per modificarlo.

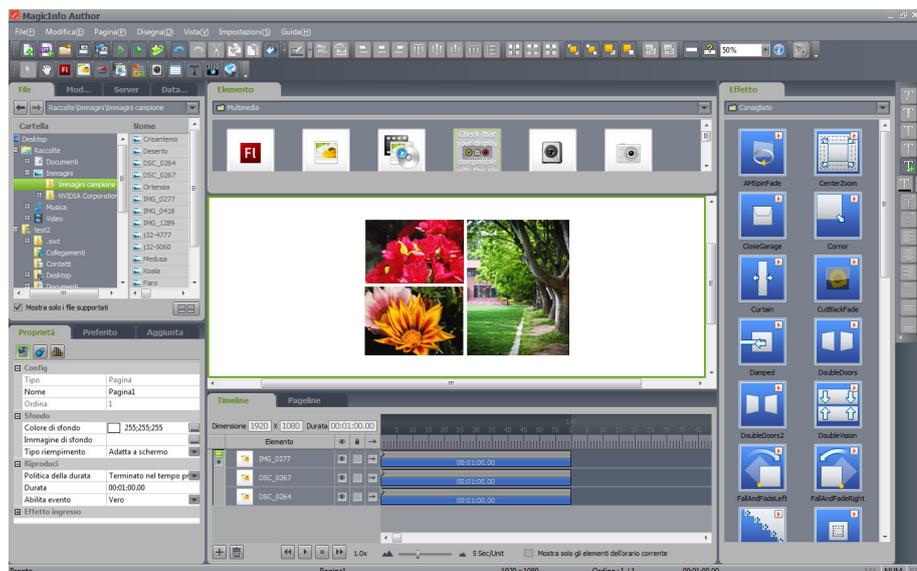


- 3 Cliccare due volte su un modello nell'elenco dei modelli visualizzato quando si seleziona <Modello> nella finestra Modello e modificare il file visualizzato.



(PASSAGGIO 2) Personalizzare il layout

Definire il layout che si ritiene più adatto per la creazione di contenuti in Author.



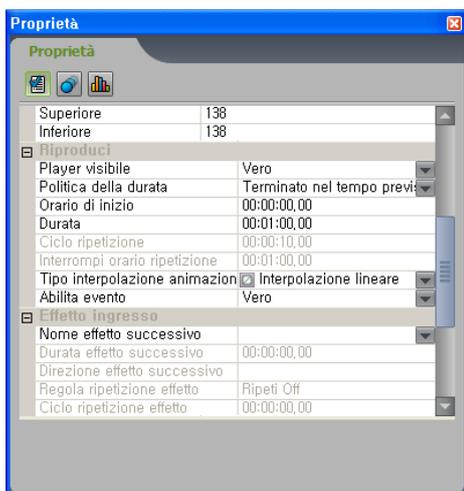
(PASSAGGIO 3) Aggiungere elementi

Aggiungere nella Finestra Scena gli elementi disponibili in Author, come Immagine, Video, Suono e Testo. È possibile aggiungere elementi esterni a Author mediante le finestre Modello e File.



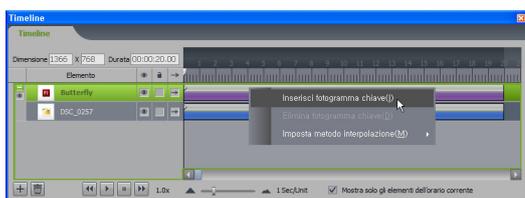
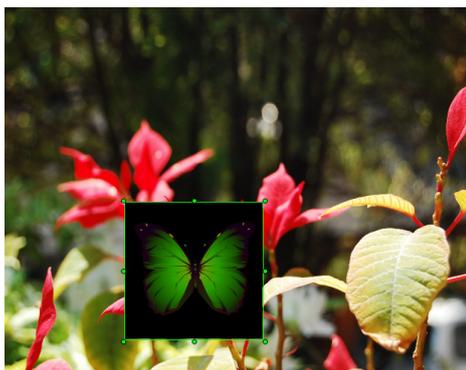
(PASSAGGIO 4) Configurare le proprietà degli elementi

Configurare le proprietà dell'elemento selezionato nella finestra Proprietà. Selezionare un elemento nella Finestra Scena o selezionare una traccia corrispondente all'elemento nella finestra Timeline, quindi impostare le proprietà dell'elemento.



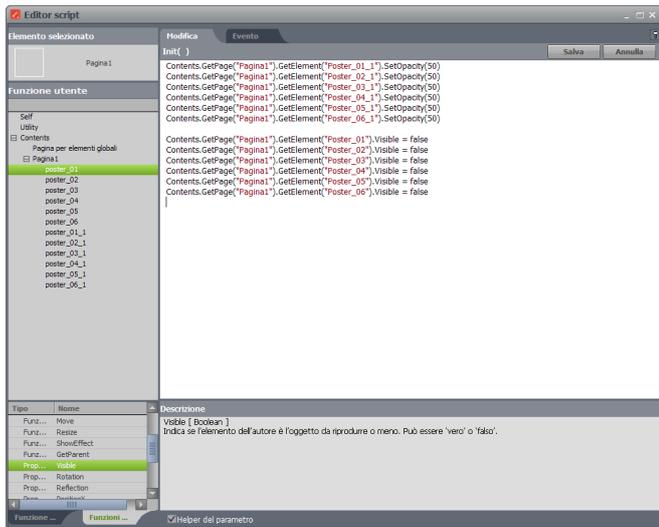
(PASSAGGIO 5) Posizionare gli elementi

Posizionare gli elementi nella Finestra Scena, quindi impostare gli effetti e la durata di riproduzione degli elementi nella finestra Timeline.



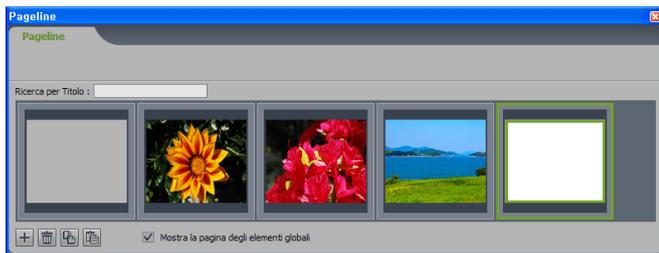
(PASSAGGIO 6) Impostare eventi

Per impostare un evento per l'elemento, creare uno script nella finestra Proprietà.



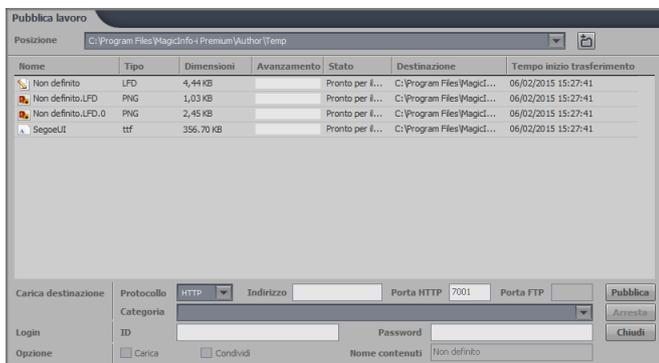
(PASSAGGIO 7) Inserire una nuova pagina

Aggiungere una pagina nella finestra Pageline e modificare la pagina.



(PASSAGGIO 8) Pubblicare il contenuto

Pubblicare il contenuto completato nell'unità disco locale o su MagicInfo Server.



Passaggi per la creazione di contenuto DataLink

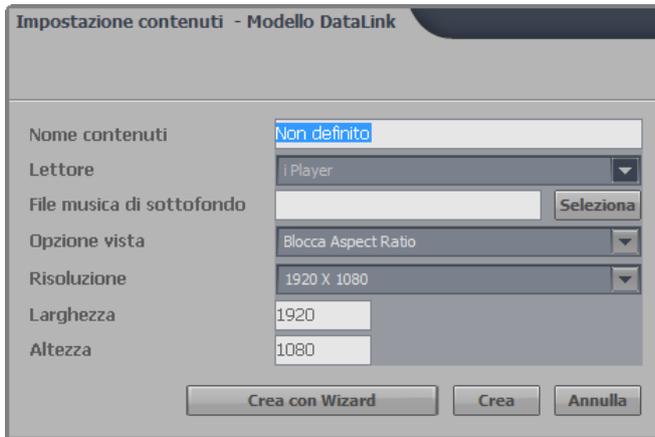
La funzionalità DataLink consente di raccogliere e utilizzare i dati di sorgenti esterne nel proprio computer. Mediante l'opzione Modello DataLink o Modulo dati è possibile creare dati dinamici utilizzando i dati raccolti come elementi. I dati dinamici subiscono modifiche con il passare del tempo.

Utilizzo di Modello DataLink

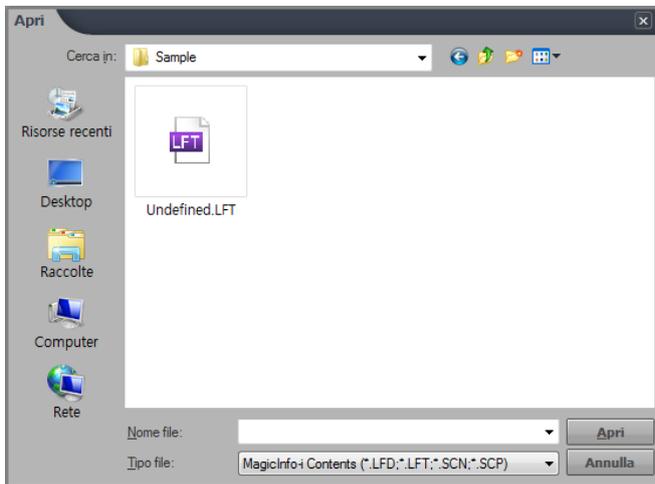
(PASSAGGIO 1) Inizio della creazione di un modello

Ci sono 2 modi per iniziare a creare un modello.

- 1 Selezionare File > Nuovo modello DataLink nella barra dei menu o cliccare su  nella barra degli strumenti per aprire una nuova pagina. Questa funzione potrebbe variare per il modello di Player in uso.



- 2 Selezionare File > Apri nella barra dei menu o cliccare su  nella barra degli strumenti per visualizzare la finestra Apri. Selezionare un contenuto completato o un contenuto in fase di creazione per modificarlo.



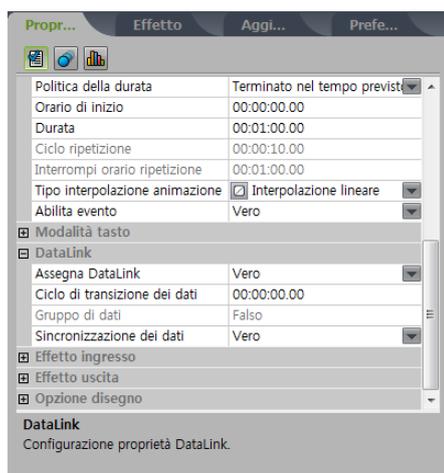
(PASSAGGIO 2) Aggiungere elementi

Aggiungere nella Finestra Scena gli elementi disponibili in Author, come Immagine, Video, Suono e Testo. E' possibile aggiungere elementi esterni a Author mediante le finestre Modello e File.



(PASSAGGIO 3) Configurare un Datalink

Configurare i valori Assegna DataLink su True o False nella scheda Proprietà oppure cliccare su  per eseguire la configurazione. È possibile usare DataLink con elementi di tipo presentazione multimediale, video, immagine e testo. Un file di contenuti con elementi che hanno DataLink applicato diventa un modello DataLink.



(PASSAGGIO 4) Configurare una Condizione Datalink

Consente di configurare i valori di DataLink nella scheda Properties.

Proprietà degli elementi generici

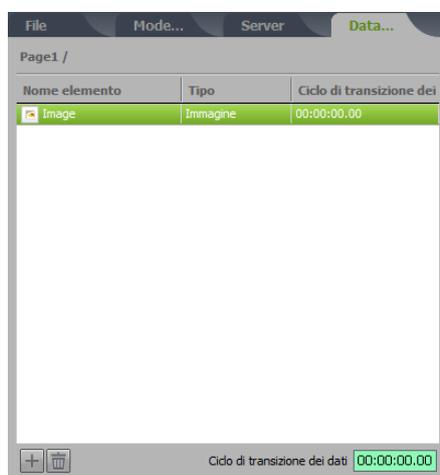
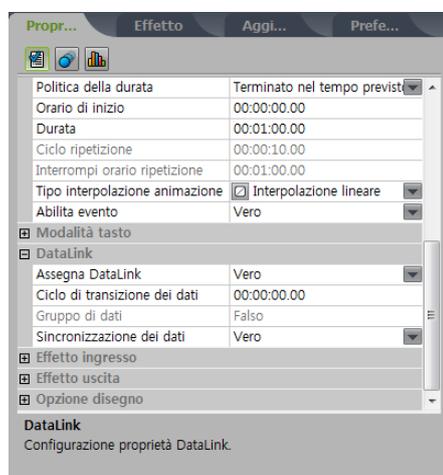
È possibile configurare le seguenti proprietà per gli elementi generici.

Ciclo di transizione dei dati	<p>Consente di specificare l'intervallo di transizione tra gli elementi di dati per l'applicazione della funzione DataLink. L'elemento di dati successivo viene eseguito in base all'intervallo di transizione specificato.</p> <p>È possibile specificare Ciclo di transizione dei dati anche nella finestra DataLink.</p> <p>Se il ciclo di transizione dei dati è 0, viene riprodotto il primo elemento di dati per gli elementi immagine, MediaSlide, Flash o tablet. Per gli elementi video e audio, vengono riprodotti tutti i file in sequenza in base alla durata di riproduzione. Gli elementi di testo e Word Art vengono visualizzati simultaneamente.</p>
Gruppo di dati	Consente di abilitare o disabilitare la modalità per gli elementi all'interno di un gruppo per la condivisione dei dati DataLink.
Sincronizzazione dei dati	Consente di visualizzare i dati DataLink all'interno di un gruppo simultaneamente su un LFD.
Mantieni ultimo valore	Consente di configurare le impostazioni per l'esecuzione degli elementi nel caso si verifichi un errore, ad esempio un errore di ricezione dati.
Descrizione DataLink interno	Configurare le specifiche che indicano un tipo di dati quando si trasmettono le informazioni DataLink all'interno degli elementi.

Proprietà delle pagine

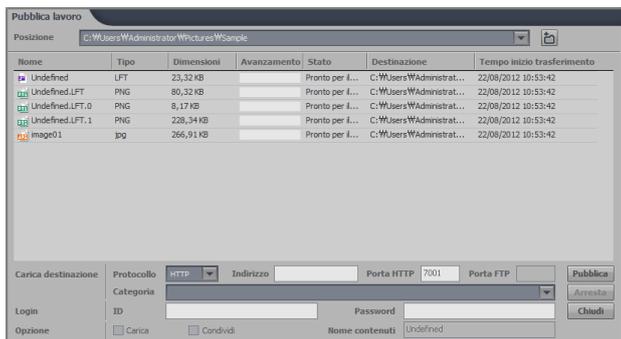
Quando si seleziona una pagina dalla relativa riga, è possibile configurare le seguenti proprietà.

Cancella elemento DataLink	Consente di abilitare o disabilitare la modalità di ripristino dati di tutti gli elementi all'interno di un gruppo di dati nell'intervallo di transizione dei dati.
Destinazione modifica dati	Consente di abilitare o disabilitare la modalità di riproduzione di tutti gli elementi all'interno di un gruppo di dati dopo aver modificato i dati.



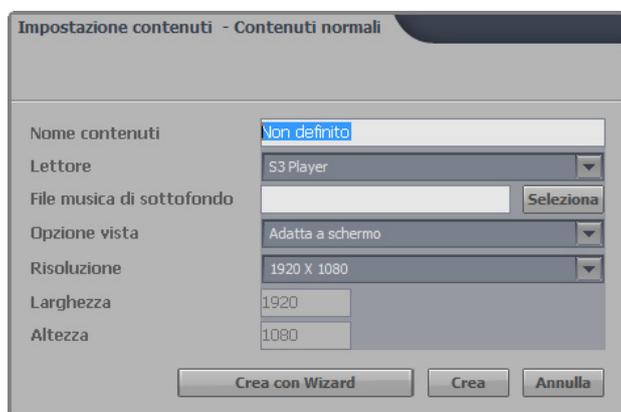
(PASSAGGIO 5) Contenuti pubblici

Publicare i contenuti creati su MagicInfo-i Server o una unità locale. Salvare l'LFD e l'LFT con nomi diversi per poterli utilizzare separatamente.



