

# MagicInfo Author

## 用户指南

MagicInfo 有 3 个产品组：Author，Server 和 Player。Author 用于创建和发布将在 MagicInfo 中使用的内容项。Author 支持范围广泛的创作元素，可帮助您更有效地创建精美的内容项。

# 目录

## 01 用前须知

本手册中使用的术语和符号 .....	5
快捷键 .....	5
菜单命令 .....	5
软件中使用的文本 .....	5
拖放 .....	5
主要功能 .....	6
系统要求 .....	7
限制 .....	8
安装和卸载程序 .....	9
安装 .....	9
卸载 .....	9

## 02 使用工具

开始内容创作 .....	10
内容设置窗口 .....	11
使用内容向导 .....	12
屏幕组织结构 .....	13
屏幕组件 .....	13
菜单栏 .....	14
功能 .....	14
1. 文件 (F) .....	14
2. 编辑 (E) .....	15
3. 页面 (P) .....	16
4. 设计 (D) .....	17
5. 视图 (V) .....	19
6. 设置 (S) .....	20
7. 帮助 (H) .....	20
工具栏 .....	21
工具栏配置 .....	21
设计 工具栏 .....	21
元素 工具栏 .....	21
字体 工具栏 .....	21
自定义工具栏 .....	22
移动工具栏 .....	23
上下文菜单 .....	24
窗口配置 .....	25
文件窗口 .....	25
元素窗口 .....	26
模板窗口 .....	26
服务器内容窗口 .....	27
属性窗口 .....	28
效果窗口 .....	28
追加窗口 .....	29
收藏夹窗口 .....	29
时间轴窗口 .....	30
页面轴窗口 .....	31
舞台窗口 .....	31
自定义布局 .....	32
更改窗口布局 .....	32
浮动 .....	32

停靠 .....	32
分组窗口 .....	33
调整窗口大小 .....	33
一个自定义布局示例 .....	33
使用 舞台窗口 .....	34
向 舞台窗口 添加元素 .....	34
对 舞台窗口 进行缩放 .....	35
标尺 .....	36
网格和标记线 .....	36
元素 .....	37
插入 元素 .....	37
处理元素 .....	38
移动 元素 .....	38
调整 元素 大小 .....	38
旋转 元素 .....	38
改变 元素 形状 .....	39
剪裁 元素 .....	39
元素的顺序 .....	40
选择多个元素 .....	41
对齐元素 .....	42
使元素大小相等 .....	43
将元素分组 .....	43
重复元素 .....	44
播放 元素 .....	44
锁定 元素 .....	45
元素全局化 .....	46
收藏 .....	46
选择所有元素 .....	47
预览元素 .....	47
元素属性 .....	48
关键属性 .....	48
配置 .....	48
位置 .....	48
播放 .....	48
进入效果 .....	49
退出效果 .....	49
设计选项 .....	49
创建动画 .....	50
配置动画节 .....	50
创建属性变化的图像 .....	51
创建运动路径动画 .....	52
使用 时间轴 .....	53
在 时间轴 中创建和调整轨道 .....	53
放大 .....	54
缩小 .....	54
对 时间轴 的进一步调整 .....	54
相同开始时间 (S) .....	55
相同结束时间 (E) .....	55
相同持续时间 (D) .....	56
按顺序播放 (Q) .....	56
用于时间轴中轨道的对齐功能 .....	57

使用 时间轴 图层.....	58
使用 页面轴.....	59
页面属性.....	59
配置.....	59
背景.....	59
播放.....	59
进入效果.....	60
管理页面.....	61
插入新页面.....	61
删除页面.....	61
复制 / 剪切 / 粘贴页面.....	61
复制页面.....	61
剪切页面.....	61
粘贴页面.....	62
选择页面.....	62
移动页面.....	62
导出页面.....	63
导入页面.....	63
预览.....	63
预览一个选定的页面.....	63
从选定页面预览.....	63
使用模板.....	64
注册 模板.....	64
导入 模板.....	65
声音效果.....	66
插入声音.....	66
插入背景音乐.....	66
插入声音元素.....	66
使用 追加窗口.....	68
追加窗口布局.....	68
将文件或子文件夹添加到元素.....	69
效果.....	70
效果 类型.....	70
应用效果.....	71
向元素应用效果.....	71
向页面应用效果.....	72
删除效果.....	73
配置元素属性.....	73
预览效果.....	74
效果的应用示例.....	75
向元素应用效果.....	75
向页面应用效果.....	75
事件.....	76
事件 类型.....	76
基本事件.....	76
在添加元素时生成的附加事件.....	76
应用事件脚本.....	77
脚本编辑器.....	77
脚本编辑器 屏幕布局.....	77
使用 脚本编辑器.....	78
脚本向导.....	80
使用 脚本向导.....	80
配置选项.....	82
设计.....	82
服务器.....	82
脚本.....	83
日志.....	83
发布内容.....	84
发布内容.....	84
发布到本地区域.....	84
发布到本地磁盘驱动器.....	84
发布到 MagicInfo Server.....	85

## 03 使用属性

关于元素属性.....	86
元素属性.....	86
小工具.....	86
模拟时钟.....	86
属性的使用示例.....	87
数字时钟.....	88
属性的使用示例.....	89
每小时的天气预报.....	89
使用属性的示例.....	90
今天的天气预报.....	91
使用属性的示例.....	91
7 天的天气预报.....	92
使用属性的示例.....	92
多媒体.....	93
摄像机.....	93
Flash.....	93
图像.....	94
属性的使用示例.....	95
媒体幻灯片.....	96
输入源.....	97
声音.....	98
文本.....	99
使用文本元素.....	100
添加自定义字体文件.....	101
属性的使用示例.....	101
视频.....	103
形状.....	105
通用属性.....	105
使 形状 元素变形.....	107
属性的使用示例.....	107
其他.....	114
Firefox.....	114
Office.....	114
PDF.....	115
RSS.....	115
属性的使用示例.....	118
Web.....	120
数据模块.....	121
DataLink 指示符.....	122
事件发生器.....	123
定时器.....	123
贴纸.....	124
使用图像贴纸.....	124
使用图像贴纸的示例.....	124
使用文本贴纸.....	124
使用文本贴纸的示例.....	125

## 04 内容创建教程

动画示例.....	126
属性不断变化的圆.....	126
移动元素（设置运动路径）.....	128
更改属性并移动元素.....	130
创建内容.....	133
(步骤 1) 开始创建内容项.....	133
(步骤 2) 自定义布局.....	134
(步骤 3) 添加元素.....	134
(步骤 4) 配置元素的属性.....	135
(步骤 5) 排列元素.....	135

(步骤 6) 设置事件 .....	136
(步骤 7) 插入新页面 .....	136
(步骤 8) 发布内容项 .....	136
创建 DataLink 内容的步骤 .....	137
使用 DataLink 模板 .....	137
(步骤 1) 开始创建模板 .....	137
(步骤 2) 添加元素 .....	138
(步骤 3) 配置数据链路 .....	138
(步骤 4) 配置数据链路条件 .....	139
一般元素属性 .....	139
页面属性 .....	139
(步骤 5) 发布内容 .....	140
使用数据模块 .....	141
(第 1 步) 创建内容 .....	141
(第 2 步) 添加元素 .....	141
(第 3 步) 启用数据模块 .....	142
(第 4 步) 添加数据模块元素 .....	142
(第 5 步) 配置数据模块属性 .....	143
数据库设置 .....	143
表格 .....	143
(第 6 步) 为元素配置数据模块信息 .....	144
数据源 .....	144
(第 7 步) 发送内容 .....	144
用于流媒体直播的系统设置 .....	145
流媒体直播机制 .....	145
流媒体直播需要的设备 .....	146
流媒体直播程序 .....	146
在 MagicInfo Player 播放流媒体文件 .....	147

## 05 脚本编写指南

脚本编写指南 .....	148
脚本编写方面的重要概念 .....	148
变量 .....	149
变量的使用示例 .....	149
脚本 1 .....	149
脚本 2 .....	149
变量的作用域 .....	149
全局变量 .....	149
局部变量 .....	150
变量名称 .....	150
有效变量名称的示例: .....	150
无效变量名称的示例: .....	150
保留字 .....	150
类型 .....	150
Number .....	150
String .....	151
Boolean .....	151
参数 .....	151
参数属性 .....	151
运算符 .....	152
算术运算符 .....	152
比较运算符 .....	152
连接运算符 .....	152
赋值运算符 .....	153
逻辑运算符 .....	153
运算符优先级 .....	153
使用语法 .....	154
条件语句 ( <i>If...Then...else</i> ) .....	154
循环语句 ( <i>For...Next</i> ) .....	155
函数数据 .....	156
用于内容对象的脚本函数 .....	156

用于页面对象的脚本函数 .....	157
用于元素对象的脚本 .....	158
用于公共对象的脚本函数 .....	159
用于系统实用程序对象的脚本 .....	159
用于事件信息 (EventInfo) 的脚本 .....	159
用于元素对象的脚本 .....	159
RSS .....	159
天气 .....	160
文本 .....	161
图像 .....	161
声音 .....	162
视频 .....	162
摄像机 .....	163
图表 .....	163
Flash .....	163
脚本应用示例 .....	164
(示例 1) 移动的球 .....	164
(示例 2) 创建按钮类型的相册 .....	168
(示例 3) 创建天气信息 .....	172
(示例 4) 创建日历 .....	178

## 06 Open Source Announcement

OpenSSL License .....	181
Apache License, Version 2.0 .....	182

## 用前须知

### 本手册中使用的术语和符号

---

本手册使用下面的简单术语和符号来介绍 MagicInfo。

#### 快捷键

---

快捷键以如下格式表示：

按 Ctrl+V。

→ 这表示您必须在按住键盘上的 Ctrl 键的同时按 “V” 键。

#### 菜单命令

---

菜单命令以如下格式表示：

在菜单栏中，单击 文件 > 新内容。

→ 这表示您必须从菜单栏上的 <文件> 菜单中选择 <新内容>。

#### 软件中使用的文本

---

键入的文本以斜体表示，如以下示例所示：

请添加一个文本元素并输入 “*MagicInfo Author*” 作为内容。

→ 这表示您需要在文本元素中输入 MagicInfo Author。

#### 拖放

---

“拖放”是一个常用的计算机术语，它指的是将图标或对象从屏幕上的一个位置拖动并放置到另一个位置。要拖放图标或对象，请在图标或对象上按下鼠标左键，在按住鼠标按键的同时移动图标或对象，然后在新位置释放鼠标按键。

#### 术语

- 快捷方式  
这指的是快捷键。

# 主要功能

Author 是一款通过对各种元素进行统筹安排来创建出色的演示文稿和交互式内容的工具。内容项由服务器进行管理和集成，因而可以轻松地使用、搜索和发布。

## 各种显示选项

- 标准分辨率和自定义分辨率
- 最高分辨率：5000 x 5000
- 原始大小 / 适合屏幕 / 锁定宽高比

## 使用元素进行设计

- 构建一个分为多种元素的屏幕
- 可以调整元素大小，旋转或对齐元素
- 支持各种元素（形状、Flash、图像、输入源、Office、声音、文本、视频、Web，等等）

## 易于使用的编辑环境

- 支持〈撤消〉和〈重做〉功能
- 支持拖放
- 通过模板重复使用内容
- 使用放大/缩小功能（10% 到 200%）提供细节编辑

## 使用图层进行设计

- 支持重叠的图层，可以在其中对元素进行分组。

## 使用 时间轴

- 使用时间轴提供直观的内容预定
- 控制元素的播放持续时间，可以精确到 0.01 秒。

## 使用页面提供演示文稿

- 支持使用多个页面的演示文稿
- 预览每个页面
- 可以向页面添加背景图像，并使其以适合屏幕的大小显示，或者以原始大小、平铺效果或锁定的宽高比显示。
- 可以使用页面创建交互式内容。

## 预览功能

- 预览每个页面
- 可以从某个选定的页面开始预览页面。

## 重复使用内容

- 支持剪贴画媒体文件
- 使用模板进行内容设计。
- 可以将用户创建的页面注册为模板。

## 各种 效果

- 提供了各种效果，例如 Alpha、Push、Reveal 和 Fade。
- 支持页面间的幻灯片切换效果

## 交互式内容

- 通过内容项、页面或元素来控制事件
- 对每种元素都支持一种编程模型
- 支持使用 VBScript 进行编程
- 支持通过命令（例如触按）指示的各种类型的处理（在页间移动、更改元素属性，等等）。

## 发布到各种类型的媒体

- 将内容发布到内容管理服务器、USB 存储设备或外部磁盘

## 兼容性

- 使用 MagicInfo Pro 创建的内容可以转换为 MagicInfo Author 的格式。
- 使用 MagicInfo Advanced Edition Author 创建的内容可以转换为 MagicInfo Author 的格式。

# 系统要求

## 硬件

CPU: 双核 2.5GHz 或更高  
RAM: 2GB 或更大  
磁盘: 50GB 或更大

## 软件

IE 6.0 或更高版本和 DirectX

## 系统

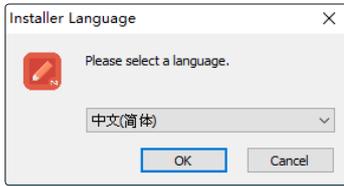
Windows 平台  
Windows (2000/2003/XP/Vista/7/10)

## 限制

- 最高分辨率为 5000x5000。无法通过减少水平像素的数目来提供更多的垂直像素，反之亦然。
- 可应用于内容的元素或功能范围因创建内容时选择的播放器类型而异。
- 如果在创建内容时将屏幕方向设置为纵向，则使用输入源功能将受限制。
- 可以添加到一个页面的最大元素数取决于 PC 的内存容量。
- 在复制和粘贴元素时，如果选择了许多元素，则处理速度会降低。
- 仅支持 VB Script。
- 脚本是一种解释程序语言，大多数错误只有在脚本运行时才可以发现。可以通过预览来发现在脚本运行时出现的错误。在注册功能时，只能发现基本的语法错误。
- 在预览内容时，如果选择了多个页面且/或某个页面上有许多元素，则处理速度会降低。
- 只有在文件完全下载后，MagicInfo 才支持播放。
- 当在 MagicInfo 中使用来自 MagicInfo Pro 的内容项时，在功能上会有微小的改变，如下所述：
  - \* <原始大小> 选项无法应用于 <Flash> 元素。
  - \* <边框> 和 <偏移> 属性无法应用于 <Web> 元素。
  - \* “刷新”属性的时间间隔将被舍入到下一分钟（例如，35 秒将成为 1 分钟）。
  - \* 每种效果将由类似的效果替代。这是因为 <MagicInfo> 与 <MagicInfo Pro> 使用不同的效果。
- 要使用 <Firefox> 元素，PC 上必须安装有 <Firefox>。要通过输入 URL 来打开网页，Internet 必须处于已连接状态。
- 要使用 <Office> 元素，必须安装有与文件格式（Word、Excel 和/或 PowerPoint）对应的查看器。
- 要正确地预览 <PDF> 元素，必须安装有 PDF 查看器。
- 要使用 <Web> 元素，必须安装有 Internet Explorer。
- 要在 <舞台窗口> 或 <页面轴> 窗口中以缩略图格式正确地预览或查看 <Flash> 元素，必须安装有与 Flash 文件对应的 Flash 播放器。
- 要在 <舞台窗口> 或 <页面轴> 窗口中以缩略图格式正确地预览或查看 <视频> 元素，必须安装有与视频文件对应的编码解码器。
- <Office> 元素 Excel 和 Word 以全屏显示而不是在元素框架内显示。
- <Web>、<Office>、<PDF> 和 <Flash> 元素是基于窗口的（如果 窗口模式 为 TRUE），因此始终显示在屏幕上其他元素的上层，即使其优先级或图层低于其他元素也是如此。不过，优先级较高的基于窗口的元素将显示在优先级较低的基于窗口的元素的上层。

# 安装和卸载程序

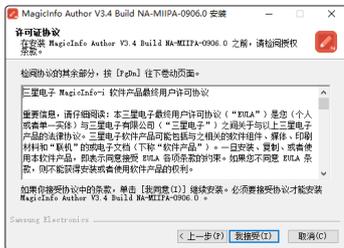
## 安装



执行程序的安装程序文件以启动 MagicInfo Author 安装过程。指定安装语言。

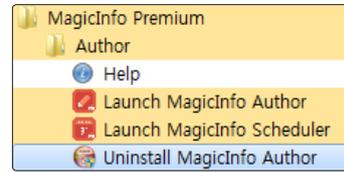


单击 下一步 启动安装向导。



同意使用条款，然后根据显示的说明安装程序。

## 卸载



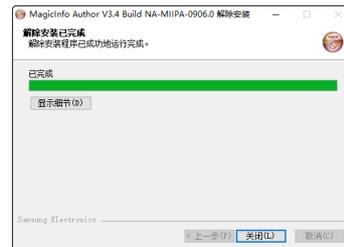
单击 开始 - 所有程序 - MagicInfo Premium - Author - Uninstall MagicInfo Author 以启动程序卸载过程。



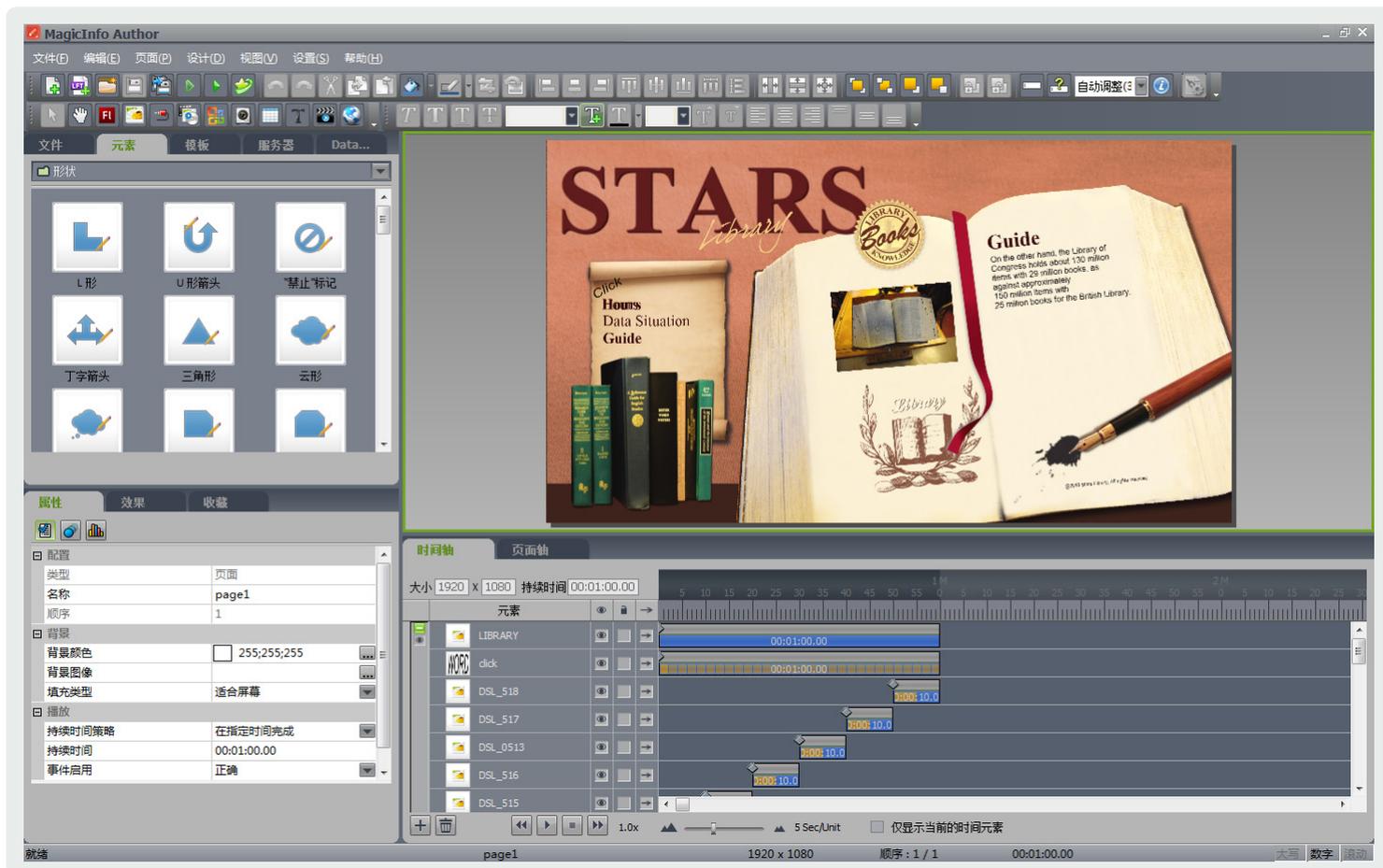
单击 卸载。程序卸载开始。



随即会出现一个确认窗口，询问您是否要删除用户设置文件。选择所需的选项。

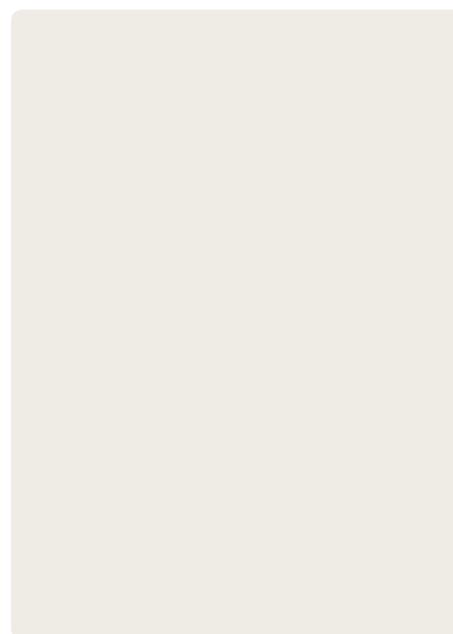


该程序已卸载。



## 开始内容创作

在 Author 的启动屏幕上创建一个内容项以打开 <内容设置> 窗口。配置您创建的内容项的基本设置。



## 内容设置窗口

内容名称	指定新内容项的名称。
播放器类型	选择要用于播放内容的 MagicInfo Player。该功能可能根据您的播放器型号而有所不同。
背景音乐文件	注册在播放内容时将使用的背景音乐文件（.WAV、.WMA、.MID、.MP3）。
显示选项	设置将在显示设备上发布和播放的原始内容的宽高比或大小。可以选择 <锁定宽高比>、<适合屏幕>或 <原始大小>。
分辨率	设置在创建新内容项时将默认应用的分辨率。分辨率默认设置为 1366 X 768。
宽度	设置内容项的宽度（单位：像素）。如果输入一个数字，则分辨率将更改为自定义设置。
高度	设置内容项的高度（单位：像素）。如果输入一个数字，则分辨率将更改为自定义设置。

在完成设置后，单击 <使用向导创建> 或 <创建> 可打开内容创作页面。（单击 <使用向导创建> 会打开 <内容向导> 来帮助进行内容创作。）

### 提示

术语“MagicInfo Player”指所有 MagicInfo Player 版本，包括 I、S、S2 和 S3。

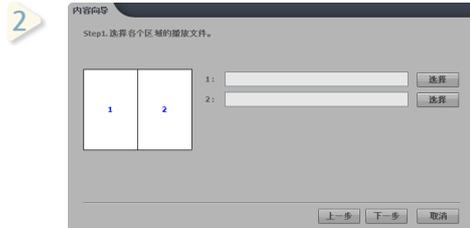
- 锁定宽高比  
以显示设备的分辨率播放内容。将保留原始内容项的宽高比。
- 适合屏幕  
以显示设备的分辨率播放内容。原始内容项的宽高比可以更改。
- 原始大小  
不管显示设备的分辨率如何，都以原始分辨率播放内容。

# 使用内容向导

内容向导 帮助您更轻松创建内容。您可以将文件插入各种布局样本中。



选择一个内容项。内容项将根据显示在缩略图中的布局进行创建。



根据前面选择的内容布局，选择您要在每个部分中播放的文件。



要向内容项插入页眉文本，请输入文本，选中 <页眉文本> 复选框并配置页眉文本设置。如果不想插入页眉文本，请不要选中 <页眉文本> 复选框。



要向内容项插入页脚文本，请输入文本，选中 <页脚文本> 复选框并配置页脚文本设置。如果不想插入页脚文本，请不要选中 <页脚文本> 复选框。



确认您已在 <内容向导> 中配置的设置。要修改您的设置，请选择 <上一步>。如果您的设置正确，请选择 <完成> 以完成内容向导。



此时，页面将根据在 内容向导 中配置的设置进行显示。

## 提示

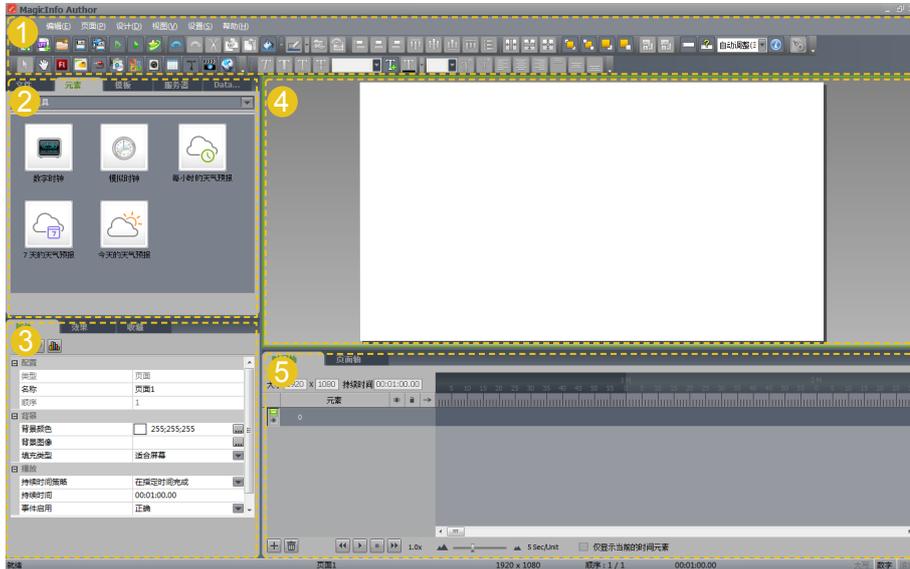
### - 页眉文本 和 页脚文本 选项

内容	您可在此处输入内容。
重叠	确定页眉和页脚文本是否将与应用于页面的图像重叠。
文本颜色	指定文本的颜色。
文本大小	指定文本的字体大小。
背景颜色	指定页眉和页脚文本的背景颜色。
不透明度	指定背景的不透明度。
移动方向	将页眉和页脚文本设置为字幕并设置字幕的滚动方向。
移动速度	将页眉和页脚文本设置为字幕并设置字幕的滚动速度。

# 屏幕组织结构

Author 用于使用 舞台、设计 和设计设置窗口来创建和控制内容项。

## 屏幕组件



1 菜单栏和工具栏

2 设计窗口

3 设计设置窗口

4 舞台窗口

5 时间轴 和 页面轴 窗口

### 提示

- 显示内容信息  
当前正在创建的内容项的文件名显示在 Author 屏幕顶部的标题栏上。底部的内容信息显示栏指明任何已打开的锁定键（Caps Lock、Num Lock 和 Scroll Lock）并显示当前正在创建的内容项的相关信息，例如页面名称、分辨率、页面顺序和播放持续时间。

# 菜单栏

菜单栏位于屏幕的顶部，包含该程序支持的所有命令。它包含 7 个菜单及其子菜单。每个子菜单的左侧有一个图标，右侧有快捷键。



## 功能

### 1. 文件 (F)

管理内容文件。

-  新内容 (N)  
打开一个新内容项。如果之前已在创建内容项，则在创建新内容项之前会提示您保存该内容项。
-  新建 DataLink 模板 (T)  
创建新的 DataLink 模板。DataLink 模板可让您使用收集的数据作为元素，组织可能随着时间而变化的动态数据。
-  打开 (O)  
打开已创建的内容项或正在创建的内容项。
-  保存 (S)  
保存已创建的内容项或正在创建的内容项。
-  另存为 (A)  
使用其他名称保存已创建的内容项或正在创建的内容项。
-  关闭 (C)  
关闭当前正在创建的内容项。
-  预览选定页面 (V)...  
预览选定的页面。
-  从选定页面预览 (F)...  
从选定页面开始按顺序预览到最后一个页面。

### 提示

#### - 快捷键

通常，可以使用鼠标来访问某个菜单项，这样访问时需要经过一系列其他的相关菜单。不过，可以使用快捷键来更快速地访问菜单选项。

例如，如果您按下 Ctrl+S，可以直接执行 <保存> 功能。

#### - 禁用子菜单中的某个选项

您可以控制当选定了元素的指定区域时或选定了多个元素时在（菜单栏或工具栏的）子菜单中启用的选项。

#### - 关闭

保存然后关闭内容项。当内容项关闭后，Author 启动屏幕将出现。

9  发布 (P)...

将已创建的内容项或正在创建的内容项发布到本地驱动器、外部驱动器或服务器。

10 退出 (X)

退出 Author。

## 2. 编辑 (E)

提供用于编辑的子菜单。

1  撤消 (U)

取消最近使用的命令。

2  重做 (R)

重做已取消的命令。

3  剪切 (T)

剪切选定的元素或对象。

4  复制 (C)

复制选定的元素。

5  粘贴 (P)

粘贴已剪切或复制的元素或对象。

6 删除 (D)

删除选定的元素或文本。

7 全选 (A)

选择当前页面中的所有元素或对象。

8 取消全选 (S)

取消选择。

### 3. 页面 (P)

提供与页面相关的子菜单。

#### 1 新页面 (N)

向当前正在创建的内容项添加页面。

#### 2 复制页面 (U)

复制并添加选定的页面。

#### 3 删除页面 (D)

删除选定的页面。

#### 4 删除全部页面 (A)

删除当前正在创建的内容项中的所有页面。

#### 5 编辑上一页 (P)

返回到当前正在创建的页面之前的页面。

#### 6 编辑下一页 (X)

前进到当前正在创建的页面之后的页面。

#### 7 编辑第一页 (F)

移至第一个页面。

#### 8 编辑最后一页 (L)

移至最后一个页面。

#### 9 导入页面 (I)

导入已保存的页面，并将其添加到当前正在创建的内容项中。

#### 10 导出页面 (E)

使用其他名称保存选定的页面。

#### 11 注册模板 (T)

将选定的页面注册为模板，供以后使用。

#### 提示

##### - 禁用子菜单中的某个选项

您可以控制当选定了元素的指定区域时或选定了多个元素时在（菜单栏或工具栏的）子菜单中启用的选项。

##### - 页面和模板之间的区别

如果导出一个页面，则在保存该页面时不会将其外部文件（例如页面中包含的图像和视频）一起打包保存。例如，如果导出的页面包含一个图像文件，则在保存页面时不会保存该图像文件。这意味着，在导入页面时，如果用于页面的图像文件的位置与在导出页面时所用位置不同，则将无法加载图像。对于注册为模板的页面，在保存时会一起打包保存页面中包含的所有文件。因此，此类页面始终可以导入并重复使用。

## 4. 设计 (D)

执行创建内容项所需的任务，例如添加或放置设计元素。

### 1 添加 (A)

将元素从 Author 提供的元素列表添加到当前页面。



### 2 顺序 (O)

更改从元素列表选择的元素的排列。

#### 置于最前 (F)

将选定元素移至最前。

#### 置于最后 (B)

将选定元素移至最后。

#### 前进一步 (R)

将元素与其前面的元素互换位置。

#### 后退一步 (A)

将元素与其后面的元素互换位置。

### 提示

#### - 禁用子菜单中的某个选项

您可以控制当选定了元素的指定区域时或选定了多个元素时在（菜单栏或工具栏的）子菜单中启用的选项。

### 3 对齐 (N)

对齐从元素列表选择的元素。  
它们将与最后选择的元素对齐。

#### 靠上对齐 (T)

将选定的元素向顶边对齐。

#### 居中对齐 (C)

在水平方向对齐元素的中心。

#### 靠下对齐 (B)

将选定的元素向底边对齐。

#### 左对齐 (L)

对齐元素的左边。

#### 居中对齐 (E)

在垂直方向对齐元素的中心。

#### 右对齐 (R)

对齐元素的右边。

#### 水平分散 (H)

同步所选元素两侧之间的水平间距。

#### 垂直分散 (V)

同步所选元素上下的垂直间距。

### 4 大小 (S)

将从元素列表选择的元素调整为大小相等。  
它们将与最后选择的元素大小相等。

#### 原始大小 (O)

将图像恢复至原始大小。

#### 使宽度相同 (W)

使选定元素的宽度相等。

#### 使高度相同 (H)

使选定元素的高度相等。

#### 使大小相同 (S)

使选定元素的宽度和高度都分别相等。

#### 提示

##### - 禁用子菜单中的某个选项

您可以控制当选定了元素的指定区域时或选定了多个元素时在 (菜单栏或工具栏的) 子菜单中启用的选项。

##### - 对齐、大小、组合

当选定了多个元素时, 可以选择并使用 <对齐> 和 <大小> 命令。在向选定的元素应用 <对齐> 和 <大小> 命令时, 最后选择的元素将成为基调对象。最后选择的元素带有一个绿色的边框。

## 5 组合 (G)

可以对选定的元素进行分组，已分组的元素可以分离。

### 组合 (G)

对选定的元素进行分组。

### 取消组合 (U)

分离已分组的元素。

## 5. 视图 (V)

在屏幕上显示相应的窗口。当选项对应的窗口隐藏时该选项被启用；当选项对应的窗口显示时该选项被禁用。

### 1 文件窗口 (F)

显示“文件”窗口。

### 2 元素窗口 (L)

显示“元素”窗口。

### 3 模板窗口 (T)

显示“模板”窗口。

### 4 服务器内容窗口 (S)

显示服务器内容窗口。

### 5 DataLink 窗口 (D)

隐藏或显示 DataLink 窗口。

### 6 效果窗口 (E)

显示“效果”窗口。

### 7 属性窗口 (P)

显示“属性”窗口。

### 8 追加窗口 (A)

显示“添加”窗口。

### 9 收藏夹窗口 (V)

显示“收藏”窗口。

### 10 时间轴窗口 (M)

显示“时间轴”窗口。

### 11 页面轴窗口 (G)

显示“页面轴”窗口。

### 12 初始化布局 (I)

将自定义布局更改回默认布局。

## 提示

### 禁用子菜单中的某个选项

您可以控制当选定了元素的指定区域时或选定了多个元素时在（菜单栏或工具栏的）子菜单中启用的选项。

## 6. 设置 (S)

### 1 内容设置 (S)

更改基本的内容设置，例如内容名称、背景音乐，以及大小。

### 2 选项 (O)

更改总体的 Author 系统设置，例如设计、服务器、脚本和日志。

### 3 脚本编辑器 (E)

启动脚本编辑器。

### 4 脚本向导 (W)

启动脚本向导。

## 7. 帮助 (H)

### 1 帮助 (H)

显示 MagicInfo Author 的帮助手册。

### 2 关于 MagicInfo (A)

显示 MagicInfo Author 的版本信息和版权信息。

#### 提示

– 禁用子菜单中的某个选项  
您可以控制当选定了元素的指定区域时或选定了多个元素时在（菜单栏或工具栏的）子菜单中启用的选项。

# 工具栏

工具栏是命令图标（设计、元素 和 字体）的集合，显示在菜单栏下方。如果您选择了一个窗口、元素或页面，则可用的命令图标将会启用。

## 工具栏配置

工具栏由 设计、元素 和 字体 工具栏组成。  
可以自定义、显示或隐藏工具栏中的每个工具。

### 设计 工具栏

“设计”工具栏是设计内容项时所需的工具的集合。



### 元素 工具栏

“元素”工具栏是设计时所用的关键元素的集合。



### 字体 工具栏

“字体”工具栏对 <文本> 元素启用，但对其他元素禁用。

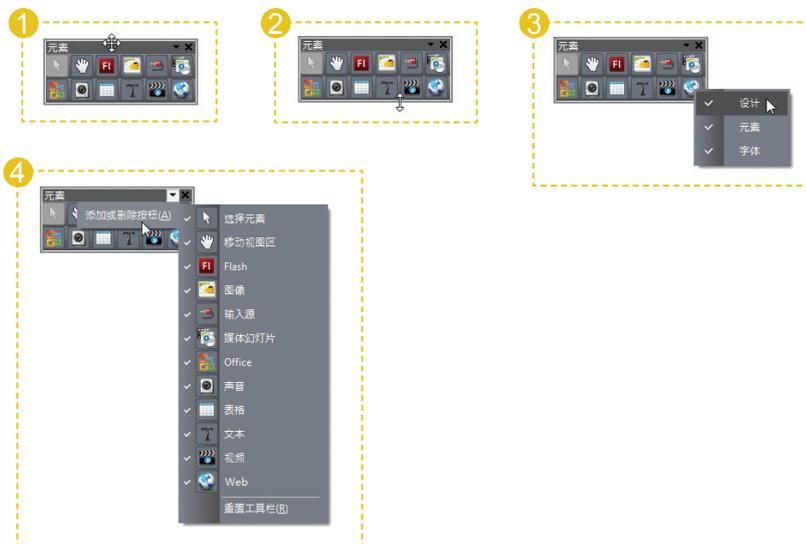


#### 提示

- 禁用子菜单中的某个选项  
您可以控制当选定了元素的指定区域时或选定了多个元素时在（菜单栏或工具栏的）子菜单中启用的选项。

## 自定义工具栏

可根据需要对 Author 工具栏进行自定义。可以隐藏、显示或移动工具栏。自定义的工具栏将保留其新配置，即使在 Author 退出后也是如此。



- 1 要移动工具栏，请拖放工具栏的标题栏。
- 2 要更改工具栏的形状，请拖放工具栏的某条边。
- 3 要显示或隐藏工具栏，可右键单击工具栏或菜单栏以打开上下文菜单。在屏幕上显示的工具栏由一个  标记予以指示。
- 4 要选择您希望在工具栏中显示的图标，请单击 ，然后单击 。隐藏您希望隐藏的任意图标旁的  或选择您希望显示的已隐藏图标， 将重新显示。单击  可使工具栏图标恢复原始状态。