(PASSAGGIO 1) Creazione di un contenuto

Selezionare File > Nuovo contenuto nella barra dei menu, quindi fare clic sull'icona  nella barra degli strumenti. Al termine della configurazione delle impostazioni del contenuto viene visualizzata una nuova pagina. Questa funzione potrebbe variare per il modello di Player in uso.



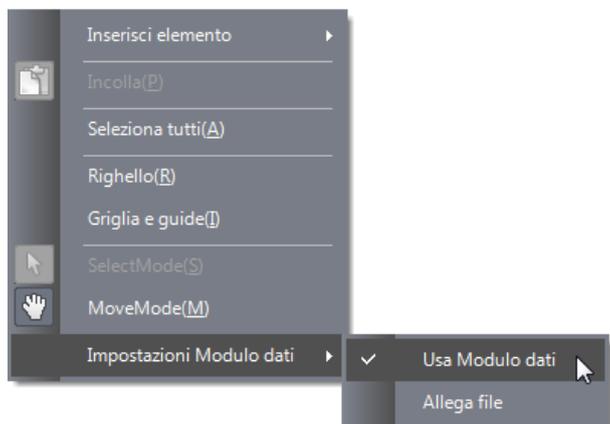
(PASSAGGIO 2) Aggiunta di elementi

Aggiungere elementi nella finestra di progettazione. Gli elementi possono includere immagini e testo forniti da Author. È possibile aggiungere elementi mediante le finestre dei modelli e dei file, ma in questo modo vengono esclusi gli elementi forniti da Author.



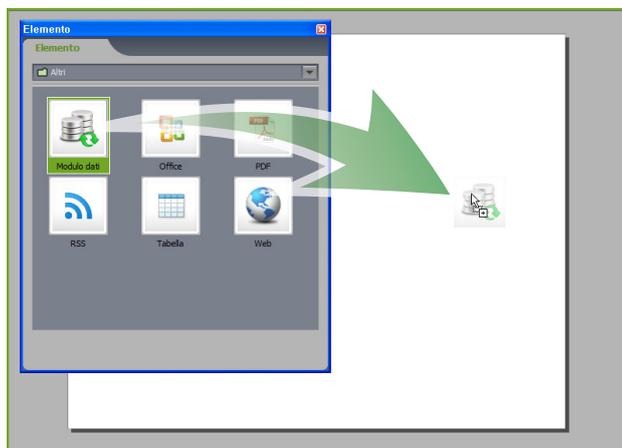
(PASSAGGIO 3) Attivazione di Modulo dati

Nella finestra di progettazione, fare clic con il pulsante destro del mouse e scegliere Impostazioni Modulo dati > Usa Modulo dati per attivare Modulo dati.



(PASSAGGIO 4) Aggiunta di elementi Modulo dati

Aggiungere gli elementi Modulo dati nella finestra di progettazione. Gli elementi Modulo dati sono raggruppati in Altri nella finestra di progettazione. Gli elementi Modulo dati aggiunti possono essere visualizzati in Timeline e non appaiono nella finestra di progettazione.



(PASSAGGIO 5) Configurazione delle proprietà di Modulo dati

Selezionare Modulo dati nella timeline, quindi configurare le informazioni necessarie mediante la finestra Proprietà.

Impostazioni database

Tipo database	Consente di selezionare il tipo di database da utilizzare.
URL database	Consente di immettere l'indirizzo URL del database da utilizzare.
Porta database	Consente di immettere il numero della porta del database da utilizzare.
Nome database	Consente di immettere il nome del database da utilizzare.
ID accesso database	Consente di immettere un ID per accedere al database.
Password di accesso database	Consente di immettere una password per accedere al database.
Intervallo polling dati	Consente di immettere un intervallo espresso in secondi per l'importazione di dati dal database.

Tabella

Selezione tabella	Consente di selezionare una tabella contenente le informazioni desiderate dal database.
Query	Consente di creare una query che importerà le informazioni desiderate dalla tabella.
Tabella di conversione	<p>Consente di immettere una stringa per convertire le informazioni di testo importate in un'immagine.</p> <p> Note Dopo aver immesso le informazioni relative alla tabella di conversione, è possibile allegare un'immagine da applicare alla tabella creata. Nella finestra di progettazione, fare clic con il pulsante destro del mouse e scegliere Impostazioni Modulo dati > Allega file per allegare un'immagine da convertire.</p>

(PASSAGGIO 6) Configurazione delle informazioni di Modulo dati per gli elementi

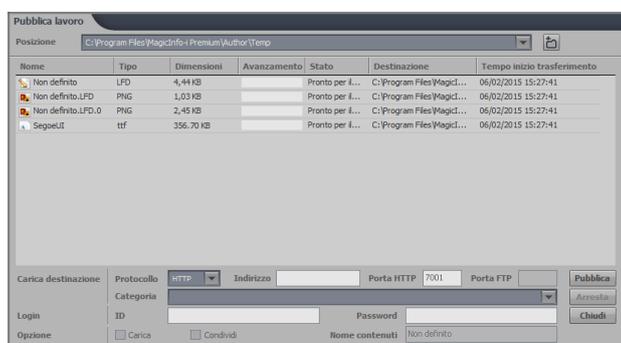
Configurare le informazioni di Modulo dati per ogni elemento mediante la finestra Proprietà. Gli elementi che possono utilizzare Modulo dati includono elementi di immagini e testo.

Sorgente dati

Sorgente dati	Consente di selezionare un modulo dati da applicare all'elemento quando una pagina contiene più moduli dati.
Selezione dati	Consente di specificare le informazioni da importare dalla sorgente dati.
Mantieni ultimo valore	Consente di impostare lo stato dell'elemento quando si verifica un errore, ad esempio un errore di ricezione dati.
VERO	Consente di impostare l'elemento in modo da visualizzare le informazioni correnti.
FALSO	Consente di impostare l'elemento in modo da visualizzare le informazioni predefinite.
Ciclo di transizione dei dati	Consente di immettere un intervallo espresso in secondi per il passaggio al successivo elemento di dati. Se il ciclo di transizione dei dati è "0", l'elemento di immagine riproduce solo il primo elemento di dati. L'elemento di testo visualizza tutti i dati contemporaneamente.
ID di sincronizzazione dati	Consente di impostare l'ID per la sincronizzazione dati.

(PASSAGGIO 7) Invio del contenuto

Inviare il contenuto creato a un'unità locale o a MagicInfo Server. Salvare il contenuto con un altro nome per convertire un contenuto LFD in contenuto LFT o viceversa.



Impostazioni del sistema per lo streaming live

L'utilizzo della funzionalità URL rete nell'elemento video consente di trasferire e riprodurre un video mentre viene registrato in tempo reale.

Trasmettere il file originale (codificato tramite Microsoft Windows Media Encoder 9 o Microsoft Expression Encoder) mediante Windows Media Server e riprodurlo in un MagicInfo Player.

 Con streaming live si intende la riproduzione di dati in tempo reale (musica, video e così via) trasmessi a un client.

Meccanismo dello streaming live



Dispositivi necessari per lo streaming live

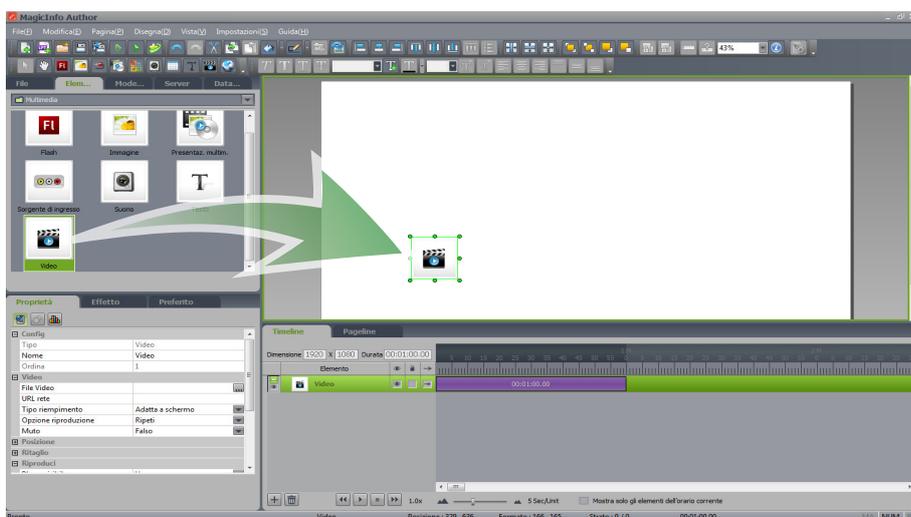
Encoding Machine	<p>Encoding Machine è dotato di una scheda di acquisizione video è può essere collegato a una videocamera.</p> <p> Note Per utilizzare Encoding Machine, è necessario installare un programma codificatore, ad esempio Microsoft Windows Media Encoder 9 o Microsoft Expression Encoder in Encoding Machine.</p>
Publishing Point	<p>Publishing Point(Punto di pubblicazione) fa riferimento a un server in cui vengono pubblicati i file multimediali codificati. È possibile utilizzare Microsoft Windows Media Server come Publishing Point.</p> <p> Note Microsoft Windows Media Server è progettato per riprodurre in streaming contenuto basato su Windows Media ed è installato nel gruppo di sistemi operativi Windows Server. Windows Media Service è contenuto di default in Windows Server 2003. Per Windows Server 2008R2 è necessario scaricare e installare Windows Media Service separatamente.</p>
MagicInfo Player	<p>Consente di aggiungere un video in streaming immettendo l'indirizzo dell'URL di rete in Author. Il video in streaming deve essere inviato dal server e può essere riprodotto con MagicInfo Player.</p>

Processo di streaming live

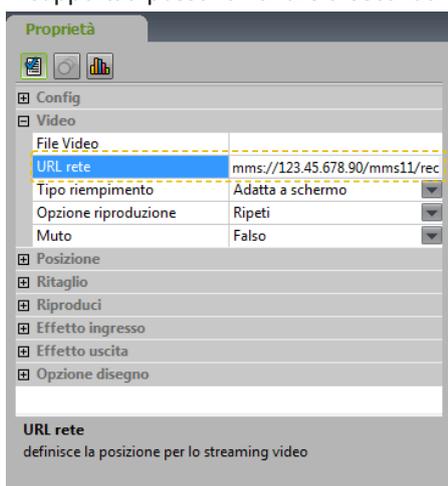
-  L'input video proveniente dalla videocamera viene ricevuto mediante la scheda di acquisizione video.
-  L'input video ricevuto viene codificato come file Windows Media dal programma codificatore.
-  Il file multimediale codificato viene pubblicato dal server.
-  Il file streaming viene riprodotto in un MagicInfo Player.

Riproduzione dei file streaming in un MagicInfo Player

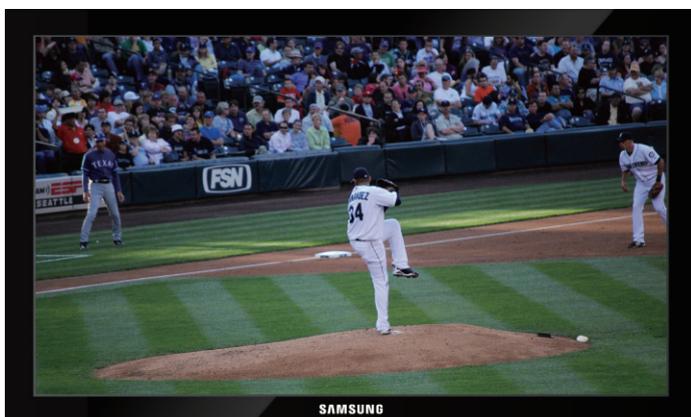
- 1 Nella finestra Disegna di Author, trascinare e aggiungere l'elemento Video alla finestra Scena.



- 2 Specificare l'indirizzo dell'URL di rete nel campo di immissione URL rete della finestra Proprietà nel formato: "mms ://indirizzo IP/punto di pubblicazione". URL rete supporta i seguenti formati: MMS, HTTP, HLS, RTP e RTSP. I formati supportati possono variare a seconda del tipo di lettore selezionato al momento della creazione del contenuto.



- 3 Pubblicare l'elemento Video nell'LCD in cui è installato il MagicInfo Player e riprodurre l'elemento streaming.



Note Per ulteriori informazioni sullo streaming live, accedere al sito <https://v3.samsungsbn.com> e fare riferimento alla guida tecnica.

Guida alla creazione di script

Una delle funzionalità più avanzate e importanti di Author è il motore di script. In Author, la creazione di script è basata sul motore VBScript e pertanto è possibile utilizzare tutti i comandi generali di VBScript. Gli script consentono di utilizzare gli eventi relativi agli elementi in varie condizioni e di creare contenuti interattivi. In questo capitolo vengono illustrati i concetti e le istruzioni per l'uso delle funzioni disponibili in Author.

Concetti importanti relativi alla creazione di script

Prima di iniziare la creazione di script, è necessario comprendere alcuni concetti importanti.

Wizard script e Editor script

In Author è disponibile il Wizard script che semplifica la creazione di script da parte degli utenti. Il Wizard script mostra la funzione correntemente applicabile in forma di frase, consentendo agli utenti di utilizzare lo script più liberamente. Inoltre, Author fornisce un Editor script destinato agli utenti esperti che desiderano creare script più sofisticati e avanzati senza utilizzare il Wizard script.

Utilizzo del Wizard script

Il Wizard script è uno strumento per la creazione di script in cui questi ultimi vengono visualizzati in forma di frasi. Per utilizzare uno script, è sufficiente selezionare una delle frasi proposte. È possibile utilizzare solo alcune delle funzioni disponibili in Author.

Utilizzo dell'Editor script

L'Editor script consente agli utenti di creare script personalizzati. In questa Guida alla creazione di script vengono descritte le procedure per creare script con l'Editor script.



Per informazioni sulle procedure per l'utilizzo del Wizard script e dell'Editor script, consultare la sezione "Eventi" di questo manuale.

È possibile utilizzare funzioni script globali o locali.

Le funzioni globali definite vengono salvate in Author, restano disponibili finché non vengono eliminate e possono essere richiamate da qualsiasi contenuto. Le funzioni locali vengono invece salvate all'interno di un contenuto e possono essere richiamate esclusivamente dal contenuto in questione.

Uno script è composto da diverse variabili.

Nella creazione di script, le variabili sono estremamente importanti. Semplificano la modifica dei valori e consentono di riutilizzarli. Author fornisce un Helper del parametro che semplifica l'assegnazione dei parametri.

Uno script è un insieme di comandi che genera un evento.

Per informazioni sui tipi di eventi, consultare la sezione "Eventi" di questo manuale. Gli script vengono creati per gli eventi, in modo che questi vengano effettivamente eseguiti. Ad esempio, "AM_EVT_CLICK" è un evento che viene attivato quando viene cliccato l'elemento corrispondente. Se è stato creato uno script che determina la visualizzazione del messaggio "HELLO" in una finestra di messaggio quando si clicca su un elemento, lo script viene eseguito e viene visualizzata la finestra con il messaggio "HELLO".

Variabili

Nella creazione di script, le variabili sono estremamente importanti. Semplificano la modifica dei valori e consentono di riutilizzarli. Inoltre, le variabili rendono più semplice richiamare i valori.

Esempio di utilizzo delle variabili

Una variabile denominata "a" con valore 10 può essere rappresentata nel modo seguente:

```
a = 10
```

Ecco in che modo è possibile utilizzarla.

- 1 Aggiungere un elemento Testo vuoto alla pagina.
- 2 Selezionare l'elemento Testo e creare uno script per l'evento "AM_EVT_CLICK".

```
a = "10"  
Self.SetText (a)
```
- 3 Se si clicca sull'elemento Testo, al suo interno viene visualizzato "10".