## 移动工具栏

单击工具栏的拖拽区域以显示  形状的鼠标指针。按下鼠标按键，拖动浮动工具栏。将工具栏放到目标区域。工具栏将停靠在新位置。工具栏只能停靠在下面显示的 5 个位置之一。



### 术语

#### - 浮动

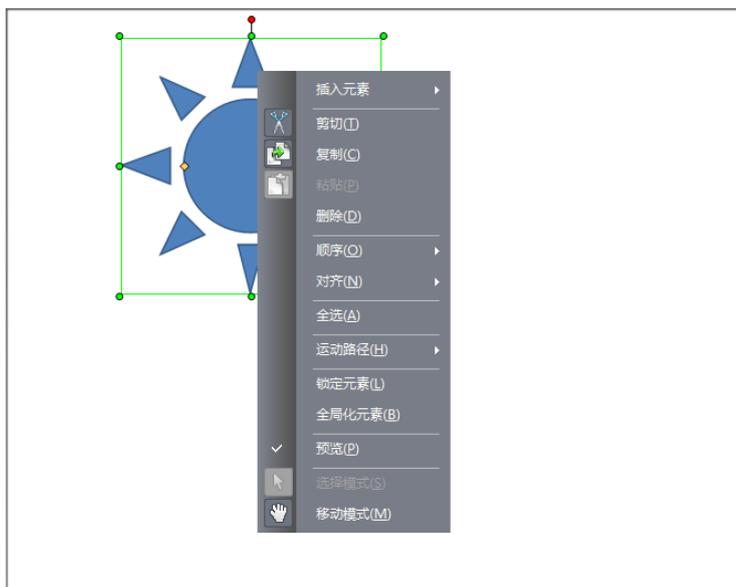
通常，“浮动”的意思是“平躺”在液体的表面上或表层内或者在空气中“轻轻地移动”。在本手册中，浮动是指窗口没有固定在某个特定区域中，而是处于浮置状态且可以根据需要移动。

#### - 停靠

通常，“停靠”的意思是船舶驶入或靠近码头。在本手册中，停靠是指将窗口固定在某个特定区域中。

## 上下文菜单

上下文菜单显示适用于当前活动的窗口或选定区域的命令。使用上下文菜单，您可以更快地选择命令。要打开上下文菜单，请右键单击选定区域。上下文菜单中的菜单选项因您的单击区域而异。

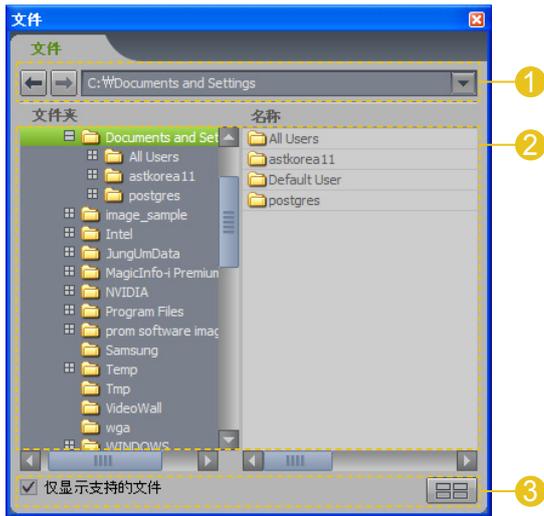


# 窗口配置

## 文件窗口

在“文件”窗口中，可以在 <查看列表> 或 <查看缩略图> 模式下浏览本地驱动器。您可以加载已保存的内容项，或者将已保存到磁盘的文档或媒体文件导入到当前正在创建的内容项。可以通过拖放文档或媒体文件直接将它们添加到 <舞台窗口> 中。添加到 <舞台窗口> 中的文件将自动成为元素。

如果双击某个内容文件，系统将提示您保存当前正在创建的内容项，并且将打开新选择的内容文件。



1 此处显示当前文件位置。

- 返回到前一个文件夹。
- 单击 后将移至最后一个文件夹。
- 显示以前选择的文件夹的列表。

2 浏览文件夹和文件。

3 选择文件查看选项。  
如果选中 <仅显示支持的文件> 复选框，则只会显示 Author 支持的文件。如果取消选中该复选框，则将显示所有文件。

- 以缩略图格式显示文件。
- 以列表格式显示文件。

### 术语

- 查看缩略图 模式  
文件显示为小的缩略图图像。
- 查看列表 模式  
文件以列表格式显示。

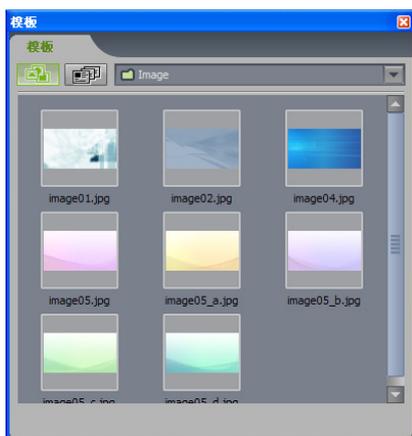
## 元素窗口

“元素”窗口包含可以从多个不同类别选择并插入到内容项的元素。可以通过单击  选择某个类别。这些类别包含不同的元素。



## 模板窗口

“模板”窗口提供艺术图片和模板媒体文件，可让您注册和使用创建的页面。



在“艺术图片”  中，可以导入 MagicInfo Author 支持的媒体文件。  
在“模板”  中，可以将注册的页面插入正在创建的内容项目中。

### 提示

- 元素  
有关元素的更多信息，请参阅“元素”部分。

- 模板  
有关模板的更多信息，请参阅“使用模板”部分。

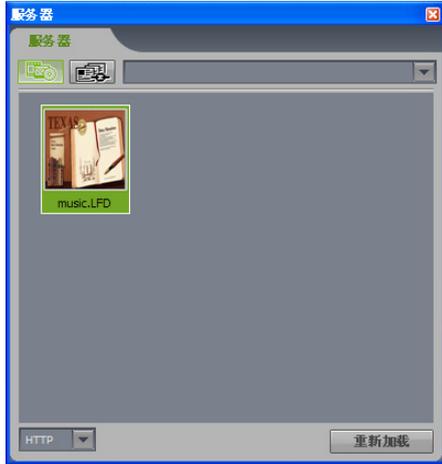
## 服务器内容窗口

服务器内容窗口显示在所连接的服务器上注册的媒体文件。您可以查看由 Author 创建和注册的 LFD 文件或下载已注册的文件。可以通过单击〈重新加载〉来刷新服务器内容项。

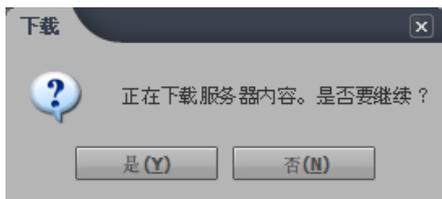
“服务器内容”窗口包括  和 .

服务器中注册的媒体文件可加载到 .

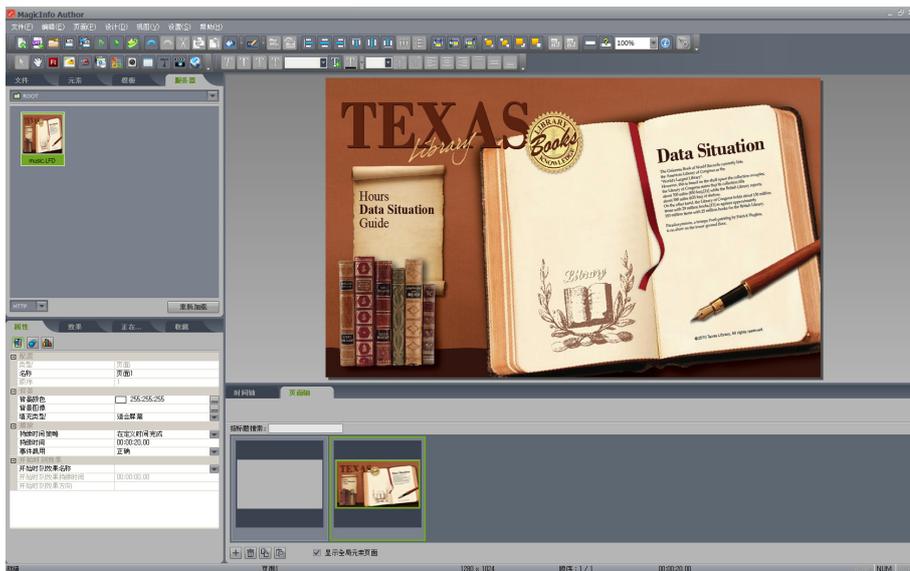
服务器中注册的页面可以插入到  中的内容。



要下载媒体文件，请选择在服务器上注册的文件并将其拖到 舞台窗口 中。



选择〈是〉可完成。



上面显示了已下载并注册到页面的某个选定文件的示例。

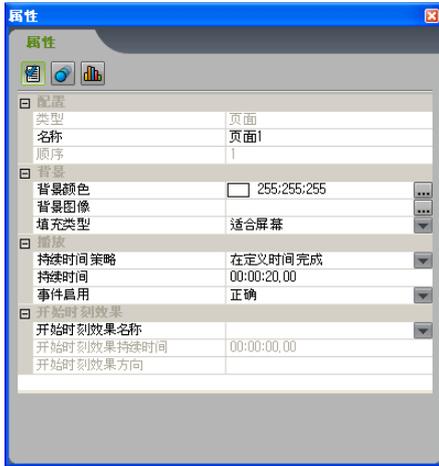
### 注意

#### - 服务器内容窗口

要使用 服务器内容窗口，Internet 和 MagicInfo server 必须处于已连接状态。有关服务器设置的更多信息，请参阅“配置选项和发布内容”部分。

## 属性窗口

“属性”窗口用于设置所选元素或页面的属性和事件。可通过单击 <自定义设置> 按钮配置包含自定义功能的元素的属性。



这将打开 <属性> 窗口，可在其中配置所选元素或页面的属性。



这将打开 事件 窗口，可在其中配置所选元素或页面的事件。



这将打开 <自定义设置> 窗口，如果所选元素包含“自定义设置”功能，则会启用该窗口。

## 效果窗口

“效果”窗口提供了可以选择并应用于元素的各种效果。



### 提示

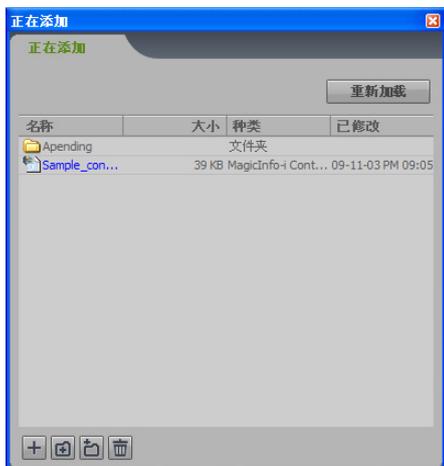
–注

有关事件的更多信息，请参阅“事件”部分。

有关效果的更多信息，请参阅“效果”部分。

## 追加窗口

“追加”窗口提供了可以添加到页面的元素，包括文件、文件夹或子文件夹。通过单击窗口底部的按钮，可以将文件、文件夹或子文件夹添加为附件。



## 收藏夹窗口

“收藏夹”窗口显示文件信息（文件名称、大小、格式和持续时间）。如果您将某个文件注册到当前正在创建的页面，该文件将自动注册到“收藏夹”窗口。要将没有注册到页面的文件注册到“收藏夹”，请从“文件”窗口将文件拖到“收藏夹”窗口中。文件信息将随内容项一同保存。



注意，如果某个内容项被关闭，则对应的文件信息会自动消失。如果再次导入该内容项，则文件信息会重新显示。要刷新文件信息，请单击 <重新加载>。

### 提示

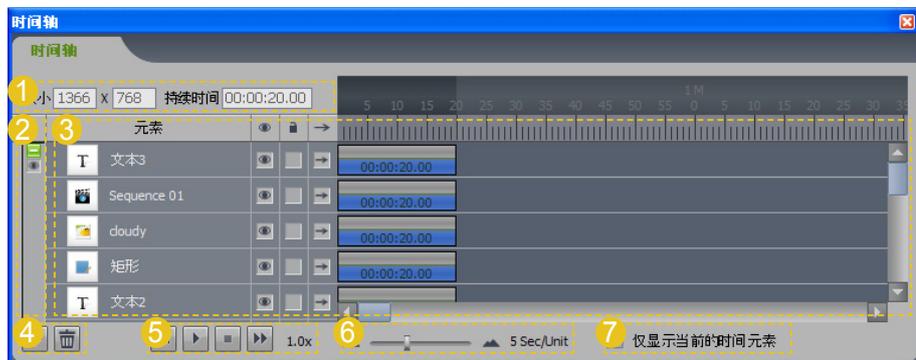
注  
有关 添加 窗口 的更多信息，请参阅“使用 追加窗口”部分。

## 时间轴窗口

如果将某个元素添加到 舞台窗口 中，则时间轴窗口 会自动启用。时间轴显示元素的排列，并允许您对元素进行分组以及将其组织到图层中。您可以预览当前正在 舞台窗口 中创建的页面的播放，并控制开始时间、结束时间和持续时间。

### 提示

注  
有关 时间轴 窗口的更多信息，请参阅“使用 时间轴窗口”部分。



1 显示页面的分辨率和持续时间。

- 2
- 折叠图层以将图层中包含的元素显示为一个组。
  - 显示图层中包含的所有元素。
  - 在 舞台窗口 中隐藏图层中包含的元素。

3 显示元素的排列，并设置每个元素的开始时间、结束时间和持续时间。可以使用鼠标移动每个时间条。可以通过拖动时间条的边来增大或减小持续时间。可以通过拖放元素来上移或下移元素以及更改元素的排列。如果将鼠标指针移动到元素上，则会显示元素的缩略图。

- 在 舞台窗口 中隐藏或显示元素。
- 将元素锁定到 舞台窗口 中。
- 在页面上显示动画元素的路径。

- 4
- 添加图层。
  - 删除顶层图层。

5 播放当前正在 舞台窗口 中创建的页面。

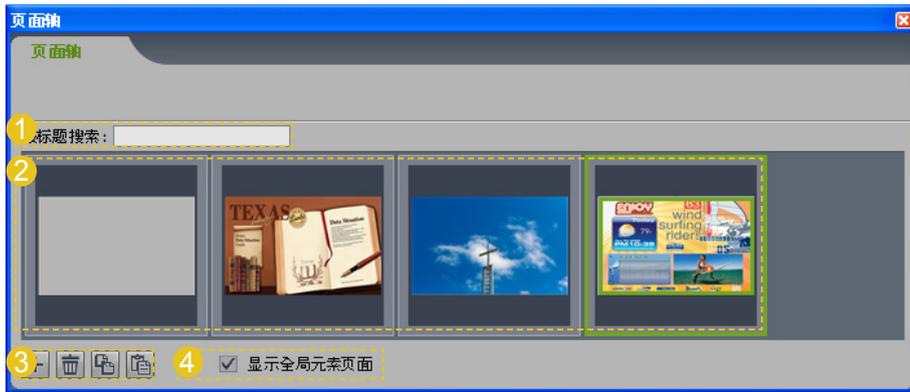
- 减缓 舞台窗口 中页面的播放速度。
- 暂停正在 舞台窗口 中播放的页面或继续播放
- 停止正在 舞台窗口 中播放的页面。
- 加快 舞台窗口 中页面的播放速度。
- 显示正在 舞台窗口 中播放的页面的速度。

6 这用于放大或缩小时间轴轨道。放大后可以更精确地调整轨道的位置和持续时间。

7 在时间轴上显示时间标记。沿时间轴移动时间标记可以预览页面的帧。您应当可以看见在该帧中发生的所有元素。

## 页面轴窗口

已完成和未完成的内容项都显示在页面中。



- 1 这允许您使用搜索功能更轻松查找页面。  
要查找页面，请输入您要查找的页面的标题。
- 2 这将以缩略图格式显示页面。如果将鼠标指针移动到页面上，则会显示页面名称、分辨率和持续时间。
- 3 

	添加空白页。
	删除选定的页面。
	复制选定的页面。
	粘贴已复制的页面。
- 4 当选定时将显示全局元素页面。取消选中将隐藏该页面。

## 舞台窗口

在使用 Author 创建内容项时可以向舞台窗口中添加元素。



### 提示

- 注  
有关 页面轴 窗口的更多信息，请参阅“使用 页面轴窗口”部分。

- 搜索功能  
如果使用搜索功能搜索某个页面，则会按页面编号的顺序显示包含所输入文本的所有页面。

### 术语

- 全局元素页面  
<全局元素页面> 上显示的元素显示在每个页面上。选中 <全局元素页面> 复选框可避免手动将同一元素添加到每个页面的重复工作。

### 提示

- 注  
有关 舞台窗口 的更多信息，请参阅“使用 舞台窗口”部分。

# 自定义布局

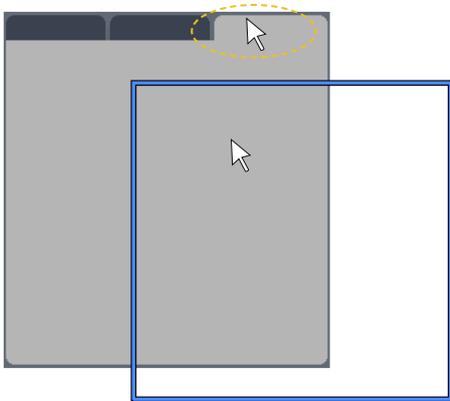
可以根据需要对 Author 布局进行定义。可以根据任务类型和需要调整窗口的大小，移动、隐藏、取消隐藏以及分组窗口。布局在更改后将一直保留，直到再次更改或将其恢复为原始布局。

## 更改窗口布局

可以将窗口浮动、停靠、调整大小、隐藏、取消隐藏、分组，以优化您的工作环境。

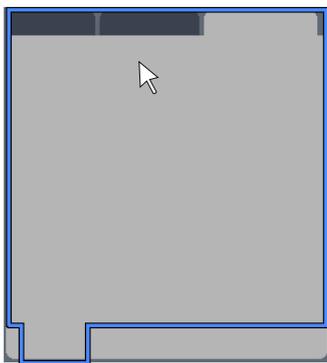
### 浮动

如果拖动窗口的标题栏，则窗口将变为浮动状态且可以移动。正在移动窗口时，只会显示窗口的边。



### 停靠

要停靠浮动的窗口，请将窗口拖到一个停靠区域中。



#### 术语

##### - 布局

布局是指当前正在设计和编辑的页面上的元素的排列。

##### - 浮动

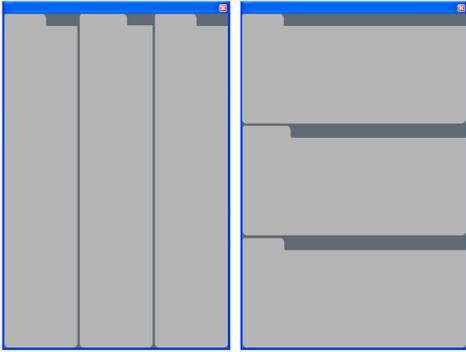
通常，“浮动”的意思是“平躺”在液体的表面上或表层内或者在空气中“轻轻地移动”。在本手册中，浮动是指窗口没有固定在某个特定区域中，而是处于浮置状态且可以根据需要移动。

##### - 停靠

通常，“停靠”的意思是船舶驶入或靠近码头。在本手册中，停靠是指将窗口固定在某个特定区域中。

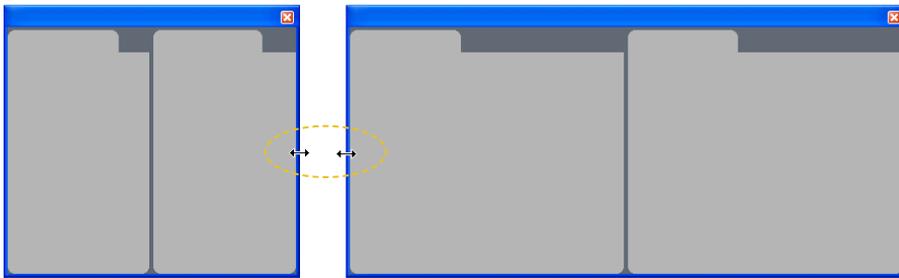
## 分组窗口

可以以各种形式对窗口进行分组。



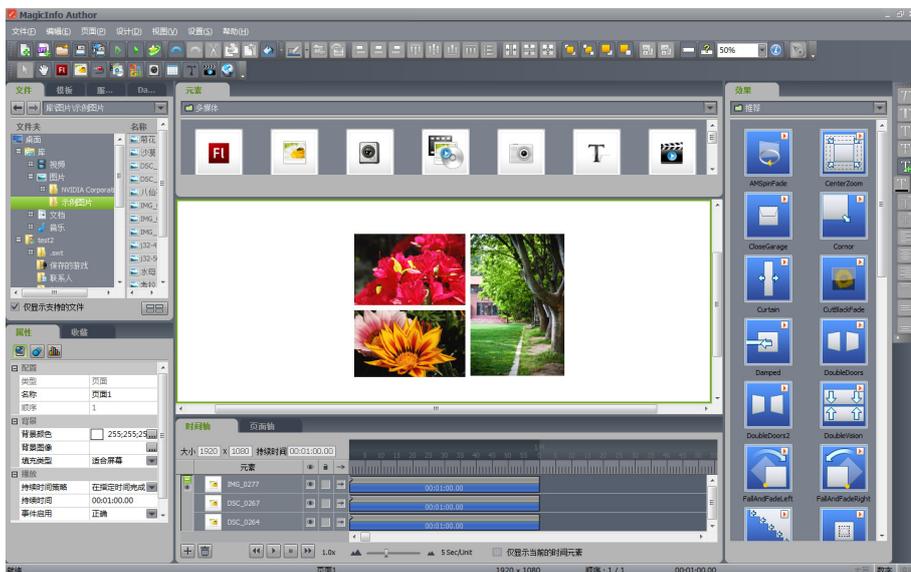
## 调整窗口大小

可以通过拖动窗口的边来调整窗口大小。



## 一个自定义布局示例

您可以创建和使用各种布局。请注意，下面示例中的每个图片的大小和形状都不同。



### 提示

- 初始化布局  
在菜单栏中，单击 视图 > 初始化布局 可初始化已更改的布局。

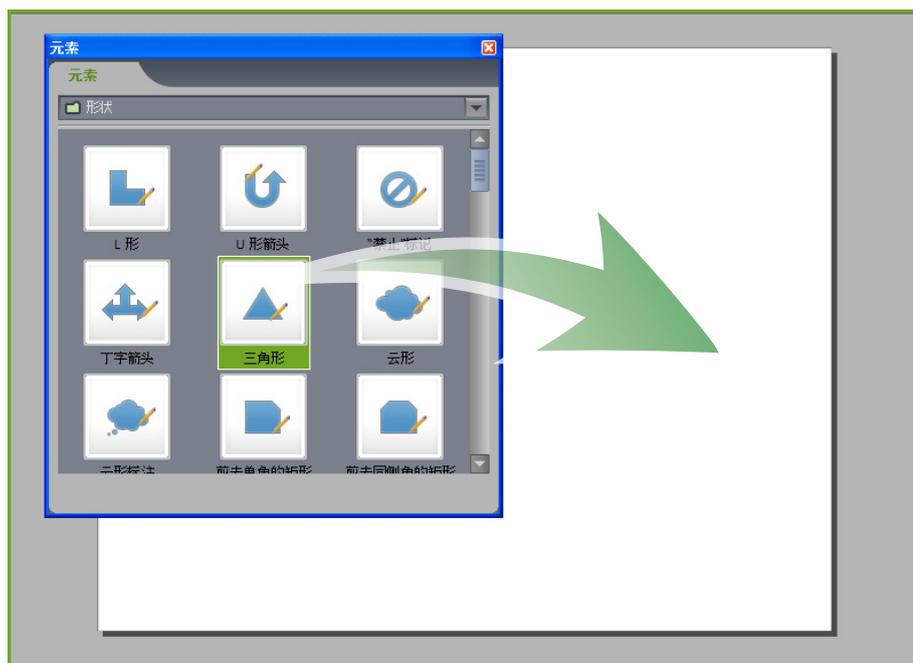
# 使用 舞台窗口

向舞台窗口添加元素来创建内容项。

来自内容项的一个页面将显示在舞台窗口中。可使用 页面轴 窗口移动到另一页面。

## 向 舞台窗口 添加元素

向舞台窗口添加元素的最基本方式是将元素从 设计 窗口拖放到舞台窗口中的目标位置。



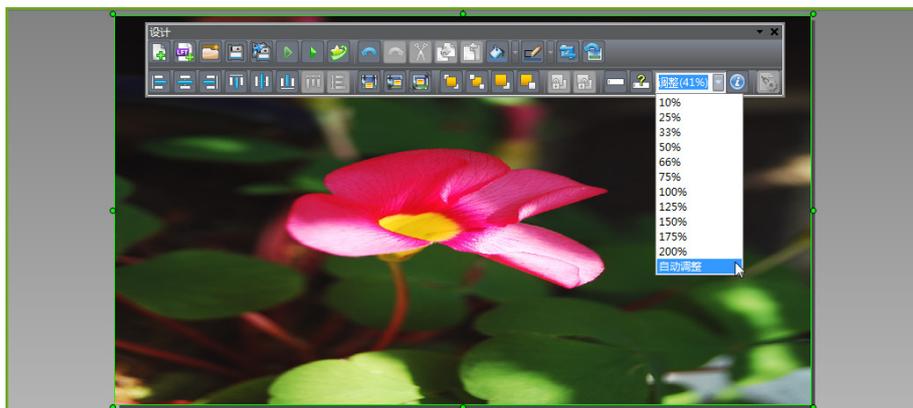
### 提示

– 设计 窗口

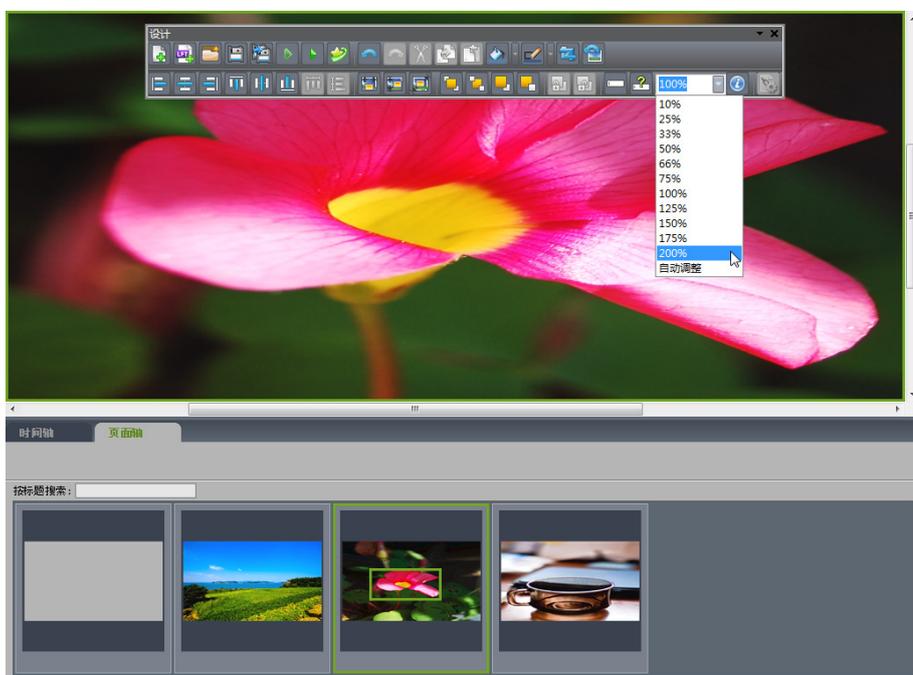
“设计”窗口提供了可以在舞台窗口中显示的对象。文件 窗口、元素 窗口和 服务器内容窗口 中分别提供了不同的对象。

## 对 舞台窗口 进行缩放

可以使用 设计 工具栏对舞台窗口进行放大或缩小。



放大的舞台窗口将不能显示整个页面。至于完整图像，可参阅 页面轴 窗口中的页面缩略图。显示在舞台窗口中的图像部分由一个绿色矩形予以指示。



### 提示

#### 移动模式

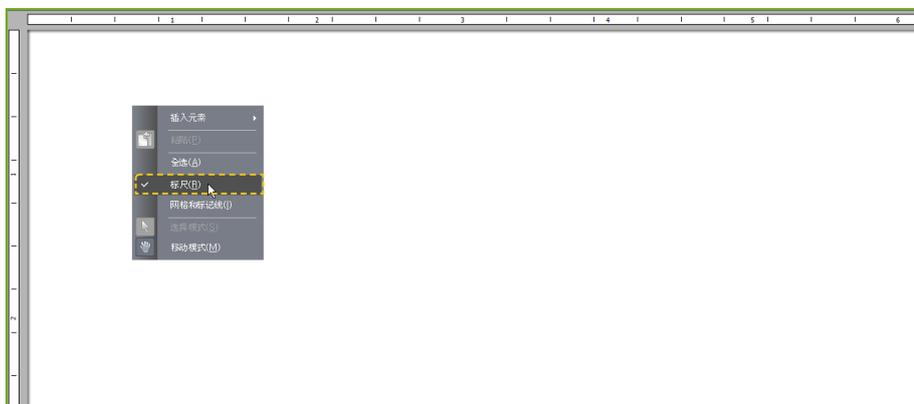
要移动到当前页面上的某个区域，请右键单击舞台窗口并从上下文菜单中选择 <移动模式>。

当鼠标指针变为  时，您可以移动放大的页面。

要取消移动并返回原始鼠标指针，请右键单击舞台窗口 并单击 <选择>。

## 标尺

可以在 舞台窗口 中显示标尺。  
要显示标尺，请在 舞台窗口 中单击右键并选择 <标尺>。



### 提示

- 标尺  
标尺显示在 舞台窗口 的顶部和左侧。可以使用它们更精确地排列元素。

## 网格和标记线

可以在舞台窗口中显示用于排列元素的网格和标记线。  
在 舞台窗口 中单击右键并选择 <网格和标记线>。此时将显示一个窗口，可在其中配置网格和标记线。



将对象对齐网格	移动一个元素使之与网格对齐。
将对象对齐另一个对象	移动一个元素使之与 舞台窗口 中的另一对象对齐。移动的元素将与其经过的对象对齐。
显示网格	在屏幕上显示网格。网格的间隔可以是 10、20、30、50、100、150 或 200 像素。
显示标记线	在屏幕上显示标记线。标记线将舞台窗口垂直等分为 4 个部分。使用标记线，您可以将新内容项排列在 舞台窗口 的中央。

- 将对象对齐另一个对象  
即使 <将对象对齐网格> 未启用，您仍可执行该功能：在按住键盘上的 Alt 键的同时移动元素。

注意，如果 <将对象对齐网格> 已启用，则在按住 Alt 键的同时移动元素将禁用该功能。

# 元素

Author 提供了创作内容时所需的各种创作元素（在本手册的说明中简称为元素），每种都具有独特的属性。元素分类为小工具、多媒体、其他、形状、事件发生器、贴纸或视觉效果。每个类别包含不同的元素。单击  可选择类别。



## 插入 元素

可以通过以下 7 种方式来添加元素。  
元素只能添加到 舞台窗口 中。

- 1 通过 文件 窗口将本地驱动器上的文件拖到 舞台窗口 中。
- 2 通过 元素 窗口将 Author 提供的元素拖到 舞台窗口 中。
- 3 将 模板 窗口中提供的剪贴画拖到 舞台窗口 中。
- 4 通过 服务器内容窗口 从 MagicInfo Server 下载元素，然后将其拖到 舞台窗口 中。
- 5 将元素从 元素 工具栏拖放到 舞台窗口 中的所需位置。如果所添加的元素需要文件，则 打开 窗口会自动出现，您可以从中选择所需的文件。
- 6 右键单击 舞台窗口 以打开上下文内容菜单。单击 <插入元素>，选择要添加的元素，然后通过拖动来排列该元素。如果所添加的元素需要文件，则 打开 窗口会自动出现，您可以从中选择所需的文件。
- 7 将已注册到 收藏 窗口的元素拖到 舞台窗口 中。

### 提示

- 元素 类别  
元素可分为七个组。

小工具	访问小工具元素以显示时钟和天气预报。
多媒体	相机访问多媒体元素以显示图像和视频/音频内容。
其他	访问用于显示网页、文档和表格的元素。
形状	访问各种形状元素。
事件触发器	访问不可见但是会影响事件的元素。
贴纸	使用各种贴纸。
可视化效果	从彩屑、雪花、雨滴和雾元素中选择，以在页面上添加视觉效果。

### - 插入元素

当元素添加到 舞台窗口 中时，它们有的会显示在 舞台窗口 中，但有的不会显示。例如，形状类别的元素会显示在 舞台窗口 中，并可在 舞台窗口 进行排列和设计，但 事件发生器 类别的元素不会显示在 舞台窗口 中，因为它用于处理脚本或事件。