Se la variabile "a" è dichiarata come "10", questa mantiene il valore di 10 finché non viene nuovamente dichiarata.

Di seguito sono riportati alcuni semplici esempi di utilizzo delle variabili.

Script1

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

Poiché a una variabile a con valore 10 viene aggiunto 20, il risultato è 30 e il valore visualizzato nell'elemento Testo sarà 30.

Script2

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

Il risultato visualizzato con questo script sarà "10" perché la sintassi "b=a" assegna a "b" lo stesso valore di "a".

Ambito delle variabili

Esistono variabili globali e locali.

Variabili globali

In Author, il tipo predefinito di variabile è locale. Per creare una variabile globale è necessario dichiarare la variabile come globale richiamando una funzione. Occorre rilevare che per fare riferimento a una variabile globale è necessario richiamare una funzione. La funzione utilizzata per dichiarare una variabile globale è "SetGlobalVar" e la funzione utilizzata per recuperare una variabile globale dichiarata è "GetGlobalVar".

Di seguito viene riportato un semplice esempio di utilizzo di una variabile globale.

Aggiungere alla pagina un elemento Testo vuoto e selezionare la pagina. Avviare la pagina e contemporaneamente dichiarare una variabile globale.

È possibile modificare una funzione dopo averla definita (il nome della funzione è "savevalue" e il relativo parametro è fittizio o

non specificato). Selezionare "SetGlobalVar" nell'elenco di funzioni di "Contents" in Funzioni supportate. Modificare la funzione visualizzata in Call Contents.SetGlobalVar("x", "hello"). In Descrizione, in basso, è indicato che "x" è il nome della variabile e "Hello" è il valore corrispondente. Cliccare su Salva per creare la funzione "savevalue" nell'elenco Funzione utente. Selezionare la funzione "savevalue" creata, cliccare sulla scheda Evento a destra della scheda Modifica, selezionare "AM_EVT_OBJECT_START" e cliccare su Applica. Uscire dall'Editor script.

Recuperare la variabile globale dichiarata sopra. Selezionare l'elemento Testo inizialmente aggiunto e impostarlo in modo che quando si clicca sul testo corrispondente venga visualizzato il valore della variabile globale.

È possibile modificare una funzione dopo averla definita (il nome della funzione è "showvalue" e il relativo parametro è fittizio o non specificato). Selezionare "SetGlobalVar" nell'elenco di funzioni di "Contents" in Funzioni supportate. Viene visualizzato l'Helper del parametro. Immettere come parametro il nome della variabile dichiarata sopra, "x". Quindi la funzione viene immessa come Contents.GetGlobalVar(x). Dopo aver recuperato la variabile globale, è il momento di visualizzarne il valore. Immettere "a = Contents.GetGlobalVar(x)" per specificare il valore restituito dalla variabile globale corrispondente alla variabile "a". Importare "a" nell'elemento Testo. Selezionare "SetText" dall'elenco di funzioni in "Contents-Page1-text". Modificare la funzione visualizzata in "Contents.GetPage("Page1").GetElement("Text").SetText(a)". Ciò significa che la variabile "x" precedentemente recuperata verrà visualizzata nell'elemento testo. Cliccare su Salva per creare la funzione "showvalue" nell'elenco Funzione utente.

Selezionare la funzione "showvalue" creata, selezionare la casella di controllo "AM_EVT_CLICK" nella scheda Evento e cliccare su Applica. Uscire dall'Editor script.

Riprodurre il contenuto e cliccare sull'elemento Testo. Il valore della variabile globale "x" dichiarato in "Page1" come "Hello" viene visualizzato nell'elemento Testo.

Variabili locali

Una variabile locale mantiene il proprio valore nel contenuto. Tuttavia, può essere utilizzata solo all'interno di una funzione correntemente in fase di creazione. A meno che non vengano utilizzate le funzioni "SetGlobalVar" e "GetGlobalVar" sopra descritte, tutte le variabili sono considerate variabili locali.

Nomi delle variabili

I nomi delle variabili non possono cominciare con un numero e, con l'eccezione di alcune parole riservate, sono composti da caratteri alfanumerici e caratteri di sottolineatura.

Esempi di nomi di variabili validi:

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

Esempi di nomi di variabili non validi:

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

Parole riservate

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

Tipo

Nel linguaggio di script di Author, il tipo di variabile viene definito in modo dinamico. Il tipo di variabile non viene dichiarato esplicitamente, ma determinato in modo implicito dal contesto in cui si utilizza il formato.

Ciò significa che non è necessario dichiarare il tipo della variabile prima di utilizzarla. Ad esempio, per utilizzare un numero nel linguaggio C++ occorre dichiarare il tipo di variabile e assegnarle un valore.

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

Nell'esempio di C++ riportato sopra, la variabile "a" è dichiarata di tipo intero e le viene assegnato il valore "10".

Riepilogando, in Author gli utenti possono utilizzare le variabili senza dichiararne il tipo. Alle variabili non sono assegnati tipi definiti. Al contrario, il tipo è determinato dal valore. Ad esempio, l'istruzione "a = 10" crea automaticamente una variabile denominata "a" a cui assegna il valore "10". Anche se alla variabile viene assegnato un valore numerico, il tipo della variabile non

è fisso. In altre parole, il valore di "a" può essere sostituito con un valore di diverso tipo, ad esempio "a = Hello". Con questa istruzione, il numero "10" salvato in "a" viene cambiato in una stringa, "hello". Di fatto il tipo di stringa non è importante. La variabile a salva il valore assegnato dall'utente indipendentemente dal suo tipo. Author supporta i tipi di variabili Number, String e Boolean. Di seguito vengono fornite maggiori informazioni sui tre tipi di variabili.

Number

Number è un valore numerico. Il tipo numerico rappresenta un valore a virgola mobile, che formalmente significa un numero a virgola mobile a precisione doppia. Quelli che seguono sono esempi di numeri validi.
4, 0.4, 0.345, 4.57e-3, 0.3e12

String

Il tipo String consiste in una serie di caratteri disposti in sequenza. Ad esempio, "lee2" è una stringa composta da 4 caratteri che comincia con "l" e termina con "2". Nel tipo String il valore deve essere racchiuso tra virgolette (""). Il tipo di valore String può essere di diversa lunghezza: un carattere, una parola, una o più frasi. Sono supportati fino a 2 miliardi di caratteri, approssimativamente. L'aspetto importante dell'utilizzo di un tipo String è che i tipi Number e String vengono convertiti automaticamente. Ogni volta che a una stringa viene applicata un'operazione numerica, il motore di script di Author tenta di convertire la stringa in un numero. Naturalmente questo è possibile solo se la stringa contiene elementi interpretabili come numeri.

Ad esempio:

Il risultato di $a = "10" + 1$ è 11 e
il risultato di $b = "33" * 2$ è 66.

Nell'esempio seguente tuttavia, il risultato è diverso.

Il risultato di $a = "10+1"$ è la stringa 10+1 e
 $b = "hello" + 1$ genera un errore, perché "hello" non può essere convertito in un numero.

Boolean

Alla variabile di tipo Boolean può essere associato un valore true o false. Le variabili di tipo Boolean possono essere utilizzate per operazioni logiche che hanno true o false come risultato.

Si supponga che un'operazione logica sia espressa come segue:

```
a = true
b = false
if (a o b) then
(Creare qui lo script da eseguire.)
End
```

A questo punto la condizione viene creata dal risultato true o false.

Parametri

Un parametro è un messaggero che trasmette i valori necessari per le operazioni delle funzioni. Il risultato delle funzioni è determinato dai valori dei parametri immessi. Ad esempio, nella funzione $y = f(a+b)$, i parametri sono a e b. Se la funzione non deve restituire un valore, è possibile impostare i parametri su un valore casuale.

Attributi dei parametri

Diversamente da quanto detto a proposito delle variabili, nel caso dei parametri è necessario dichiarare il tipo. I parametri supportano i tipi Number, String e Boolean, proprio come le variabili.

Operatori

Un operatore è un'unità di codice che, in uno o più elementi di codice, esegue un calcolo che restituisce un valore. Può trattarsi di operazioni aritmetiche, come addizioni e moltiplicazioni, operazioni di concatenamento che consentono di combinare due stringhe in una, operazioni di confronto per stabilire quale sia il maggiore tra due valori e operazioni logiche che permettono di verificare se entrambe le operazioni sono vere.

Operatori aritmetici

Gli operatori aritmetici consentono di eseguire semplici operazioni aritmetiche, compreso il calcolo di valori rappresentati da variabili, espressioni, funzioni e chiamate ad attributi.

Operatori	Descrizioni
+	Addizione
-	Sottrazione
*	Moltiplicazione
/	Divisione
%	Modulo
^	Potenza

Operatore di confronto

L'operatore di confronto confronta due espressioni e restituisce un valore Booleano che rappresenta il risultato del confronto. Esistono operatori per il confronto di numeri, stringhe e oggetti.

Operatori	Descrizioni
<	Minore
>	Maggiore
<=	Minore o uguale
>=	Maggiore o uguale
=	Uguale a
<>	Diverso da

Operatori di concatenamento

Gli operatori di concatenamento consentono di unire più stringhe in una. Gli operatori sono "+" e "&" ed entrambi eseguono operazioni di concatenamento di base, come illustrato nell'esempio che segue.

```
x = abc
y = def
z = x & y o z = x + y
```

Il risultato è `z = abcdef`. In questo caso gli operatori "&" e "+" sono utilizzati per unire delle stringhe.

Operatori di assegnazione

L'istruzione di assegnazione esegue l'operazione corrispondente. Il valore a destra dell'operatore è assegnato alla variabile a sinistra dell'operatore.

Operatori	Descrizioni
=	Assegnazione
+=	Aggiunta e assegnazione
-=	Sottrazione e assegnazione
*=	Moltiplicazione e assegnazione
/=	Divisione e assegnazione (tipo a virgola mobile)
^=	Elevazione a potenza e assegnazione
&=	Unione di stringhe e assegnazione
\=	Divisione e assegnazione (tipo inger)

Operatori logici

Confronta espressioni booleane e restituisce un risultato booleano. Gli operatori And, Or e Xor richiedono due operandi. L'operatore Not esegue un'operazione di negazione logica in modo che un'espressione booleana restituisca il valore negativo dell'espressione calcolata. Se, ad esempio, il risultato dell'espressione dell'operando è true, il risultato dell'operazione Not diventa false perché l'operatore Not nega il risultato. Se il risultato dell'espressione dell'operando è false, il risultato dell'operazione Not diventa true.

Operatori	Descrizioni
And	E logico (vero solo se entrambi gli operandi sono veri)
Or	O logico (vero se uno qualsiasi degli operandi è vero)
Xor	O logico esclusivo (vero solo se uno degli operandi è vero)
Not	Negativo logico (falso quando l'espressione dell'operando è vera)

Priorità degli operatori

La priorità degli operatori indica l'ordine degli operatori quando un'espressione ne contiene più di uno. Gli operatori aritmetici e di concatenazione hanno le priorità illustrate nella tabella che segue e sono prioritari rispetto agli operatori di confronto e logici. Gli operatori di confronto hanno priorità più elevata rispetto agli operatori logici e più bassa rispetto a quelli aritmetici e di concatenazione. Tutti gli operatori di confronto hanno la medesima priorità, ossia vengono valutati in sequenza, da sinistra verso destra. Gli operatori aritmetici, di concatenazione, logici e bitwise vengono calcolati nell'ordine seguente.

Categoria	Priorità	Operatore
Operatori aritmetici	1	Operatore di potenza (^)
	2	Operatore negativo (-)
	3	Operatori di moltiplicazione e divisione (*, /)
	4	Operatore di divisione interi (\)
	5	Operatori di addizione e sottrazione (+, -), operatore di concatenazione stringhe (+)
	6	Operatore di concatenazione stringhe (&)
Operatore di confronto	7	=
	8	<>
	9	<
	10	>
	11	<=
	12	>=
Operatori logici	13	Not
	14	And
	15	Or
	16	Xor

Uso della sintassi

La sintassi degli script più frequentemente utilizzata consiste in istruzioni condizionali e loop. Di seguito vengono fornite alcune informazioni sulle istruzioni condizionali e loop.

Istruzione condizionale (*If...Then...else*)

Esegue una istruzione o un gruppo di istruzioni al verificarsi di una condizione.

If condizione *Then* istruzione *Else* istruzioni else

In alternativa può essere utilizzata anche la sintassi del blocco di istruzioni che segue.

```
If condizione Then  
    istruzioni  
Elseif condizione-n Then  
    istruzioni elseif . . .  
Else  
    istruzioni else  
End If
```

L'istruzione *If...Then...Else* è composta dagli elementi seguenti.

Elemento	Descrizioni
condizione	Uno o entrambi dei due seguenti tipi di espressione. Un'espressione numerica o stringa valutata come <i>True</i> o <i>False</i> . Se la condizione è <i>Null</i> , viene trattata come <i>False</i> . Un'espressione nel formato " <i>TypeOf</i> nome oggetto <i>Is</i> tipo oggetto". Il nome dell'oggetto è un riferimento a un oggetto specifico. Il tipo di oggetto è il tipo dello specifico tipo di oggetto valido. Se il nome dell'oggetto è del tipo specificato con tipo di oggetto, l'espressione viene valutata come <i>True</i> , in caso contrario <i>False</i> .
Istruzioni	Una o più istruzioni separate da due punti. Vengono eseguite quando la condizione è <i>True</i> .
condizione-n	Come per una condizione.
istruzioni elseif	Una o più istruzioni da eseguire quando la condizione-n associata è <i>True</i> .
istruzioni else	Una o più istruzioni da eseguire quando la precedente condizione o condizione-n è <i>True</i> .



Il primo tipo di sintassi, che comprende una sola riga, consente di eseguire una verifica condizionale in modo semplice e rapido. Ma la seconda sintassi, di tipo blocco, è più strutturata, flessibile e facile da leggere, oltre a garantire una maggiore semplicità di gestione e debug rispetto a quella su riga unica.

Con un'istruzione *If...Then* su riga unica è possibile eseguire più istruzioni al verificarsi della condizione. In questo caso le istruzioni devono però essere inserite nella stessa riga unica, delimitate da due punti, come nell'esempio seguente:

```
If A > 10 Then A = A + 1 : B = B + A : C = C + B
```

La verifica della condizione precede l'esecuzione del secondo blocco dell'istruzione *If*. Se la condizione risulta *True*, l'istruzione successiva all'operatore *Then* viene eseguita. In questo caso, se la condizione è *False* e sono presenti istruzioni *Elseif* vengono eseguite le istruzioni *Elseif* corrispondenti.

Se una condizione risulta *True*, viene eseguita l'istruzione relativa all'operatore *Then* corrispondente. Se nessuna delle clausole di *Elseif* sono *True* o non sono presenti operatori *Elseif*, vengono eseguite le istruzioni relative a *Else*. Una volta eseguite le istruzioni relative agli operatori *Then* o *Else*, viene eseguita l'istruzione relativa a *End If*.

Sia *Else* che *Elseif* sono clausole opzionali. All'interno di un blocco di istruzioni *If* è possibile utilizzare tutte le istruzioni *Elseif* necessarie, ma non è possibile inserire codice sulla stessa riga dopo l'operatore *Else*. Il blocco di istruzioni *If* può essere nidificato, ossia può racchiudere al suo interno un'altro blocco di istruzioni *If*.

La clausola che segue l'operatore *Then* viene esaminata per determinare se si tratta o meno di un'istruzione *If*. Se un'istruzione diversa da un commento segue l'operatore *Then* sulla stessa riga, l'istruzione *If* viene considerata a riga singola.

La prima riga di un blocco di istruzioni *If* deve cominciare con la parola *If* e con l'istruzione condizionale, e l'ultima riga deve terminare con l'istruzione *End If*.

Istruzione loop (*For...Next*)

Esegue un gruppo di istruzioni ripetutamente, per il numero di volte specificato.

```
For contatore = inizio To fine Step incremento
  istruzioni
Exit For
istruzioni
Next
```

L'istruzione *For...Next* è composta dagli elementi seguenti.

Elemento	Descrizioni
contatore	Questa variabile numerica è utilizzata come contatore di cicli e non può essere una matrice o un elemento di tipo personalizzato.
inizio	Valore iniziale del contatore.
fine	Valore finale del contatore.
incremento	Imposta l'incremento o il decremento del contatore a ogni ripetizione del ciclo. Se non viene specificato alcun valore, il valore predefinito è 1.
istruzioni	Una o più istruzioni tra <i>For</i> e <i>Next</i> da eseguire il numero di volte specificate.



L'elemento incremento può essere un numero positivo o negativo e determina il momento in cui viene eseguito il ciclo, come descritto di seguito.

Valore	Il ciclo viene eseguito se
Numero positivo o zero (0)	contatore <= fine
Numero negativo	contatore >= fine

Una volta che il ciclo viene avviato e tutte le relative istruzioni sono state eseguite, l'incremento viene aggiunto al contatore. A questo punto viene eseguito lo stesso test effettuato all'avvio del primo ciclo. Quindi, a seconda del risultato del test, il ciclo viene rieseguito o abbandonato, e viene eseguita l'istruzione successiva a *Next*.

Se il valore del contatore viene modificato durante l'esecuzione del ciclo e non dopo la sua iterazione, può essere molto difficile leggere o modificare il codice.

L'istruzione *Exit For* può essere utilizzata all'interno della struttura di controllo *For Each...Next* o *For...Next* allo scopo di interrompere un ciclo. È possibile collocare più istruzioni *Exit For* in qualsiasi punto di un ciclo. L'istruzione *Exit For* viene frequentemente utilizzata nel calcolo di un'istruzione condizionale, ad esempio *If...Then*, e trasferisce il controllo all'istruzione immediatamente successiva a *Next*.

È possibile nidificare un ciclo *For...Next* in un altro ciclo *For...Next*. La variabile contatore deve essere univoca tra tutti i cicli. Nell'esempio che segue i cicli *For...Next* sono nidificati correttamente.

```
For I = 1 To 10
  For J = 1 To 10
    For K = 1 To 10
      ...
    Next
  Next
Next
```

Dati delle funzioni

In questa sezione sono descritte le funzioni utilizzate negli script riportati nella sezione "Eventi" e alcuni esempi della loro applicazione.

Funzioni script per l'oggetto Contents

GetPage	Parametro	string
	Esempio	Contents.GetPage("PageName") Restituisce l'interfaccia della pagina denominata PageName.
GetGlobalPage	Parametro	string
	Esempio	Contents.GetGlobalPage() Restituisce l'oggetto pagina globale del contenuto corrente.
MovePage	Parametro	string
	Esempio	Contents.MovePage("PageName") Sposta la pagina corrente alla pagina denominata PageName.
GetFirstPage	Parametro	string
	Esempio	Contents.GetFirstPage() Restituisce l'interfaccia della prima pagina del contenuto corrente.
GetLastPage	Parametro	string
	Esempio	Contents.GetLastPage() Restituisce l'interfaccia dell'ultima pagina del contenuto corrente.
GetGlobalVar	Parametro	string
	Esempio	Contents.GetGlobalVar(strGlobalVar) Importa la variabile globale dichiarata come strGlobalVar nel contenuto corrente.
SetGlobalVar	Parametro	string, string
	Esempio	Call Contents.SetGlobalVar(strGlobalVar, strValue) Imposta una variabile globale denominata "strGlobalVar" con il valore strValue per il contenuto corrente.
ResolutionWidth	Parametro	string
	Esempio	Contents.ResolutionWidth Restituisce la risoluzione della larghezza del contenuto corrente.
ResolutionHeight	Parametro	string
	Esempio	Contents.ResolutionHeight Restituisce la risoluzione dell'altezza del contenuto corrente.
Path	Parametro	string
	Esempio	Contents.Path Rappresenta la posizione del file del contenuto correntemente aperto.

Funzioni di script per l'oggetto Page

GetElement	Parametro	string
	Esempio	<pre>Contents.GetPage("Page1").GetElement("elem1")</pre> Restituisce l'interfaccia dell'elemento elem1 che appartiene alla pagina Page1.
GetGlobalElement	Parametro	string
	Esempio	<pre>Contents.GetPage("Page1").GetGlobalElement(strElementName)</pre> Restituisce l'interfaccia dell'elemento globale strElementName che appartiene alla pagina Page1.
GetNextPage	Parametro	string
	Esempio	<pre>Contents.GetPage("Page1").GetNextPage()</pre> Restituisce l'interfaccia della pagina successiva alla pagina Page1.
GetPreviousPage	Parametro	string
	Esempio	<pre>Contents.GetPage("Page1").GetPreviousPage()</pre> Restituisce l'interfaccia della pagina precedente alla pagina Page1.
SetBGColor	Parametro	byte, byte, byte
	Esempio	<pre>Contents.GetPage("Page1").SetBGColor(255,255,255)</pre> Imposta il colore di sfondo della pagina Page1.
BGColorR	Parametro	
	Esempio	<pre>Contents.GetPage("Page1").BGColorR =255</pre> <pre>i= Contents.GetPage("Page1"). BGColorR</pre> Restituisce o modifica il valore R del colore di sfondo della pagina Page1.
BGColorG	Parametro	
	Esempio	<pre>Contents.GetPage("Page1"). BGColorG =255</pre> <pre>i= Contents.GetPage("Page1"). BGColorG</pre> Restituisce o modifica il valore G del colore di sfondo della pagina Page1.
BGColorB	Parametro	
	Esempio	<pre>Contents.GetPage("Page1"). BGColorB =255</pre> <pre>i= Contents.GetPage("Page1"). BGColorB</pre> Restituisce o modifica il valore B del colore di sfondo della pagina Page1.
BGImage	Parametro	string
	Esempio	<pre>Contents.GetPage("Page1").BGImage="C:\Documents and Settings\My Documents\A.img"</pre> <pre>Path= Contents.GetPage("Page1").BGImage</pre> Restituisce o modifica il percorso assoluto dell'immagine di sfondo della pagina denominata Page1.
BGFillRatio	Parametro	
	Esempio	<pre>Contents.GetPage("Page1").BGRatio=0</pre> <pre>i= Contents.GetPage("Page1").BGRatio</pre> Restituisce o modifica il modo in cui l'immagine di sfondo riempie la pagina Page1.
		newVal: 0: Dimensione originale 1: Adatta a schermo 2: Blocca Aspect Ratio 3: Effetto mosaico

Funzioni script per l'oggetto Element

Move	Parametro	int, int
	Esempio	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("elem1").Move(10,10)</code> Sposta di (10, 10) l'elemento elem1 che appartiene alla pagina Page1.
Resize	Parametro	int, int
	Esempio	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("elem1").Resize(100,100)</code> Ridimensiona di (100, 100) l'elemento elem1 che appartiene alla pagina Page1.
ShowEffect	Parametro	string
	Esempio	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Figure Bevel").ShowEffect(strEffectName)</code> Avvia l'effetto di riproduzione denominato strEffectName che è applicato all'elemento di composizione.
Visible	Parametro	boolean
	Esempio	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("elem1").Visible = True o False</code> Imposta se visualizzare o nascondere l'elemento elem1 della pagina Page1.
Rotation	Parametro	int
	Esempio	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("elem1").Rotation(60)</code> Ruota di 60 gradi l'elemento elem1 che appartiene alla pagina Page1.
Reflection	Parametro	int
	Esempio	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("elem1").Reflection(0)</code> Richiama la funzione Riflessione con parametro "0" per l'elemento elem1 che appartiene alla pagina Page1. newVal: 0: Nessuna 1: Riflessione-orizzontale 2: Riflessione-verticale 3: Riflessione orizzontale e verticale
PositionX	Parametro	int
	Esempio	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("elem1").PositionX</code> Restituisce o modifica il valore Position X dell'elemento elem1 della pagina Page1.
PositionY	Parametro	int
	Esempio	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("elem1").PositionY</code> Restituisce o modifica il valore Position Y dell'elemento elem1 della pagina Page1.
Width	Parametro	int
	Esempio	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("elem1").Width</code> Restituisce o modifica la larghezza dell'elemento elem1 della pagina Page1.
Height	Parametro	int
	Esempio	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("elem1").Height</code> Restituisce o modifica l'altezza dell'elemento elem1 della pagina Page1.

Script per l'oggetto Common

Name	Parametro	
	Esempio	<code>name=Contents.Name</code> <code>Contents.Name = "test"</code> Restituisce o modifica il nome del contenuto.
GetParent	Parametro	
	Esempio	<code>Contents.GetPage("Page1").GetParent()</code> Restituisce l'interfaccia della pagina proprietaria della pagina Page1.
EventEnable	Parametro	
	Esempio	<code>Contents.EventEnable</code> Indica se l'elemento in corso di composizione risponderà agli eventi, ad esempio agli eventi clic del mouse, durante la riproduzione.

Script per l'oggetto System Utility

Sleep	Parametro	int
	Esempio	<code>Utility.Sleep(i)</code> Interrompe il contenuto per i millisecondi.
RunProgram	Parametro	string, string
	Esempio	<code>Utility.RunProgram("C:\Documents and Settings\.;", "listName")</code> Esegue il processo del percorso corrispondente. Il secondo parametro è l'elenco degli argomenti da passare al processo.
OpenWebPage	Parametro	string
	Esempio	<code>Utility.OpenWebPage("www.samsung.com")</code> Apre il sito web <code>www.samsung.com</code> utilizzando un browser.
SendCopyData	Parametro	string, int, string
	Esempio	<code>Utility.SendCopyData("windowTitle", 10, "abc")</code> Invia i dati numerici 10 e la stringa abc alla finestra windowTitle.

Script per le informazioni evento (EventInfo)

SenderName	Parametro	string
	Esempio	<code>Utility.SenderName("EventName")</code> Restituisce il nome dell'elemento in corso di composizione che ha attivato l'evento denominato EventName.

Script per l'oggetto Element

RSS

SetRssUrl	Parametro	string
	Esempio	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("RSS").SetRssUrl("www.samsung.com/rss")</code> Imposta <code>www.samsung.com/rss</code> come URL dell'elemento RSS.
GetDesc	Parametro	int
	Esempio	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("RSS").GetDesc(i)</code> Restituisce il corpo del testo dell'i-simo elemento nell'elenco di RSS.
GetItemCount	Parametro	
	Esempio	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("RSS").GetItemCount()</code> Restituisce il numero delle voci presenti nell'elenco RSS.
GetTitle	Parametro	int
	Esempio	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("RSS").GetTitle(i)</code> Restituisce il titolo dell'i-simo elemento nell'elenco RSS.
GetPubDate	Parametro	int
	Esempio	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("RSS").GetPubDate(i)</code> Restituisce la data di pubblicazione dell'i-simo elemento nell'elenco RSS.

Meteo

GetLocation	Parametro	
	Esempio	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Weather1").GetLocation()</code> Restituisce la posizione corrispondente all'elemento <code>Meteo Weather1</code> che appartiene alla pagina <code>Page1</code> che fornisce agli utenti informazioni meteo.
GetDayOfWeek	Parametro	int
	Esempio	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Weather1").GetDayOfWeek(i)</code> Restituisce le informazioni meteo per l'i-simo giorno visualizzate dall'elemento <code>Meteo Weather1</code> della pagina <code>Page1</code> .
GetDate	Parametro	int
	Esempio	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Weather1").GetDate(i)</code> Restituisce il i-simo giorno del mese per il quale l'elemento <code>Weather1</code> della pagina <code>Page1</code> fornisce agli utenti le informazioni relative al meteo.
GetHigh	Parametro	int
	Esempio	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Weather1").GetHigh(i)</code> Restituisce la temperatura massima delle informazioni meteo dell'i-simo giorno visualizzate dall'elemento <code>Meteo Weather1</code> della pagina <code>Page1</code> .
GetLow	Parametro	int
	Esempio	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Weather1").GetLow(i)</code> Restituisce la temperatura minima delle informazioni meteo dell'i-simo giorno visualizzate dall'elemento <code>Meteo Weather1</code> della pagina <code>Page1</code> .
GetTextWeather	Parametro	int
	Esempio	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Weather1").GetTextWeather(i)</code> Restituisce le informazioni meteo per l'i-simo giorno visualizzate dall'elemento <code>Meteo Weather1</code> della pagina <code>Page1</code> , in formato testo.

GetImagePath	Parametro	int
	Esempio	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Weather1").GetImagePath(i) Restituisce il percorso dell'immagine usata per rappresentare le informazioni meteo dell'i-simo giorno visualizzato dall'elemento Meteo Weather1 della pagina Page1.
SetRssUrl	Parametro	string
	Esempio	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Weather1").SetRssUrl("www.yahoo.com") Recupera le informazioni meteo relative all'elemento Meteo Weather1 che appartiene alla pagina Page1, da www.yahoo.com.

Testo

GetText	Parametro	string
	Esempio	Contents.GetPage("Page1").GetText("text") Restituisce la stringa salvata nell'elemento Testo che appartiene alla pagina Page1.
SetText	Parametro	string
	Esempio	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Text").SetText("test") Fa sì che l'elemento Testo Text che appartiene alla pagina Page1 visualizzi il testo test.
SetTextFilename	Parametro	string
	Esempio	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Text").SetTextFilename("C: ...a.txt") o Contents.GetPage("Page1").GetElement("Text").SetTextFilename("a.txt") L'elemento Testo Text a Page1 visualizza i contenuti del file a.txt dal percorso assoluto o relativo.
SetTextColor	Parametro	int, int, int
	Esempio	Call Contents.GetPage("Page1").GetElement("Text").SetColor(255, 255, 255) Imposta 255,255,255 come valori RGB per il colore dell'elemento Testo della pagina Page1.
SetTextRTF	Parametro	string
	Esempio	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Text").SetRTF() L'elemento Testo contenuto in Page1 mostra una stringa in formato Rich Text Format (RTF).

Immagine

GetCurImage	Parametro	
	Esempio	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Image").GetCurImage() Restituisce il percorso del file di immagine applicato all'elemento Immagine della pagina Page1.
SetImage	Parametro	string
	Esempio	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Image1").SetImage("C: ...a.bmp") o Contents.GetPage("Page1").GetElement("Image1").SetImage("a.bmp") L'elemento Immagine Image1 a Page1 visualizza l'immagine del file a.bmp dal percorso assoluto o relativo.
SetOpacity	Parametro	int
	Esempio	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Image1").SetOpacity(50) Fa sì che l'elemento Immagine Image1 che appartiene alla pagina Page1 visualizzi l'immagine con una opacità del 50% (può essere impostata con un valore da 0 a 100).

SetSubImageFile	Parametro	string,boolean,boolean
	Esempio	Call Contents.GetPage("Page1").GetElement("Image").SubImageFile("C: ...a.bmp", true, false) o Call Contents.GetPage("Page1").GetElement("Image").SubImageFile("a.bmp", true, false) Visualizza l'immagine secondaria a.bmp dal percorso assoluto o relativo dell'elemento Immagine a Page1 sopra l'immagine originale, indipendentemente dalle dimensioni dell'immagine originale.
RemoveSubImage	Parametro	
	Esempio	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Image").RemoveSubImage() Rimuove l'immagine secondaria dell'elemento Immagine che appartiene alla pagina Page1.

Suono

Play	Parametro	
	Esempio	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Sound1").Play() Riproduce l'elemento Suono Sound1 che appartiene alla pagina Page1.
Stop	Parametro	
	Esempio	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Sound1").Stop() Interrompe la riproduzione dell'elemento Suono Sound1 che appartiene alla pagina Page1.
Pause	Parametro	
	Esempio	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Sound1").Pause() Interrompe temporaneamente la riproduzione dell'elemento Suono Sound1 che appartiene alla pagina Page1.
Reload	Parametro	string
	Esempio	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Sound1").Reload("C: ...a.mp3") o Contents.GetPage("Page1").GetElement("Sound1").Reload("a.mp3") Ricarica l'elemento Suono sostituendo Sound1 a Page1 con il file a.mp3 che si trova nel percorso assoluto o relativo.
SetClipTime	Parametro	int, int
	Esempio	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Sound1").SetClipTime(i, j) Ritaglia l'elemento Suono Sound1 che appartiene alla pagina Page1 da i a j.
Mute	Parametro	boolean
	Esempio	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Sound1").Mute(true) Esclude l'audio dall'elemento Suono Sound1 che appartiene alla pagina Page1.