### - 应用元素时的限制

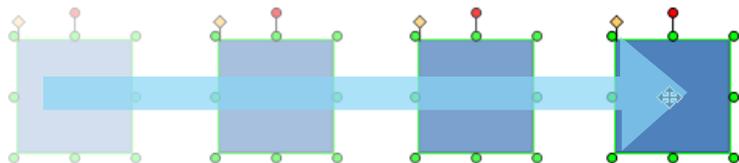
可应用于内容的元素范围因创建内容时选择的播放器类型而异。

## 处理元素

可以通过多种方式对所添加的元素进行处理（例如，移动或调整大小）。如果您熟悉处理元素的方式，就可以更轻松地创建内容。

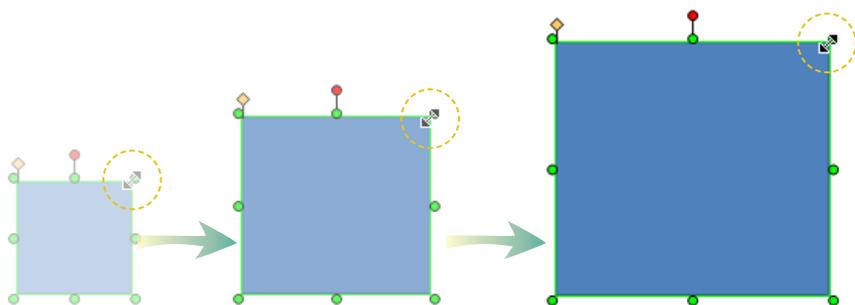
### 移动 元素

您可以通过单击并拖动元素来移动元素。



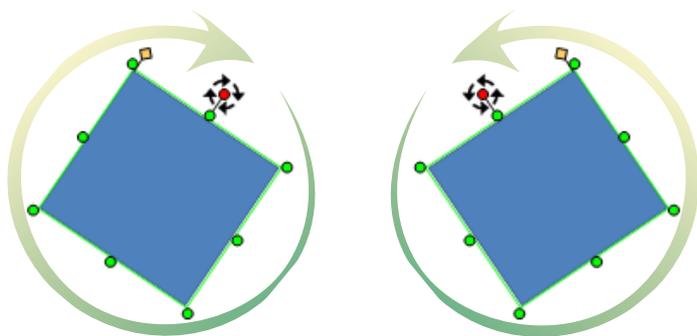
### 调整 元素 大小

您可以通过拖动在选中元素时出现的绿色控点来调整元素大小。



### 旋转 元素

您可以通过拖动在选中元素时出现的红色控点来旋转元素。

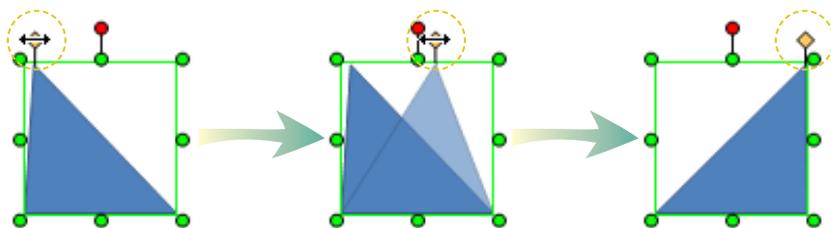


#### 提示

- 复制 元素  
在键盘上按 Ctrl + C。
- 剪切 元素  
按 Ctrl + X。
- 粘贴 元素  
按 Ctrl + V。
- 移动 元素  
在按住 Shift 键的同时移动元素。元素既可以垂直移动，也可以水平移动。
- 调整 元素 大小  
选择元素，并在按住 Shift 键的同时拖动绿色控点。元素将按正比例调整大小。
- 旋转 元素  
选择元素。当红色控点出现时，在按住 Shift 键的同时沿您希望旋转元素的方向拖动控点。元素将以 15 度的增量旋转。

## 改变 元素 形状

您可以通过拖动在选中元素时出现的黄色控点来改变元素形状。



## 剪裁 元素

在编辑元素时可以剪裁其某个区域。

如果在排列元素后单击 , 则鼠标指针会变为 。将指针放到元素的一个控点上并拖动该控点。矩形选取框所覆盖的区域将被剪裁。



### 提示

#### 剪裁 元素

您可以使用剪裁功能选择特定的图像区域。

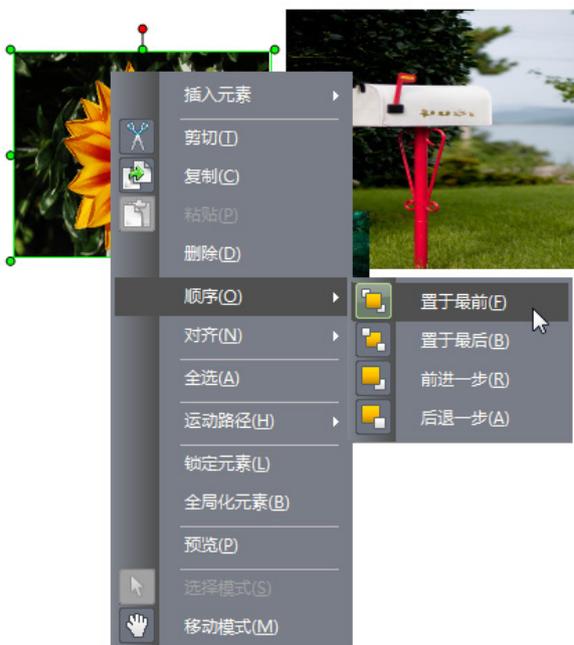
## 元素的顺序

可以采用以下 4 种不同的方式更改元素的顺序。

1 在菜单栏中，单击 设计 > 顺序。



2 选择一个元素，右键单击该元素并选择 <顺序>。



3 使用 设计 工具栏更改元素的顺序。



4 在 时间轴 窗口中重新排列元素。

## 选择多个元素

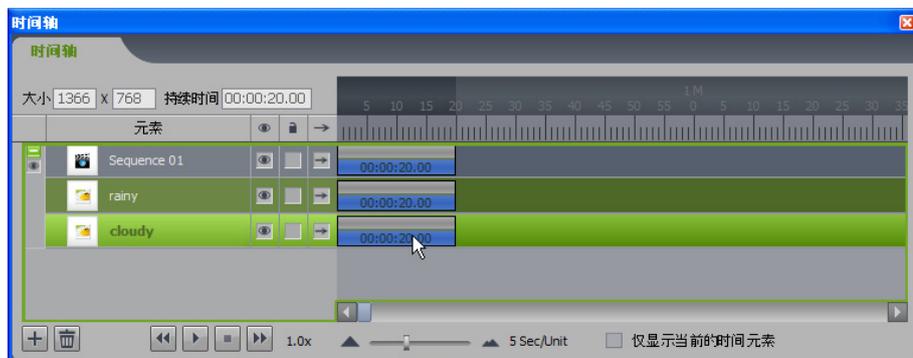
您可以在 舞台窗口 中选择一个或多个元素。在按住 Ctrl 键的同时单击目标文件或元素；或者先取消选择所有元素，然后通过 在屏幕上拖动鼠标来选择目标。

当在 舞台窗口 中选择了多个元素时，最后选择的元素将成为基调元素。该元素是更改其他元素的顺序、对齐其他元素或更改其大小时使用的参照物。



所选择的元素可以作为一个组整体进行移动、对齐到基调元素或者调整为与基调元素一样大小。

也可以在 时间轴 窗口中选择多个元素。



在按住 Ctrl 键的同时单击文件或元素。

此外，在 时间轴 窗口中，您可以通过按住 Shift 来选择多个元素。

## 对齐元素

当显示了多个元素时，可将一个元素对齐到其他元素的顶部、中心、底部、中间、左侧或右侧。元素将对齐到最后选择的元素。

可采用以下 3 种方式对齐元素。

1 在菜单栏中，单击 设计 > 对齐。



2 选择一个元素，右键单击该元素并从弹出菜单中选择 <对齐>。



3 使用 设计 工具栏对齐元素。



### 提示

- 对齐、大小 和 组合 功能  
当选择了多个元素时，对齐、大小和组合功能启用。

## 使元素大小相等

在排列多个元素时，可以使元素的水平或垂直大小与最后选择的元素相等。

可采用 2 种方式调整元素的大小。

1 在菜单栏中，单击 设计 > 大小。



2 使用 设计 工具栏调整元素的大小。



## 将元素分组

可以将多个元素进行分组，从而像使用单个元素那样使用它们。

1 在菜单栏中，选择并依次单击 设计 > 组合 来对元素进行分组或取消分组。



2 使用 设计 工具栏对元素进行分组或取消分组。



### 提示

- 对齐、大小 和 组合  
当选择了多个元素时，对齐、大小和组合功能启用。

- 分组和取消分组元素  
要对所选元素进行组合，请单击 <组合>。（只有当元素未被分组时，<组合> 菜单项才会启用。）  
要取消分组，请单击 <取消组合>。（只有当元素已被分组时，<取消组合> 菜单项才会启用。）

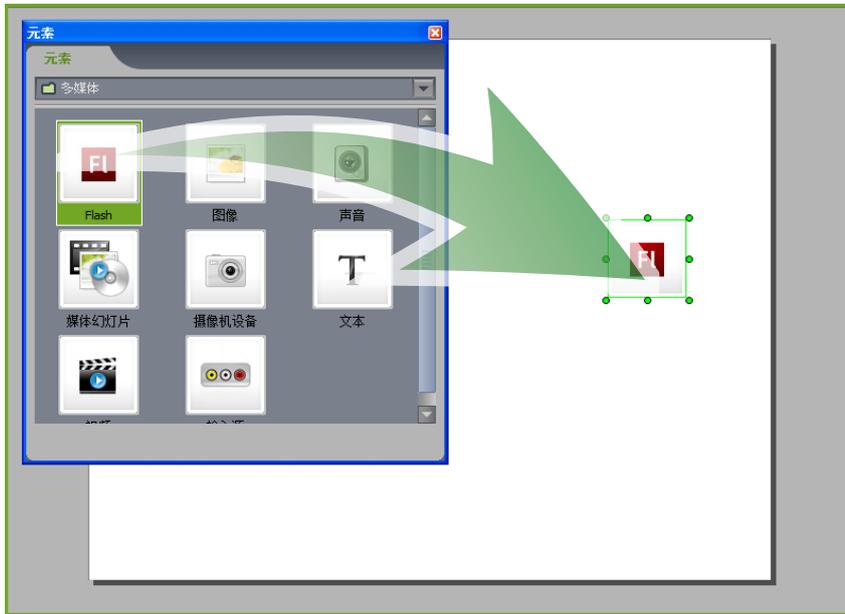
## 重复元素

Author 支持的 Flash、视频、声音、文本、形状 和 艺术字 元素都支持重复播放功能。这些元素均可按指定的时间间隔重复播放。

重复播放功能提供了 2 个选项：〈在指定时间重复〉和 〈循环〉。

### 播放 元素

1 添加要重复的元素。



2 在选择元素后，打开 属性 窗口并查看 〈播放〉 部分。



3 如果单击 〈持续时间策略〉 中的  按钮，则会显示持续时间策略的下拉列表。选择 〈在指定时间重复〉 或 〈循环〉。

在指定时间重复

重复元素，直至达到页面的持续时间内的一個指定时间。

循环

持续重复元素，直至页面的持续时间结束。

#### 提示

##### 对元素进行重复

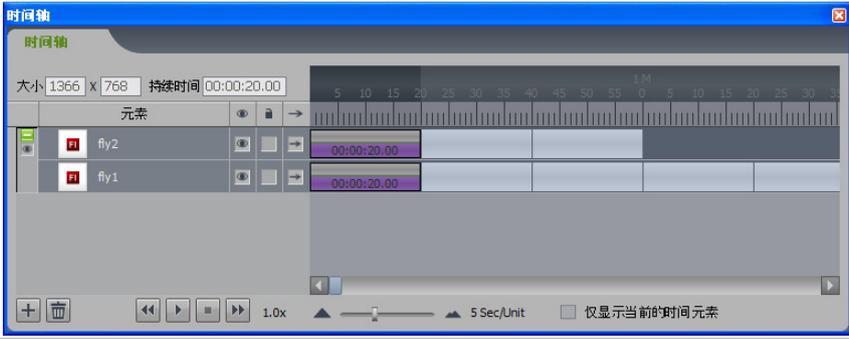
重复功能用于重复播放页面上的元素。即使元素设置为长时间重复或无限期重复，在页面的持续时间结束时元素也将停止重复。

要无限时地持续重复元素，请在页面属性中选择〈在之前元素时间完成〉作为〈持续时间策略〉。因为元素设置为持续重复，因此页面将持续播放。

4 底部的 <重复周期> 和 <停止重复时间> 选项处于激活状态。可以对 <重复周期> 和 <停止重复时间> 选项进行配置。

重复周期	此选项用于设置对元素进行重复的时间间隔，当选择 <在指定时间重复> 或 <循环> 作为播放选项时，此选项启用。
停止重复时间	设置停止对元素进行重复的时间。当 <持续时间策略> 设置为 <在指定时间重复> 或 <循环> 时，此选项可供使用。选择 <循环> 时，<停止重复时间> 选项不会应用。

5 下面的屏幕显示了元素设置为重复时的时间轴轨道。

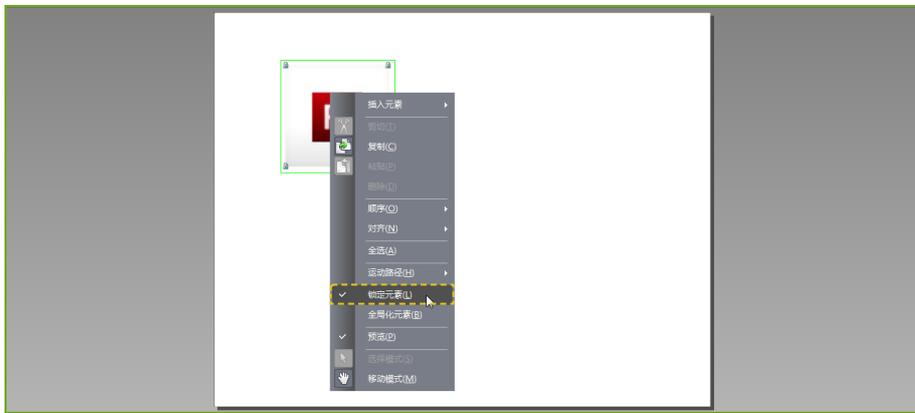


### 提示

- 停止重复时间  
只有在步骤 3 中将 <持续时间策略> 设置为 <在指定时间重复> 时，此选项才会启用。

## 锁定 元素

元素可以锁定到 舞台窗口 中。锁定的元素不能移动且无法更改其属性。右键单击已添加到 舞台窗口 或 时间轴 窗口的元素并选择 <锁定元素> 以锁定元素。右键单击已锁定的元素并再次选择  可以释放锁定的元素。



## 元素全局化

在创建内容项时，要将同一元素排列在所有页面的相同位置，您通常必须重复执行相同的操作。通过将元素全局化可以避免这种重复操作。

全局化的元素将被转到〈全局元素页面〉。全局化的元素会显示在每个页面上，但是只能在〈全局元素页面〉中进行编辑。如果右键单击已添加到舞台窗口的某个元素并选择〈全局化元素〉，则该元素将被转到〈全局元素页面〉。可以在〈全局元素页面〉中删除全局化的元素或更改其形状。



## 收藏

可以将经常使用的元素注册到“收藏”。右键单击您要添加到“收藏”的元素并单击〈转到收藏类别〉。该元素将被转到“收藏”。此时，将在“元素”类别中创建“收藏”类别，转到“收藏”类别的元素将被从其原始类别中删除。要使转到“收藏”类别的元素返回其原始类别，请右键单击该元素并选择〈转到原始类别〉。



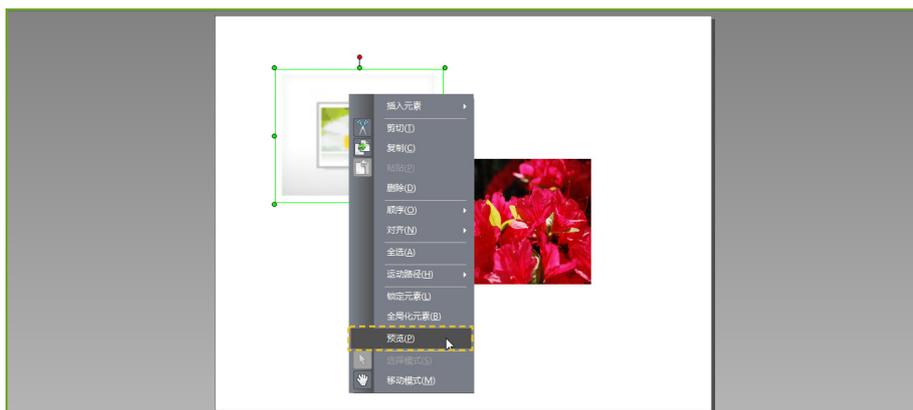
## 选择所有元素

要选择 舞台窗口 中的所有元素，请右键单击 舞台窗口 或某个元素并从上下文菜单中单击 <全选>。



## 预览元素

要取消预览某个元素，请将该元素添加到 舞台窗口 中，单击右键并从上下文菜单中选择 <预览>。该元素将呈现为一个图标。要预览该元素，请再次单击 <预览>。



### 提示

- 最大化元素  
要将添加到 舞台窗口 的元素最大化，请双击该元素。

# 元素属性

可以在 属性 窗口中配置从 元素 窗口添加到 设计 窗口的元素的属性。在 舞台窗口 中选择一个元素或者在 时间轴 窗口中选择与元素对应的一个轨道，然后在 属性 窗口中配置元素的属性设置。

## 关键属性

### 配置

类型	表示元素的类型。
名称	表示元素的唯一名称。（在同一页面中，不允许出现重复的名称。）
顺序	有时候，元素可能会重叠。〈顺序〉值较大的元素将显示在 〈顺序〉值较小的元素的上面。
元素图层	这是分配给元素所属图层的编号。此编号可以更改，如果更改了此编号，则元素的图层也会更改。图层编号不能大于时间轴中图层的总数。

### 位置

位置坐标 X	确定将显示在屏幕上的元素的水平开始位置。
位置坐标 Y	确定将显示在屏幕上的元素的垂直开始位置。
宽度	确定元素的宽度。
高度	确定元素的高度。
旋转角度	确定元素的旋转角度。（只有元素具有旋转角度属性时，此属性才会启用。）

### 播放

播放器可见	选择在播放页面时是显示 (True) 还是隐藏 (False) 所选元素。
窗口模式	创建一个窗口，以在该窗口中播放页面。
持续时间策略	确定元素的持续时间策略。内容项的每个元素的播放或停止将根据持续时间策略进行。
在指定时间完成	在指定的时间后退出播放。
在之前元素时间完成	在页面的最后一个元素完成后立即播放下个页面。（仅适用于页面。）

#### 提示

- 元素属性的类型  
元素属性由绝大多数元素公用的主要属性和各个个体元素的属性组成。

- 输入时间  
小时:分:秒:1/100 秒  
示例: 10 小时 2 分 20.34 秒 = 10:02:20.34

等待输入	连续播放，直至指定的事件触发。
开始时间	确定元素的开始时间。
持续时间	确定元素的持续时间。
动画插值类型	可以向元素分配动态属性或将其本身指定为动画。〈动画插值类型〉确定这些变化的速度。
事件启用	选择在播放事件时是否可以接收和处理元素。

## 进入效果

开始时刻效果名称	您可以选择在播放元素时要应用的效果。
开始时刻效果持续时间	设置开始时刻效果的持续时间。
开始时刻效果方向	确定开始时刻效果的方向。
效果重复策略	设置开始时刻效果的重复策略。
重复停止	如果选择此选项，则不会对效果进行重复。
重复指定的次数	以指定的时间间隔将效果重复指定的次数。
无限期重复	只要还在播放元素，就以指定的时间间隔重复效果。
重复周期	设置用于对元素进行重复的时间间隔。当〈效果重复策略〉设置为〈重复指定的次数〉或〈无限期重复〉时，此选项启用。例如，如果〈重复周期〉设置为 3 秒，则每隔 3 秒播放一次元素。
效果重复次数	将效果重复指定的次数。（当〈效果重复策略〉设置为〈重复指定的次数〉时，此选项启用。）

## 退出效果

结束时刻效果名称	选择在终止元素时要应用的效果。
结束时刻效果持续时间	设置结束时刻效果的持续时间。
结束时刻效果方向	设置结束时刻效果的方向。

## 设计选项

画布可见	设置是否在 舞台窗口 中显示该元素。
实际对象	设置在创作时是否预览元素的内容。
锁定元素	设置是否允许修改元素属性。

### 提示

- 效果  
有关开始时刻效果和结束时刻效果的更多信息，请参阅“效果”部分。

- 输入时间  
小时:分:秒:1/100 秒  
示例: 10 小时 2 分 20.34 秒 = 10:02:20.34

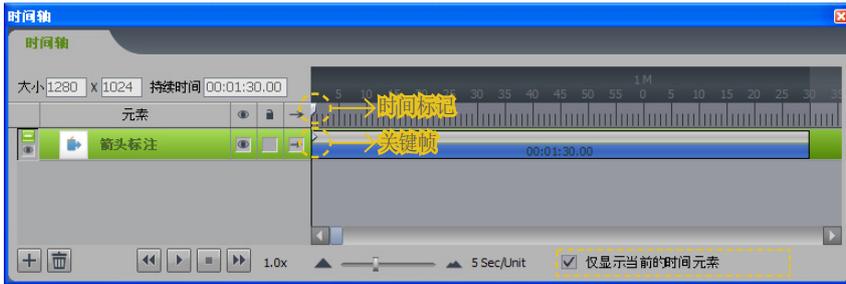
# 创建动画

通过创建节，可以将元素转换为动画。为节的每个端点配置不同的属性，或者设置元素要沿其移动的路径。

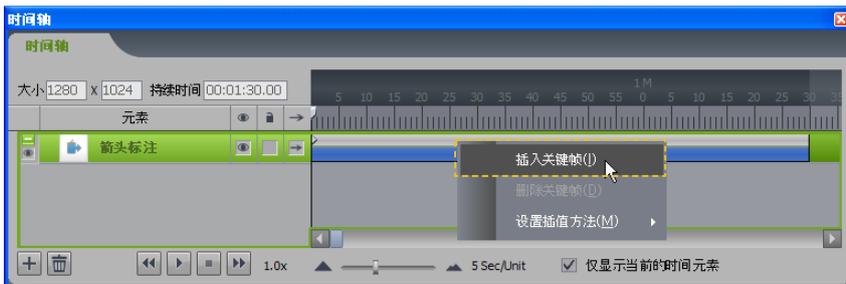
## 配置动画节

您可以通过添加关键帧来创建节，然后在每个节中插入一个动画。

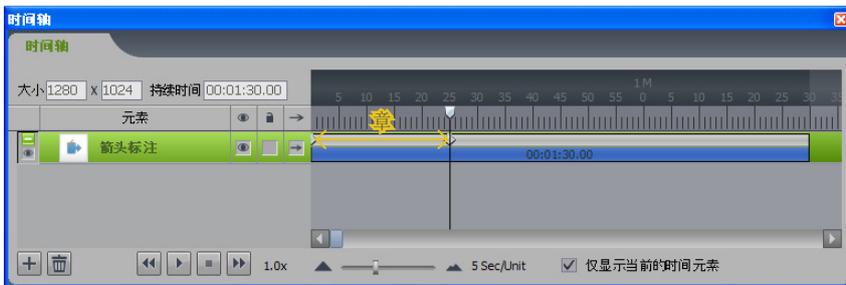
- 1 在 时间轴 中选择 <仅显示当前的时间元素> 选项。将显示时间标记和 关键帧。所显示的 关键帧 将成为节的一个端点。



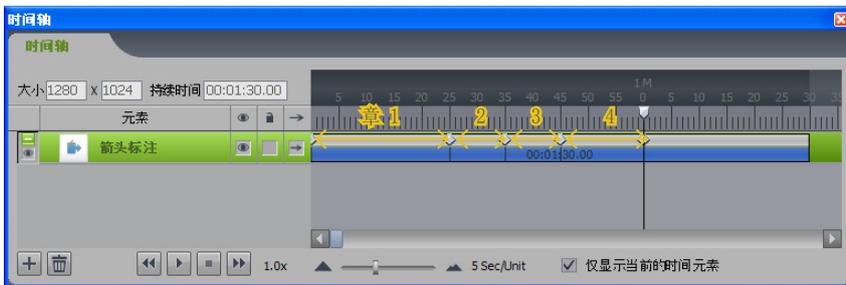
- 2 通过右键单击您希望使其成为节的另一个端点的位置来添加另一个 关键帧。



- 3 在新添加的 关键帧 和之前的 关键帧 之间的区域将成为一个节。



- 4 您可以通过添加关键帧来创建多个节。



### 提示

#### 时间标记

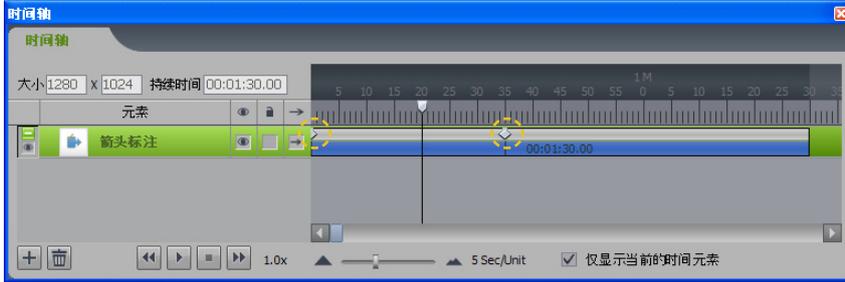
要在与某个时间标记相同的点添加 关键帧，请右键单击该时间标记并选择 <将关键帧插入选定元素>。

如果您选择了 <跟踪时间标记>，则可以通过移动时间标记在 舞台窗口 中跟踪动画。

## 创建属性变化的图像

在使用〈插入关键帧〉创建的节中，您可以创建其属性随时间变化的动画。选择位于节的两个端点的关键帧并在 属性 窗口中为其指定不同的属性。元素将根据所配置的属性变化。

- 1 向 舞台窗口 中添加一个元素并向 时间轴 中添加一个 关键帧。逐一选择节关键帧的每个端点并将属性设置为不同的值。



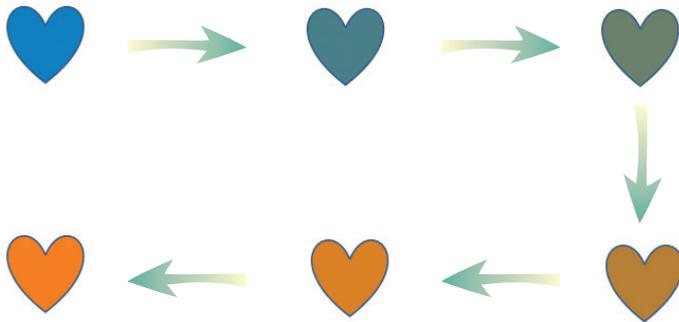
### 提示

属性变化的图像  
大多数用于动态图像的属性都是以数字形式提供的。这样的示例有 位置、大小、旋转、粗细、颜色 和 偏移。

- 2 例如，分别将左关键帧和右关键帧的〈颜色〉设置为蓝色和琥珀色。



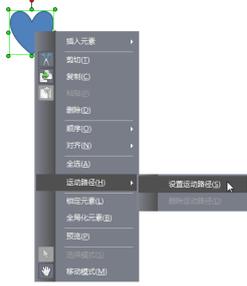
- 3 如果播放具有以上设置的内容项，则元素的颜色在节内将从蓝色变化到琥珀色。



## 创建运动路径动画

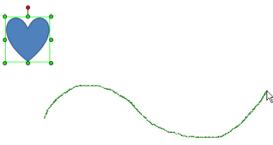
运动路径动画是通过更改仅应用于多个动画节之一的位置属性而创建的。

1



将元素添加到 舞台窗口 后，在其上单击右键并选择 <运动路径> 和 <设置运动路径>。

2



在 舞台窗口 中，在按住鼠标左键的同时绘制元素将沿其移动的路径。

3



如果您播放内容项，则元素将自动沿指定的路径移动。

4



要删除已经为元素配置的 运动路径，请右键单击为其设置了路径的元素并选择 <运动路径> 和 <删除运动路径>。

### 提示

#### — 元素的 运动路径

如果您设置了元素的 运动路径，则无法按照您的意愿移动元素。元素自动固定到所配置的 运动路径 的起点。

#### — 设置插值类型

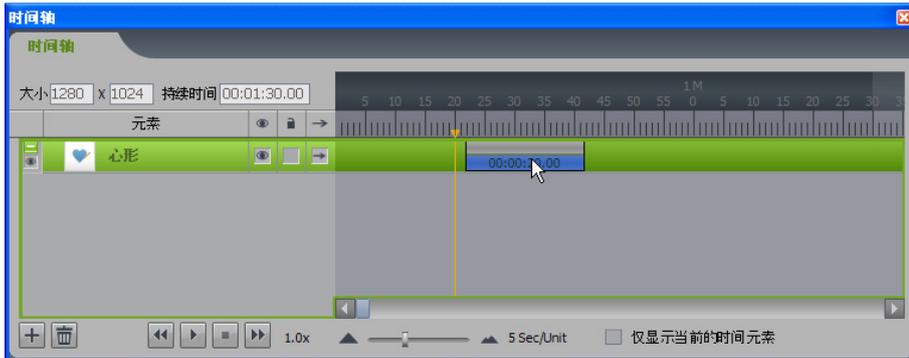
如果设置了元素的 运动路径 并右键单击所配置的节，则可选择一种插值类型。插值类型决定了元素动画的运动类型。

# 使用 时间轴

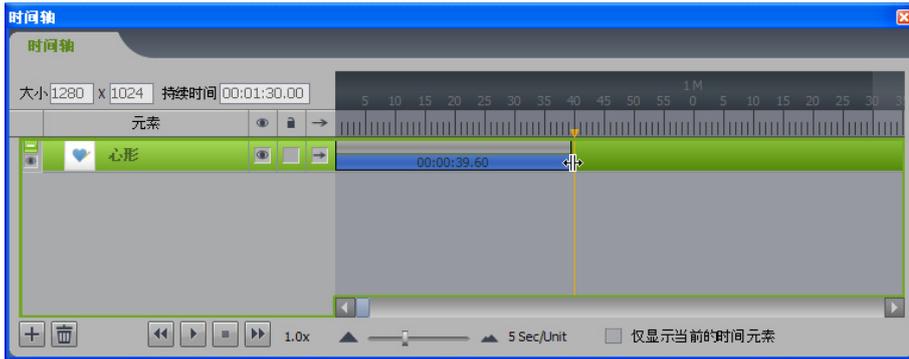
可以在 时间轴 窗口中设置每个元素的持续时间和多个图层的优先级。

## 在 时间轴 中创建和调整轨道

将元素添加到 舞台窗口 后，在时间轴中会自动创建元素的轨道（长度为 1 分钟）。



沿时间轴拖动时间条可调整元素的开始时间。



拖动时间条的右边缘可调整持续时间。

时间轴支持从 0.01 秒至 24 小时的持续时间。  
您可以通过左移或右移缩放条来放大或缩小时间轴。

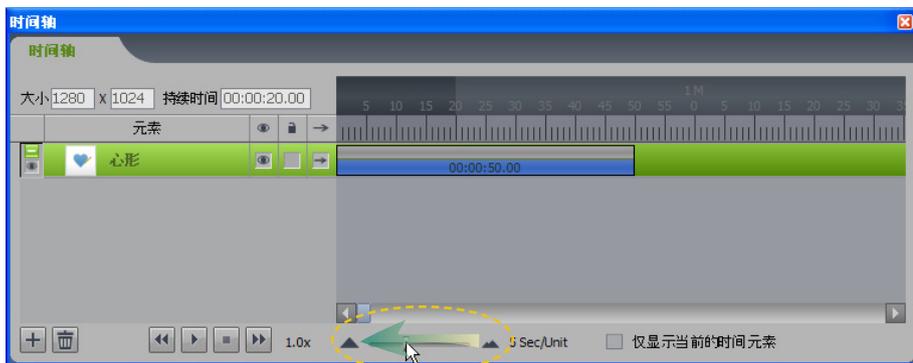
### 提示

#### 时间条

时间条由上半部分（灰色）和下半部分（蓝色）组成。上半部分是在其中添加和移动关键帧的区域，下半部分是用于显示元素的播放时间的区域。要使用动画功能（例如，向时间条的上半部分添加关键帧），请在 时间轴 窗口的底部选择 < 仅显示当前的时间元素 > 选项。

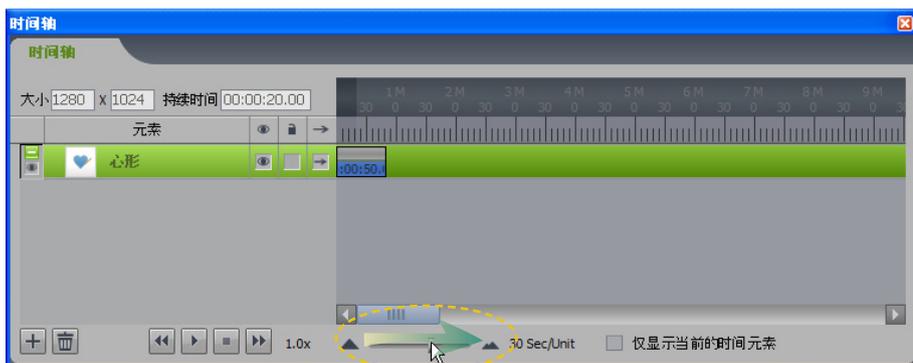
## 放大

将缩放条向左滑动可以放大。您可以使用最小 0.01 秒的时间间隔编辑轨道的持续时间。



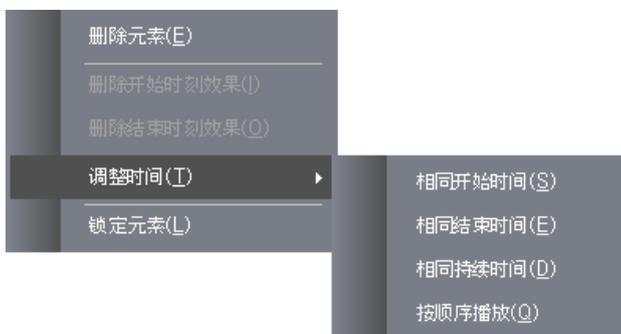
## 缩小

将缩放条向右滑动可以缩小。您可以使用最大 10 分钟的时间间隔编辑轨道的持续时间。



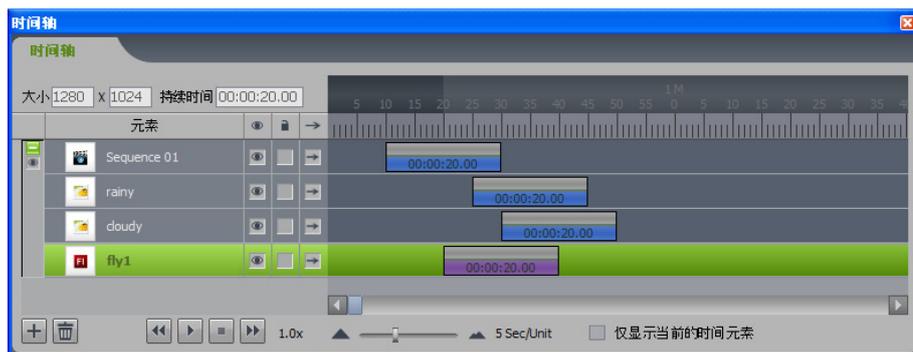
## 对 时间轴 的进一步调整

选择多个轨道后，通过在 时间轴 窗口中单击右键，您可以将轨道设置为按顺序播放或者同步其开始时间、结束时间或播放持续时间。最后选择的轨道将用作同步的基准。

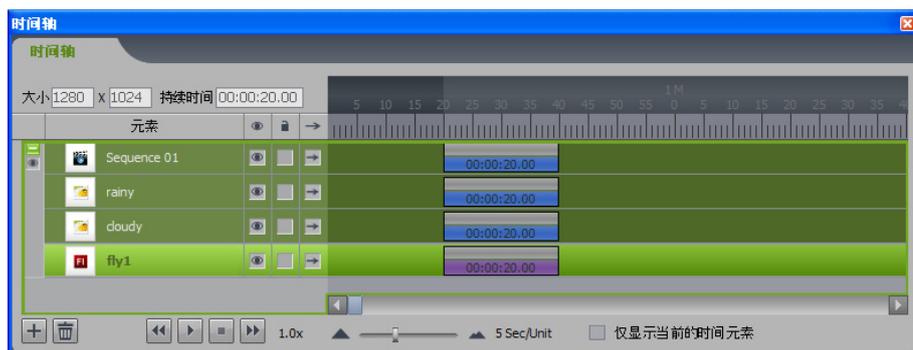


下面的页面显示了 <调整时间> 选项的设置结果示例。

## 相同开始时间 (S)

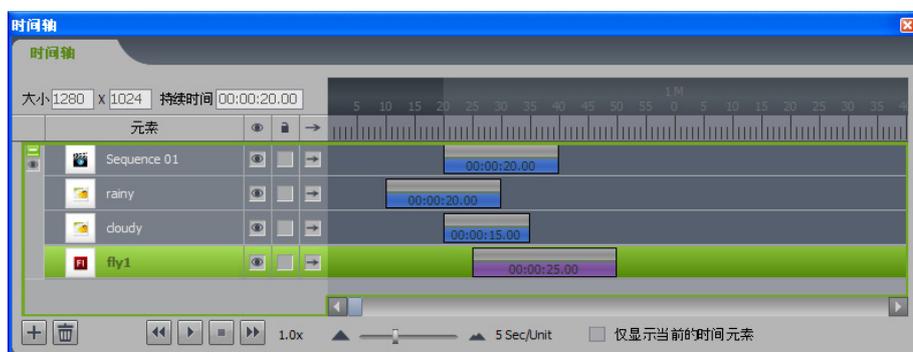


各个轨道具有不同的开始时间。

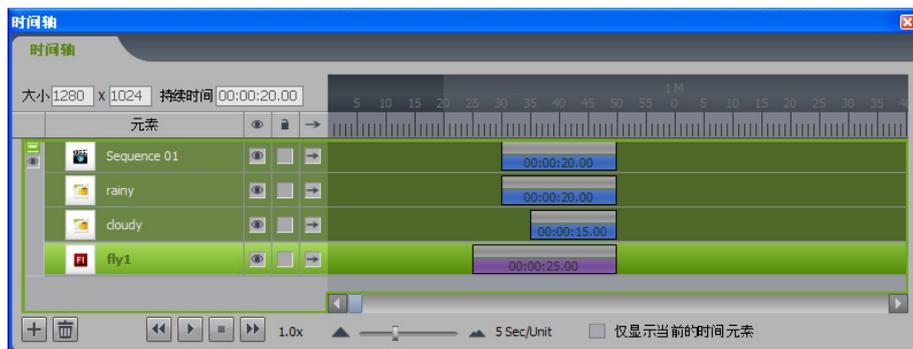


所有轨道的开始时间都与最后选择的轨道同步。

## 相同结束时间 (E)

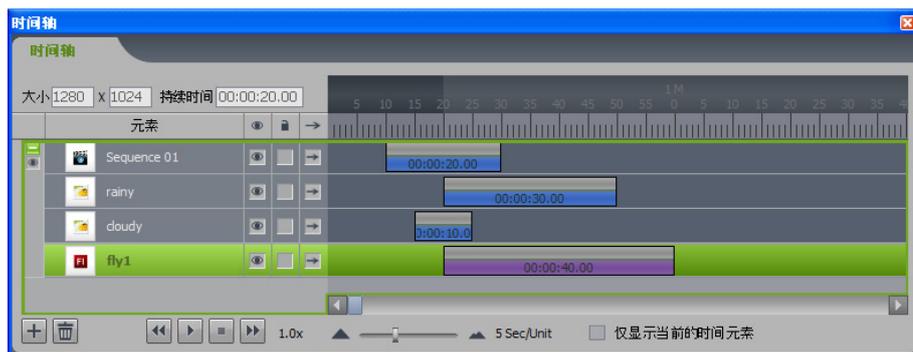


各个轨道具有不同的结束时间。

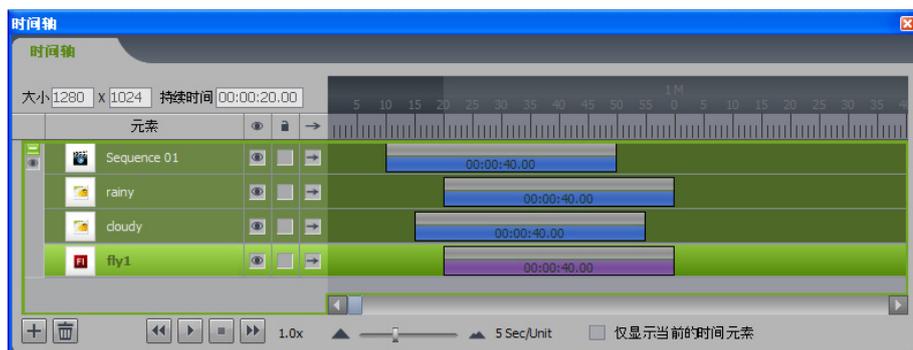


所有轨道的结束时间都与最后选择的轨道同步。

## 相同持续时间 (D)

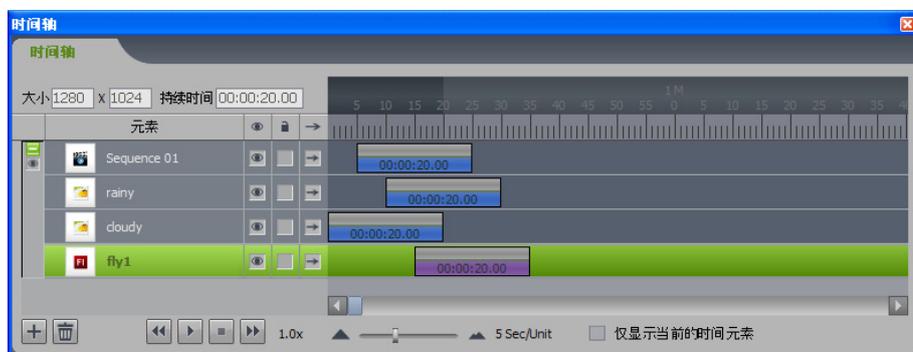


各个轨道具有不同的持续时间。

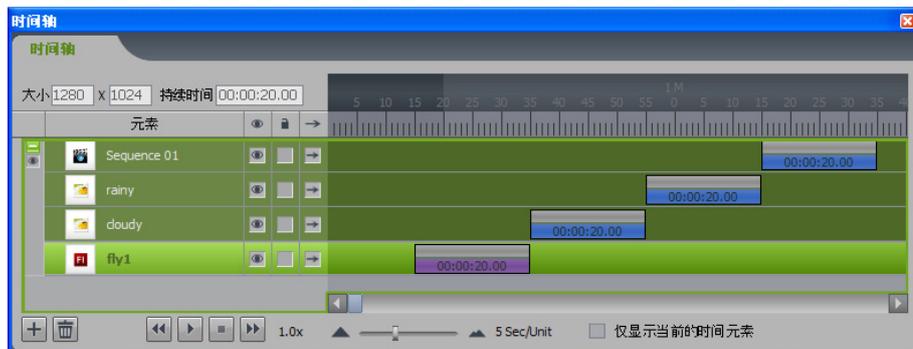


所有轨道的持续时间都与最后选择的轨道同步。

## 按顺序播放 (Q)



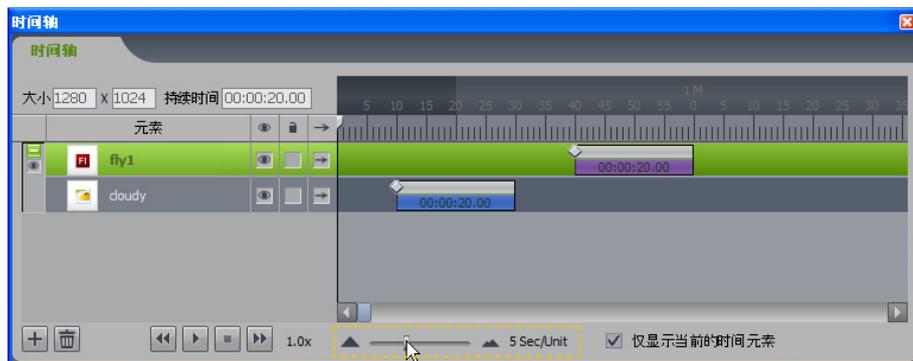
轨道相互交叠，看似以随机顺序播放。



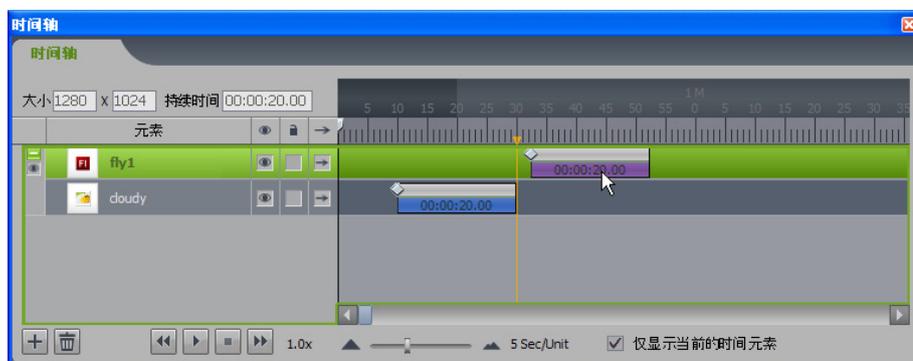
轨道的播放顺序被安排为按顺序播放，从列出在时间轴底部的轨道开始播放。

## 用于时间轴中轨道的对齐功能

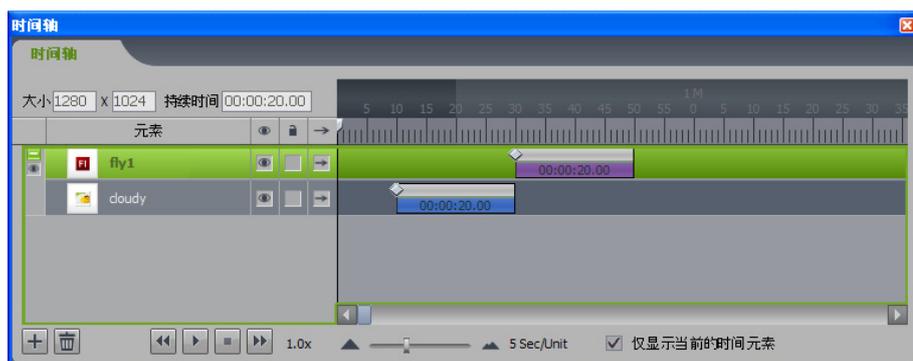
轨道是按照位于 时间轴 窗口底部的缩放条的位置指定的单位放置的。例如，如果缩放条设置为 5 秒/单位，则轨道将以 5 秒为单位进行放置。



如果将轨道拖动到时间轴中的某个特定位置，则会根据 5 秒的单位显示一条标记线。

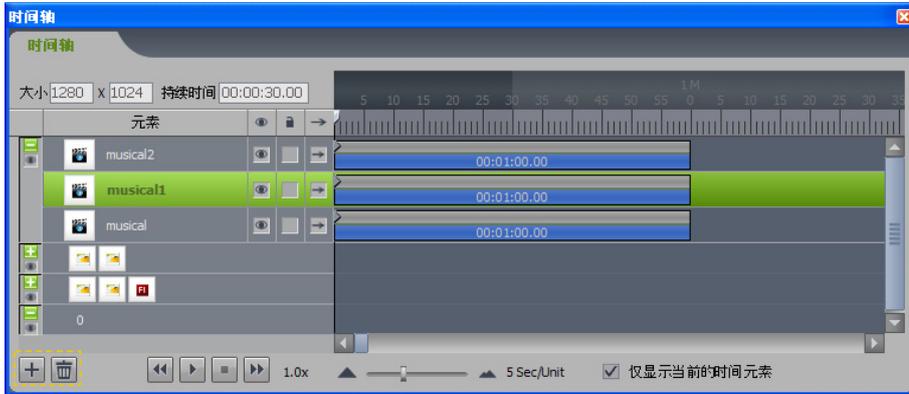


如果释放鼠标按键，则轨道将移至该标记线指示的点。

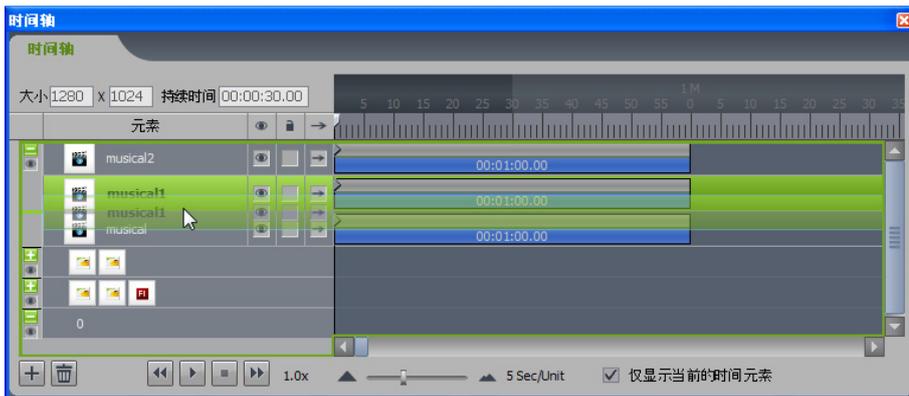


## 使用时间轴 图层

图层指的是轨道的集合。在您向 舞台窗口 添加第一个元素时，会默认创建一个包含一个轨道的图层。可以通过单击 时间轴 窗口中左下角的  按钮来添加其他图层。在下面的示例中，所创建的图层是空的，未包含任何轨道。图层从 0 开始编号，编号越大，显示优先级越高。



单击 时间轴 窗口中左下角的  按钮可删除编号最大的图层。在删除某个图层时，该图层的轨道和元素也会随之删除。



通过垂直地拖动轨道，您可以在一个图层内移动轨道或者将其移至另一个图层。

通过选择或取消选择位于 时间轴 窗口左侧的  按钮，可以显示或隐藏某个图层。要展开或收缩某个图层，请单击 显示图层 图标上方的  或  按钮。

# 使用 页面轴

您可以选择页面属性，还可以通过添加并排列页面来创建交互式内容。

## 页面属性

在选择页面后设置页面属性。

### 配置

类型	表示对象的类型。
名称	输入页面的标题。（在同一个内容项中不允许使用重复的页面标题。）
顺序	显示页面的播放顺序。

### 背景

背景颜色	使用调色板或 RGB 值设置页面的背景颜色。单击  按钮可打开 颜色 窗口来设置颜色。此外，您可以通过直接输入值来指定颜色。
背景图像	设置将显示为页面背景的图像。单击  按钮以显示 打开 窗口。选择一个文件。
填充类型	设置用于显示背景图像的显示类型。
原始大小	以原始大小显示页面的背景图像。
适合屏幕	使背景图像适应屏幕大小。
锁定宽高比	以原始宽高比显示页面的背景图像。
平铺效果	平铺页面的背景图像，同时保留其原始大小。

### 播放

持续时间策略	设置页面的播放持续时间策略。在播放内容项时，每个页面将根据播放持续时间策略停止或等待输入。
在指定时间完成	在指定时间后停止播放。
在之前元素时间完成	在退出上个页面后立即播放下个页面。
等待输入	持续播放直到某个触发器引发了指定的事件。将根据脚本对事件进行处理。
持续时间	设置页面的持续时间。
事件启用	设置是否（True 或 False）允许事件处理。

#### 提示

- 输入时间  
小时:分:秒:毫秒  
示例: 10 小时 2 分 20.34 秒 = 10:02:20.34

## 进入效果

开始时刻效果名称	选择在开始播放页面时应用的效果。
开始时刻效果持续时间	设置效果的持续时间。
开始时刻效果方向	设置开始时刻效果的方向。如果选择 北，则效果将移向屏幕的顶部。

## 管理页面

### 插入新页面

在菜单栏中单击 页面 > 新页面 或单击 页面轴 窗口底部的  按钮来添加新页面。添加的页面将插入到选定页面之后。



### 删除页面

选择要删除的页面，然后在菜单栏中单击 页面 > 删除页面 或单击 页面轴 窗口底部的  按钮来删除页面。

要删除所有页面，请在菜单栏中单击 页面 > 删除全部页面。



### 复制 / 剪切 / 粘贴页面

#### 复制页面

选择要复制的页面，然后在菜单栏中单击 编辑 > 复制 或单击 页面轴 窗口底部的  按钮。

#### 剪切页面

选择要剪切的页面，然后在菜单栏中单击 编辑 > 剪切。

#### 提示

- 插入新页面  
可以使用键盘上的 Insert 键来添加页面。

- 删除页面  
选择要删除的页面，然后按键盘上的 Delete 或 Backspace 键来删除页面。

## 粘贴页面

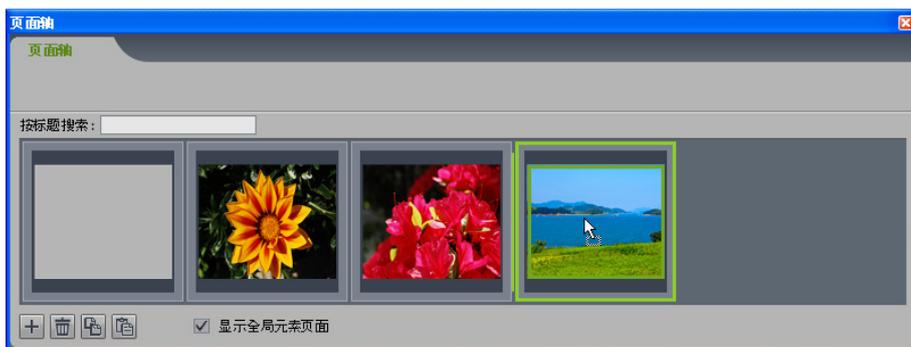
在复制或剪切页面后，在菜单栏中单击 编辑 > 粘贴 或者单击 页面轴 窗口底部的  按钮。复制或剪切的页面将插入到选定页面之后。



## 选择页面

要选择某个页面，请在 页面轴 窗口中单击该页面。在 页面轴 窗口中选择的页面将显示在 舞台窗口 中。

您还可使用键盘上的箭头键在 页面轴 窗口中选择页面。



## 移动页面

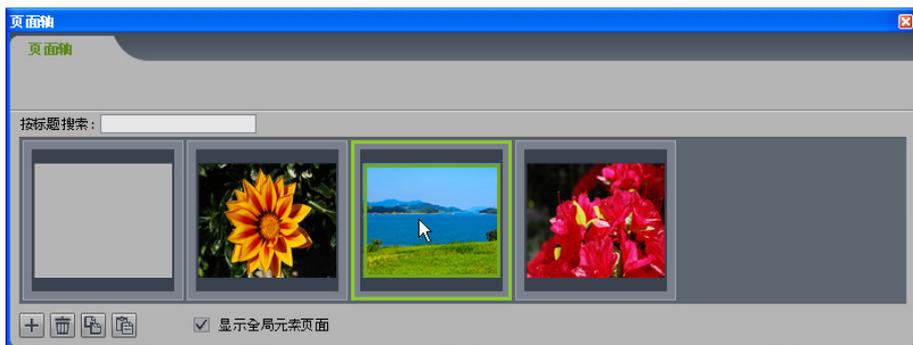
您可以通过鼠标拖动操作在 页面轴 窗口中移动页面。选择至少一个页面。



### 提示

- 复制页面  
可以使用 Ctrl+C Windows 快捷键来复制页面。
- 剪切页面  
可以使用 Ctrl+X Windows 快捷键来剪切页面。
- 粘贴页面  
可以使用 Ctrl+V Windows 快捷键来粘贴页面。

通过使用鼠标拖动页面来移动所选择的页面。



## 导出页面

导出页面供以后重复使用。该过程与注册模板类似，但是它在保存页面信息时不会对页面进行打包。以后可以重复使用导出的页面。

选择要导出的页面，然后在菜单栏中单击 页面 > 导出页面。

## 导入页面

正如导入模板一样，您可以导入页面信息（例如元素属性）并重复使用。在菜单栏中，单击 页面 > 导入页面 以显示 打开 窗口。可以导入扩展名为 .lfd 的文件。选择一个文件并单击 打开 按钮。

## 预览

您可以预览正在创建的内容项。

### 预览一个选定的页面

只预览多个选定页面中的一个。在菜单栏中单击 文件 > 预览选定页面...，或者单击工具栏上的  按钮。

### 从选定页面预览

从头至尾预览选定的多个页面。在菜单栏中单击 文件 > 从选定页面预览...，或者单击工具栏上的  按钮。

### 提示

#### — 页面 与 模板 之间的区别

如果导出一个页面，则在保存该页面时不会将其外部文件（例如页面中包含的图像和视频）一起打包保存。例如，如果导出的页面包含一个图像文件，则在保存页面时不会保存该图像文件。这意味着，在导入页面时，如果用于页面的图像文件的位置与在导出页面时所用位置不同，则将无法加载图像。对于注册为模板的页面，在保存时会一起打包保存页面中包含的所有文件。因此，此类页面始终可以导入并重复使用。

# 使用模板

可以将正在创建的页面或已完成的页面注册为模板供以后重复使用。注册为模板的页面与在创建页面期间插入的所有元素和元素属性打包在一起。

## 注册 模板

### 提示

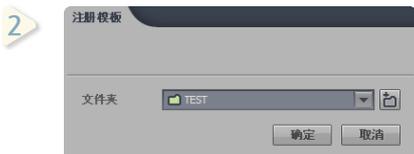
#### 打包 模板

将页面注册为模板本质上是将模板保存为文件夹。因此，打包意味着将页面上包含的所有元素和属性保存在文件格式的模板（即文件夹）中。

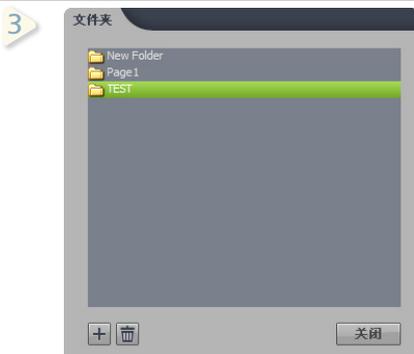
已打包的模板元素将保存在由 Author 安装的文件夹中。例如，如果您已在名为“Test”的模板文件夹中注册了一个名为“Tem1”的模板，则会在“C:\Program Files\MagicInfo Premium\Author\Template\test\Tem1”位置创建一个文件夹并将模板元素保存在其中。



1 选择要注册为模板的页面，然后在菜单栏中单击 页面 > 注册模板。此外，还可以右键单击要注册的页面并从上下文菜单中选择 < 注册模板 >。



2 选择要将模板保存到其中的文件夹。如果没有您希望使用的文件夹，则可以通过单击  按钮在 文件夹 窗口中添加一个文件夹。

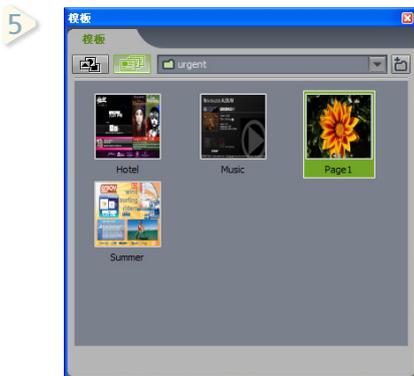


3 要添加文件夹，请单击  按钮。

要删除文件夹，请选择要删除的文件夹并单击  按钮。



4 如果在选择文件夹后模板成功注册，则会出现此消息窗口。



5 模板已完成注册。

# 导入 模板



在 模板 窗口中选择 Template。



从顶部的下拉菜单中选择一个文件夹。



选择并双击要添加的模板。

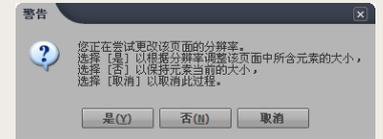


模板页将添加到所选页面之前的页面。

## 注意

### 元素的大小取决于分辨率

在导入模板时，如果模板的分辨率与正在创建的内容的分辨率不匹配，则会出现如下所示的警告消息。请根据警告消息设置模板中包含的元素的大小。



## 提示

### 删除和重命名模板

要删除某个模板，请右键单击该模板并从上下文菜单中选择 <删除模板>。要重命名某个模板，请右键单击该模板并从上下文菜单中选择 <重命名>。

此处，模板是一个文件夹，因此，如果删除模板，实际上就是删除文件夹。类似地，如果您删除文件夹，则会删除对应的模板。

注意，您不能删除或重命名当前页面中正在使用的模板。

# 声音效果

在 Author 中，您可以多种不同的方式使用声音。您可以在时间轴中插入背景音乐（背景音乐的播放将贯穿整个内容项），或者在 舞台窗口 中插入一个 声音 元素并将其与某个特定的视频同步。在向一个页面添加多个声音元素时，建议您考虑播放顺序。

## 插入声音

您可采用多种方式插入声音。

## 插入背景音乐

您可以在注册新内容项或配置内容项时插入背景音乐文件。



在 <内容设置> 窗口中单击 **选择** 以显示 打开 窗口，然后选择一个背景音乐文件。Author 支持 WAV、WMA、MID 和 MP3 文件格式。

## 插入声音元素

可采用 4 种方式插入声音元素。



在 文件 窗口中，将音乐文件从本地驱动器拖到 舞台窗口 中。

### 提示

#### - 音频优先级

对于包含背景音乐的内容，所有声音和视频元素都处于静音状态。

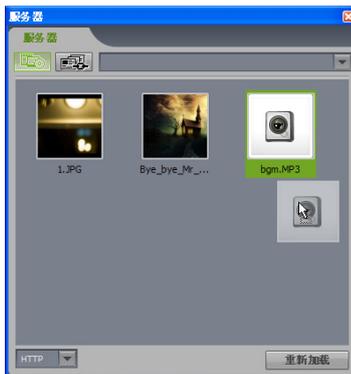
此外，您可以同时播放多个声音和视频元素。

2



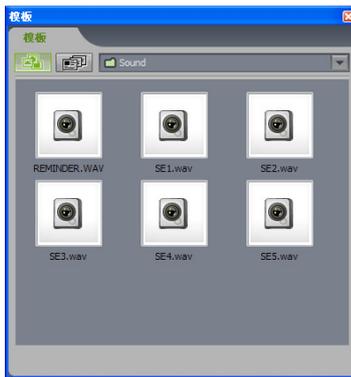
从 元素 窗口中拖动“声音”元素或从 收藏 窗口中拖动某个音乐文件并将其放到 舞台窗口 中。

3



您可以将已注册到服务器的声音内容项导入到 舞台窗口 中。可以在 服务器内容窗口 中查看声音内容项，并可通过拖动将其添加到 舞台窗口 中。

4



您可以导入已注册到模板的音乐文件。在 模板 窗口中选择 Clip Art , 选择“Sound”文件夹查看已注册到模板的音乐文件。

### 提示

#### - 同步视频和声音元素

通过同时播放视频和声音元素，您可以播放视频元素并让人感觉声音元素已经与之融为一体。

- 1) 向内容项添加声音和视频元素并在 时间轴 窗口中通过使用 Ctrl 键同时选择两者。
- 2) 将这两个元素的长度设置为相同的值。
- 3) 将视频元素的<静音>属性更改为 <True>。

# 使用 追加窗口

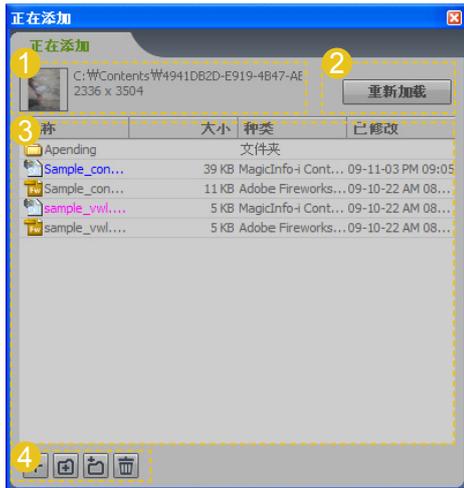
创建内容时使用的某些元素包含子文件夹或文件。在向页面添加这种元素后，您必须添加其子文件或文件。

您可使用 追加 窗口将文件或文件夹添加到元素。例如，您的某个视频文件包含一个字幕文件，如果不使用 追加 窗口，则无法同时将这两个文件添加到一个页面。不过，您可以先将视频文件添加到页面，然后使用 追加 窗口将字幕文件作为一个子元素添加到视频文件。

## 提示

- 在下列情况下，您可以使用 追加 窗口：
- 1) <Flash> 内容项在一个文件夹中包含多个文件。
  - 2) 视频文件包含字幕文件。
  - 3) HTML 页面包含多个不同的链接。（在这种情况下，HTML 页面包含文件夹和文件。）

## 追加窗口布局



- 1 显示在附件列表中选定的文件的预览和简要信息。
- 2 重新加载附件列表。（如果列表中缺少某个新增项，请单击此按钮。）
- 3 显示已添加的文件和文件夹的列表。
- 4 在附件列表中添加或删除文件或文件夹。



将一个文件添加到附件列表中。单击此图标时，将显示 打开 窗口。



将一个文件夹及其附属组件添加到附件列表中。单击此图标时，将显示 浏览文件夹 窗口。



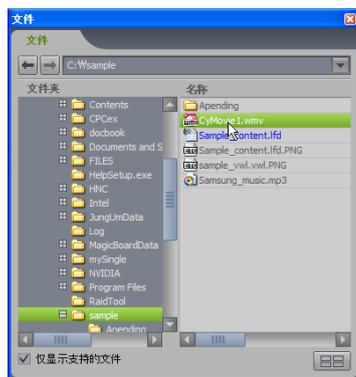
将一个新文件夹添加到附件列表中。



从附件列表中删除选定的文件或文件夹。

## 将文件或子文件夹添加到元素

首先在 文件 窗口中选择要用作元素的文件，然后将其拖到您正在创建的页面中。或者，在 元素 窗口中添加一个元素，然后选择主文件。



选择已添加的元素，并使用 添加 窗口底部的按钮向其添加文件和文件夹。



单击一个按钮时，将显示 打开 窗口。选择要添加的文件或文件夹。此外，还可以通过单击“添加文件夹”按钮来创建新文件夹。



如果添加的文件和文件夹如上方图片所示，则表示它们已添加到所添加的元素中。

### 提示

—子文件格式  
对于元素中包含的子文件，每种文件格式都是受支持的。

# 效果

您可以插入 Author 提供的各种效果作为元素或页面开始或结束时的效果。例如，在元素或页面之间创建自然而生动的切换效果。

请注意，对于元素，您既可以插入 <进入效果>，又可以插入 <退出效果>，但对于页面，只能插入 <进入效果>。页面和元素使用不同的效果类型。

## 效果 类型

您可以向使用 Author 创建的内容或者向普通媒体文件（例如元素、模板、视频和图像）插入各种效果。

总共有十个效果类型集可用。

推荐	访问一组深受用户欢迎的效果。
3D	3D 是一类有立体感的动态效果。
Alpha	Alpha 是对遮盖层图像应用的一类动态效果。
Fade	Fade 是用于更改不透明度的一类效果。
Fly On	这是一类用于表现各种运动和动作的 2D 效果。
PassThru	在这种效果下，元素按指定的方向移动。
Push	Push 是用于控制变形片段按照指定方向移动的一类效果。
Reveal	在此效果下，元素先是以小尺寸的外形显示，然后逐渐变大，直至最后恢复为其原始大小的外形。
Special	此选项随机播放各种不同的效果。
Zoom	在此效果下，元素将分片、放大或缩小。

### 提示

#### - 应用效果

应用于页面的效果与应用于元素的效果是不同的。

3D 和 Fly On 效果不适用于页面。

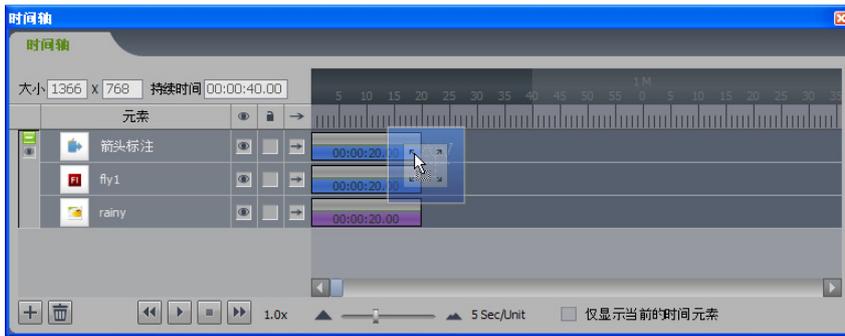
## 应用效果

您可以向使用 Author 创建的内容项或者向普通媒体文件（例如元素、模板、视频和图像）插入各种效果。

### 向元素应用效果

可采用两种方式向元素应用效果。

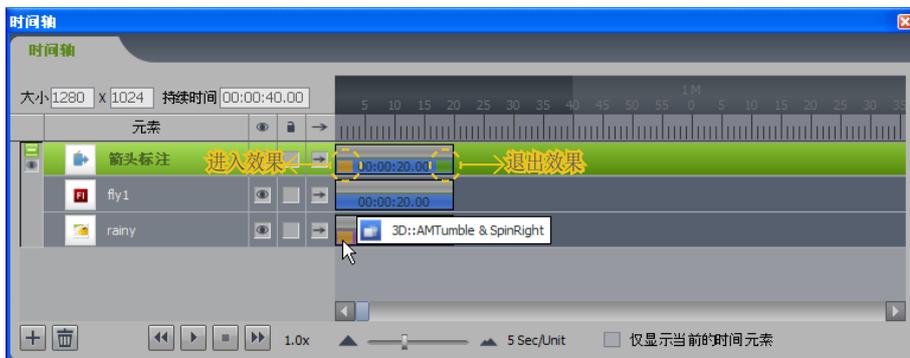
1 第一种方式是，将效果从 效果 窗口拖放到 时间轴 窗口中目标轨道的起点和终点。