Video

Play	Parametro	
	Esempio	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Video1").Play() Riproduce l'elemento Video Video1 che appartiene alla pagina Page1.
Stop	Parametro	
	Esempio	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Video1").Stop() Interrompe la riproduzione dell'elemento Video Video1 che appartiene alla pagina Page1.
Pause	Parametro	
	Esempio	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Video1").Pause() Interrompe temporaneamente la riproduzione dell'elemento Video Video1 che appartiene alla pagina Page1.

Reload	Parametro	string
	Esempio	<pre>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Video1").Reload("C: ...a.avi") o Contents.GetPage("Page1").GetElement("Video1").Reload("a.avi")</pre> Ricarica l'elemento Video sostituendo "Video1" a "Page1" con il file "a.avi" che si trova nel percorso assoluto o relativo.
SetClipTime	Parametro	int, int
	Esempio	<pre>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Video1").SetClipTime(i, j)</pre> Ritaglia l'elemento Video Video1 che appartiene alla pagina Page1 da i a j.
Mute	Parametro	boolean
	Esempio	<pre>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Video1").Mute(true)</pre> Esclude l'audio dall'elemento Video Video1 che appartiene alla pagina Page1.

Telecamera

Play	Parametro	
	Esempio	<pre>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Camera1").Play()</pre> Riproduce l'elemento Telecamera Camera1 che appartiene alla pagina Page1.
Stop	Parametro	
	Esempio	<pre>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Camera1").Stop()</pre> Interrompe la riproduzione dell'elemento Telecamera Camera1 che appartiene alla pagina Page1.
Pause	Parametro	
	Esempio	<pre>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Camera1").Pause()</pre> Interrompe temporaneamente la riproduzione dell'elemento Telecamera Camera1 che appartiene alla pagina Page1.
IsPlaying	Parametro	boolean
	Esempio	<pre>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Camera1").IsPlaying()</pre> Restituisce un valore BOOL che indica se l'elemento Telecamera Camera1 che appartiene alla pagina Page1 è in corso di riproduzione o meno.
IsPaused	Parametro	boolean
	Esempio	<pre>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Camera1").IsPaused()</pre> Restituisce un valore BOOL che indica se l'elemento Telecamera Camera1 che appartiene alla pagina Page1 è in pausa o meno.
IsStopped	Parametro	boolean
	Esempio	<pre>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Camera1").IsStopped()</pre> Restituisce un valore BOOL che indica se l'elemento Telecamera Camera1 che appartiene alla pagina Page1 è stato interrotto o meno.

Grafico

SetCharData	Parametro	string
	Esempio	<pre>Contents.GetPage("page1").GetElement("bar").SetChartData("abc.xml")</pre> Importa il contenuto del file abc.xml nell'elemento Grafico bar della pagina Page1. Come posizione file, è possibile immettere il percorso assoluto o quello relativo.

ReloadFilePath	Parametro	string
	Esempio	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Flash").ReloadFilePath(strFilePath) Reimpostare il file esterno per l'elemento Flash contenuto in Page1 ripristinando il percorso assoluto immesso come parametro.
ReloadURLAddress	Parametro	string
	Esempio	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Flash").ReloadURLAddress(strURLAddress) Reimpostare l'URL per l'elemento Flash contenuto in Page1 ripristinando l'URL del percorso assoluto immesso come parametro.

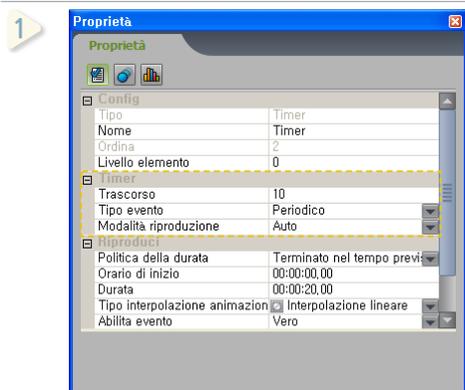
Esempi di applicazione degli script

Di seguito viene illustrata la creazione di script più complessi, sulla base delle regole di utilizzo degli script descritte sopra.

(Esempio 1) Palla in movimento

In questo esempio viene creato un elemento Rettangolo rotante che si sposta all'interno della finestra Stage Window. Oltre a spostarsi, il Rettangolo cambia anche di dimensioni. Inoltre, se raggiunge la fine dell'asse X o Y della risoluzione, l'elemento rimbalza.

Nell'esempio, gli spostamenti e le modifiche delle dimensioni sono create mediante l'istruzione "if...then...else". Poiché inoltre l'elemento esegue i comandi dello script a velocità molto elevata, la velocità di esecuzione viene rallentata mediante l'elemento Timer.



Per prima cosa, aggiungere gli elementi Rettangolo e Timer alla finestra Stage Window.

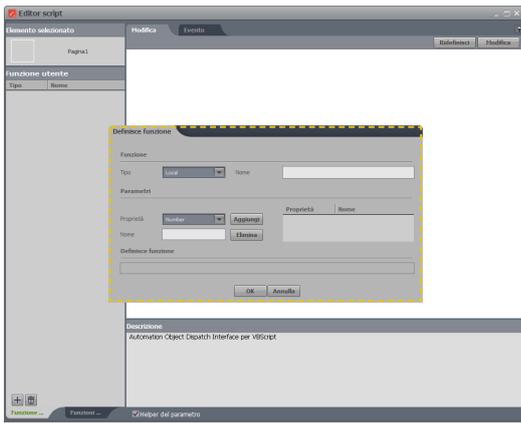
Impostare la proprietà Trascorso dell'elemento Timer su "50" e la proprietà <Tipo evento> su <Periodico>. Impostare inoltre la proprietà Nome dell'elemento Rettangolo su "Ball".

Questo esempio richiede la creazione di due funzioni. La prima definirà le due variabili globali "modeX" e "modeY", che contengono la direzione dell'elemento da elaborare all'avvio del contenuto e che verranno impostate entrambe su "0". Con la seconda funzione saranno implementati lo spostamento e la modifica delle dimensioni dell'elemento Rettangolo nell'elemento Timer.

Note L'elemento Rettangolo si sposta molto rapidamente, perché il suo movimento è determinato dalla velocità di elaborazione della CPU. Allo scopo di rallentare il movimento, in questo esempio viene utilizzato l'elemento Timer per attivare eventi timer ed eseguire un comando di arresto istantaneo ogni volta che un evento timer viene attivato.

Quando si inizia a creare il contenuto occorre creare una funzione che consenta di salvare la direzione dello spostamento in una variabile globale. Selezionare Stage Window, cliccare sul tasto  nella finestra Proprietà e quindi su <Modifica...> nella finestra Evento o cliccare sul tasto  nella barra degli strumenti per avviare l'Editor script.

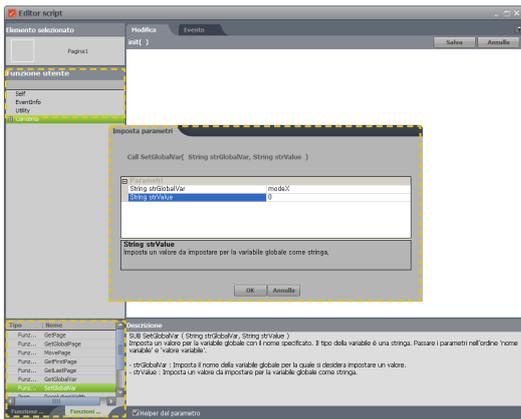
4



Cliccare sul tasto  in basso a sinistra e aggiungere una funzione utente per aprire la finestra Definisci funzione. Immettere il nome della funzione (ad es. *Init*). Non è necessario impostare il Parametro.

Quando la creazione della funzione è completa, cliccare su OK.

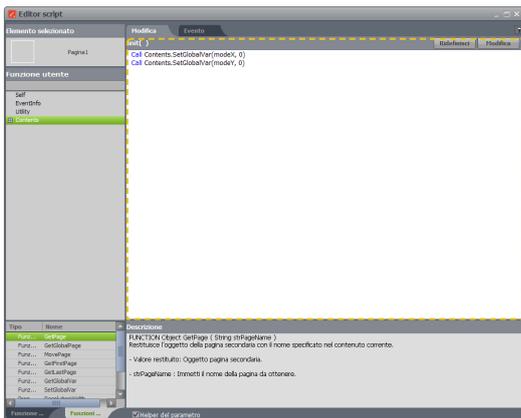
5



Cliccare su <Funzioni supportate> in basso a sinistra e selezionare Contents dalla struttura di directory a sinistra nella finestra per visualizzare l'elenco delle funzioni disponibili in basso. Se si seleziona SetGlobalVar dall'elenco di funzioni, viene visualizzato l'<Helper del parametro>.

Nella finestra Helper del parametro immettere il nome del parametro (ad es. "modeX") nella prima colonna e il valore del parametro, "0", nella seconda colonna.

6



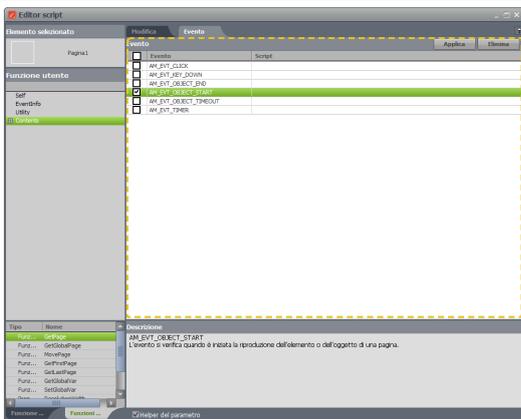
Nella riga successiva selezionare SetGlobalVar, immettere il nome del parametro, "modeY", e "0" come valore del parametro.

Dopo avere immesso i parametri come illustrato nella figura, cliccare sul tasto Salva.



I valori per "modeX" e "modeY" possono essere impostati su "0" o "1". "0" rappresenta una direzione negativa e "1" rappresenta una direzione positiva, mentre X denota l'asse X e Y l'asse Y.

7



Selezionare la scheda Evento in alto, selezionare la casella di controllo AM_EVT_OBJECT_START e cliccare sul tasto Applica per applicare la funzione creata in precedenza all'evento corrispondente.

8

A questo punto occorre creare una funzione che controlli lo spostamento e la modifica delle dimensioni dell'elemento Rettangolo nell'elemento Timer. Selezionare la scheda <Funzione utente> in basso a sinistra e cliccare sul tasto  per aggiungere una <funzione utente>. Immettere "MovingBall" come nome della funzione, senza impostare il parametro.

9

Scrivere la funzione nel campo Modifica.

Dichiarare le variabili in cui salvare la posizione e le dimensioni della palla. Alle variabili *Screen (X,Y,W,H)* saranno assegnati i valori della risoluzione dello schermo. Alle variabili *X,Y,W,H* corrisponderanno i valori relativi alla posizione di un elemento effettivo. X indica la direzione positiva della coordinata X; Y la direzione della coordinata Y; W la larghezza e H l'altezza.

```
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

Impostare 20 pixel come variazione dello spostamento dell'elemento Palla e 10 pixel come variazione della dimensione.

```
offset = 20
size = 10
```

Il codice sopra ricava i valori dalle variabili globali precedentemente definite nel metodo "Init".

```
modeX = Contents.GetGlobalVar("modeX")
modeY = Contents.GetGlobalVar("modeY")
```

11

Utilizzando l'istruzione *if...then...else*, creare lo spostamento della palla.

```
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

Ridefinire le variabili "modeX" e "modeY" con i valori modeX e modeY modificati mediante le istruzioni precedenti.

```
Contents.SetGlobalVar("modeX",modeX)
Contents.SetGlobalVar("modeY",modeY)
```

13

Utilizzando l'istruzione *if...then...else*, creare la modifica delle dimensioni della palla.

```

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

Ridefinire le variabili "X" e "Y" con i valori relative alla posizione della palla modificati mediante le istruzioni precedenti e le variabili "W" e "H" con i valori relativi alle dimensioni.

```

Contents.GetPage("Page1").GetElement("Ball").PositionX = X
Contents.GetPage("Page1").GetElement("Ball").PositionY = Y
Contents.GetPage("Page1").GetElement("Ball").Resize(W,H)

```

15

Definire la rotazione della palla. Impostare l'angolo di rotazione su 10 gradi.

```

R = Contents.GetPage("Page1").GetElement("Ball").Rotation
R = R + 10

```

```

if R > 359 then
    R = 0
end if

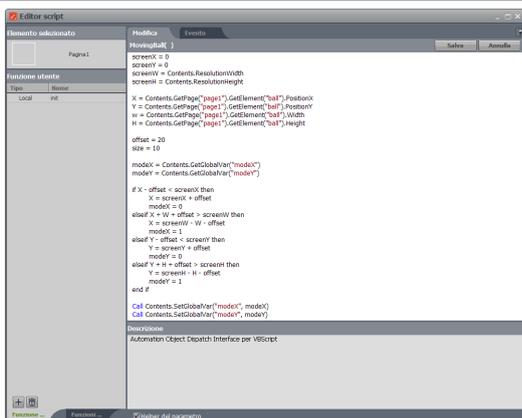
```

```

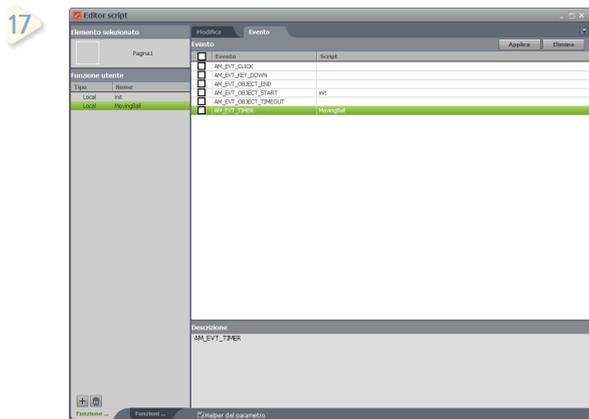
Contents.GetPage("Page1").GetElement("Ball").Rotation = R

```

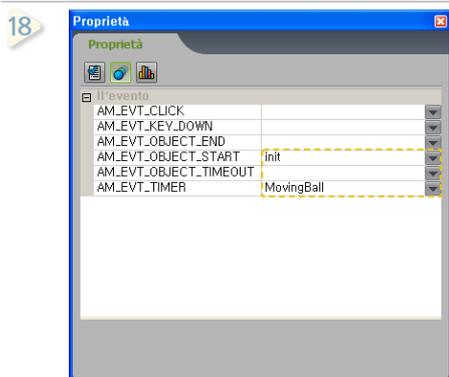
16



Dopo avere immesso le istruzioni come illustrato nella figura, cliccare sul tasto Salva.

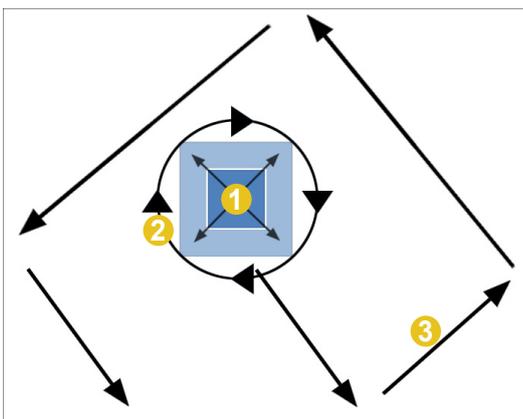


Selezionare la scheda Evento in alto, selezionare la casella di controllo AM_EVT_TIMER e cliccare sul tasto Applica per applicare la funzione creata in precedenza all'evento corrispondente.



Controllare che il metodo "MovingBall" sia visualizzato a destra dell'evento AM_EVT_TIMER_Timer.

19 Cliccare sul tasto Anteprima () per verificare tutti gli eventi.



Si vedrà che l'elemento cambia dimensioni, ruota e si sposta.

- 1 L'elemento cambia dimensioni.
- 2 L'elemento ruota in senso orario.
- 3 L'elemento si sposta verso la fine della risoluzione.

(Esempio 2) Creazione di un album fotografico con foto di tipo tasto

Quando il contenuto viene avviato, nella parte bassa dello schermo vengono visualizzate sei foto a forma di tasto. Fare clic su un tasto per visualizzare la foto corrispondente come immagine di sfondo del contenuto.

Implementare la visualizzazione di una foto è relativamente semplice, con la funzione disponibile nell'Editor script, nell'evento AM_EVT_CLICK.

1 Registrare nella finestra Stage Window due elementi Immagine da utilizzare come album di fotografie (in questo esempio l'album è composto da 6 immagini). Occorre registrare due immagini perché una sarà utilizzata come immagine di sfondo e l'altra come tasto.

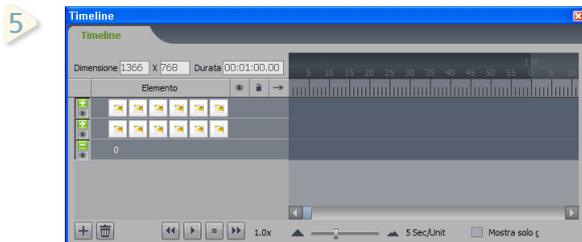
2 Disponendo le immagini, impostare Adatta a schermo per quella da visualizzare come sfondo. Inoltre, ridimensionare fino alla dimensione desiderata l'immagine da usare come tasto.

3 Impostare l'ordine delle immagini di sfondo e dei tasti da riprodurre. Impostare prima le immagini di sfondo da 1 a 6 e poi le immagini in forma di tasti. L'ordine delle immagini può essere modificato regolando l'ordine delle barre del tempo nella finestra Timeline. Più una barra è alta nella Timeline, più tardi l'immagine verrà visualizzata.



Impostare il Nome di ciascuna immagine (ad esempio, assegnare alle immagini di sfondo da 1 a 6 i nomi da poster_01 a poster_06 e alle immagini a forma di tasti i nomi da poster_01_1 a poster_06_1).

Il posizionamento delle immagini è completo nel modo illustrato dalla figura a sinistra. Le altre immagini di sfondo, oltre a quella visualizzata nella figura, si sovrappongono a seconda dell'ordine loro assegnato.

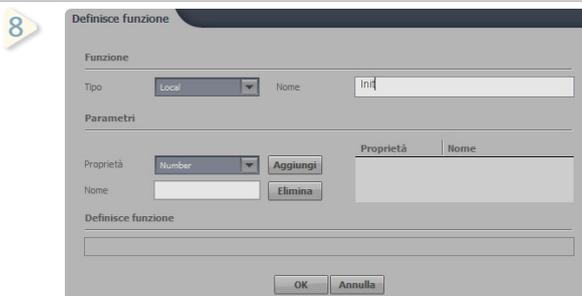


In questo esempio sono utilizzati 12 elementi, molti dei quali simili o duplicati, che è possibile gestire mediante la funzione Livello della finestra Timeline.

Separare gli elementi in due livelli, uno per le immagini di sfondo e uno per le immagini a forma di tasti.

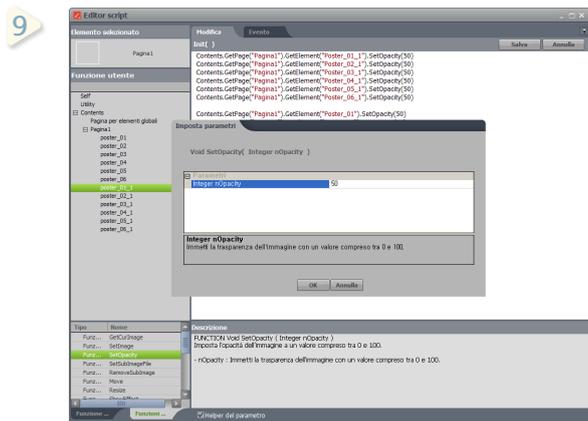
6 In questo esempio, verranno scritti sette metodi. Occorre infatti scrivere la funzione per l'evento che si verifica quando si clicca su ciascuno degli elementi Immagine di tipo tasto e la funzione per impostare l'Opacità predefinita di ciascun elemento all'inizio della riproduzione del contenuto.

7 Scrivere la funzione per impostare l'Opacità predefinita di ciascun elemento all'avvio del contenuto. Selezionare Stage Window, cliccare sul tasto  nella finestra Proprietà e quindi su <Modifica...> nella finestra Evento o cliccare sul tasto  nella barra degli strumenti per avviare l'Editor script.



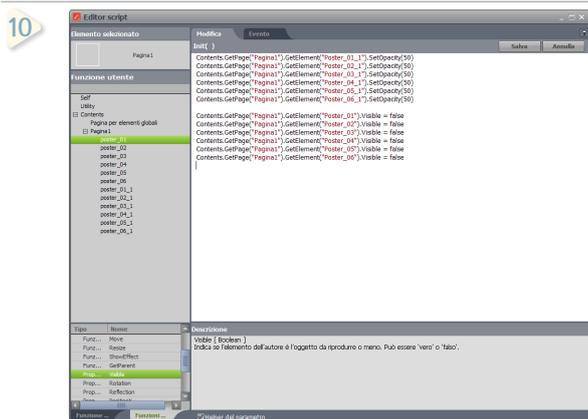
Cliccare sul tasto  in basso a sinistra e aggiungere una funzione utente per aprire la finestra Definisci funzione. Immettere il nome della funzione (ad es. *Init*). Non è necessario impostare il Parametro.

Quando la creazione della funzione è completa, cliccare su OK.



Cliccare su Funzioni supportate in basso a sinistra e selezionare poster_01_1 di Page1 in Contents dalla struttura di directory a sinistra nella finestra. Un elenco delle funzioni disponibili verrà visualizzato in basso. Se si seleziona SetOpacity dall'elenco di funzioni, viene visualizzato l'Helper del parametro. Nella finestra Helper del parametro impostare il valore su 50. Allo stesso modo, impostare l'opacità a 50 utilizzando la funzione SetOpacity per poster_02_1, poster_03_1, poster_04_1, poster_05_1 e poster_06_1.

Ogni immagine a forma di tasto avrà un'opacità di 50 all'inizio della riproduzione del contenuto.



Dopo aver impostato su "50" l'Opacità di tutte le immagini di tipo tasto, impostare come false la proprietà Visible per ogni elemento immagine di sfondo.

Cliccare su Funzioni supportate, selezionare poster_01 di Page1 in Contents dalla struttura di directory a sinistra nella finestra e scegliere Visible nell'elenco di funzioni in basso.

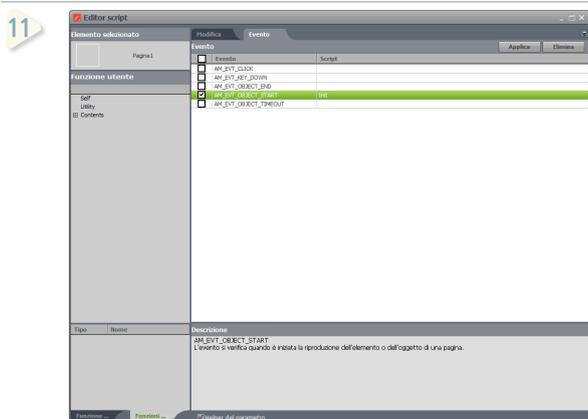
`Contents.GetPage("Page1").GetElement("poster_01").Visible =`

viene aggiunto. Modificare l'istruzione nel modo seguente:

`Contents.GetPage("Page1").GetElement("poster_01").Visible = false`

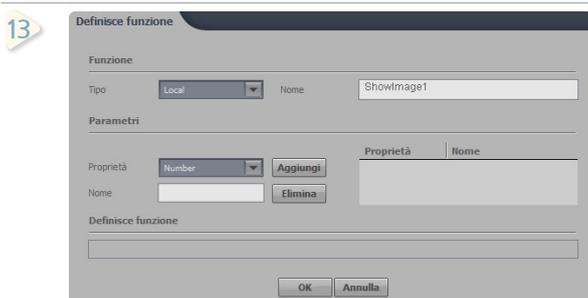
Allo stesso modo, cambiare in false la proprietà Visible per poster_02, poster_03, poster_04, poster_05 e poster_06.

Le immagini di sfondo saranno nascoste all'inizio della riproduzione del contenuto.



Una volta creata la funzione, cliccare sul tasto Salva e sulla scheda Evento in alto. Selezionare AM_EVT_OBJECT_START e cliccare sul tasto Applica per applicare all'evento la funzione creata.

Successivamente, per ogni immagine in forma di tasto, verrà scritta la funzione per controllarne la modalità di spostamento e la funzione per controllare il modo in cui viene visualizzata quando viene cliccata. Selezionare il primo elemento immagine di tipo tasto, cliccare sul tasto  nella finestra Proprietà per aprire la finestra Evento e quindi su <Modifica...> o sul tasto  nella barra degli strumenti per avviare l'Editor script.



Cliccare sul tasto  in basso a sinistra e aggiungere una funzione utente per aprire la finestra Definisci funzione. Immettere il nome della funzione (ad es. ShowImage1). Non è necessario impostare il Parametro.

Quando la creazione della funzione è completa, cliccare su OK.

14 Scrivere la funzione nel campo Modifica. Scrivere la funzione per l'immagine di sfondo che verrà visualizzata quando si clicca sul primo elemento immagine di tipo tasto (ad es. il primo tasto è denominato "poster_01_1" e l'immagine di sfondo corrispondente "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)
```

Impostare le cinque immagini di tipo tasto, ad eccezione della prima, in modo che abbiano una Opacità di "50" quando la prima immagine viene selezionata.

```
Contents.GetPage("Page1").GetElement("poster_01").SetOpacity(100)
```

La prima immagine di tipo tasto avrà un'Opacità del 100%. Maggiore è l'"Opacità" (da 0 a 100), più l'immagine è simile all'originale.

```
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
```

Impostare le cinque immagini di sfondo tranne la prima in modo che vengano nascoste quando la prima immagine di tipo tasto viene cliccata.

Una volta creata la funzione, cliccare sul tasto Salva e sulla scheda Evento in alto. Selezionare AM_EVT_CLICK e cliccare sul tasto Applica per applicare all'evento la funzione creata.