2 第二种方式是，选择您要向其应用效果的元素，然后在 属性 窗口中选择 <进入效果> 或 <退出效果>。



如果应用了某种 <进入效果>，则在对应的轨道上会以黄色予以指示，如果应用了某种 <退出效果>，则在对应的轨道上会以绿色予以指示。



在应用某种 <进入效果> 或 <退出效果> 后，您可以通过水平拖动效果条的边来控制其持续时间。



### 提示

- 应用效果时的限制  
可应用于内容的效果范围因创建内容时选择的播放器类型而异。

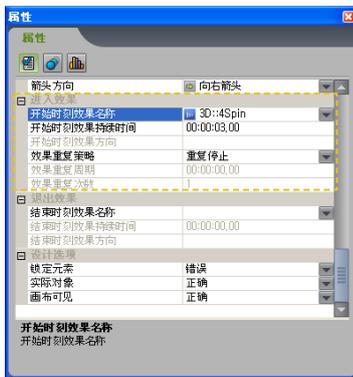
## 向页面应用效果

只可以向页面插入〈进入效果〉。可以采用两种方式来执行此操作。

1 第一种方式是，将效果从 效果 窗口拖放到 页面轴 窗口中页面的缩略图。



2 第二种方式是，在页面的 属性 窗口中插入效果。选择一个页面并在 属性 窗口中指定效果。



向页面应用效果后，页面轴 窗口中将显示“效果”图标。



### 提示

- 应用效果  
只可以向页面插入〈进入效果〉。

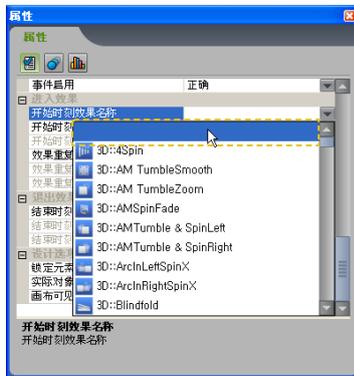
## 删除效果

可采用两种方式删除效果。

- 1 第一种方式是，从 页面轴 窗口中的缩略图中选择一个页面或者从时间轴中选择一个轨道，在其上单击右键并选择 <删除进入效果>。

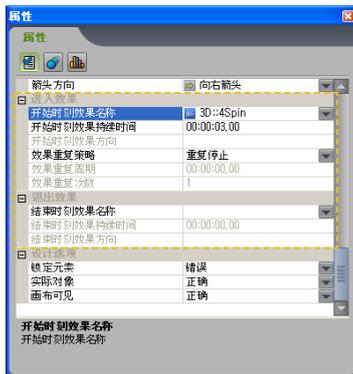


- 2 第二种方式是在 属性 窗口中取消选择效果。选择一个元素或页面，然后在 属性 窗口中选择“空”选项作为效果名称。



## 配置元素属性

您可以选择包含效果的元素并在 属性 窗口中配置该元素的属性。通常，您还可以指定效果持续时间和方向。（不过，某些效果可能不能启用“效果方向”属性。）



### 提示

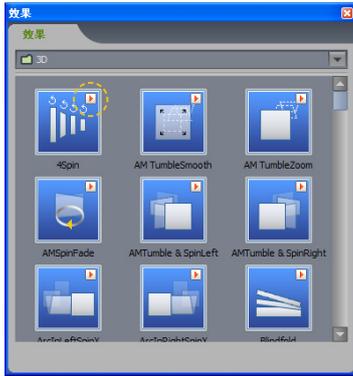
#### – 效果的方向

效果的方向因效果的类型而异。方向可能是 北、东北、东、东南、南、西南、西 或 西北。

您只能为支持方向选项的 <进入效果> 选择开始时刻效果方向或结束时刻效果方向。

## 预览效果

效果 窗口中每个效果图标右上角的红色三角形按钮是效果预览按钮。单击此按钮，无需实际将效果应用于元素或页面即可在 舞台窗口 中预览效果。



如果只想预览某种效果在元素上的效果，请选择某个元素并单击效果预览按钮。如果不单击某个元素就单击效果预览按钮，则可以预览某种效果在页面上的效果。

要取消预览效果，请按键盘上的 Esc 键。

### 提示

– 预览

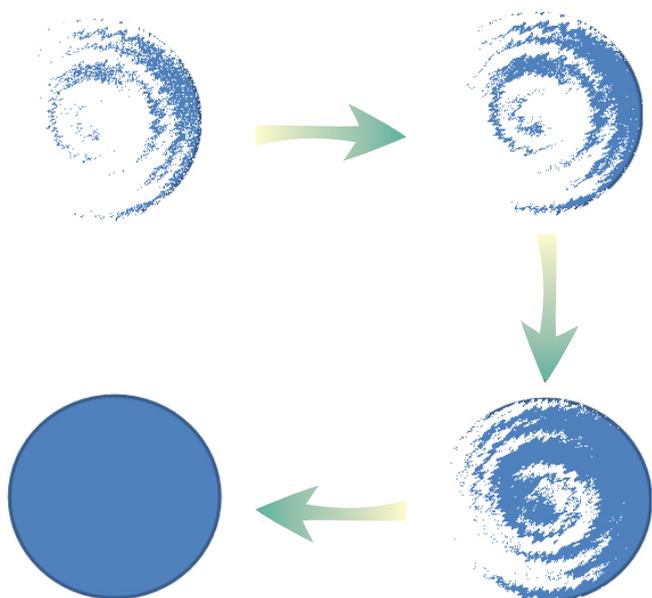


您可以使用效果缩略图的预览按钮进行预览。您还可以使用 时间轴 窗口底部的按钮预览页面上显示的所有元素。

## 效果的应用示例

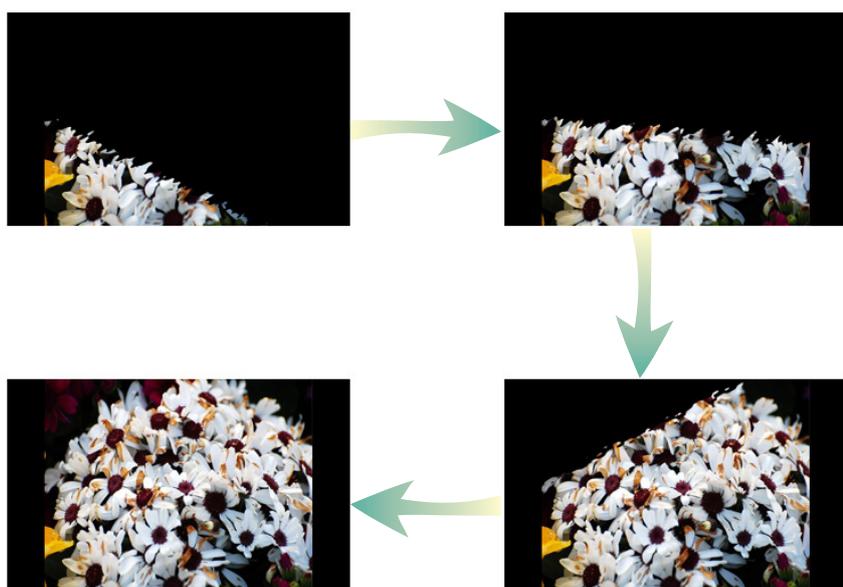
### 向元素应用效果

以下示例展示了应用于 圆形 元素的“Erosion”〈进入效果〉。方向为 东，持续时间为 3 秒。如果增大持续时间，效果将以更慢的速度显现。



### 向页面应用效果

以下示例展现了应用于页面的“WetWiper”〈进入效果〉。方向为 东，持续时间为 2 秒。如果增大持续时间，效果将以更慢的速度显现。



# 事件

每个元素和页面都包含可触发的事件。单击 属性 窗口中的事件设置按钮可向这些事件应用脚本，脚本用于指示元素或页面的移动。有两种类型的事件：基本事件和附加事件。

## 事件 类型

### 基本事件

AM_EVT_KEY_DOWN	此事件在按下键盘上的某个按键时触发。
AM_EVT_OBJECT_START	此事件在对象启动时触发。
AM_EVT_OBJECT_END	此事件在对象结束时触发。
AM_EVT_OBJECT_TIME_OUT	此事件在完成某个对象的播放时触发。
AM_EVT_CLICK	此事件在单击鼠标按键时触发。
AM_EVT_CURSOR_OVER	此事件在指针移动到 <舞台窗口> 中的任何元素上时触发。
AM_EVT_CURSOR_OUT	此事件在指针移离 <舞台窗口> 中的任何元素时触发。

### 在添加元素时生成的附加事件

AM_EVT_NEWS_RELOADED	此事件在 RSS 元素的 RSS 更新时触发。
AM_EVT_WEATHER_CHANGED	此事件在天气元素的天气信息更新时触发。
AM_EVT_TIMER	此事件由 定时器 元素触发。
AM_EVT_CHART_CATEGORY_RAISED	此事件由 图表 元素触发。此事件在 图表 元素的类别更改时触发。
AM_EVT_TEXT_CHANGED	事件发生于文本元素。如果文本元素中的文本变动，在变动的元素中就会发生事件。

#### 提示

##### - 事件

事件是指元素中可能会发生的任何更改。触发对事件进行响应的特定操作指令是以脚本格式编写的。

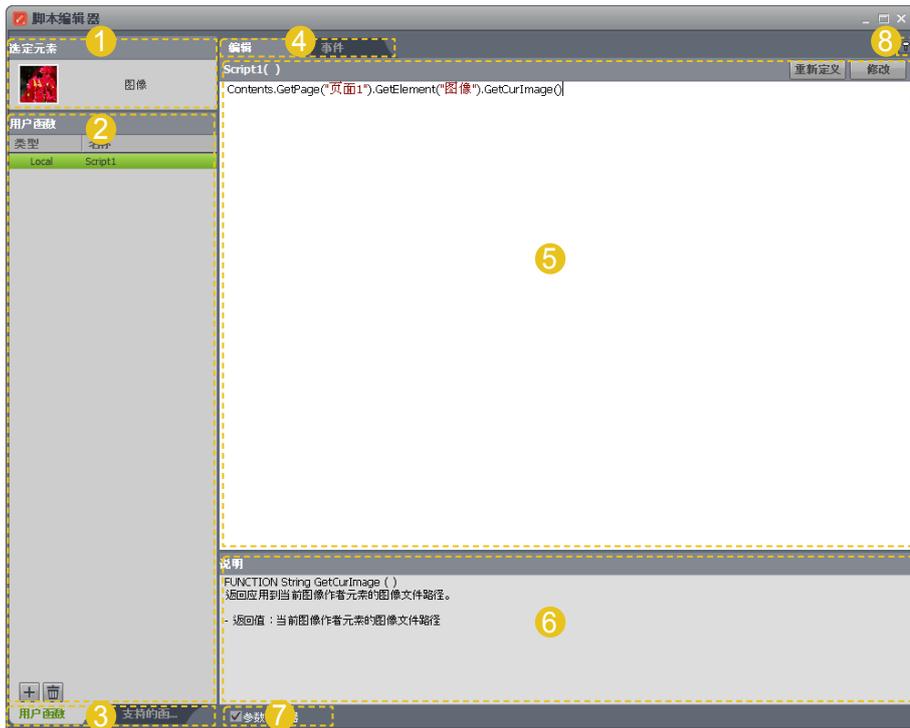
# 应用事件脚本

通过在页面和元素间向事件应用脚本，您可以创建更具交互性且更复杂的内容。Author 提供的脚本是基于 Visual Basic Script（适用于 Windows 的一种脚本语言）开发的。如果您熟悉 Visual Basic Script，创建脚本就很容易了。此外，Author 还提供了 脚本编辑器 和 脚本向导 来帮助您更轻松创建脚本。

## 脚本编辑器

脚本编辑器 提供了各种函数并帮助您更有效地使用这些函数。您可以使用此工具来编辑脚本。您不但可以使用 Author 提供的所有函数，而且可以使用所有的 VB script 命令。此工具是为高级用户提供的。

### 脚本编辑器 屏幕布局



- 1 显示当前选定对象（元素和页面）的缩略图图像和名称。
- 2 如果选择 <用户函数>，则会显示用户定义的函数的列表。如果选择 <支持的函数>，则在顶部会显示一个树状视图，其中显示了提供受支持的函数的类别或对象，在底部则显示在上方选定的类别或对象提供的函数的列表。

	添加用户函数。
	删除在用户函数列表中选定的函数。

- 3 您可以选择 <用户函数> 或 <支持的函数>。将根据您的选择显示不同的函数列表。
- 4 您可以在函数编辑页面和事件页面之间切换。
- 5 如果选择 <编辑> 选项卡，则会显示脚本编辑页面；如果选择 <事件> 选项卡，则会显示事件选择页面，您可在其中应用脚本。

	重新定义函数的所有基本属性。
	修改函数的内容。

- 6 显示选定函数的详细信息。
- 7 如果选择了此选项，则在添加需要参数的函数时，会出现一个帮助器帮助您设置参数。
- 8 锁定 脚本编辑器。如果单击此按钮，则 脚本编辑器 将显示在屏幕的顶部。

### 注意

- 应用事件脚本  
要应用事件脚本，请在选择要应用事件脚本的元素或页面后创建一个事件脚本。如果您向其应用事件脚本的元素或页面不是脚本将应用于的元素或页面，则不会得到预期的结果。

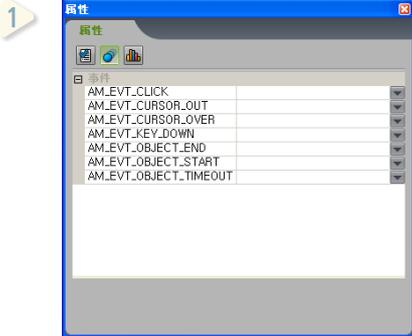
### 提示

- 脚本编辑器  
脚本编辑器 使用 Author 提供的所有函数来编辑脚本。此工具是为高级用户提供的。

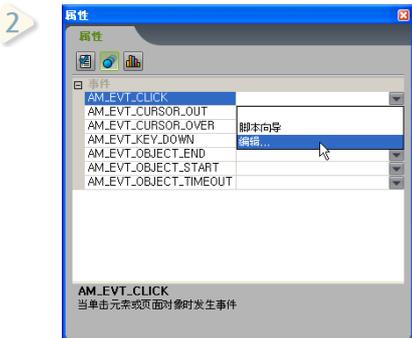
- 脚本向导  
脚本向导 只提供了 Author 提供的部分函数，用于帮助不熟悉 VB Script 的用户轻松地应用脚本。此工具是为普通用户提供的。

## 使用 脚本编辑器

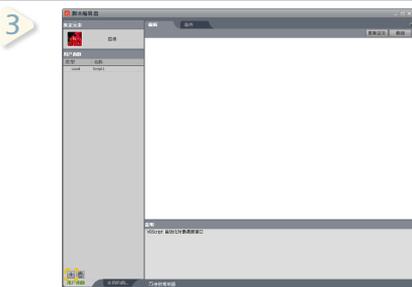
要启动 脚本编辑器，请在 属性 窗口中设置事件或者单击工具栏上的  按钮。



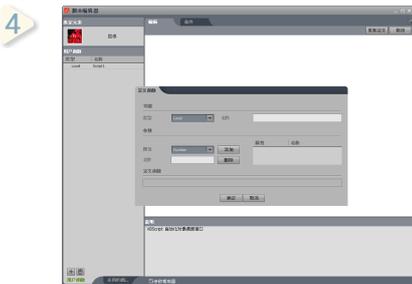
在 舞台窗口 中选择您要为之创建脚本的元素，然后单击 属性 窗口中的  按钮以打开 事件 窗口。



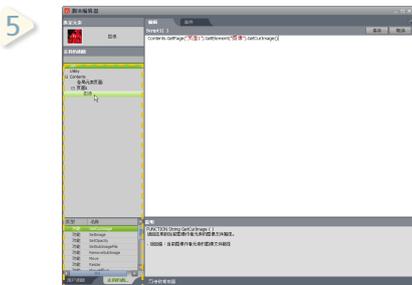
从 事件 窗口中选择一个事件。在选择某个事件后，您必须为该事件创建函数。从事件标题右侧的下拉菜单中选择 <编辑...> 来创建函数。（如果已存在函数，则该函数的标题也会显示在下拉菜单中。）



在 脚本编辑器 出现后，单击底部的  按钮来创建函数。



如果您设置了 <函数> 和 <参数>，则可在 <定义函数> 中定义函数。在创建函数后，单击 <确定>。



现在您可以编辑已创建的函数。在左下角的选项卡中单击 <支持的函数>。从 元素 树状视图中选择一个元素。

### 提示

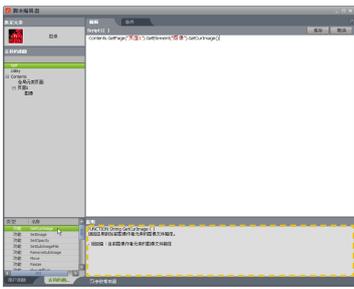
#### - 参数

参数是一条消息，它包含函数运行所需的值。函数的结果是由输入参数的值决定的。在 Author 中，“参数”还可以称为变量。例如，在函数  $y = f(a+b)$  中， $a$  和  $b$  是参数。如果函数没有返回值，则您可以将参数设置为一个随机值。

#### - 参数属性

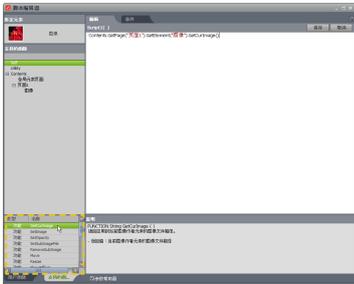
如果参数的值是一个文本字符串，请选择 String；如果参数的值是一个数字，请选择 Number；如果参数的值是“true”或“false”，请选择 Boolean。

6



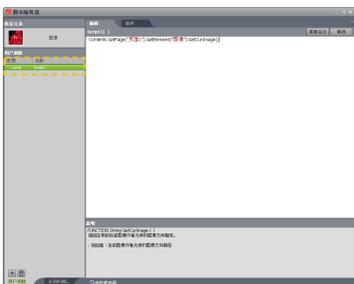
如果在左下角的函数列表中单击要使用的属性或函数，则会显示该属性或函数的详细  
说明。

7



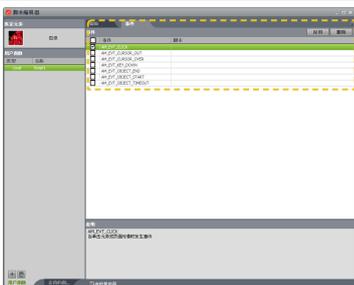
要添加某个函数，请双击该函数。您可以参考靠近屏幕底部的函数说明来输入参数对函数进行编辑。

8



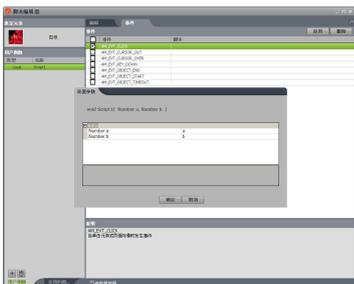
单击右上角的 <保存>，将编辑后的函数将注册到 <用户函数>。

9



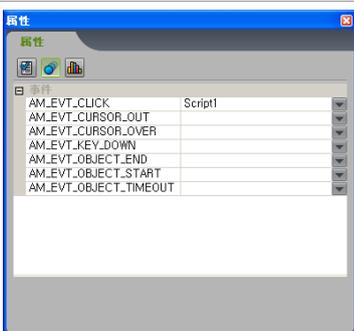
如果单击顶部的 <事件> 选项卡，则会显示事件列表。

10



如果选择要向其应用编辑后函数的的事件并单击 <应用>，则通常会出现 <参数帮助器>。  
注意，只有要应用的函数具有参数时，<参数帮助器> 才会出现。配置参数并单击 <确定>。

11



您可以在 属性 窗口中检查事件以确认已应用的脚本。

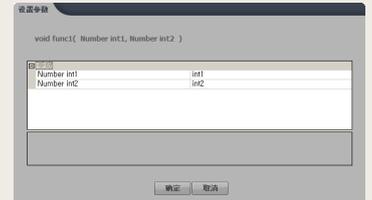
### 提示

#### - 函数的概念

可以将用户函数视为一个脚本或 Author 提供的函数或属性的集合。

#### - 参数帮助器

这可以帮助您更轻松创建参数。如果在 脚本编辑器 窗口的底部选中了 参数帮助器，则在您向事件应用脚本后它将出现。



当 <参数帮助器> 如上出现时，在 int1 和 int2 中输入参数。函数将使用所输入的参数计算得出一个结果。

# 脚本向导

脚本向导 可帮助用户更轻松创建脚本。即使是对 VB Script 丝毫不懂的新手也可以轻松地创建并应用脚本。不过，脚本向导 仅支持 Author 提供的少量函数。

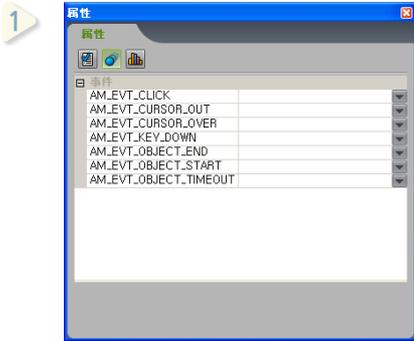
## 使用 脚本向导

要启动 <脚本向导>，请在 属性 窗口中设置事件或者单击工具栏上的  按钮。

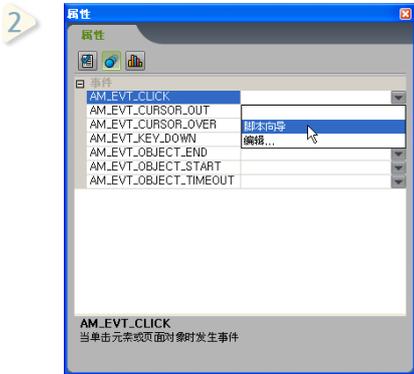
### 提示

#### 创建脚本

创建脚本的实质就是编写函数。（函数可以包含子函数）。由用户创建的函数是相关的，可以互相连接到一起。



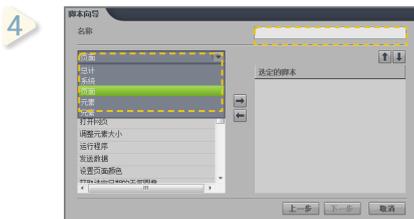
在 舞台窗口 中选择您要为之设置脚本的元素，然后在 属性 窗口中单击  以打开 事件 窗口。



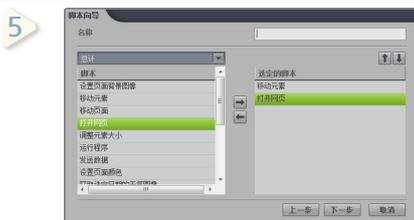
从 事件 窗口中选择一个事件。选择事件后，您必须为该事件创建函数。从事件标题右侧的下拉菜单中选择 <脚本向导> 来创建函数。（如果已存在函数，则该函数的标题也会显示在下拉菜单中。）



在 脚本向导 出现后，选择要向其应用脚本的事件并单击 <下一步>。

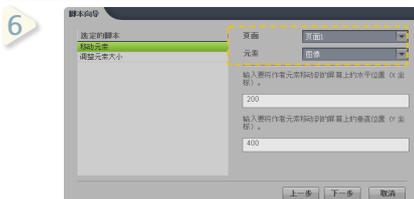


为脚本输入一个名称并选择要添加到 <支持的函数> 的对象。所提供的函数因您从下拉菜单中选择的类别而异。

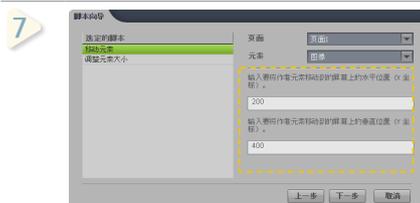


选择要应用的函数并单击  以应用该函数。如果选择某个已应用的函数并单击  按钮，则已应用的函数将被从列表中删除。如果已应用了多个函数，则可以使用  和  按钮更改函数的执行顺序。

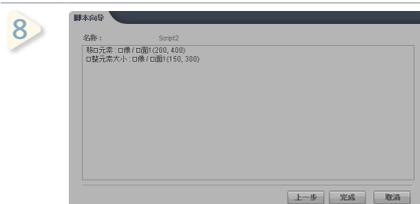
单击 <下一步>。



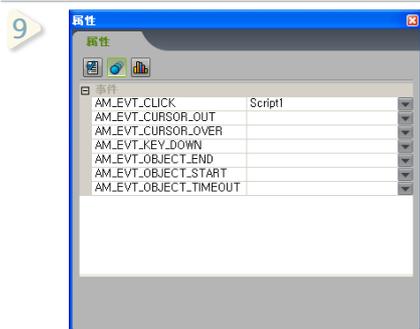
选择要向其应用所选脚本的元素所在的页面，然后选择元素名称。



根据提供的说明输入相应脚本的构造所必需  
的参数，然后单击 <下一步>。



确认脚本的构造并单击 <完成>。



您可以在 <属性> 窗口中检查事件以确认已  
应用的脚本。

### 提示

- 脚本名称  
不能为多个脚本使用同一脚本名称。

- 函数的执行顺序  
应用的函数在 <选定的脚本> 列表中的位置越靠  
上，函数执行的越早。

# 配置选项

您可以配置创建内容项所需的总体设置，例如系统设置、设计设置、网络设置，等等。要打开 选项 窗口，请在菜单栏中单击 设置 > 选项，此时将出现 选项 窗口。

## 设计

您可以配置内容设计设置和系统设置。

分辨率	设置在创建新内容项时将应用的默认分辨率。默认分辨率初始设置为 1366 X 768 像素。
默认显示选项	设置内容播放策略。 设置用于播放内容的宽高比 (<原始大小> / <适合屏幕> / <锁定宽高比>)。
页面	设置页面的播放持续时间。默认的播放持续时间为 1 分钟。
元素	设置元素的播放持续时间。默认的播放持续时间为 1 分钟。
工作目录	设置用于保存已完成的或正在创建的内容项和用于打开已保存的内容项的默认目录。
工作目录	您可以保存正在创建或已创建的内容项目或指定加载已保存内容项目的目录。选择<工作目录>复选框以设置目录。您可以通过单击“浏览”按钮  来指定文件夹。
空的临时文件夹	在创建内容项期间，Author 会创建一个保存到临时文件夹的临时文件，用以减少不必要的加载。单击  按钮可删除临时文件夹。
撤消/重做最大次数	设置在创建内容项时所支持的撤消或重做的最大次数。此设置在 Author 重新启动后才会应用。
自动保存	当您在制作内容项目时，您可以使用自动保存功能。选择<自动保存时间间隔（分钟）>复选框以指定自动保存时间。制作的内容项目将按指定的时间间隔自动保存。

## 服务器

您必须首先配置与 MagicInfo Server 的连接，然后才能发布已创建的内容项。

地址	输入要连接到的 MagicInfo Server 的 IP 地址。
HTTP 端口	输入要连接到的 MagicInfo Server 的 HTTP 端口。
FTP 端口	输入要连接到的 MagicInfo Server 的 FTP 端口。
登录 ID	输入针对 MagicInfo Server 的登录 ID。

登录密码

输入针对 MagicInfo Server 的密码。

## 脚本

自定义 脚本编辑器 设置。

脚本配置	设置 脚本编辑器 的界面。
字体	自定义 脚本编辑器 设置。支持 Author 所支持的所有字体。
大小	设置在编写脚本时使用的字体大小。
标签大小	设置在编写脚本时使用的标签大小。这通常表示点按键盘上的 <Tab> 按钮。
项目	选择要向其应用文本颜色和填充颜色的项目。
文本颜色	在 <项目> 中选择一个项目并选择 <文本颜色>。
填充颜色	在 <项目> 中选择一个项目并选择 <填充颜色>。
预览	显示脚本配置的预览。

## 日志

如果 Author 与服务器进行通信或者对内容项进行打包，则操作会被记录。包含该记录的文件称为 日志。

日志级别	日志 文件中记录的数据量是由指定的日志级别决定的。
通信	将与 MagicInfo Server 通信期间发生的操作记录到日志文件。
打包	将对内容项进行打包时发生的操作记录到日志文件。
上传	将在内容上传到服务器期间发生的操作记录到日志文件。
下载	将从服务器下载内容期间发生的操作记录到日志文件。
常规	将使用创作工具时发生的常规任务的详细信息记入日志。

# 发布内容

您可以直接将已创建的内容项发布到 MagicInfo Server、可移动磁盘或本地驱动器。

## 发布内容



## 发布到本地区域

- 1 在菜单栏中单击 文件 > 发布 或者在工具栏中单击 以打开 <发布作业> 窗口。
- 2 在 <发布作业> 窗口中设置 <位置> 项。单击 并选择要将内容项发布到的磁盘驱动器。单击 以打开 浏览文件夹 窗口，然后选择要将内容项发布到的文件夹。
- 3 按 **发布** 按钮以发布内容。
- 4 将显示进度并将发布的内容项保存到在步骤 2 中指定的文件夹。

## 发布到本地磁盘驱动器

- 1 在菜单栏中单击 文件 > 发布 或者在工具栏中单击 以打开 <发布作业> 窗口。
- 2 将 <上传目标> 的 <协议> 设为 <Local>。
- 3 选择 <上传> 选项并从 <类别> 栏中选择一个本地磁盘驱动器。要共享内容项，请选择 <共享> 选项。
- 4 单击 **发布** 以发布内容。
- 5 在发布开始后，检查打包和上载的状态。在发布完成后，会自动创建 “Contents” 和 “Schedule” 文件夹且内容项保存在由内部标识符组成的子文件夹中。

### 提示

- 打包内容项  
如果您未选中 <上传> 复选框，则不会将内容上载至服务器，而是将内容在 <发布作业> 窗口顶部显示的 <位置> 目录中打包。打包的文件 (.lfd) 包含内容项中使用的所有元素和配置信息。
- 本地发布  
将正在创建的内容项发布到用户设置的本地区域。这用来发布、移动或存储内容项。
- 发布到本地驱动器  
将正在创建的内容项发布到用户设置的本地驱动器。内容将保存到存储设备（例如可移动磁盘）上自动创建的 “Contents” 和 “Schedule” 文件夹中，并且可以直接在 MagicInfo Player 上播放。
- 发布到 MagicInfo Server  
将正在创建的内容项发布到当前所连接的 MagicInfo Server。您可以直接在 MagicInfo Server 上确认已发布的内容。

## 发布到 MagicInfo Server

- 1 在菜单栏中单击 文件 > 发布 或者在工具栏中单击  以打开 <发布作业> 窗口。
- 2 将 <上传目标> 的 <协议> 设置为 HTTP(s) 或 FTP(s) 并输入您要连接的 MagicInfo Server 的 IP 地址和端口号 (HTTP 或 FTP)。
- 3 输入针对要将内容发布到其上的 MagicInfo Server 的 <登录> 信息，这包括登录 ID 和密码。在 <内容名称> 字段中，输入要通过服务器显示的内容项的名称。
- 4 选择 <上传> 选项。如果 MagicInfo Server 已正确连接，则 MagicInfo Server 的内容类别将显示在 <类别> 字段中。选择要上载的类别。要共享内容项，请选择 <共享> 选项。
- 5 单击  以发布内容。
- 6 在发布开始后，检查打包和上载的状态。在发布完成后，会出现 MagicInfo Server 窗口。确认 Author 已完成了内容注册。

### 提示

#### - HTTPS

基于安全套接字层的超文本传输协议 (HTTPS) 是一个 web 通信协议，与 HTTP 不同，它在传输数据之前对数据进行编码。登录 (通过安全访问) 需要保护用户数据的网站时，例如银行网站，通常使用该协议。

#### - FTPS

基于安全套接字层的文件传输协议 (FTPS) 是一个文件传输协议，与 FTP 不同，它在传输数据之前对数据进行编码。该协议通常用于通过 Internet 在计算机之间安全地交换文件。

#### - IP 地址

如果您已在 <选项> 窗口中输入了 MagicInfo Server 的 IP 地址，则在 <发布作业> 窗口的 <地址> 字段中会自动输入该 IP 地址。

#### - 登录

如果您已在 <选项> 窗口中输入了针对 MagicInfo Server 的登录 ID 和密码，则在 <发布作业> 窗口的相应字段中会自动输入这些信息。

## 使用属性

### 关于元素属性

#### 元素属性

Author 支持各种元素，并且每种元素均具有不同的用途和属性。元素可分成八组。

#### 小工具

访问小工具元素以显示时钟和天气预报。

#### 模拟时钟

此元素用于以模拟时钟的方式显示当前时间。



时钟  
时钟图像  
GMT

#### 时钟

时钟类型	选择要导入的时钟类型。
White	显示具有白色背景的时钟。
Grey	显示具有灰色背景的时钟。
选择时钟图像	选择所需时钟图像的文件。如果选中此选项，则 <时钟图像> 项可供使用。

#### 时钟图像

时钟背景图像	为时钟选择背景图像。
时针图像	为时钟选择时针图像。
分针图像	为时钟选择分针图像。
秒针图像	为时钟选择秒针图像。

#### 提示

- 应用元素时的限制  
可应用于内容的元素范围因创建内容时选择的播放器类型而异。

- 时钟图像  
仅当 <时钟类型> 设置为 <选择时钟图像> 时，时钟图像 才可供使用。

时钟图像仅支持 BMP、GIF、JPG 和 PNG 文件格式。

## GMT

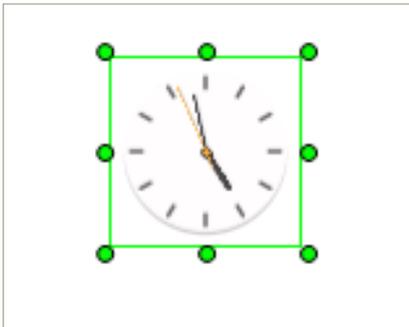
选择 GMT	为时钟选择 GMT。
夏令时	如果夏令时适用于 GMT，则此选项将确定是否为其应用夏令时。
禁用夏令时	禁用夏令时模式。
启用夏令时	启用夏令时模式。

## 属性的使用示例

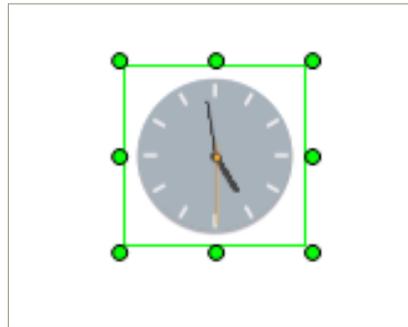
### 时钟

#### 时钟类型

您可以选择 模拟时钟 的外观。



当 <时钟类型> 设置为 <White> 时。



当 <时钟类型> 设置为 <Grey> 时。

#### 时钟图像

当 <时钟类型> 设置为 <选择时钟图像> 时，此选项激活。您可以在时钟的外观上添加图像。



当 <时钟图像> 设置为其他图像文件时。

### 术语

- GMT (格林威治标准时间)  
这是全球标准时间。它指的是基于穿过英国伦敦附近格林威治天文台的零度格林威治子午线 (本初子午线) 的时间。

- 夏令时  
夏令时是指将当地标准时间调快一小时，以充分利用夏季较长日照的惯例做法。

## 数字时钟

此元素用于以数字时钟的方式显示当前时间。



时钟  
字体  
GMT

### 时钟

时间显示格式	选择时间显示格式。
文本颜色	通过输入 RGB 值设置所显示时间的颜色。单击  按钮打开 颜色 窗口并设置颜色。此外，您还可以通过直接输入值来指定颜色。
背景颜色	通过输入 RGB 值设置时钟的背景颜色。单击  按钮打开 颜色 窗口并设置颜色。此外，您还可以通过直接输入值来指定颜色。
背景不透明度	设置时钟背景颜色的不透明度。（范围： 0~100%） 0 表示透明，100 表示不透明。
水平对齐	水平对齐显示的时间。
垂直对齐	垂直对齐显示的时间。

### 字体

字体名称	选择时间的字体。
字体大小	更改时间的字体大小（1 到 512）。
斜体	将时间的字体设置为斜体。
粗体	加粗时间的字体。
下划线	给时间的字体加下划线。
删除线	给时间的字体加删除线。

### GMT

Use Locale GMT	自动启用在用户计算机上设置的 GMT。
选择 GMT	为时钟选择 GMT。
夏令时	确定是否应用夏令时。
禁用夏令时	禁用夏令时模式。
启用夏令时	启用夏令时模式。

#### 提示

##### 颜色设置

在 Author 中，可以在 颜色 窗口中设置颜色。在 颜色 窗口中，可从基本颜色中选取一种颜色，或是直接输入 RGB 值来创建一种颜色。



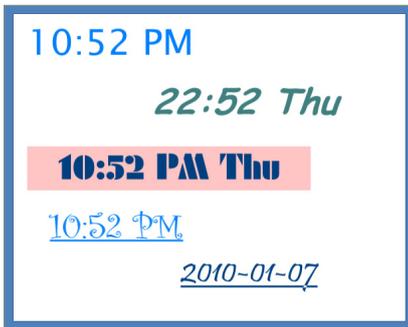
##### 使用自定义字体

您可以添加外部字体作为自定义字体。有关详细信息，请参阅“添加自定义字体文件”。此功能的可用性取决于创建内容时选择的播放器类型。

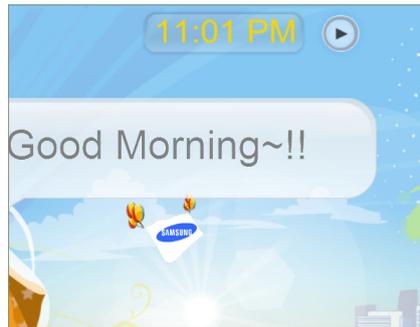
## 属性的使用示例

### 时钟、字体

您可以使用 <时钟> 和 <字体> 属性更改 数字时钟 的外观。



您可以使用多种外观创建时钟。



在内容项中使用的 数字时钟 的示例。

### 每小时的天气预报

显示选定区域未来五小时内的每小时天气预报。 将自动应用选定国家/地区和城市的 GMT。



AccuWeather

#### AccuWeather

国家/地区	选择要显示天气预报的国家/地区。
城市	选择选定国家/地区的城市。
语言	选择要应用于元素的语言。

#### 提示

- 每小时的天气预报元素的限制  
您的 MagicInfo Author 版本必须是 3.1 或更高版本。

该功能可能对您的播放器型号有所不同。

您的计算机必须连接到 Internet。 如果计算机未连接到 Internet，或者无法接收来自 AccuWeather 的天气信息，则将显示默认图像。

- AccuWeather  
AccuWeather 会引用 Web 服务，以便将天气信息以图像形式推送至每小时的天气预报元素。

背景	选择要在元素中显示的背景。
自动	自动根据天气更改背景颜色。
城市图像	自动将背景更改为选定城市的代表性图像。
天气图像	自动根据天气更改背景图像。
日期和时间格式	选择要在元素中显示的日期和时间格式。
刷新间隔	设置在元素中刷新天气信息的间隔。
单位	设置要应用于元素的温度单位。
摄氏	将温度单位设置为“摄氏”。
华氏	将温度单位设置为“华氏”。

## 使用属性的示例

使用属性项以各种格式和背景显示所需区域的每小时天气预报。



<自动>背景下瑞士日内瓦的每小时天气预报



<城市图像>背景下美国纽约的每小时天气预报



<天气图像>背景下越南河内的每小时天气预报

## 今天的天气预报

显示选定区域今天的天气预报。



AccuWeather

### AccuWeather

国家/地区	选择要显示天气预报的国家/地区。
城市	选择选定国家/地区的城市。
语言	选择要应用于元素的语言。
背景	选择要在元素中显示的背景。
自动	自动根据天气更改背景颜色。
城市图像	自动将背景更改为选定城市的代表性图像。
天气图像	自动根据天气更改背景图像。
日期和时间格式	选择要在元素中显示的日期和时间格式。
刷新间隔	设置在元素中刷新天气信息的间隔。
单位	设置要应用于元素的温度单位。
摄氏	将温度单位设置为“摄氏”。
华氏	将温度单位设置为“华氏”。

## 使用属性的示例

使用属性项以各种格式和背景显示所需区域今天的天气预报。



<自动>背景下瑞士日内瓦今天的天气预报



<城市图像>背景下美国纽约今天的天气预报



<天气图像>背景下越南河内今天的天气预报

### 提示

- 今天的天气预报元素的限制  
您的 MagicInfo Author 版本必须是 3.1 或更高版本。  
该功能可能对您的播放器型号有所不同。  
您的计算机必须连接到 Internet。如果计算机未连接到 Internet，或者无法接收来自 AccuWeather 的天气信息，则将显示默认图像。

- AccuWeather  
AccuWeather 会引用 Web 服务，以便将天气信息以图像形式推送至今天的天气预报元素。

## 7 天的天气预报

显示选定区域的每周天气预报。



AccuWeather

### AccuWeather

国家/地区	选择要显示天气预报的国家/地区。
城市	选择选定国家/地区的城市。
语言	选择要应用于元素的语言。
日期和时间格式	选择要在元素中显示的日期和时间格式。
刷新间隔	设置在元素中刷新天气信息的间隔。
单位	设置要应用于元素的温度单位。
摄氏	将温度单位设置为“摄氏”。
华氏	将温度单位设置为“华氏”。

### 使用属性的示例

使用属性项以各种格式显示所需区域的每周天气预报。



瑞士日内瓦的每周天气

### 提示

#### - 7 天的天气预报元素的限制

您的 MagicInfo Author 版本必须是 3.1 或更高版本。

该功能可能对您的播放器型号有所不同。

您的计算机必须连接到 Internet。如果计算机未连接到 Internet，或者无法接收来自 AccuWeather 的天气信息，则将显示默认图像。

#### - AccuWeather

AccuWeather 会引用 Web 服务，以便将天气信息以图像形式推送至每周天气预报元素。

## 多媒体

此类别包含多媒体元素，例如网络摄像机、图像、视频、音频，等等。

### 摄像机

此元素用于接收来自设备（正在播放内容项的设备）上安装的摄像机的图像，并在内容项中显示。如果在 Author 中创建内容项时添加了 摄像头 元素并进行预览，则可接收并显示来自正在运行 Author 的 PC 上的摄像机的图像。如果内容项已发布并在显示器上显示，则会在显示器上显示来自摄像机的图像。



摄像机

### 摄像机

设备编号	设置已安装的摄像机的设备编号。可以从 0 开始指定各摄像机的编号。
播放模式	将摄像机设置为在播放开始时开始录制或在触发某个事件后开始录制。

## Flash

此元素用于将 Flash 文件导入到 舞台窗口。

Flash 元素通过 Flash 查看器播放，而非在内容项中播放。

添加 Flash 元素后，将出现 打开 窗口。您可在该窗口中选择要导入的 Flash 文件。



Flash

### Flash

URL	输入一个 URL 以便在网上播放 Flash 文件。输入 Flash 文件的 URL。
Flash 文件名	显示 Flash 文件的位置。 如果更改了位置，Flash 文件将由新位置的文件替换。
窗口模式	设置是否在一个窗口中播放 Flash 文件。 以窗口模式播放时，播放速度更快。
启用输入	设置是否允许鼠标输入。

### 注意

要在 舞台窗口 或 页面轴 窗口中正常地以缩略图图像预览或显示 Flash 元素，则必须安装适合处理该 Flash 文件的 Flash 播放器。

如果向页面添加了一个 Flash 元素并在 属性 窗口中将 窗口模式 设置为 TRUE，则 Flash 元素可以高速播放，但是某些效果将无法应用。

如果向页面添加了一个 Flash 元素并在 属性 窗口中将 窗口模式 设置为 FALSE，则 Flash 元素将以低速播放，但是所有的效果都可以应用。

Flash（当 窗口模式 设置为 TRUE 时）、互联网、Office 和 PDF 是基于 Windows 的元素，因此，无论这些元素的顺序或图层是否低于其他元素，它们都将在屏幕的顶层播放。但是，顺序和图层适用于窗口模式元素。

## 图像

此元素用于将图像文件导入到 舞台窗口。

添加 图像 元素后，将出现 打开 窗口。您可在该窗口中选择要导入的图像文件。



图像  
剪裁  
数据源

## 图像

图像文件	显示图像文件的位置。 如果更改了位置，图像文件将由新位置的文件替换。单击  按钮打开 打开 窗口并选择一个文件。
显示选项	设置图像文件的显示类型。
适合屏幕	拉伸图像，使其适合所选元素的大小。
锁定宽高比	在所选元素内以图像的原始宽高比显示图像。
平铺效果	在所选元素内平铺图像，同时保持图像的原始大小。
原始大小	在所选元素内以图像的原始大小显示图像。
翻转类型	选择图像的翻转类型。图像将根据所选的翻转类型进行翻转。
无翻转	图像不翻转。
水平反射	水平翻转图像。
垂直反射	垂直翻转图像。
水平和垂直反射	在水平和垂直方向都翻转图像。
背景不透明度	指定图像的不透明度。（范围： 0~100%） 0 表示透明，100 表示不透明。

## 剪裁

原始宽度	显示原始 图像 元素的宽度。（单位：像素）
原始高度	显示原始 图像 元素的高度。（单位：像素）
左剪裁尺寸	指定要从原始 图像 元素左侧剪裁的尺寸量。
右剪裁尺寸	指定要从原始 图像 元素右侧剪裁的尺寸量。
顶部剪裁尺寸	指定要从原始 图像 元素顶部剪裁的尺寸量。
底部剪裁尺寸	指定要从原始 图像 元素底部剪裁的尺寸量。

## 数据源

数据源	当页面包含多个数据模块时，选择要应用于元素的数据模块。
数据选择	指定要从数据源中导入的信息。
保留最后的值	设置发生错误（如数据接收失败）时的元素状态。
正确	设置元素以显示当前信息。
错误	设置元素以显示默认信息。
数据切换周期	输入切换到下一个数据项的间隔（以秒为单位）。如果数据切换周期为“0”，则图像元素仅播放第一个数据项。文本元素将同时显示所有数据。
数据同步 ID	设置用于同步数据的 ID。

## 属性的使用示例

### 图像

#### 背景不透明度

您可以使图像成为透明的。



当 <背景不透明度> 设置为“100”时



当 <背景不透明度> 设置为“40”时

### 提示

- 剪裁  
使用此功能，您可从媒体或 图像 元素中剪裁特定部分的内容。

### 注意

- 剪裁  
仅当元素的 <填充模式> 设置为 <全屏尺寸> 时，此选项才可供使用。

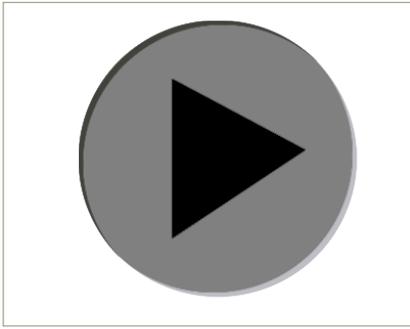
### - 数据源

可以在启用数据模块后配置此属性。在设计窗口中，右键单击并选择数据模块设置 > 使用数据模块以启用数据模块。

有关详细信息，请参阅“使用数据模块”。

## 〈按键模式〉

您可以用图像创建一个按钮。〈按键模式〉包括〈双键模式〉和〈三键模式〉。〈双键模式〉由基本图像和单击按钮后显示的图像组成。〈三键模式〉由基本图像、鼠标指针移到按钮上时显示的图像，以及单击按钮后显示的图像组成。您必须为每个步骤准备并应用不同的图像。



基本图像。



如果〈按键模式〉设置为〈双键模式〉，则在单击基本图像后，图像将更改为另一个图像。

## 媒体幻灯片

配置媒体幻灯片。首先创建一个用于导入媒体文件的文件夹。将媒体文件（图像、视频、flash、PDF 和 office 文件）放入此文件夹中。选择文件夹，并使用其中包含的所有文件进行幻灯片放映。



媒体幻灯片

## 媒体幻灯片

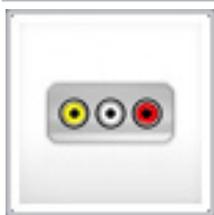
文件夹	设置一个文件夹以保存媒体幻灯片的媒体文件。单击  按钮打开文件夹浏览窗口，并选择一个文件夹。
幻灯片时间	设置放映媒体幻灯片时各媒体文件的播放持续时间。如果设置了播放持续时间，则各媒体文件都将根据该时间进行播放。播放持续时间应设置为 1 秒或以上。
开始时刻效果名称	您可以选择在播放元素时要应用的效果。
开始时刻效果持续时间	设置开始时刻效果的持续时间。
开始时刻效果方向	确定开始时刻效果的方向。

### 提示

- 输入时间  
小时:分:秒:1/100 秒  
示例: 10 小时 2 分 20.34 秒 = 10:02:20.34

## 输入源

此元素用于接收外部输入信号并将其显示在内容项中。外部输入信号将被直接发送到显示器，并且不会考虑同一区域中其他元素的显示顺序或图层，始终优先显示在屏幕上。外部输入是指连接到用于播放内容项的显示器上的外部设备。



输入源

## 输入源

输入类型	选择输入源。支持的输入源包括组件、AV、PC、DVI、BNC、HDMI、ATV、TV、MagicNet、显示端口、插件模块、媒体和 HDBT。
频道	在输入类型设置为 TV 或 DTV 时选择频道。
次要频道	选择 DTV 的次要频道。输入类型设置为 DTV 时，此选项可供使用。
无线/有线	选择接收类型（有线 或 无线）。输入类型设置为 TV 时，此选项可供使用。
声音	打开或关闭输入源的音频。

### 提示

- 使用输入源功能时的限制  
如果在创建内容时将屏幕方向设置为纵向，则使用输入源功能将受限制。

### 频道

- 频道  
DTV 是指可以接收数字广播的 TV。您可以输入 0~9999 之间的广播频道编号。TV 是指可以接收模拟广播的 TV。您可以输入 2~99 之间的广播频道编号。

## 声音

此元素用于导入音乐文件（例如 MP3、WAV、WMA 和 MID），并在内容项中进行播放。

添加的声音元素将仅显示在 时间轴 窗口中，不会显示在 舞台窗口 中。添加 声音 元素后，将出现 打开 窗口。您可在该窗口中选择要导入的声音文件。



声音  
播放  
剪裁

## 声音

声音文件	设置要播放的声音文件。单击  按钮打开 打开 窗口并选择一个文件。（受支持的文件格式：声音媒体文件格式）
播放选项	设置声音文件在播放一次之后的播放策略。
播放一次（删除）	播放一次文件后，将元素删除。
重复	重复播放文件。
静音	播放声音文件时关闭声音。
数量	设置音量。（范围：0~100） 此功能可能不可用，具体取决于创建内容时选择的播放器类型。

## 剪裁

原始持续时间	显示原始声音元素的持续时间。
剪裁开始时间	设置声音元素的开始播放时间。
剪裁结束时间	设置声音元素的停止时间。

### 提示

#### 剪裁

使用此功能，您可从媒体或图像元素中剪裁特定部分的内容。

正如您可以在图像元素中剪裁所需区域一样，您也可以剪裁所需的声音元素并进行播放。

## 文本

此元素用于将文本框添加到 舞台窗口 中。  
可在文本框中插入文本并在内容项中播放。



文本  
数据源

### 文本

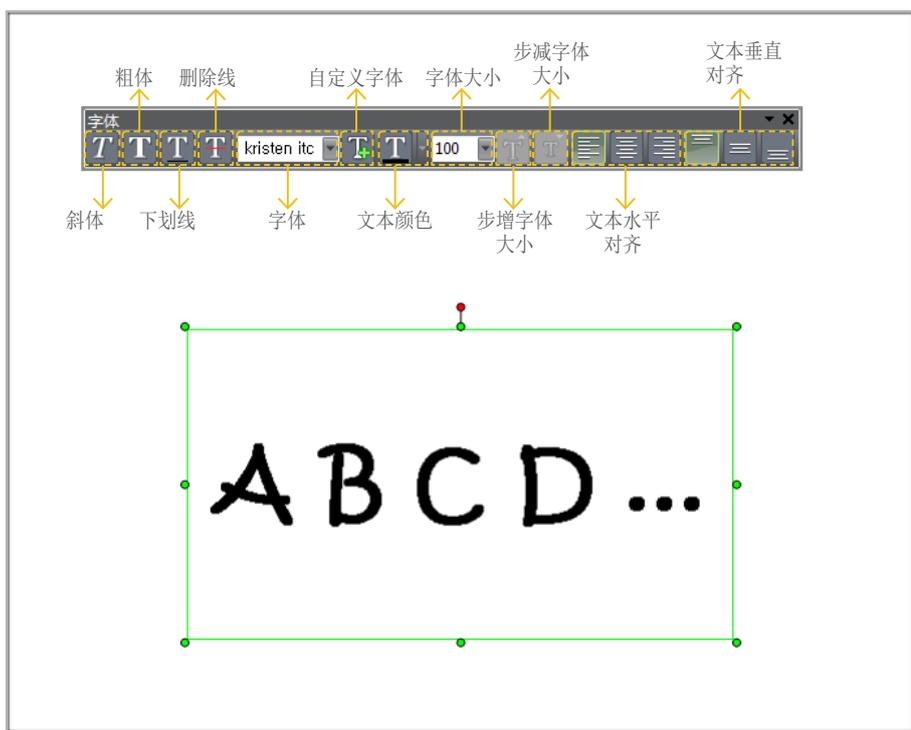
文本文件	设置将用于将文本导入为文件的文本文件位置。单击  按钮打开 打开 窗口并设置文件。（受支持的文件格式：*.TXT）
文本背景颜色	设置文本元素的背景颜色（RGB）。单击  按钮打开 颜色 窗口并设置颜色。此外，您可以通过直接输入值来指定颜色。
不透明度	选择要为其应用不透明度的目标。选择 <文本背景不透明度> 或 <文本元素不透明度>。
文本背景不透明度	指定文本背景的不透明度。将 <文本背景不透明度> 选择为 <选择透明度> 时，此选项可供使用。（范围：0~100%） 0 表示透明，100 表示不透明。
文本元素不透明度	设置文本的不透明度。将 <文本元素不透明度> 选择为 <选择透明度> 时，此选项可供使用。不透明度既可应用于文本，又可应用于背景。（范围：0~100%） 0 表示透明，100 表示不透明。
水平对齐	设置文本的水平对齐方式。 （左对齐/居中对齐/右对齐）
垂直对齐	设置文本的垂直对齐方式。 （靠上对齐/中间对齐/靠下对齐）
自动换行	以适合元素大小的大小显示文本。文本长度超过元素宽度时，将自动换至下一行。
文本方向	设置文本的显示方向。（水平/垂直）
动画方向	如果设置了 动画方向，则元素将显示为缓移的字幕。文本将按所配置的动画方向显示。
无	禁止显示缓移字幕。元素将以普通方式播放，而不显示为字幕。
从左向右	将滚动字幕设置为向东移动。
从右向左	将滚动字幕设置为向西移动。
从上到下	将滚动字幕设置为向南移动。
从下到上	将滚动字幕设置为向北移动。
文本移动速度	设置字幕滚动的速度。（范围：10~200）

## 数据源

数据源	当页面包含多个数据模块时，选择要应用于元素的数据模块。
数据选择	指定要从数据源中导入的信息。
保留最后的值	设置发生错误（如数据接收失败）时的元素状态。
正确	设置元素以显示当前信息。
错误	设置元素以显示默认信息。
数据切换周期	输入切换到下一个数据项的间隔（以秒为单位）。如果数据切换周期为“0”，则图像元素仅播放第一个数据项。文本元素将同时显示所有数据。
数据同步 ID	设置用于同步数据的 ID。

## 使用文本元素

在将文本元素添加到舞台窗口并双击该元素后，即可输入文本。可使用字体工具栏对输入的文本进行编辑。



### 警告

#### - 数据源

可以在启用数据模块后配置此属性。在设计窗口中，右键单击并选择数据模块设置 > 使用数据模块以启用数据模块。

有关详细信息，请参阅“使用数据模块”。

### 提示

#### - 步增字体大小

此按钮用于将字体大小增大一个字号。仅当选中文本元素并双击以激活文本字符串编辑模式后，此按钮才可供使用。

#### - 步减字体大小

此按钮用于将字体大小减小一个字号。仅当选中文本元素并双击以激活文本字符串编辑模式后，此按钮才可供使用。

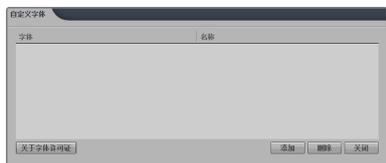
#### - 选择字体

选择受 Author 支持的字体。还可以从已使用 <自定义字体>添加的字体文件中选择字体。

## 添加自定义字体文件

添加外部字体文件作为自定义字体。

- 1 在字体工具栏上，单击  按钮以显示自定义字体编辑器窗口。
- 2 从自定义字体编辑器窗口中单击<添加>按钮，然后添加外部字体作为自定义字体。仅可添加扩展名为 .ttf 或 .ttc 的字体文件。若要删除自定义字体，请选择字体，然后单击<删除>按钮。



- 3 已添加的自定义字体可从字体工具栏中查看和选择。

### 提示

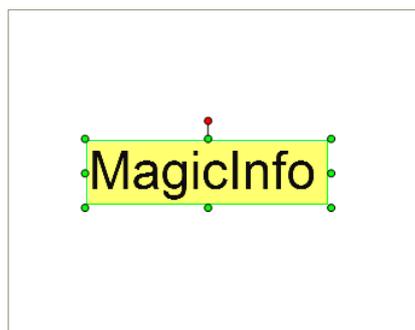
- 使用自定义字体的限制  
您的 MagicInfo Author 版本必须是 3.1 或更高版本。  
该功能可能对您的播放器型号有所不同。

## 属性的使用示例

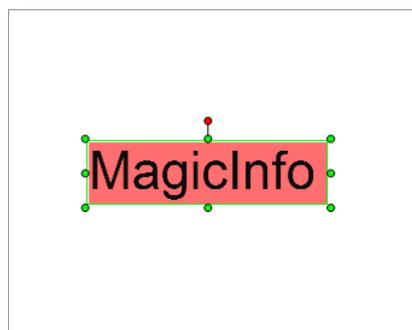
### 文本

#### 文本背景颜色

设置文本的背景颜色。



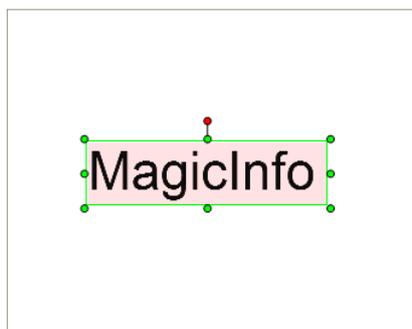
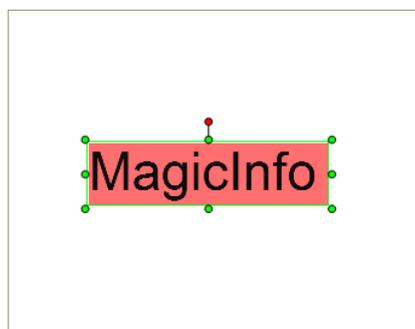
当 <文本背景颜色> 设置为  
“255;255;100” 时



当 <文本背景颜色> 设置为  
“255;100;100” 时

#### 选择透明度

选择您要更改其透明度的对象。选择 <文本背景不透明度> 或 <文本元素不透明度> 以激活下方的不活动项。

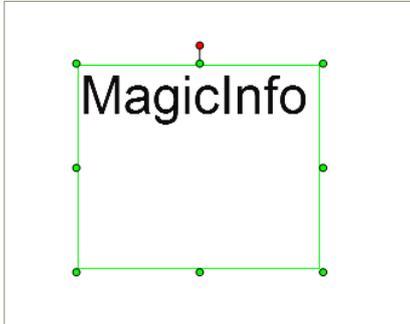


当 <文本背景颜色> 设置为 “255;100;100”  
且 <文本背景不透明度> 设置为 “100” 时

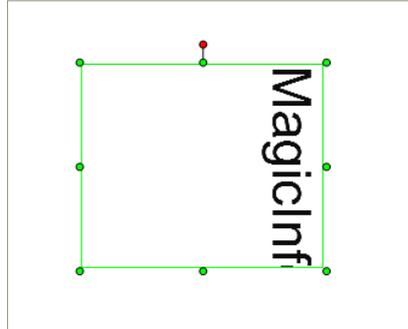
当 <文本背景颜色> 设置为  
“255;100;100” 且 <文本元素不透明度>  
设置为 “30” 时

## 文本方向

您可以将文本的方向设置为 <水平> 或 <垂直>。



当 <文本方向> 设置为 <水平> 时



当 <文本方向> 设置为 <垂直> 时

## 自定义字体

添加自定义字体文件，以访问各种不同的字体。



## 视频

此元素用于导入视频文件（AVI、MPG、MPEG、WMV 等）并在内容项中进行播放。  
添加 视频 元素后，将出现 打开 窗口。您可在该窗口中选择要导入的视频文件。



视频  
剪裁  
播放

## 视频

视频文件	设置将用于导入视频文件的文件位置。单击  按钮打开 打开 窗口并选择一个文件。（受支持的文件格式：视频媒体文件格式）
网络 URL	指定视频流地址。可以输入一个地址以播放流视频。
播放选项	设置视频文件在播放一次之后的播放策略。
重复	重复播放文件。
播放一次（在最后一个状态暂停）	播放一次文件，然后停留在最后一个状态。
播放一次（删除）	播放一次文件后，将元素删除。
静音	在播放视频时关闭声音。
数量	设置播放视频时的音量。（范围： 0~100）
窗口模式	设置播放时是否创建单独的窗口。在窗口模式下将在顶部显示。
背景不透明度	设置视频元素的不透明度。（范围： 0~100%） 0 表示透明，100 表示不透明。

### 注意

要在 舞台窗口 或 页面轴 窗口中正常地以缩略图图像预览或显示视频元素，必须安装适合处理该视频文件的编码解码器。

### 提示

#### — 流化模式

使用视频元素时，文件选择模式和流化模式无法同时使用。

在流化模式中，每页仅可播放一个视频元素，无法再播放其他元素。因此，使用流化模式时，请在每页上只添加一个视频元素。

## 剪裁

原始宽度	显示原始视频元素的宽度。（单位：像素）
原始高度	显示原始视频元素的高度。（单位：像素）
左剪裁尺寸	指定要从原始视频元素左侧剪裁的尺寸量。
右剪裁尺寸	指定要从原始视频元素右侧剪裁的尺寸量。
顶部剪裁尺寸	指定要从原始视频元素顶部剪裁的尺寸量。
底部剪裁尺寸	指定要从原始视频元素底部剪裁的尺寸量。
原始持续时间	显示视频元素的播放持续时间。
剪裁开始时间	设置原始视频元素的开始时间。
剪裁结束时间	设置原始视频元素的结束时间。

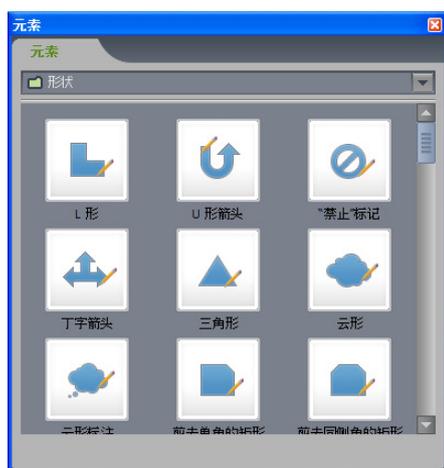
### 提示

#### – 剪裁

使用此功能，您可从媒体或 图像 元素中剪裁特定部分的内容。

## 形状

支持各种图形，例如三维图形、箭头、线条和圆形等。



## 通用属性

### 边距

左侧	以百分比显示元素内部左侧边距的宽度。（范围：0~99%）
右侧	以百分比显示元素内部右侧边距的宽度。（范围：0~99%）
顶部	以百分比显示元素内部顶部边距的宽度。（范围：0~99%）
底部	以百分比显示元素内部底部边距的宽度。（范围：0~99%）

### 线条样式

颜色	设置元素的外边框颜色。单击  按钮打开 颜色 窗口并设置颜色。此外，您可以通过直接输入 RGB 值来指定颜色。
粗细	设置元素的外边框粗细。（范围：0~100 像素）
样式	设置元素的外边框样式。单击  并选择一种外边框样式。

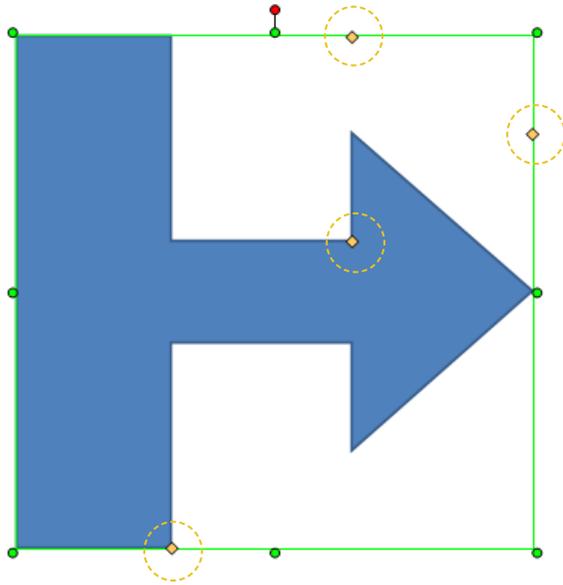
### 填充

显示选项	为元素选择一种填充类型。
默认	将元素的填充类型设置为默认值。
线性渐进模式	将元素的填充类型设置为线性渐进模式。
矩形渐进模式	将元素的填充类型设置为矩形渐进模式。

线性渐进方向	设置渐进的方向。当〈显示选项〉设置为〈线性渐进模式〉时，此选项可供使用。单击  并选择一个方向。
矩形渐进方向	设置渐进的方向。当〈显示选项〉设置为〈矩形渐进模式〉时，此选项可供使用。单击  并选择一个方向。
颜色	设置当〈显示选项〉设置为默认值时用于填充元素的颜色。单击  按钮打开 颜色 窗口并设置颜色。此外，您可以通过直接输入 RGB 值来指定颜色。
渐进开始颜色	设置渐进开始颜色。当〈显示选项〉设置为〈线性渐进模式〉或〈矩形渐进模式〉时，此选项可供使用。单击  按钮打开 颜色 窗口并设置颜色。此外，您可以通过直接输入 RGB 值来指定颜色。
渐进结束颜色	设置渐进结束颜色。当〈显示选项〉设置为〈线性渐进模式〉或〈矩形渐进模式〉时，此选项可供使用。单击  按钮打开 颜色 窗口并设置颜色。此外，您可以通过直接输入 RGB 值来指定颜色。
不透明度	指定元素的填充不透明度。（范围：0~100%） 0 表示透明，100 表示不透明。
填充范围	选择要填充的元素区域。如果选择〈填充内部〉，则会填充元素的内部；如果选择〈填充外部〉，则会填充元素的外部。
图像文件	使用一个图像填充元素。单击  按钮打开 打开 窗口并选择一个文件。
显示选项	设置使用图像文件填充元素时的填充类型。
全屏尺寸	拉伸图像，使其适合所选元素的大小。
锁定宽高比	在所选元素内以图像的原始宽高比显示图像。
平铺效果	在所选元素内以图像的原始大小平铺图像。
原始大小	在所选元素内以图像的原始大小显示图像。
翻转类型	选择图像的翻转类型。图像将根据所选的翻转类型进行翻转。
无	图像不翻转。
水平反射	水平翻转图像。
垂直反射	垂直翻转图像。
水平和垂直反射	在水平和垂直方向都翻转图像。

## 使 形状 元素变形

Author 提供了各种形状元素。每种形状元素都具有多个唯一的属性，可以使用显示在元素周边的黄色控点对其进行更改。例如，箭头标注元素具有如下所示的黄色控点。



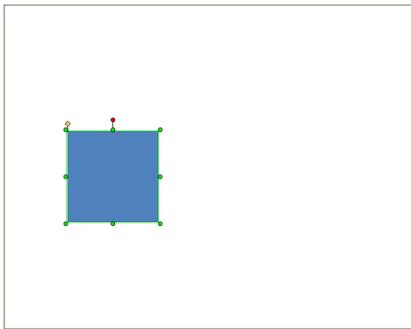
通过拖动控点，可以改变图形的形状。当形状变形后，黄色控点的属性也会发生改变。

## 属性的使用示例

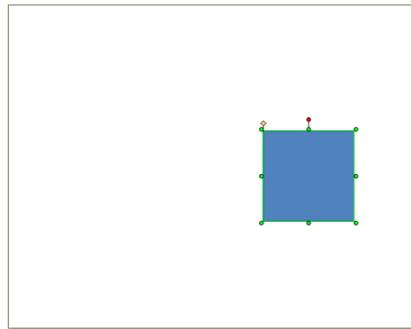
### 位置

#### 位置坐标 X

设置元素的水平开始位置（X 坐标）。



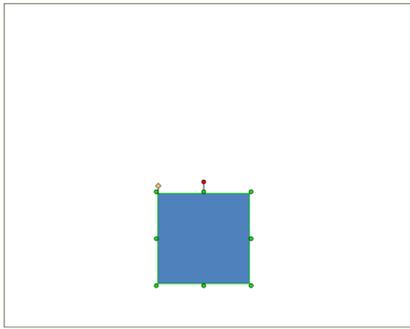
当 <位置坐标 X> 设置为 “200” 时



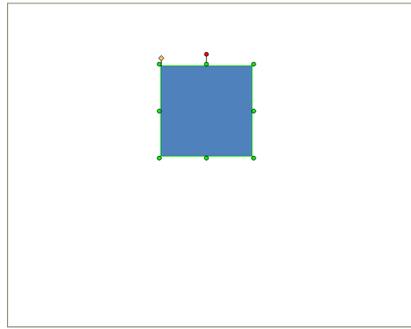
当 <位置坐标 X> 设置为 “800” 时

### 位置坐标 Y

设置元素的垂直开始位置（Y 坐标）。



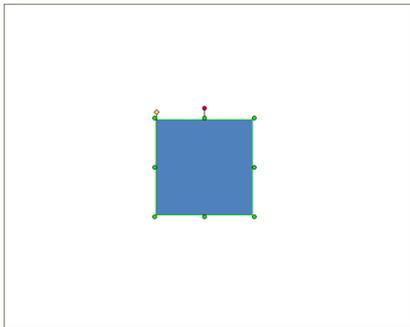
当〈位置坐标 Y〉设置为“600”时



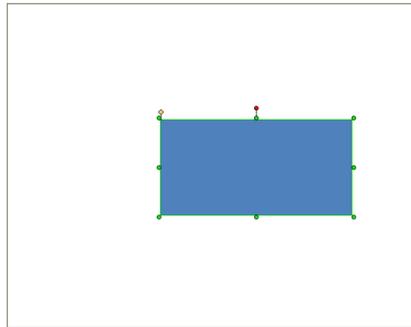
当〈位置坐标 Y〉设置为“200”时

### 宽度

设置元素的宽度。



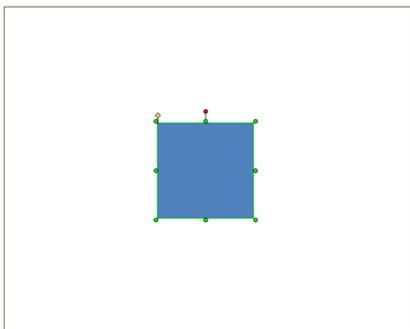
当〈宽度〉设置为“300”时



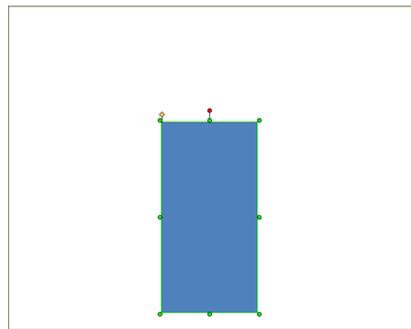
当〈宽度〉设置为“600”时

### 高度

确定元素的高度。



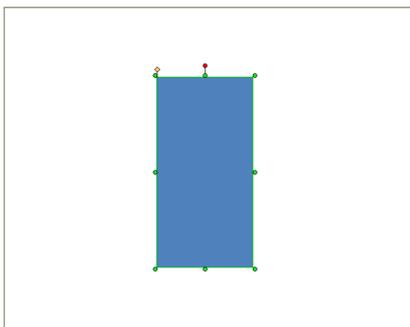
当〈高度〉设置为“300”时



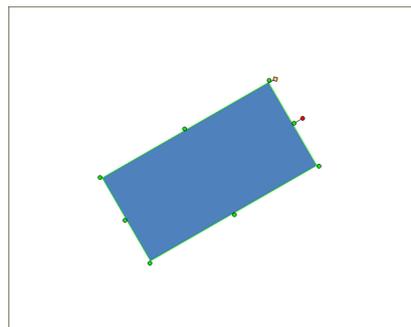
当〈高度〉设置为“600”时

### 旋转

设置元素的旋转角度。



当〈旋转〉设置为“0”时

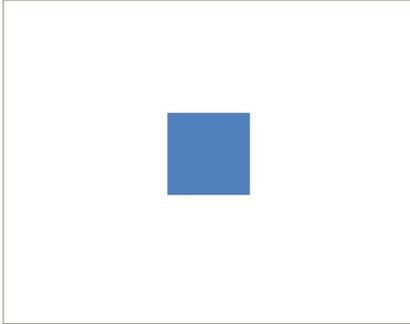


当〈旋转〉设置为“60”时

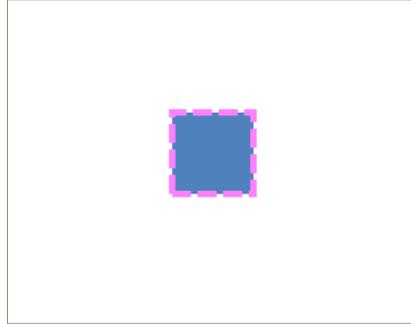
## 线条样式

颜色、粗细、样式

您可以配置元素的〈线条样式〉。



未配置〈线条样式〉时

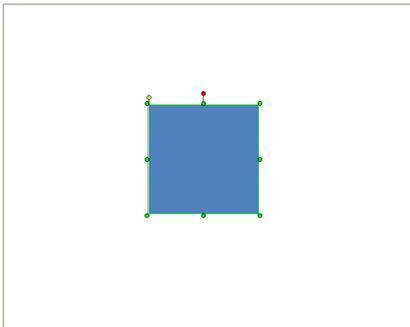


当〈线条样式〉的〈颜色〉设置为“255;128;255”、〈粗细〉设置为“20”、〈样式〉设置为点线（5种线条样式中的第3种）时。

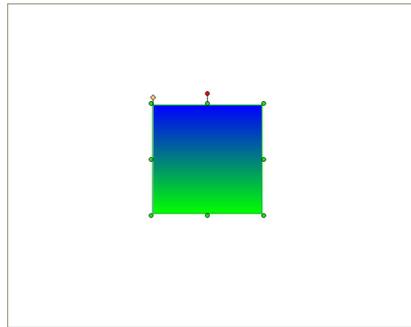
## 填充

填充模式

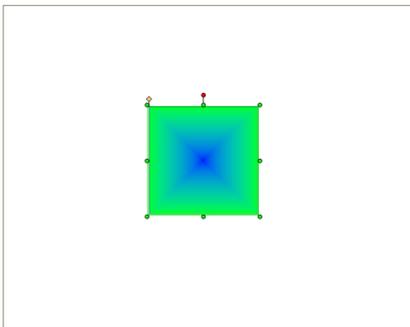
设置元素的〈填充模式〉。〈填充模式〉提供的选项有〈默认〉、〈线性渐进模式〉和〈矩形渐进模式〉。