15 Scrivere la funzione per l'immagine di sfondo che verrà visualizzata quando si clicca sul secondo elemento Immagine di tipo tasto (ad es. il secondo tasto è denominato "poster_02_1" e l'immagine di sfondo corrispondente "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
```

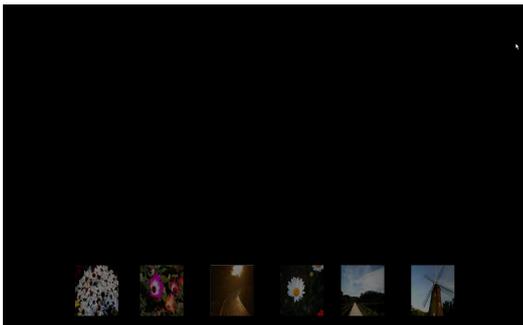
Impostare le cinque immagini di sfondo tranne la seconda in modo che vengano nascoste quando la seconda immagine di tipo tasto viene cliccata.

Una volta creata la funzione, cliccare sul tasto Salva e sulla scheda Evento in alto. Selezionare AM_EVT_CLICK e cliccare sul tasto Applica per applicare all'evento la funzione creata.

16 Creare le funzioni per le immagini di tipo tasto poster_03_1, poster_04_1, poster_05_1 e poster_06_1 e per le immagini di sfondo poster_03, poster_04, poster_05 e poster_06 secondo le procedure illustrate ai punti 14 e 15.

17

Dopo aver controllato l'applicazione delle funzioni, cliccare sul tasto di anteprima () per verificare gli eventi.



Viene avviata la schermata del contenuto.



Viene cliccata la prima immagine di tipo tasto.



Viene cliccata la terza immagine di tipo tasto.



Viene cliccata la quinta immagine di tipo tasto.

(Esempio 3) Creazione di informazioni meteo

Il meteo del giorno viene visualizzato nella prima pagina all'avvio della riproduzione del contenuto.

Le informazioni meteo conterranno la data, il giorno della settimana, il tempo atmosferico, la temperatura e altri dati del giorno corrente. Se la temperatura massima del giorno è superiore a 15 gradi centigradi, verrà visualizzato HOT. Se la temperatura è inferiore a 15 gradi centigradi, verrà visualizzato COLD.

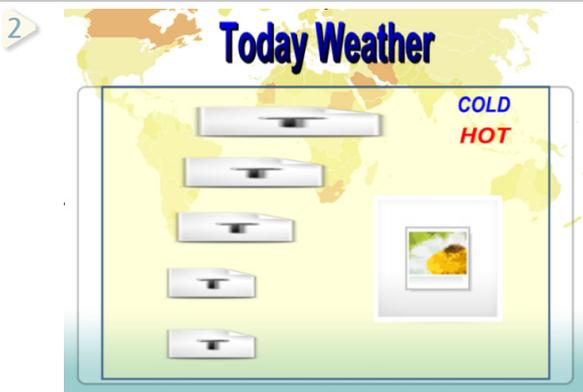
Inoltre, se una determinata condizione è soddisfatta, lo sfondo viene modificato in base a tale condizione. Se, ad esempio, il tempo del giorno è Sunny, viene visualizzato uno sfondo soleggiato. Se è prevista Snow, comparirà uno sfondo nevoso. Nella seconda pagina saranno visualizzate le previsioni meteo per tre giorni, incluso il giorno corrente.

In questo esempio i cambiamenti dello sfondo vengono realizzati con l'istruzione "if..then..else", un'istruzione condizionale di VB Script, e la visualizzazione delle informazioni meteo è realizzata mediante gli script per un elemento Meteo.



In questo esempio è utilizzato un elemento Meteo. Per utilizzare questo elemento, è necessario impostare il luogo per cui si desidera visualizzare le informazioni meteo mediante la finestra Proprietà dell'elemento Meteo. Inoltre, è necessario aggiungere un elemento Meteo a entrambe le pagine da creare. L'elemento Meteo può trovarsi solo nella finestra Timeline. Non può trovarsi nella finestra Stage Window.

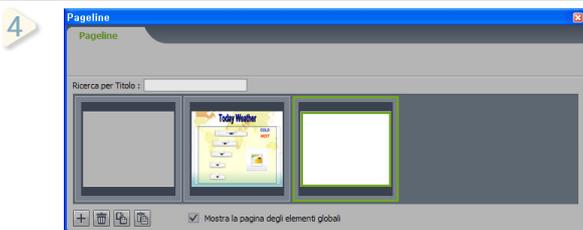
- 1 Per prima cosa, disegnare gli elementi di ogni pagina. Per la prima pagina, verrà implementato il meteo per la giornata odierna. Per implementare il meteo del giorno sono necessari i seguenti elementi: un elemento Meteo, elementi Word Art per visualizzare il titolo, e così via, elementi Testo per visualizzare le informazioni meteo, e un elemento Immagine per visualizzare il meteo in forma grafica.



Registrare gli elementi necessari e disegnarli in modo appropriato. Posizionare gli elementi Immagine da utilizzare come sfondo a schermo nell'ordine desiderato. Questo esempio richiede tre elementi Immagine di sfondo, un elemento Immagine di sfondo predefinito, cinque elementi Testo per le informazioni meteo, un elemento Word Art per il titolo, due elementi Word Art per visualizzare COLD e HOT e un elemento Meteo.

L'immagine di sfondo mostrata nella figura è l'immagine di sfondo predefinita. Le altre immagini di sfondo sono nascoste poiché sono posizionate sotto la prima in base al loro ordine. Impostare Today_we come titolo della pagina.

- 3 Impostare il Nome di ciascun elemento nelle rispettive finestre Proprietà. Gli elementi possono essere richiamati più facilmente utilizzandone il Nome nella funzione quando si crea uno script.
(Testo delle informazioni meteo: Today1 ~Today5, elemento Immagine: Sun, Rain, Snow, elemento WordArt: HOT1, COLD1, schermata di sfondo predefinita: base)



Disegnare ora la seconda pagina. Cliccare sul tasto <Inserisci nuova pagina> (+) nella finestra Pageline per aggiungere una nuova pagina. Impostare 3Days come nome della pagina.



Disegnare la seconda pagina analogamente a quanto fatto per la prima.

Sono quindi necessari i seguenti elementi: Elementi Testo per visualizzare le singole informazioni relative al meteo, elementi Immagine per visualizzare il meteo in forma grafica, un elemento Word Art per visualizzare il titolo e un elemento Meteo per ottenere le informazioni meteo. Impostare i nomi degli elementi come per la prima pagina.

(Ad es.:

Nomi degli elementi Testo per visualizzare i giorni della settimana:

DayOfWeek1, DayOfWeek2, DayOfWeek3

Nomi degli elementi Immagine per visualizzare le immagini relative al meteo:

Icon1, Icon2, Icon3

Nomi degli elementi Testo per visualizzare le temperature massime:

TempHigh1, TempHigh2, TempHigh3

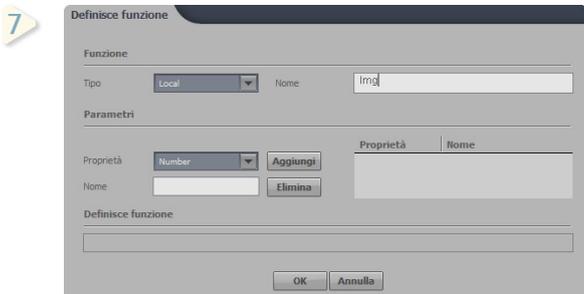
Nomi degli elementi Testo per visualizzare le temperature minime:

TempLow1, TempLow2, TempLow3)

Scrivere ora lo script per visualizzare le informazioni meteo ed eseguire gli eventi.

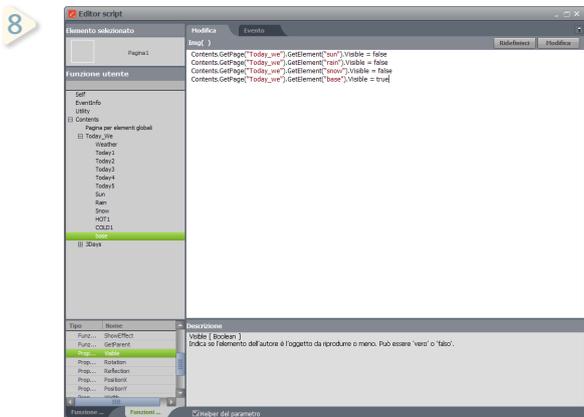
Per prima cosa, scrivere lo script per la configurazione predefinita degli elementi Immagine di sfondo e gli elementi Word Art che saranno visualizzati in modo differente in base alle condizioni della prima pagina.

Selezionare Stage Window, cliccare sul tasto  nella finestra Proprietà e quindi su <Modifica...> nella finestra Evento o cliccare sul tasto  nella barra degli strumenti per avviare l'Editor script.



Cliccare sul tasto  e aggiungere una funzione utente per aprire la finestra Definisci funzione. Immettere il nome della funzione (ad es. *Img*). Non è necessario impostare il Parametro.

Quando la creazione della funzione è completa, cliccare su OK.



Scrivere lo script che determina se visualizzare o nascondere l'elemento immagine di sfondo all'avvio del contenuto. Cliccare su <Funzioni supportate> in basso a sinistra e selezionare Sun di *Today_we* sotto Contents dalla struttura di directory a sinistra nella finestra per visualizzare l'elenco delle funzioni disponibili in basso. Se si seleziona Visible dall'elenco di funzioni,

Contents.GetPage("Today_we").GetElement("sun").Visible =

Verrà aggiunta l'istruzione precedente. Modificare l'istruzione nel modo seguente:

Contents.GetPage("Today_we").GetElement("sun").Visible = false

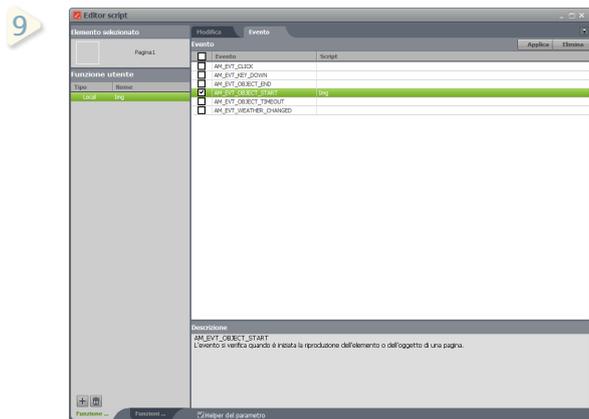
Modificare allo stesso modo gli altri elementi dell'immagine di sfondo.

Contents.GetPage("Today_we").GetElement("rain").Visible = false

Contents.GetPage("Today_we").GetElement("snow").Visible = false

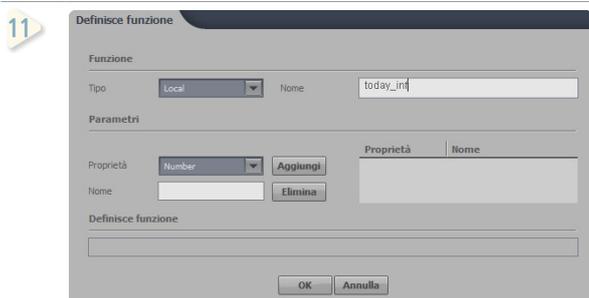
Contents.GetPage("Today_we").GetElement("base").Visible = true

Fatta eccezione per l'elemento Immagine di sfondo predefinita, impostare su false la proprietà Visible di ogni immagine di sfondo. L'elemento immagine di sfondo predefinita deve essere impostato su true. All'inizio della riproduzione del contenuto le altre immagini di sfondo, fatta eccezione per l'immagine predefinita, sono nascoste.



Una volta creata la funzione, cliccare sul tasto Salva e sulla scheda Evento in alto. Selezionare AM_EVT_OBJECT_START e cliccare sul tasto Applica per applicare all'evento la funzione creata.

10 Verrà quindi scritta la funzione per visualizzare le informazioni meteo per il giorno corrente. Selezionare Stage Window, cliccare sul tasto  nella finestra Proprietà e quindi su <Modifica...> nella finestra Evento o cliccare sul tasto  nella barra degli strumenti per avviare l'Editor script.



Cliccare sul tasto  e aggiungere una funzione utente per aprire la finestra Definisce funzione. Immettere il nome della funzione (ad es. *Today_inf*). Non è necessario impostare il Parametro.

Quando la creazione della funzione è completa, cliccare su OK.

Scrivere la funzione nel campo Modifica. Per prima cosa, scrivere lo script per controllare gli elementi Testo e Immagine usati per visualizzare le informazioni meteo.

```
a = "Date : " + Contents.GetPage("Today_we").GetElement("Weather_1").GetDate(0)
Contents.GetPage("Today_we").GetElement("Today5").SetText(a)
```

Questo è lo script per visualizzare la data odierna. Restituire la data odierna alla variabile *a* richiamando la funzione "GetDate". Quindi visualizza il valore di *a* richiamando la funzione "SetText" dell'elemento Testo *Today5*. 0 indica oggi, 1 corrisponde a domani e 2 a dopodomani. Questo è il motivo per cui il parametro di "GetDate" deve essere 0 per la pagina in cui si desidera visualizzare il tempo del giorno corrente. Il nome dell'elemento Meteo è *Weather_1*.

```
b = "Day : " + Contents.GetPage("Today_we").GetElement("Weather_1").GetDayofWeek(0)
Contents.GetPage("Today_we").GetElement("Today4").SetText(b)
```

Questo è lo script per visualizzare il giorno della settimana per la giornata odierna. Restituire il giorno della settimana per la giornata odierna alla variabile *b* richiamando la funzione "GetDayofWeek". Quindi visualizzare il valore di *b* richiamando la funzione "SetText" dell'elemento Testo *Today4*.

```
c = "Inf : " + Contents.GetPage("Today_we").GetElement("Weather_1").GetTextWeather(0)
Contents.GetPage("Today_we").GetElement("Today3").SetText(c)
```

Questo è lo script per visualizzare le informazioni meteo relative al giorno corrente. Restituire le informazioni meteo per la giornata odierna alla variabile *c* richiamando la funzione "GetTextWeather". Quindi visualizzare il valore di *c* richiamando la funzione "SetText" dell'elemento Testo *Today3*.

```
d = "High : " + Contents.GetPage("Today_we").GetElement("Weather_1").GetHigh(0)
Contents.GetPage("Today_we").GetElement("Today2").SetText(d)
```

Questo è lo script per visualizzare la temperatura massima del giorno corrente. Restituire la temperatura massima del giorno corrente alla variabile *d* richiamando la funzione "GetHigh". Quindi visualizzare il valore di *d* richiamando la funzione "SetText" dell'elemento Testo *Today2*.

```
e = "Low : " + Contents.GetPage("Today_we").GetElement("Weather_1").GetLow(0)
Contents.GetPage("Today_we").GetElement("Today1").SetText(e)
```

Questo è lo script per visualizzare la temperatura minima del giorno corrente. Restituisce la temperatura minima del giorno corrente oggi alla variabile *e* richiamando la funzione "GetLow". Quindi visualizzare il valore di *e* richiamando la funzione "SetText" dell'elemento Testo *Today1*.

```
f = Contents.GetPage("Today_we").GetElement("Weather_1").GetImagePath(0)
Contents.GetPage("Today_we").GetElement("Today_img").SetImage(f)
```

Questo è lo script per visualizzare l'immagine meteo relativa al giorno corrente. Restituire il percorso del file immagine meteo per la giornata odierna alla variabile *f* richiamando la funzione "GetImagePath". Quindi visualizzare il valore di *f* richiamando la funzione "SetImage" dell'elemento Testo *Today_img*.

Scrivere quindi lo script per visualizzare l'immagine di sfondo da cambiare in base alle condizioni meteo.

```

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

```

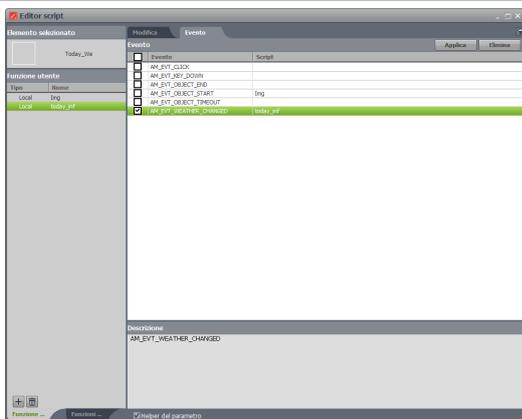
Utilizzando l'istruzione condizionale "If...then...else" è possibile scrivere lo script che permette di cambiare l'immagine di sfondo in base alle condizioni meteo. Il numero di condizioni meteo può essere incrementato come desiderato. Le condizioni possono essere qualsiasi numero o testo visualizzabile sullo schermo, ad esempio il testo del meteo, la posizione del file dell'immagine meteo, la temperatura, il giorno della settimana e la data. In questo esempio, sono state implementate le diverse immagini di sfondo in base a tre condizioni. Nello script precedente, il valore della variabile *c* è il testo del meteo. Di conseguenza in base al valore della variabile *c* viene eseguito un diverso blocco dell'istruzione condizionale. In base alle condizioni, l'immagine denominata *base* viene nascosta e viene visualizzata l'immagine meteo che corrisponde alle condizioni presenti.

```

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

```

Utilizzando l'istruzione condizionale "If...then...else" è possibile scrivere lo script per visualizzare le condizioni meteo come COLD o HOT a seconda delle condizioni riscontrate. Nello script precedente, la variabile *g* è utilizzata come elemento condizionale. Se *g* è superiore a 15, viene visualizzato HOT. Se *g* è inferiore a 15, viene visualizzato COLD.



Una volta creata la funzione, cliccare sul tasto Salva e sulla scheda Evento in alto. Selezionare <AM_EVT_WEATHER_CHANGED e cliccare sul tasto Applica per applicare all'evento la funzione creata.

15 Quindi, per la seconda pagina, scrivere lo script per visualizzare le previsioni meteo per i successivi tre giorni. Con la prima pagina, è stato implementato lo script scrivendo una funzione per visualizzare le informazioni meteo. Nella seconda pagina, invece, lo script verrà implementato scrivendo una funzione per ogni elemento. Il nome dell'elemento Meteo è `RSS_Weather`.

Per la seconda pagina verranno scritte in totale 12 funzioni. Quattro informazioni saranno visualizzate ogni giorno. Pertanto, per 3 giorni saranno visualizzate in totale 12 informazioni. Il primo metodo che verrà scritto riguarda il giorno della settimana.

Il nome della funzione è `SetDayOfWeek1`.

```
str = Contents.GetPage("3Days").GetElement("RSS_Weather").GetDayOfWeek(0)
Contents.GetPage("3Days").GetElement("DayOfWeek1").SetText(str)
```

La funzione sopra restituisce il giorno corrente della settimana alla variabile `Str`. Quindi la funzione assegna il valore restituito dalla variabile `Str` all'elemento Testo `DayOfWeek1`. Per il primo giorno, il valore del parametro della funzione è 0.

Il nome della funzione è `SetDayOfWeek2`.

```
str = Contents.GetPage("3Days").GetElement("RSS_Weather").GetDayOfWeek(1)
Contents.GetPage("3Days").GetElement("DayOfWeek2").SetText(str)
```

La funzione sopra assegna il giorno della settimana corrispondente al secondo giorno alla variabile `Str`. Quindi la funzione assegna il valore restituito dalla variabile `Str` all'elemento Testo `DayOfWeek2`. Per il secondo giorno, il valore del parametro della funzione è 1.

Il nome della funzione è `SetDayOfWeek3`.

```
str = Contents.GetPage("3Days").GetElement("RSS_Weather").GetDayOfWeek(2)
Contents.GetPage("3Days").GetElement("DayOfWeek3").SetText(str)
```

La funzione sopra assegna il giorno della settimana corrispondente al terzo giorno alla variabile `Str`. Quindi la funzione assegna il valore restituito dalla variabile `Str` all'elemento Testo `DayOfWeek3`. Per il terzo giorno, il valore del parametro della funzione è 2.

Impostare le cinque immagini di sfondo tranne la seconda in modo che vengano nascoste quando la seconda immagine di tipo tasto viene cliccata.

Una volta creata la funzione, cliccare sul tasto Salva e sulla scheda Evento in alto. Selezionare `AM_EVT_CLICK` e cliccare sul tasto Applica per applicare all'evento la funzione creata.

16 A questo punto verrà scritta la funzione per l'immagine meteo.
Il nome della funzione è `SetIcon1`.

```
path = Contents.GetPage("3Days").GetElement("RSS_Weather").GetImagePath(0)
Contents.GetPage("3Days").GetElement("Icon1").SetImage(path)
```

Il percorso del file dell'immagine meteo per il primo giorno è assegnato alla variabile `Path`. Quindi la funzione assegna il valore restituito dalla variabile `Path` all'elemento Immagine `Icon1`. Per il primo giorno, il valore del parametro della funzione è 0.

Il nome della funzione è `SetIcon2`.

```
path = Contents.GetPage("3Days").GetElement("RSS_Weather").GetImagePath(1)
Contents.GetPage("3Days").GetElement("Icon2").SetImage(path)
```

Il percorso del file dell'immagine meteo per il secondo giorno è assegnato alla variabile `Path`. Quindi la funzione assegna il valore restituito dalla variabile `Path` all'elemento Immagine `Icon2`. Per il secondo giorno, il valore del parametro della funzione è 1.

Il nome della funzione è `SetIcon3`.

```
path = Contents.GetPage("3Days").GetElement("RSS_Weather").GetImagePath(2)
Contents.GetPage("3Days").GetElement("Icon3").SetImage(path)
```

Il percorso del file dell'immagine meteo per il terzo giorno è assegnato alla variabile `Path`. Quindi la funzione assegna il valore restituito dalla variabile `Path` all'elemento Immagine `Icon3`. Per il terzo giorno, il valore del parametro della funzione è 2.

17

Quindi verranno scritte le funzioni per visualizzare le temperature massime e minime. Il nome della funzione è *SetTempHigh1*.