当〈填充模式〉设置为〈默认〉时。



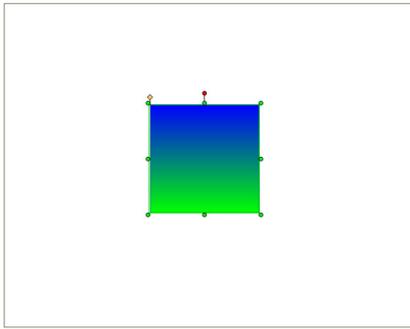
当〈填充模式〉设置为〈线性渐进模式〉时。



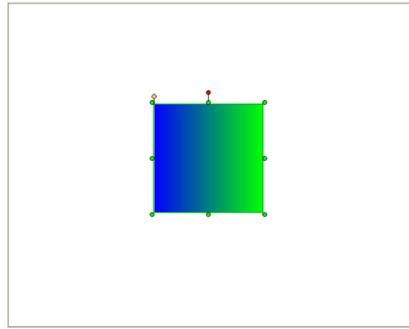
当〈填充模式〉设置为〈矩形渐进模式〉时。

### 线性渐进方向

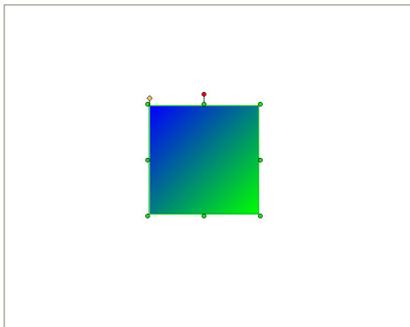
当〈填充模式〉设置为〈线性渐进模式〉时，此选项激活。设置应用〈线性渐进模式〉的方向。



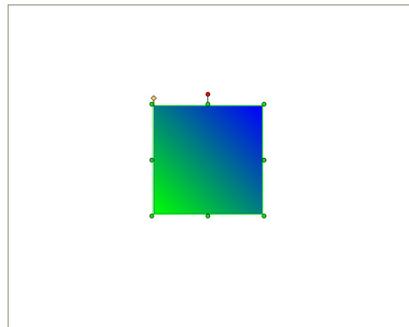
当〈线性渐进方向〉设置为〈垂直〉时



当〈线性渐进方向〉设置为〈水平〉时



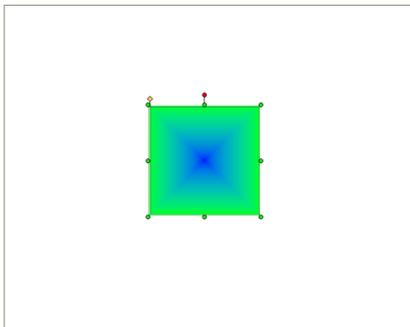
当〈线性渐进方向〉设置为〈从左上角到右下角的对角线〉时



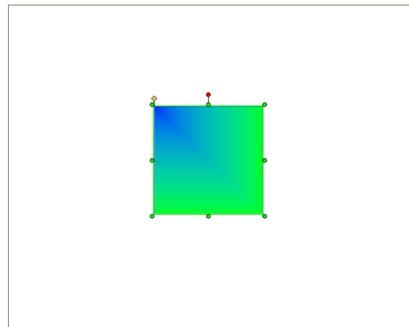
当〈线性渐进方向〉设置为〈从右上角到左下角的对角线〉时

### 矩形渐进方向

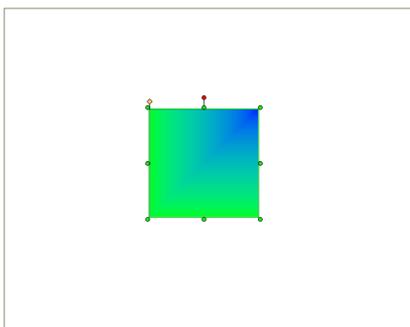
当〈填充模式〉设置为〈矩形渐进模式〉时，此选项激活。设置应用〈矩形渐进模式〉的方向。



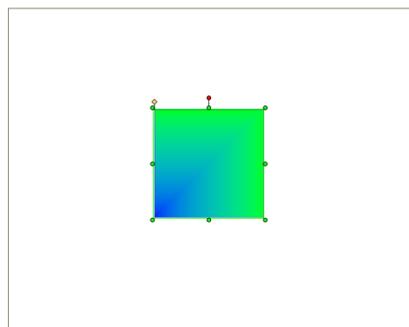
当〈矩形渐进方向〉设置为〈从中心〉时



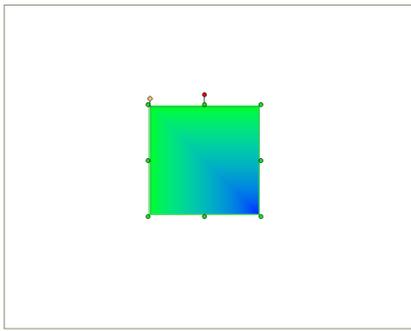
当〈矩形渐进方向〉设置为〈从左上角〉时



当〈矩形渐进方向〉设置为〈从右上角〉时



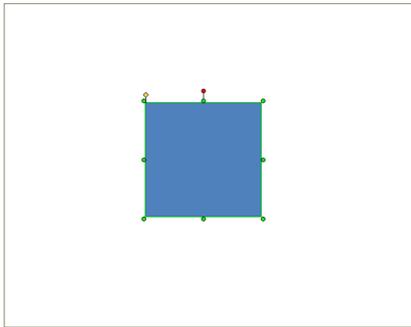
当〈矩形渐进方向〉设置为〈从左下角〉时



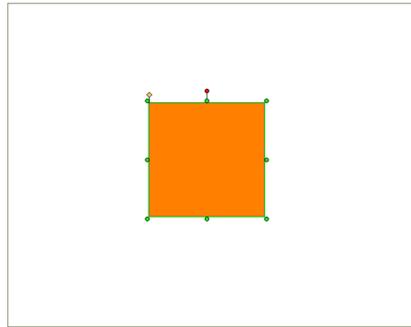
当 <矩形渐进方向> 设置为 <从右下角> 时

## 颜色

设置当 <填充模式> 设置为 <默认> 时的元素颜色。



当 <颜色> 设置为默认颜色 “79;129;189” 时

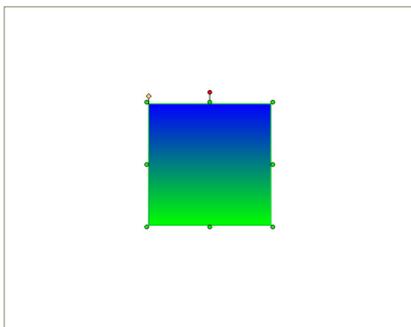


当 <颜色> 设置为 “255;128;0” 时

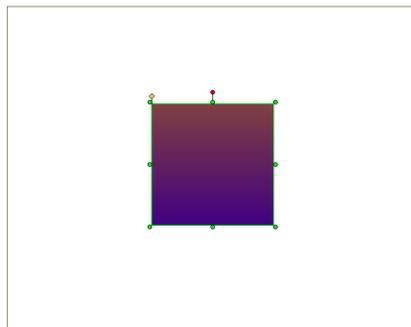
**Note**  您可以通过直接输入 R、G 和 B 的值或通过单击  按钮选择颜色来配置颜色。

## 渐进开始颜色、渐进结束颜色

当 <填充模式> 设置为 <线性渐进模式> 或 <矩形渐进模式> 时，设置 <渐进开始颜色> 和 <渐进结束颜色>。



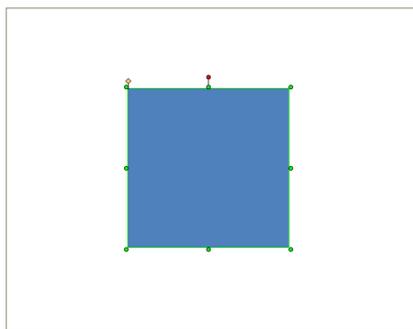
当 <渐进开始颜色> 设置为 “0;0;255” 且 <渐进结束颜色> 设置为 “0;255;0” 时



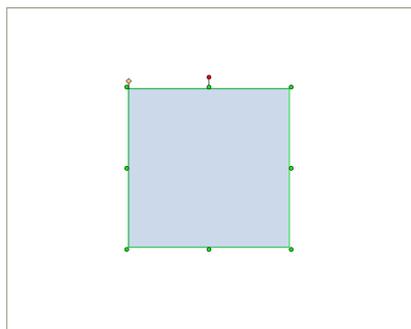
当 <渐进开始颜色> 设置为 “128;64;64” 且 <渐进结束颜色> 设置为 “128;0;128” 时

## 不透明度

设置元素〈颜色〉的不透明度。值越小，元素的透明度越高。



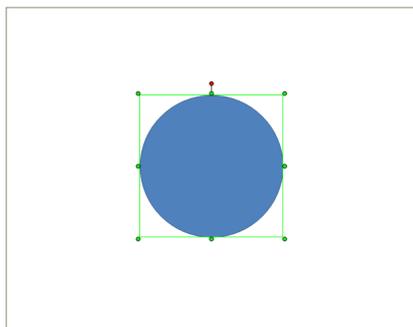
当〈不透明度〉设置为“100”时



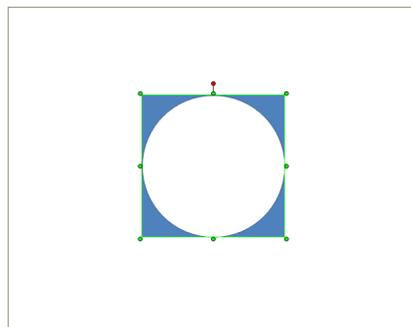
当〈不透明度〉设置为“40”时

## 填充范围

设置元素的〈填充范围〉。选择〈填充内部〉时，将使用颜色填充元素。选择〈填充外部〉时，将使用颜色填充元素的外部。如下图所示，〈填充范围〉属性对于未填满绿色矩形框所包围的元素区域（例如圆形）非常有用，不适用于完全填满了元素区域的元素。



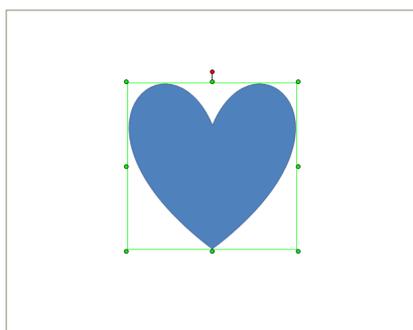
当〈填充范围〉设置为〈填充内部〉时



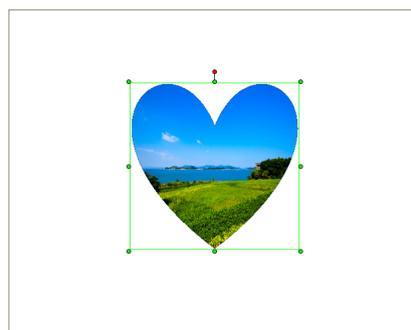
当〈填充范围〉设置为〈填充外部〉时

## 图像文件

使用一个图像文件填充元素。



未选择〈图像文件〉时



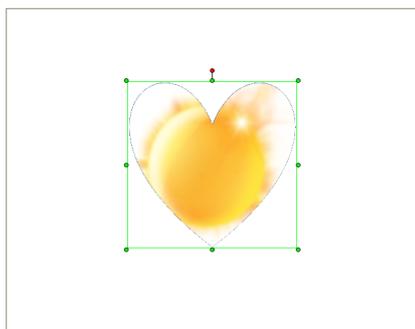
选择了〈图像文件〉时

### 注

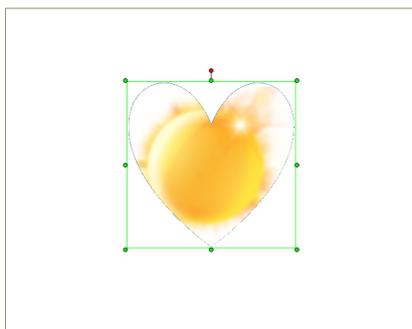
在为元素选择图像文件后，要删除该文件时，只需将图像文件的路径删除即可。

## 显示选项

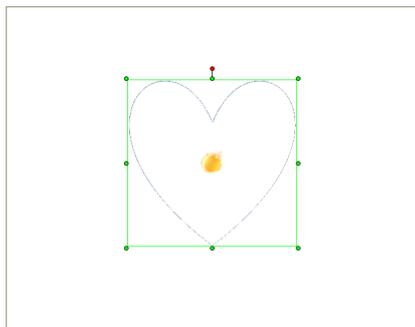
选择〈图像文件〉后，将激活此选项。选择使用〈图像文件〉填充元素的方式。



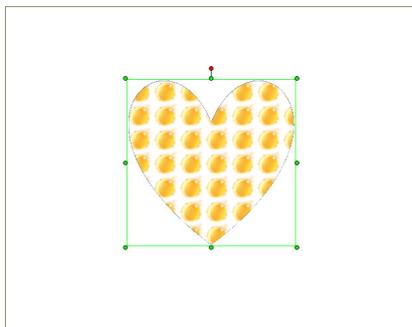
当〈显示选项〉设置为〈适合屏幕〉时。



当〈显示选项〉设置为〈锁定宽高比〉时。



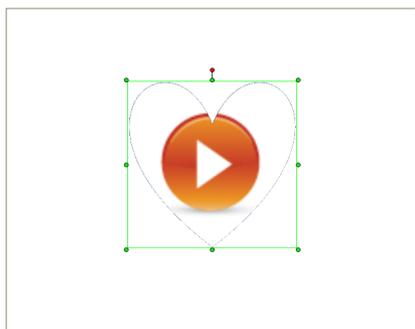
当〈显示选项〉设置为〈原始大小〉时。



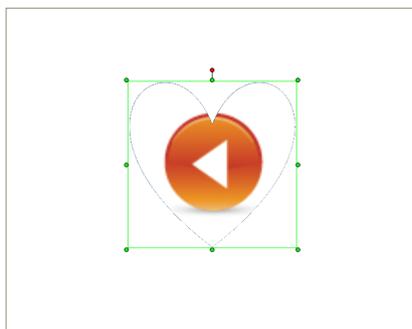
当〈显示选项〉设置为〈平铺效果〉时。

## 翻转类型

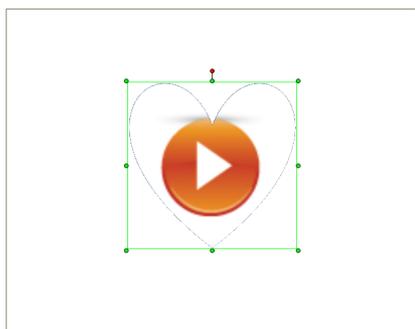
选择某个〈图像文件〉后，将激活此选项。将选择用来填充元素的图像翻转。



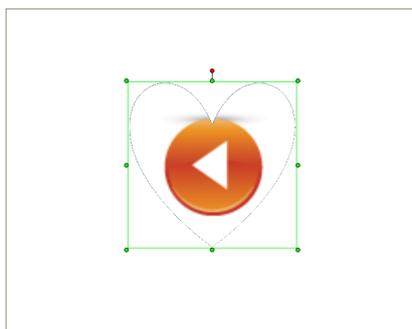
当〈翻转类型〉设置为〈无〉时



当〈翻转类型〉设置为〈水平反射〉时



当〈翻转类型〉设置为〈垂直反射〉时



当〈翻转类型〉设置为〈水平和垂直反射〉时

## 其他

访问用于显示网页、文档、RSS 和 QR 代码的元素。

### Firefox

此元素用于导入网页并使用 Firefox 浏览器在内容项中播放该网页。向 舞台窗口 添加元素后，会出现 打开 窗口，您可在该窗口中选择要加载的网页。如果不想导入网页，则单击 取消。



Firefox

### Firefox

URL	设置要使用的网页地址。
文件	选择要播放的网页文件。单击  按钮打开 打开 窗口并选择一个文件。

### Office

此元素用于将 MS Office 文件（例如 MS Word、Excel 或 PowerPoint）导入 舞台窗口。

Office 元素不在内容项中播放，而是使用 Office Viewer 播放。

添加 Office 元素后，将出现 打开 窗口。您可在该窗口中选择要导入的 Office 文件。Word 或 Excel 文件将以全屏方式打开，而 PowerPoint 文件将以适合元素自定义框架大小的方式打开。



Office

### Office

Office 文件名	显示 Office 文件的位置。如果更改了文件位置，Office 文件将由新位置的文件替换。单击  按钮打开 打开 窗口。选择一个文件。
------------	---

#### 注意

##### - Firefox

要使用 <Firefox> 元素，则 PC 上必须安装有 <Firefox> Web 浏览器。要通过输入 URL 来打开网页，Internet 必须处于已连接状态。

##### - Office 元素

要使用 Office 元素，必须安装有可读取相应文件格式（Word、Excel 或 PowerPoint）的查看器。

#### 提示

属于 Office 元素的 Excel 和 Word 元素将以全屏显示，而不是在元素区域中显示。

## PDF

此元素用于将 PDF 文件导入到舞台窗口。

PDF 元素不在内容项中播放，而是使用 PDF 查看器播放。

添加 PDF 元素后，将出现 打开 窗口。您可在该窗口中选择要导入的 PDF 文件。



PDF

## PDF

文档文件	显示 PDF 文件的位置。如果更改了位置，文档将由新位置的文件替换。单击  按钮打开 打开 窗口。选择一个文件。
转到页面	输入要打开的 PDF 文件页码。

## RSS

此元素用于在内容项中显示从 RSS 服务提供商处接收的 RSS 信息。



文本  
RSS 设置  
标题  
日期  
说明

## 文本

背景颜色	使用调色板或 RGB 值设置 RSS 元素的背景颜色。单击  按钮打开 颜色 窗口并设置颜色。此外，您还可以直接输入值来指定颜色。
背景不透明度	指定背景的不透明度。（范围： 0~100%） 0 表示透明，100 表示不透明。
动画方向	如果设置了 动画方向，则元素将显示为缓移的字幕。RSS 信息文本将沿指定的动画方向缓移。
无	禁用缓移字幕。元素将以普通方式播放，而不显示为字幕。
从左向右	将滚动字幕设置为向东移动。
从右向左	将滚动字幕设置为向西移动。
从上到下	将滚动字幕设置为向南移动。
从下到上	将滚动字幕设置为向北移动。
文本移动速度	设置字幕滚动的速度。（范围： 10~200）

## 注意

### - PDF 元素

要正确地预览 PDF 元素，必须安装有 PDF 查看器。

### - 转到页面

设置 <转到页面> 时，所输入的页码必须小于等于总页数。

## 术语

### - RSS

RSS 是一种传输协议。HTTP 是用于传输 HTML 文件的协议，而 RSS 则是用于传输 XML 文件的协议。通过使用 RSS，可以方便地从“RSS 阅读器”中浏览网页信息，而无需连接至网站。

## 提示

### - RSS 事件

将 RSS 元素添加到舞台窗口时，会在舞台窗口的所有元素中自动创建事件脚本“AM\_EVT\_NEWS\_RELOADED”。

有关使用事件脚本“AM\_EVT\_NEWS\_RELOADED”的更多信息，请参见“事件”部分。

## RSS 设置

RSS 重新加载持续时间	设置 RSS 重新加载周期（单位：分钟）。RSS 信息将按指定的时间进行更新。
显示选项	设置在播放期间要显示的 RSS 信息。（可以包括 RSS 标题、日期和摘要。）
RSS URL	输入 RSS 服务提供商的 URL。
显示周期	设置显示 RSS 的时间间隔。 如果设置了 <显示周期>，则所有 RSS 信息都会按指定的时间间隔逐句以短句形式显示。（单位：秒）

## 标题

字体名称	更改 RSS 主文本的字体（默认值：Arial）。
字体文件	注册一个用于显示 RSS 标题的新字体文件（可选）。
字体大小	更改 RSS 主文本的字体（默认值：35）（范围：1~512）
斜体	设置 RSS 标题是否（True 或 False）使用斜体。（可选）
粗体	设置是否（True 或 False）加粗 RSS 标题的字体。（可选）
下划线	设置是否（True 或 False）给 RSS 标题加下划线。（可选）
删除线	设置是否（True 或 False）给 RSS 标题加删除线。（可选）
文本颜色	使用调色板或 RGB 值设置 RSS 标题的字体颜色。单击  按钮打开 颜色 窗口并设置颜色。此外，您可以通过直接输入值来指定颜色。
水平对齐	将 RSS 标题的水平对齐方式设置为 左对齐、居中对齐或 右对齐。

### 提示

#### - 使用自定义字体

您可以添加外部字体作为自定义字体。有关详细信息，请参阅“添加自定义字体文件”。此功能的可用性取决于创建内容时选择的播放器类型。

## 日期

字体名称	更改 RSS 主文本的字体（默认值：Arial）。
字体文件	更改 RSS 主文本的字体大小（默认值：35）（可选）。
字体大小	更改 RSS 服务日期和时间的默认字体大小（35）或以前为其指定的字体大小。（范围：1~512）
斜体	设置 RSS 服务日期和时间的字体是否（True 或 False）使用斜体。（可选）
粗体	设置是否（True 或 False）加粗 RSS 服务日期和时间的字体。（可选）
下划线	设置是否（True 或 False）给 RSS 服务日期和时间的字体加下划线。（可选）
删除线	设置是否（True 或 False）给 RSS 服务日期和时间的字体加删除线。（可选）
文本颜色	使用调色板或 RGB 值设置 RSS 服务日期和时间的字体颜色。单击  按钮打开 颜色 窗口并设置颜色。此外，您还可以通过直接输入值来指定颜色。
水平对齐	将 RSS 服务日期和时间的水平对齐方式设置为 左对齐、居中对齐 或 右对齐。

## 说明

字体名称	更改 RSS 主文本的字体（默认值：Arial）。
字体文件	注册一个用于显示 RSS 主文本的新字体文件。（可选）
字体大小	更改 RSS 主文本的字体大小（默认值：35）。（范围：1~512）
斜体	设置 RSS 主文本的字体是否（True 或 False）使用斜体。（可选）
粗体	设置是否（True 或 False）加粗 RSS 主文本的字体。（可选）
下划线	设置是否（True 或 False）给 RSS 主文本的字体加下划线。（可选）
删除线	设置是否（True 或 False）给 RSS 主文本的字体加删除线。（可选）
文本颜色	使用调色板或 RGB 值设置 RSS 主文本的字体颜色。单击  按钮打开 颜色 窗口并设置颜色。此外，您可以通过直接输入值来指定颜色。
水平对齐	将 RSS 主文本的水平对齐方式设置为 左对齐、居中对齐 或 右对齐。

### 提示

#### — 使用自定义字体

您可以添加外部字体作为自定义字体。有关详细信息，请参阅“添加自定义字体文件”。此功能的可用性取决于创建内容时选择的播放器类型。

#### — 使用自定义字体

您可以添加外部字体作为自定义字体。有关详细信息，请参阅“添加自定义字体文件”。此功能的可用性取决于创建内容时选择的播放器类型。

## 属性的使用示例

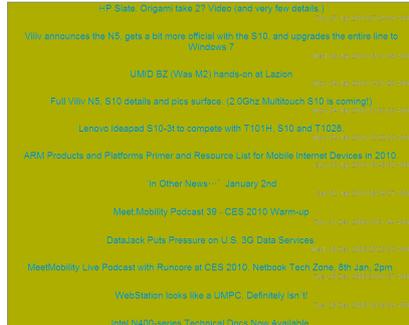
### 文本

#### 文本背景颜色

设置用于显示 RSS 元素信息的文本的背景颜色。



当 <文本背景颜色> 使用默认的  
“255;255;255” 文本背景颜色时



当 <文本背景颜色> 使用  
“174;174;0” 时

#### 文本背景不透明度

设置用于显示 RSS 元素信息的文本的背景不透明度。



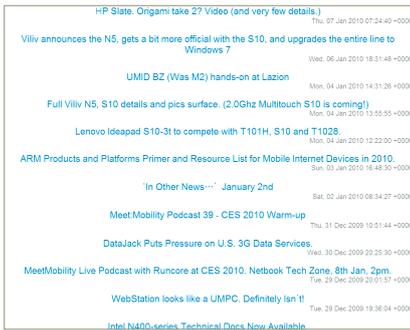
当 <文本背景不透明度> 设置为 “100” 且  
RSS 元素和 图像 元素重叠时



当 <文本背景不透明度> 设置为 “0”  
且 RSS 元素和 图像 元素重叠时

## 字幕方向

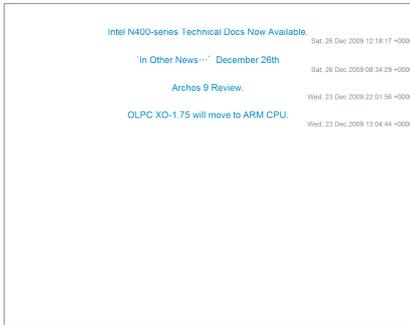
您可将用于显示 RSS 元素信息的文本设置为字幕。



当 <字幕方向> 设置为 <无移动> 时。



将 <字幕方向> 设置为 <从左向右> 或 <从右向左> 时, RSS 信息在水平方向上以字幕形式显示。



将 <字幕方向> 设置为 <从上到下> 或 <从下到上> 时, RSS 信息在垂直方向上以字幕形式显示。

## 标题、日期 和 描述

您可以使用 <标题>、<日期> 和 <描述> 属性为 RSS 信息选择多种字体。  
<标题> 可确定 RSS 信息标题的字体, <日期> 可确定 RSS 信息日期的字体, 而 <描述> 则可确定 RSS 信息描述的字体。



您可以用多种格式显示 RSS 信息。



## Web

此元素用于导入网页并使用 Internet Explorer 在内容项中播放该网页。向 舞台窗口 添加元素后，会出现 打开 窗口，您可在该窗口中选择要导入的 HTML 文件。如果不想导入网页，则单击 取消。



Web

## Web

URL	设置要播放的网页的 URL 地址。
文件	选择要播放的网页文件。单击  按钮打开 打开 窗口并选择一个文件。
Output Mode	设置用于打开网页的模式。
刷新周期	设置要播放的网页的刷新时间间隔。（单位：分钟）
启用输入	设置播放网页时，是否允许使用鼠标和键盘输入。
显示滚动条	控制 Internet Explorer 的滚动功能。网页内的滚动功能无法加以控制。
垂直滚动位置	设置网页垂直滚动的位置。 按照指定的单位垂直滚动网页后，内容会显示。（单位：像素）
水平滚动位置	设置网页水平滚动的位置。 按照指定的单位水平滚动网页后，内容会显示。（单位：像素）

### 注意

#### - Web

要使用 Web 元素，则 PC 上必须安装有 Internet Explorer。要通过输入 URL 来打开网页，Internet 必须处于已连接状态。

### 提示

#### - 刷新周期

如果您将 刷新周期 设置为 0，则网页将不会刷新，因而不会以最新状态播放。

## 数据模块

使用收集的外部数据创建动态数据，并将其应用于内容。动态数据随时间而变化。有关如何使用数据模块创建内容的详细信息，请参阅“使用数据模块”。



### 数据库设置 表格

#### 数据库设置

数据库类型	选择要使用的数据库类型。
数据库 URL	输入要使用的数据库的 URL 地址。
数据库端口	输入要使用的数据库的端口号。
数据库名称	输入要使用的数据库的名称。
数据库登录 ID	输入用于登录数据库的 ID。
数据库登录密码	输入用于登录数据库的密码。
数据轮询间隔	输入从数据库中导入数据的间隔（以秒为单位）。

#### 表格

表格选择	从数据库中选择包含所需信息的表格。
Query	创建将从表格中导入所需信息的查询。
转换表格	输入用于将导入的文本信息转换为图像的字符串。

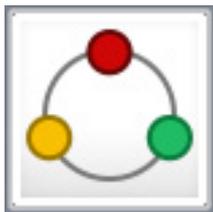
#### 提示

- 使用数据模块的限制  
该功能可能对您的播放器型号有所不同。

- 添加转换图像  
输入转换表格信息后，可以附加图像以应用于已创建的表格。在设计窗口中，右键单击并选择数据模块设置 > 附加文件以附加要转换的图像。

## DataLink 指示符

在指示符图像中显示 DataLink 功能状态。



指示符图像

不透明度	设置指示符图像的不透明度。（范围：0~100%） 0 会使图像完全透明。100 会使图像完全不透明。
指示符类型	设置指示符图像类型。
默认	使用程序提供的指示符图像默认。
Type 1	使用程序提供的指示符图像Type 1。
Type 2	使用程序提供的指示符图像Type 2。
自定义	将指示符图像设置为所需图像。
正常	设置在 DataLink 功能正常工作时要显示的指示符图像。 此选项仅在指示符类型设置为自定义时可用。
未连接	设置在正使用 DataLink 功能时无法连接到服务器的情况下要显示的指示符图像。此选项仅在指示符类型设置为自定义时可用。
出错时显示	设置显示指示符图像的条件。
正确	将指示符图像设置为仅在 DataLink 功能出现问题时显示。
错误	将指示符图像设置为始终显示。

### 提示

#### - DataLink 指示符元素的限制

您的 MagicInfo Author 版本必须是 3.1 或更高版本。

该功能可能对您的播放器型号有所不同。

有关详细信息，请参阅“使用 DataLink 模板”。

## 事件发生器

此类别包含与事件相关的不可见元素。添加的元素在 时间轴 窗口中显示为红色的时间条，不会显示在 舞台窗口 中。

### 定时器

以指定的时间间隔触发内容项中的定时器事件。



定时器

### 定时器

经过时间	输入触发定时器事件的时间间隔。单位为 1/1000 秒。（例如，要设置为 1 秒，应输入 1000。）
事件类型	选择触发定时器事件的时间间隔策略。
周期性	每隔指定时间间隔重复触发定时器事件。
仅一次	仅以指定时间间隔触发定时器事件一次。
播放模式	确定是立即启动定时器还是在出现某个事件时才启动。

### 使用定时器示例

重复语句	在编写脚本时，用于以指定的间隔重复执行语句。
------	------------------------

#### 提示

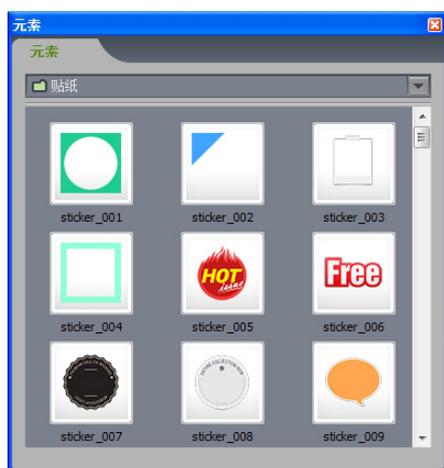
##### — 定时器 事件

将定时器元素添加到 舞台窗口 时，会在 舞台窗口 的所有元素中自动创建事件脚本 “AM\_EVT\_TIMER”。

有关使用事件脚本 “AM\_EVT\_TIMER” 的更多信息，请参见“事件”部分。

## 贴纸

使用各种贴纸。堆叠多张图像贴纸，或在文本贴纸中输入消息。



### 使用图像贴纸

图像贴纸使用“sticker\_number”作为命名格式。自定义贴纸大小并将其排列在所需位置。堆叠多张贴纸以创建新贴纸。

### 使用图像贴纸的示例

堆叠多张图像贴纸以创建新贴纸。



### 使用文本贴纸

文本贴纸使用“sticker\_tnumber”作为命名格式。自定义贴纸大小并将其排列在所需位置。堆叠多张贴纸以创建新贴纸。还可以在贴纸中输入文本。文本输入字段数和最大字母数因选定文本贴纸的设计而异。