```
str = "High : " + Contents.GetPage("3Days").GetElement("RSS_Weather").GetHigh(0)
Contents.GetPage("3Days").GetElement("TempHigh1").SetText(str)
```

La funzione sopra assegna la temperatura massima del primo giorno alla variabile *Str*. Quindi la funzione assegna il valore restituito dalla variabile *Str* all'elemento Testo *TempHigh1*. Per il primo giorno, il valore del parametro della funzione è 0. Il nome della funzione è *SetTempHigh2*.

```
str = "High : " + Contents.GetPage("3Days").GetElement("RSS_Weather").GetHigh(1)
Contents.GetPage("3Days").GetElement("TempHigh2").SetText(str)
```

La funzione sopra assegna la temperatura massima del secondo giorno alla variabile *Str*. Quindi la funzione assegna il valore restituito dalla variabile *Str* all'elemento Testo *TempHigh2*. Per il secondo giorno, il valore del parametro della funzione è 1. Il nome della funzione è *SetTempHigh3*.

```
str = "High : " + Contents.GetPage("3Days").GetElement("RSS_Weather").GetHigh(2)
Contents.GetPage("3Days").GetElement("TempHigh3").SetText(str)
```

La funzione sopra assegna la temperatura massima del terzo giorno alla variabile *Str*. Quindi la funzione assegna il valore restituito dalla variabile *Str* all'elemento Testo *TempHigh3*. Per il terzo giorno, il valore del parametro della funzione è 2. Il nome della funzione è *SetTempLow1*.

```
str = "Low : " + Contents.GetPage("3Days").GetElement("RSS_Weather").GetLow(0)
Contents.GetPage("3Days").GetElement("TempLow1").SetText(str)
```

La funzione sopra assegna la temperatura minima del primo giorno alla variabile *Str*. Quindi la funzione assegna il valore restituito dalla variabile *Str* all'elemento Testo *TempLow1*. Per il primo giorno, il valore del parametro della funzione è 0. Il nome della funzione è *SetTempLow2*.

```
str = "Low : " + Contents.GetPage("3Days").GetElement("RSS_Weather").GetLow(1)
Contents.GetPage("3Days").GetElement("TempLow2").SetText(str)
```

La funzione sopra assegna la temperatura minima del secondo giorno alla variabile *Str*. Quindi la funzione assegna il valore restituito dalla variabile *Str* all'elemento Testo *TempLow2*. Per il secondo giorno, il valore del parametro della funzione è 1. Il nome della funzione è *SetTempLow3*.

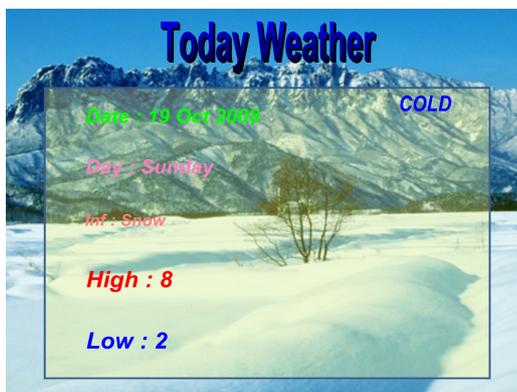
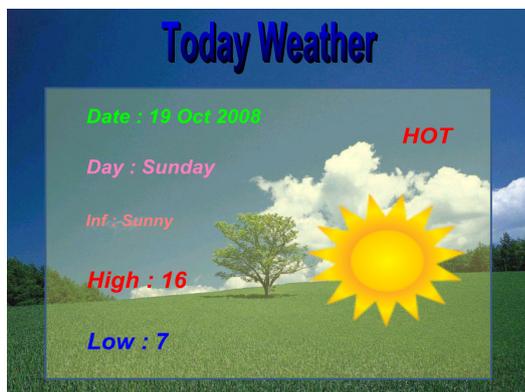
```
str = "Low : " + Contents.GetPage("3Days").GetElement("RSS_Weather").GetLow(2)
Contents.GetPage("3Days").GetElement("TempLow3").SetText(str)
```

La funzione sopra assegna la temperatura minima del terzo giorno alla variabile *Str*. Quindi la funzione assegna il valore restituito dalla variabile *Str* all'elemento Testo *TempLow3*. Per il terzo giorno, il valore del parametro della funzione è 2.

18

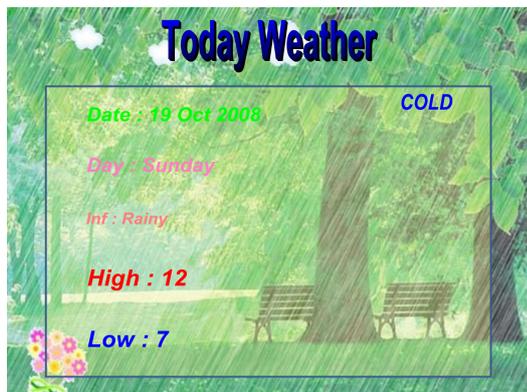
Una volta creata la funzione, cliccare sul tasto Salva e sulla scheda Evento in alto. Selezionare *AM_EVT_OBJECT_START* e cliccare sul tasto Applica per applicare all'evento la funzione creata.

Dopo aver controllato l'applicazione delle funzioni, cliccare sul tasto di anteprima (▶) per verificare gli eventi. Il contenuto viene avviato. La prima pagina viene visualizzata nel modo seguente:

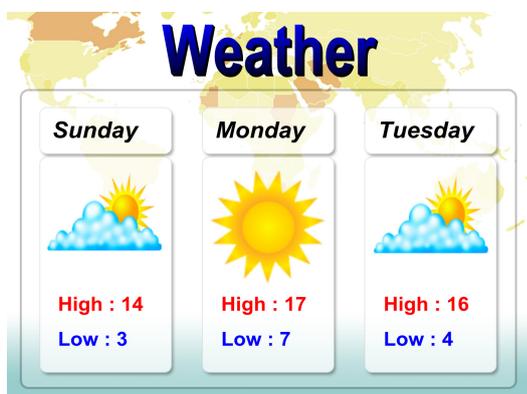


Le informazioni meteo per il giorno corrente sono visualizzate con l'immagine di un cielo sereno sullo sfondo, che compare quando le informazioni meteo indicano Sunny.

Le informazioni meteo per il giorno corrente sono visualizzate con un'immagine nevosa sullo sfondo, che compare quando le informazioni meteo indicano Snow.



Le informazioni meteo per il giorno corrente sono visualizzate con un'immagine di pioggia sullo sfondo, che compare quando le informazioni meteo indicano Rainy.



La seconda pagina viene visualizzata come sopra. Vi sono visualizzate le informazioni meteo per 3 giorni, incluso quello corrente.

(Esempio 4) Creazione di un calendario

Quando si avvia il contenuto, vengono visualizzati i numeri da 1 a 12 che rappresentano i mesi dell'anno. Cliccando su un numero, il calendario si posizionerà sul mese selezionato. Il calendario è composto da un totale di 13 pagine. Le pagine possono essere scorse liberamente. Il principale scopo di questo esempio è di implementare la navigazione delle pagine mediante script.

1



Per prima cosa, disegnare la pagina di indice. Cliccando su un numero della pagina di indice, il calendario si posizionerà sul mese selezionato. Gli elementi necessari sono le immagini per il disegno e i numeri che permettono di spostarsi tra i mesi.

Disegnare la pagina come si desidera.

2



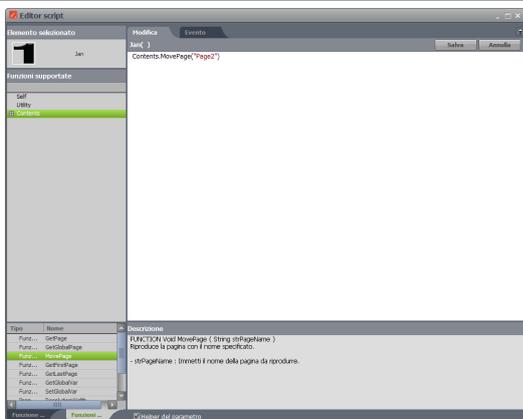
Nella finestra Pagine, cliccare su Inserisci nuova pagina (+) per inserire una nuova pagina per ogni mese. Ripetere l'operazione fino ad avere aggiunto 12 pagine.

3



Con le 12 pagine, disegnare il calendario di ogni mese, da Gennaio a Dicembre, e i tasti che consentono di spostarsi tra le pagine. Assegnare al tasto First Page il nome First; a Previous Page il nome Previous; a Next Page il nome Next; a Last Page il nome Last.

4



Ora verranno definiti gli script per gli eventi.

Per prima cosa, scrivere uno script corrispondente ad ogni numero della pagina indice.

I nomi degli elementi numerici corrispondenti a mesi nella pagina di indice vengono impostati come segue: Jan per January, Feb per February, Mar per March, e così via. I nomi delle funzioni vengono impostati allo stesso modo su Jan~Dec.

```
Contents.MovePage ("Page2")
Contents.MovePage ("Page3")
Contents.MovePage ("Page4")
...
```

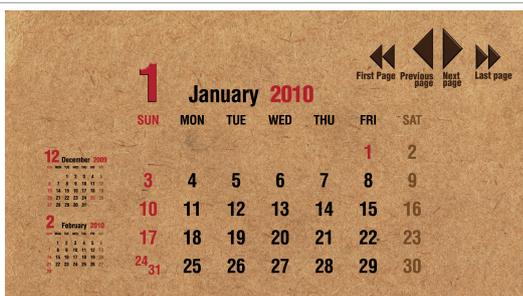
Per la pagina di indice, è necessario solo implementare la navigazione delle pagine usando il metodo MovePage.

Fino a Dicembre si dovrà solo cambiare il nome della pagina da passare come valore del parametro.

5

Una volta creata la funzione, cliccare sul tasto Salva e sulla scheda Evento in alto. Selezionare AM_EVT_CLICK e cliccare sul tasto Applica per applicare all'evento la funzione creata.

6



Il disegno della pagina di indice è completo. È ora necessario scrivere lo script di ogni pagina corrispondente ad ogni mese dell'anno.

Per le pagine diverse da quella di indice, occorre soltanto scrivere lo script per i tasti che permettono di spostarsi tra le pagine.

7 Per prima cosa, creare il tasto First Page. Selezionare il tasto First Page, creare la funzione First nell'Editor script e scrivere lo script nel campo Modifica.

```
Contents.MovePage(Contents.GetFirstPage().Name)
```

In questo script, verrà utilizzato il nome della funzione GetFirstPage come valore del parametro della funzione MovePage. La proprietà Name della funzione GetLastPage recupera il nome dell'elemento Last Page.

8 Una volta creata la funzione, cliccare sul tasto Salva e sulla scheda Evento in alto. Selezionare AM_EVT_CLICK e cliccare sul tasto Applica per applicare all'evento la funzione creata.

9 A questo punto creare il tasto Previous Page. Selezionare il tasto Previous Page, creare la funzione Previous nell'Editor script e scrivere lo script nel campo Modifica.

```
Contents.MovePage(Self.GetParent().GetPreviousPage().Name)
```

In questo script, verrà utilizzato il nome della funzione GetPreviousPage come valore del parametro della funzione MovePage. Tuttavia la funzione GetPreviousPage che si desidera utilizzare non è presente nell'elenco delle funzioni secondarie dell'elemento Testo a cui deve essere applicato lo script. Pertanto utilizzare Self.GetParent() per richiamare la funzione GetPreviousPage dall'elenco delle funzioni secondarie dell'elemento Page2 che è l'elemento di livello più alto dell'elemento Testo. Aggiungere la proprietà Name al valore del parametro come per il tasto First.

10 Una volta creata la funzione, cliccare sul tasto Salva e sulla scheda Evento in alto. Selezionare AM_EVT_CLICK e cliccare sul tasto Applica per applicare all'evento la funzione creata.

11 Creare ora il tasto Next Page. Selezionare il tasto Next Page, creare la funzione Next nell'Editor script e scrivere lo script nel campo Modifica.

```
Contents.MovePage(Self.GetParent().GetNextPage().Name)
```

In questo script, verrà utilizzato il nome della funzione GetNextPage come valore del parametro della funzione MovePage. Tuttavia la funzione GetNextPage che si desidera utilizzare non è presente nell'elenco delle funzioni secondarie dell'elemento Testo a cui deve essere applicato lo script.

Pertanto utilizzare Self.GetParent() per richiamare la funzione GetNextPage dall'elenco delle funzioni secondarie dell'elemento Page2 che è l'elemento di livello più alto dell'elemento Testo. Utilizzare anche la proprietà Name per costruire il valore del parametro, come per il tasto precedente.

12 Una volta creata la funzione, cliccare sul tasto Salva e sulla scheda Evento in alto. Selezionare AM_EVT_CLICK e cliccare sul tasto Applica per applicare all'evento la funzione creata.

13 Creare ora il tasto Last Page. Selezionare il tasto Last Page, creare la funzione Last nell'Editor script e scrivere lo script nel campo Modifica.

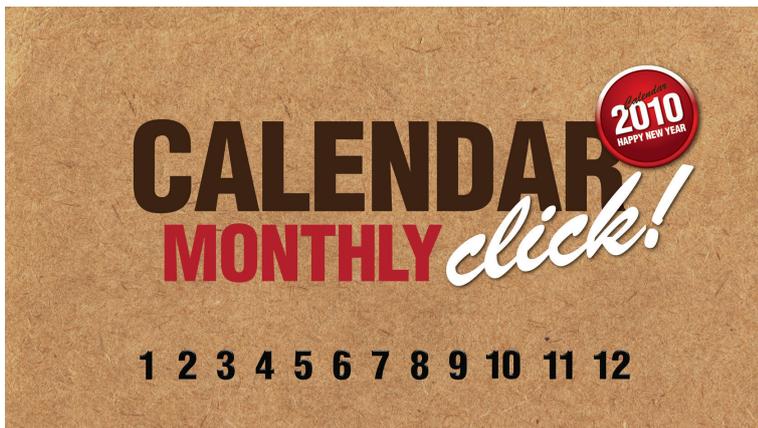
```
Contents.MovePage(Contents.GetLastPage().Name)
```

In questo script, verrà utilizzato il nome della funzione GetLastPage come valore del parametro della funzione MovePage. La proprietà Name della funzione GetLastPage recupera il nome dell'elemento Last Page.

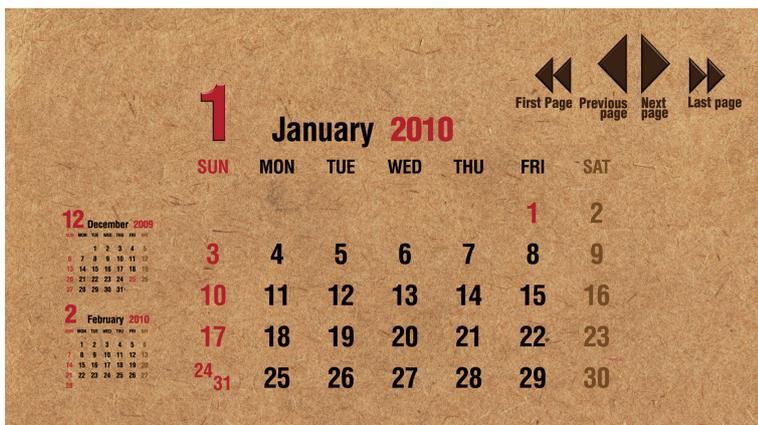
14 Una volta creata la funzione, cliccare sul tasto Salva e sulla scheda Evento in alto. Selezionare AM_EVT_CLICK e cliccare sul tasto Applica per applicare all'evento la funzione creata.

15 Dopo aver creato una pagina è possibile copiare i tasti e incollarli nelle altre pagine, perché le proprietà, il disegno e gli script dei tasti sono gli stessi.

16 Dopo aver controllato l'applicazione delle funzioni, cliccare sul tasto di anteprima () per verificare gli eventi. Il contenuto viene avviato. La prima pagina viene visualizzata nel modo seguente:



Cliccando su un numero si passerà alla pagina corrispondente.



Cliccando sui tasti in alto a destra è possibile spostarsi tra le pagine.

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.