#### 文本

文本 1	指定要在第一个文本输入字段中填充的文本。
文本 2	指定要在第二个文本输入字段中填充的文本。
文本 3	指定要在第三个文本输入字段中填充的文本。

#### 提示

##### - 贴纸元素的限制

您的 MagicInfo Author 版本必须是 3.1 或更高版本。

该功能可能对您的播放器型号有所不同。

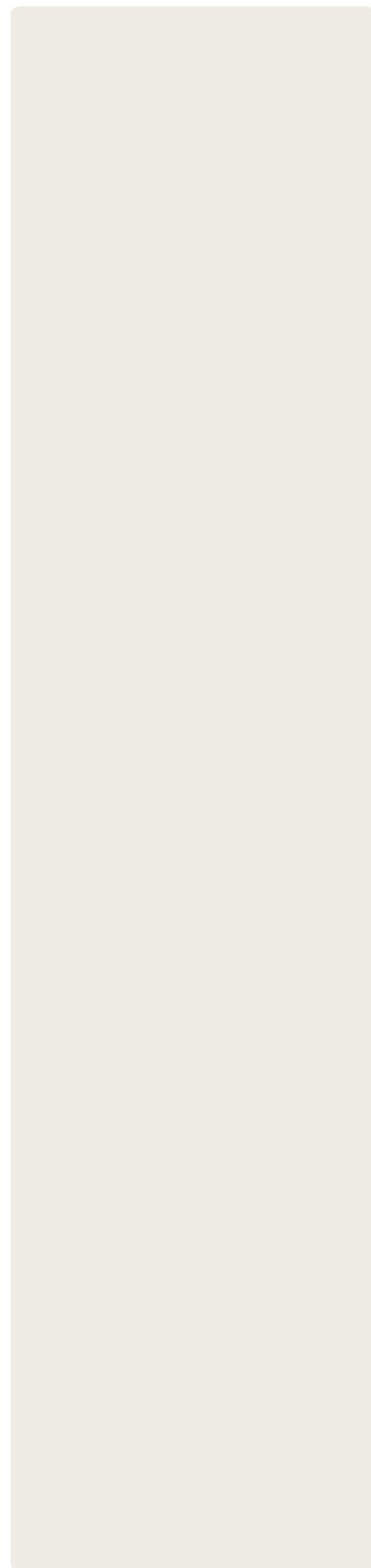
可以使用的贴纸范围因选定的播放器类型而异。

##### - 输入文本的限制

只有特定的文本贴纸类型才允许使用数字或大写字母。

## 使用文本贴纸的示例

在贴纸中输入文本。文本输入字段数和最大字母数因选定文本贴纸的设计而异。

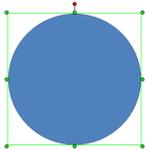


### 动画示例

#### 属性不断变化的圆

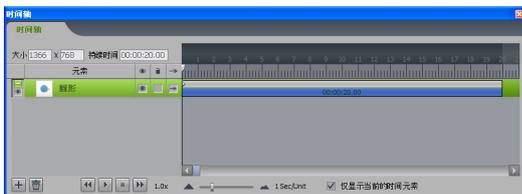
通过向元素添加 关键帧 可以创建部分，然后通过向部分应用不同的属性可以创建动画。  
在播放内容项时，圆形元素的属性将不断变化。

1



在 元素 窗口中将 圆形 元素从 形状 类别拖放到 舞台窗口 中。

2



要配置动画，请在 时间轴 窗口中选中 <仅显示当前的时间元素> 复选框。



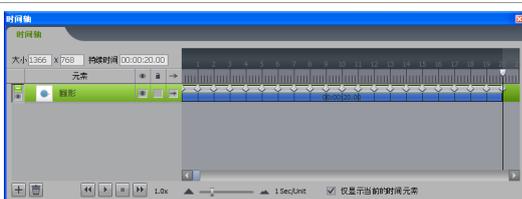
**Note** 如果不选中 <仅显示当前的时间元素> 复选框，则无法插入关键帧。

3



右键单击时间条的上半部分并插入关键帧来创建元素的动画部分。

4



要使圆形在 20 秒的持续时间内发生 20 次变化，每隔 1 秒添加一个关键帧。这将创建 20 个动画部分。

5

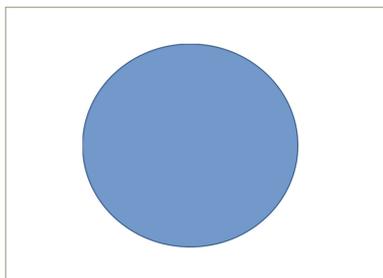
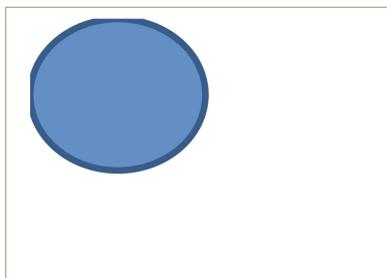
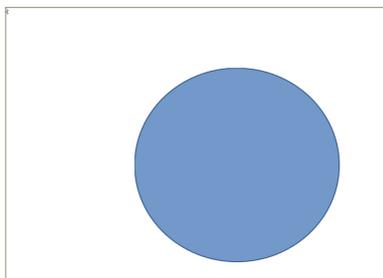
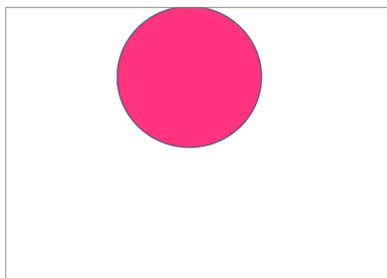
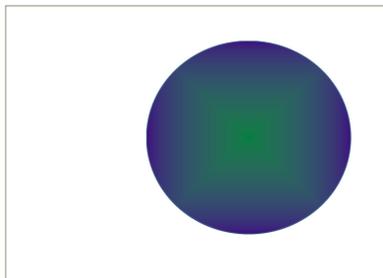
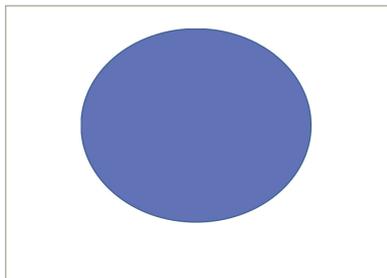
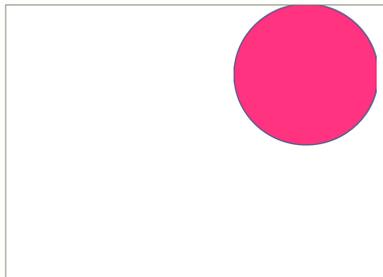
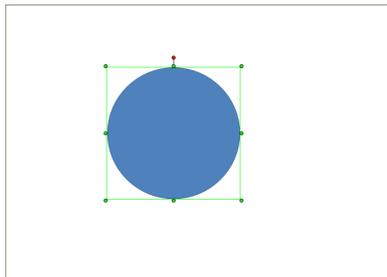


现在，选择每个关键帧并配置属性。因为有 20 个关键帧，所以您可以设置 20 次不同的属性。



**Note** 您可以更改可以使用数字配置的任何属性。

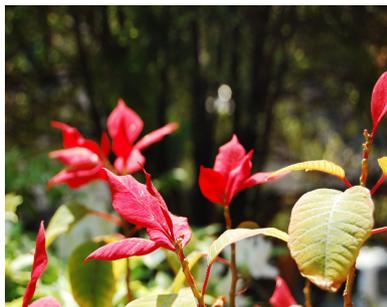
6 应用属性后，可以单击预览按钮 (▶) 来预览内容。  
圆形将根据应用于关键帧的属性变化 20 次。



## 移动元素（设置运动路径）

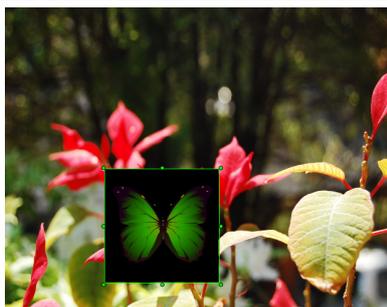
此内容项将显示一只蝴蝶在鲜花上停留一段时间后飞走。

1



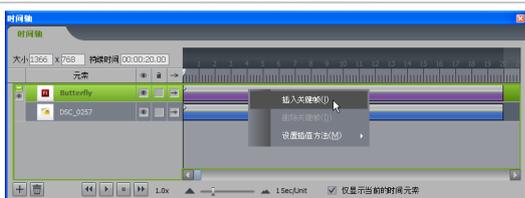
向 舞台窗口 添加鲜花图像并在其上双击以最大化图像。

2



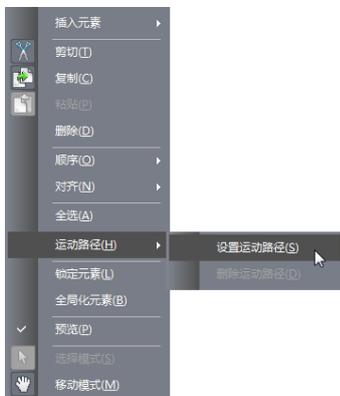
向 舞台窗口 添加一幅蝴蝶 Flash。

3



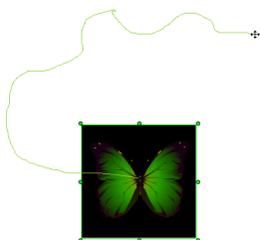
在 时间轴 窗口中插入关键帧并指定蝴蝶将在其上运动的部分。  
(例如, 在 4 秒和 20 秒时间点添加关键帧。)

4



选择蝴蝶 Flash, 选择部分中的开始关键帧并单击右键以打开上下文菜单。单击 <运动路径> 和 <设置运动路径>。

5



按下鼠标左键, 绘制蝴蝶将沿其运动的路径。

6

设置 运动路径 后, 单击预览按钮 (▶) 可预览内容项。  
蝴蝶将在鲜花上停留 4 秒钟, 然后沿指定的 运动路径 飞行 16 秒。



## 更改属性并移动元素

下面让我们创建一个内容项，该内容项将显示飘落的雪花，然后过一会将显示 艺术字 元素。艺术字 元素的颜色会变化。将页面的播放时间设置为 2 分钟。

1



在 元素 窗口中将 矩形 元素从 形状 类别拖放到 舞台窗口 中。现在，您可以设计背景。双击 矩形 元素以将其最大化。

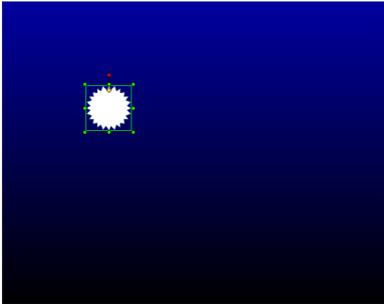
按如下方式配置属性：

将 <线条样式> 的 <宽度> 设置为 “0” 并将 <填充> 的 <填充模式> 设置为 <线性渐进模式>。

将 <渐进开始颜色> 设置为 “0;0;160” 并将 <渐进结束颜色> 设置为 “0;0;0”。

将 <持续时间> 设置为 “00;02;00.00”。

2



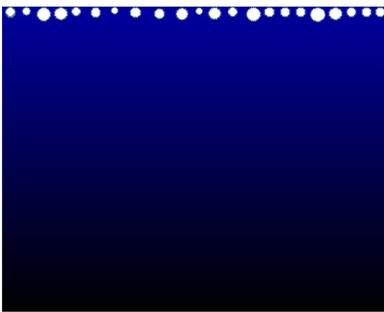
要创建雪花，请在 元素 窗口中将 星形 元素从 <形状> 类别拖放到 舞台窗口 中。

按如下方式配置属性：

将 <线条样式> 的 <宽度> 设置为 “0” 并将 <填充> 的 <填充颜色> 设置为 “255;255;255”。

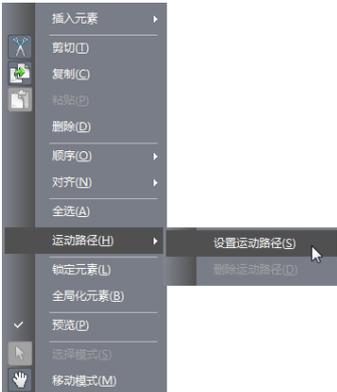
在 <星形> 属性中将 <星形宽度> 设置为 “80” 并将 <角数> 设置为 <24 角>。

3



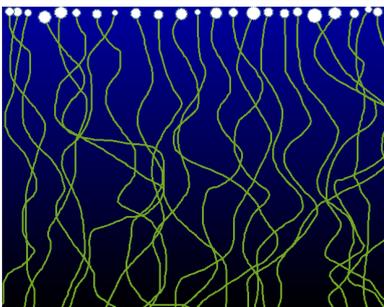
多次复制，以增多雪花数量。设置雪花的大小和位置，假定它们从顶部落到底部。

4



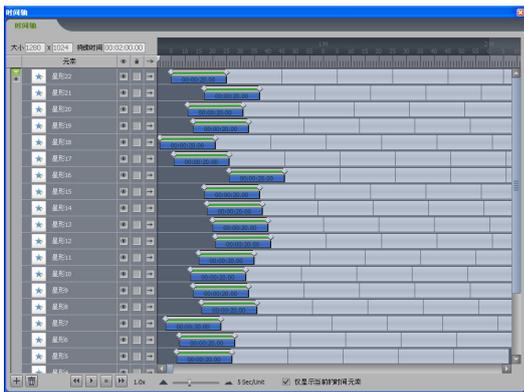
选择一片雪花，单击右键并选择 <运动路径> 和 <设置运动路径> 以配置雪花的路径。

5



绘制所有雪花的路径。

6



在 时间轴 窗口中为每片雪花应用不同的 持续时间。选择所有雪花并在 属性 窗口中将 <播放> 的 <持续时间策略> 设置为 <循环>。

7



在 元素 窗口中将某种 艺术字 效果从 艺术字 类别拖放到 舞台窗口 中。

按如下方式配置属性：

将 <效果> 的 <填充模式> 设置为 <渐进> 模式并将 <渐进方向> 设置为 <水平>。

将 <渐进开始颜色> 设置为 “255;255;0” 并将 <渐进结束颜色> 设置为 “255;128;255”。

将 <文本> 的 <文本背景不透明度> 设置为 “0”。

在 <播放> 中将 <开始时间> 设置为 “00:00:05:00” 并将 <持续时间> 设置为 “00:02:00:00”。

在 <字体> 中设置 <字体名称> 以选择您需要的字体。

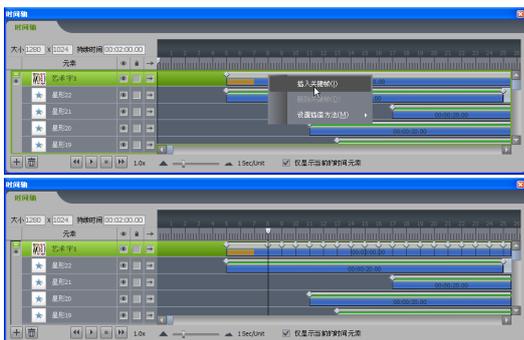
8



为使 艺术字 更自然地显示，您可以使用某些效果。

在 效果 窗口中，向 艺术字 插入 Fly on 类别的 Dissolve 效果。

9



添加多个关键帧来创建多个部分以实现艺术字的颜色变化。从效果完成后 8 秒的时间点开始以 1 秒的时间间隔添加关键帧。



**Note** 如果不选中 <仅显示当前的时间元素> 复选框，则无法插入关键帧。

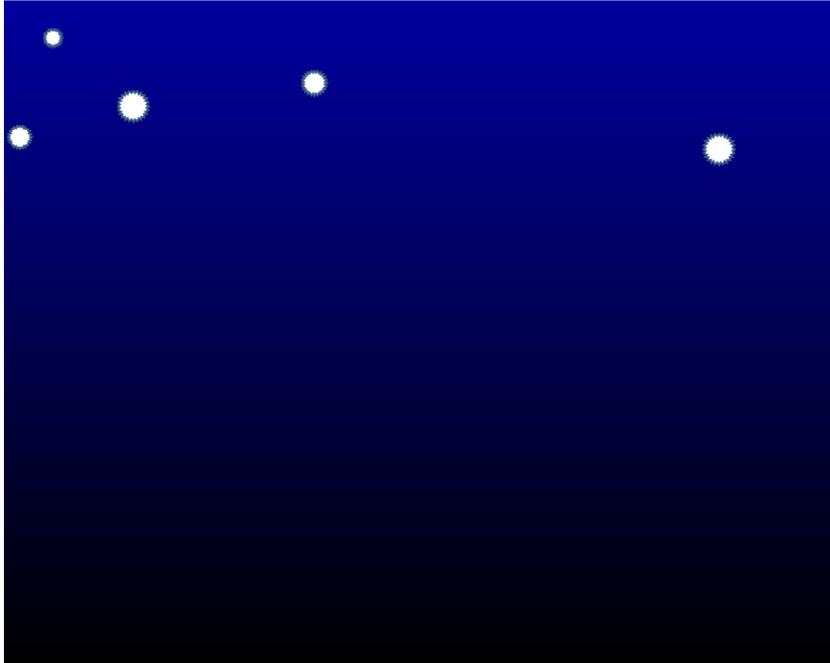
10



现在，选择每个关键帧并配置属性。为实现 艺术字 的颜色变化，请为每个关键帧的 <渐进开始颜色> 及 <渐进结束颜色> 应用不同的值。

11

设置 运动路径 后，单击预览按钮 (▶) 可预览内容项。  
如果播放该内容项，则雪花将开始飘落且 5 秒钟之后将显示 “Happy New Year~!!” 消息。



# 创建内容

本部分介绍了用于创建内容项的步骤。

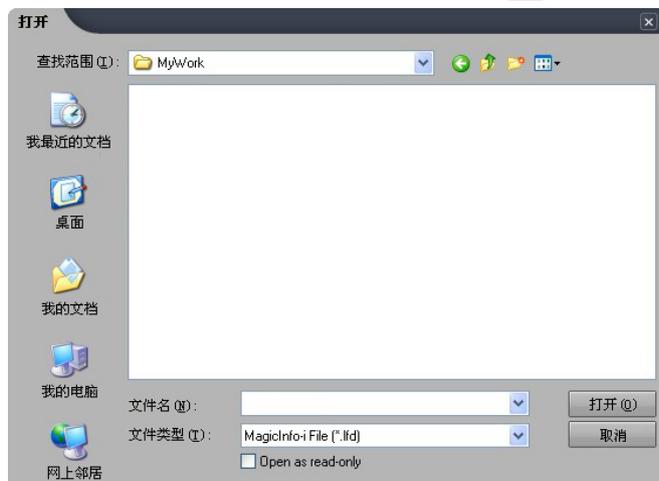
## (步骤 1) 开始创建内容项

可采用 3 种方式开始内容项创建过程。

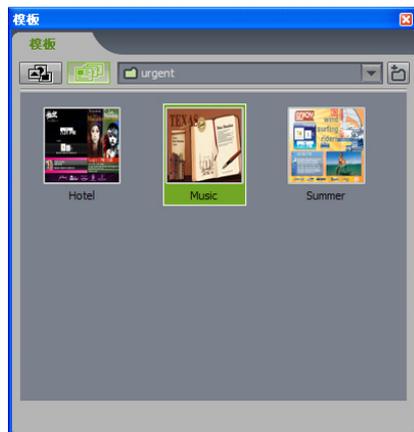
- 1 在菜单栏中单击 文件 > 新内容 或单击工具栏中的  以打开一个新页面。



- 2 在菜单栏中单击 文件 > 打开 或者在工具栏中单击  以显示 打开 窗口。选择某个已完成的内容项或正在创建的内容项进行编辑。

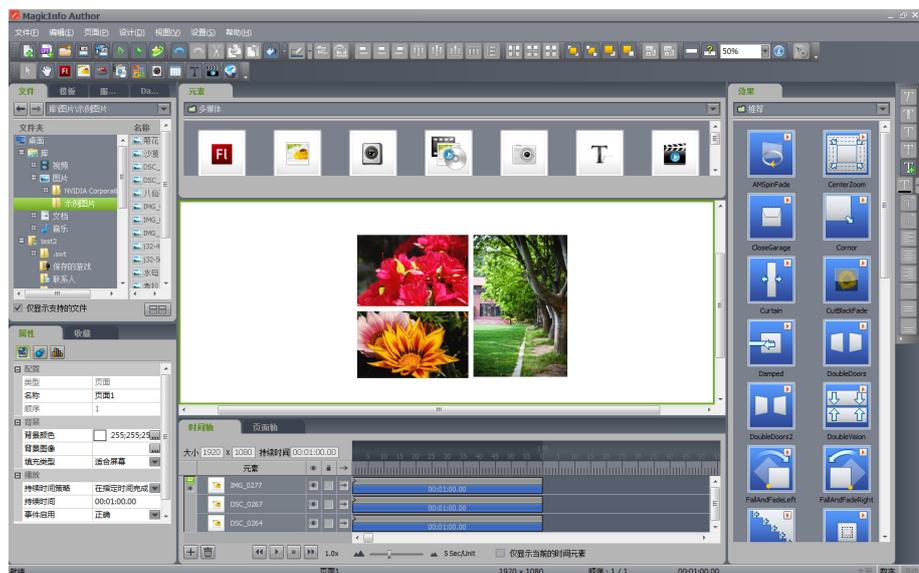


- 3 在从 模板 窗口中选择 <模板> 时出现的模板列表中双击某个模板并编辑所显示的文件。



## (步骤 2) 自定义布局

按照您认为最便于在 Author 中创建内容的方式来定义布局。



## (步骤 3) 添加元素

将 Author 提供的元素（例如 图像、视频、声音 和 文本）添加到 舞台窗口 中。对于非 Author 提供的元素，可以通过 模板窗口和 文件 窗口进行添加。



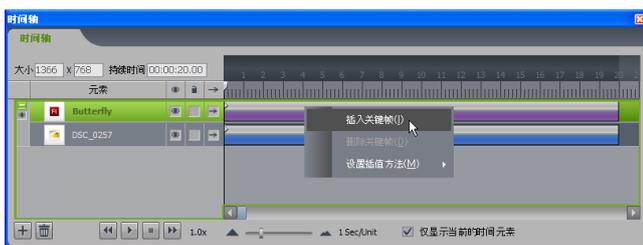
## (步骤 4) 配置元素的属性。

在 属性 窗口中配置所选元素的属性。在 舞台窗口 中选择元素，或者在 时间轴 窗口中选择元素的轨道，然后设置元素的属性。



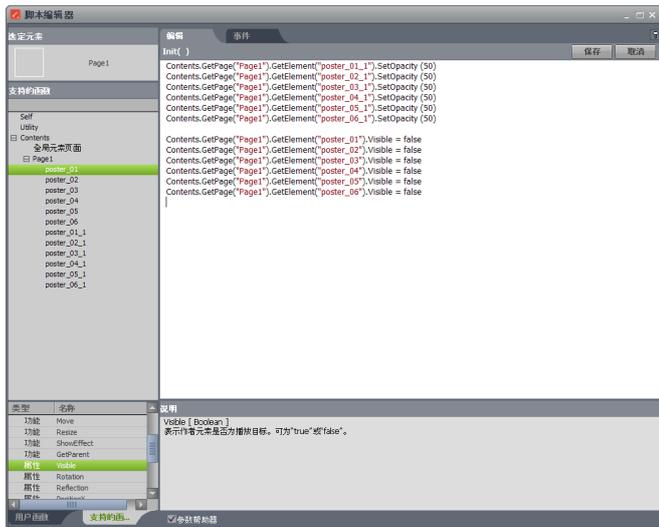
## (步骤 5) 排列元素

在 舞台窗口 中排列元素，并在 时间轴 窗口中设置元素的效果和播放时间。



## (步骤 6) 设置事件

要设置元素的事件，请在 属性 窗口中创建脚本。



## (步骤 7) 插入新页面

向 页面轴 窗口添加页面并编辑页面。



## (步骤 8) 发布内容项

将已完成的内容项发布到本地磁盘驱动器或 MagicInfo Server。



# 创建 DataLink 内容的步骤

DataLink 功能允许您收集并在计算机上使用来自外部资源中的数据。使用DataLink 模板或数据模块选项，以通过将收集的数据用作元素来创建动态数据。动态数据随时间而变化。

## 使用DataLink 模板

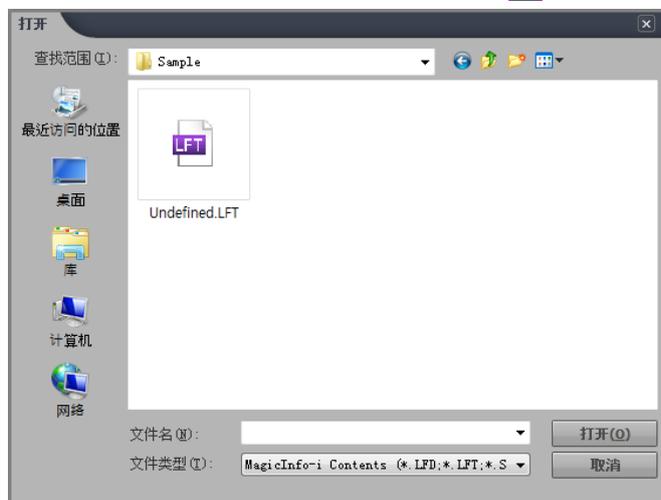
### (步骤 1) 开始创建模板

可采用 2 种方式开始模板创建过程。

- 1 在菜单栏中单击 文件 > 新建 DataLink 模板 或单击工具栏中的  以打开一个新页面。该功能可能对您的播放器型号有所不同。



- 2 在菜单栏中单击 文件 > 打开 或在工具栏中单击  以显示 打开 窗口。选择某个已完成的内容项或正在创建的内容项进行编辑。



## (步骤 2) 添加元素

将 Author 提供的元素例如 图像、视频、声音 和 文本添加到 舞台窗口 中。对于非 Author 提供的元素，可以通过模板窗口和文件窗口进行添加。



## (步骤 3) 配置数据链路

在属性选项卡中配置 DataLink 分配值 (设置为 True 或 False)，或单击  进行配置。DataLink 可结合媒体幻灯片、视频、图像和文本元素使用。包含应用了 DataLink 的元素的内容文件就会变成 DataLink 模板。



## （步骤 4）配置数据链路条件

在“属性”选项卡中配置 DataLink 的值。

### 一般元素属性

可为一般元素配置以下属性。

数据切换周期	要应用 DataLink 功能，请指定数据元素之间的切换间隔时间。 下一个数据元素按照指定的切换间隔时间运行。 数据切换周期 也可以在 DataLink 窗口中指定。 如果数据切换周期为 0，将为图像、媒体幻灯片、Flash 或表格元素播放第一个数据元素。 对于视频和声音元素，所有文件将根据播放时长依序播放。 文本和艺术字元素同时出现。
数据组	启用或禁用此模式以让组中的元素共享 DataLink 数据。
数据同步	同时在 LFD 上显示组中的 DataLink 数据。
保留最后的值	配置设置以在发生错误（例如数据接收错误）时运行元素。 根据设置，元素可继续播放当前的信息，或显示分配到元素的默认信息。
内部的 DataLink 说明	配置规格以在将 DataLink 信息提供到元素内部时显示数据类型。 此属性仅适用于应用了 DataLink 的 Flash 元素。

### 页面属性

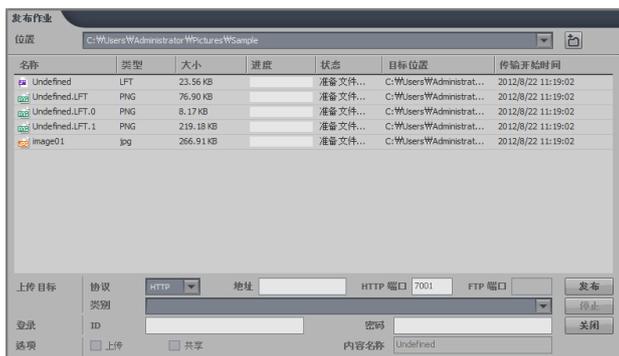
从页面行中选择页面时，可以配置以下属性。

清除 DataLink 项目	启用或禁用此模式以按指定的数据切换间隔时间重置数据组中所有元素的数据。
数据更改目标	启用或禁用此模式以在数据改变后播放数据组中的所有元素。



## (步骤 5) 发布内容

将已创建的内容发布到 MagicInfo Server 或本地驱动器。将 LFD 或 LFT 另存为其他名称，以便使用 LFD 或 LFT；反之亦然。



## 使用数据模块

### (第 1 步) 创建内容

在菜单栏上选择“文件 > 新内容”，然后在工具栏上单击  图标。在配置完内容设置后，将显示一个新页面。该功能可能对您的播放器型号有所不同。



### (第 2 步) 添加元素

在设计窗口中添加元素。元素可以包含由 Author 提供的图像和文本。可以使用模板和文件窗口添加元素。这包括由 Author 提供的元素。



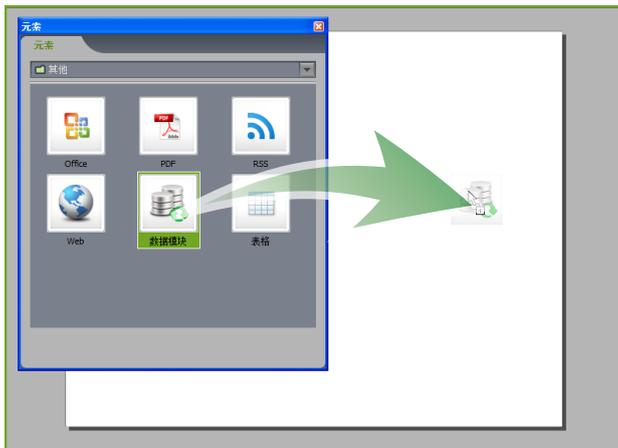
### （第 3 步）启用数据模块

在设计窗口中，右键单击并选择数据模块设置 > 使用数据模块以启用数据模块。



### （第 4 步）添加数据模块元素

在设计窗口中添加数据模块元素。数据模块元素将分组到设计窗口内的其他中。已添加的数据模块元素可从时间轴进行查看。它们不显示在设计窗口中。



## （第 5 步）配置数据模块属性

从时间轴中选择数据模块，然后使用属性窗口配置所需信息。

### 数据库设置

数据库类型	选择要使用的数据库类型。
数据库 URL	输入要使用的数据库的 URL 地址。
数据库端口	输入要使用的数据库的端口号。
数据库名称	输入要使用的数据库的名称。
数据库登录 ID	输入用于登录数据库的 ID。
数据库登录密码	输入用于登录数据库的密码。
数据轮询间隔	输入从数据库中导入数据的间隔（以秒为单位）。

### 表格

表格选择	从数据库中选择包含所需信息的表格。
Query	创建将从表格中导入所需信息的查询。
转换表格	输入用于将导入的文本信息转换为图像的字符串。  <b>Note</b> 输入转换表格信息后，可以附加图像以应用于已创建的表格。在设计窗口中，右键单击并选择数据模块设置 > 附加文件以附加要转换的图像。

## （第 6 步）为元素配置数据模块信息

使用属性窗口为每个元素配置数据模块信息。 可以使用数据模块的元素包括图像和文本元素。

### 数据源

数据源	当页面包含多个数据模块时，选择要应用于元素的数据模块。
数据选择	指定要从数据源中导入的信息。
保留最后的值	设置发生错误（如数据接收失败）时的元素状态。
正确	设置元素以显示当前信息。
错误	设置元素以显示默认信息。
数据切换周期	输入切换到下一个数据项的间隔（以秒为单位）。 如果数据切换周期为“0”，则图像元素仅播放第一个数据项。 文本元素将同时显示所有数据。
数据同步 ID	设置用于同步数据的 ID。

## （第 7 步）发送内容

将已创建的内容发送到本地驱动器或 MagicInfo Server。 将内容另存为其他名称，或将 LFD 内容转换为 LFT 内容（或者反过来）。



# 用于流媒体直播的系统设置

使用视频元素中的“网络 URL”功能传输和播放实时获取的视频。

在 Windows Media Server 广播原始文件（通过 Microsoft Windows Media Encoder 9 或 Microsoft Expression Encoder 编码），在 MagicInfo Player 播放文件。

**Note** 流媒体直播是指实时播放正在传输到客户端的数据（音乐和视频等）。

## 流媒体直播机制



## 流媒体直播需要的设备

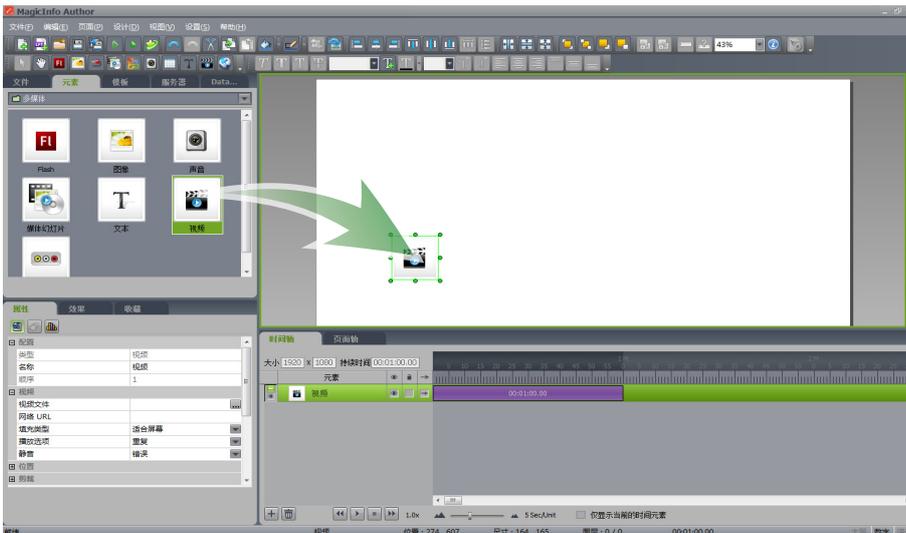
<b>Encoding Machine</b>	<p>Encoding Machine 配备视频采集卡，可以与视频摄像机相连接。</p> <p><b>Note</b> 要使用 Encoding Machine，则 Encoding Machine 上必须安装有类似 Microsoft Windows Media Encoder 9 或 Microsoft Expression Encoder 这样的编码程序。</p>
<b>Publishing Point</b>	<p>Publishing Point（发布点）是指发布已编码媒体文件的服务器。Microsoft Windows Media Server 可以用作 Publishing Point。</p> <p><b>Note</b> Microsoft Windows Media Server 用于流化基于 Windows Media 的内容。它安装在 Windows Server OS 组。 Windows Server 2003 默认包含 Windows Media Service。Windows Server 2008R2 则需要另行下载和安装 Windows Media Service。</p>
<b>MagicInfo Player</b>	<p>通过在 Author 中输入网络 URL 地址添加流视频。流视频必须通过服务器发送。您可以在 MagicInfo Player 上播放视频。</p>

## 流媒体直播程序

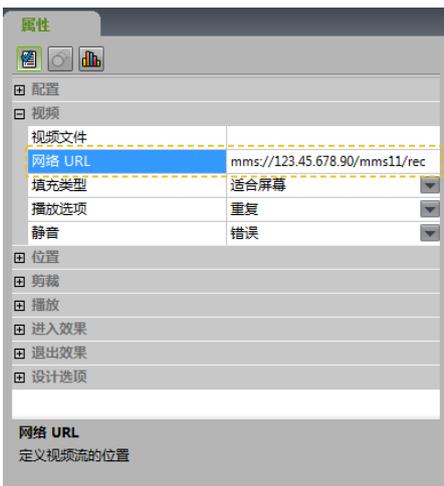
- 1 通过视频采集卡接收来自视频摄像机的视频输入。
- 2 通过编码程序将接收到的视频输入编码为 Windows 媒体文件。
- 3 由服务器发布已编码的媒体文件。
- 4 在 MagicInfo Player 播放已发布的流媒体文件。

## 在 MagicInfo Player 播放流媒体文件

- 1 在 Author 的设计窗口，拖动 视频 元素以将其添加到舞台窗口。



- 2 在属性窗口的网络 URL 输入字段中输入以下格式的网络 URL 地址：“mms://IP 地址/发布点”。网络 URL 支持以下格式：MMS、HTTP、HLS、RTP 和 RTSP。支持的格式可能因创建内容时选择的播放器类型而异。



- 3 将 视频 元素发布到安装有 MagicInfo Player 的 LFD，然后播放流媒体元素。



Note 有关流媒体直播的详细信息，请前往 <https://v3.samsungsbn.com> 和参阅技术指南。

## 脚本编写指南

Author 最强大和重要的功能之一是脚本编写引擎。Author 脚本编写基于 VBScript 引擎。您可以使用所有的常规 VBScript 命令。通过脚本，可以在各种条件下使用元素事件，还可以创建交互式内容。本章介绍了 Author 提供的函数使用方面的概念和指南。

### 脚本编写方面的重要概念

在编写脚本之前，您需要理解一些重要概念。

#### 脚本向导 和 脚本编辑器

Author 提供了 脚本向导，可帮助用户轻松地创建脚本。脚本向导 将当前可应用的函数显示为一个语句，以使用户能够更方便地使用脚本。此外，对于不想使用 脚本向导 且想创建更复杂和功能强大的脚本的高级用户，Author 提供了一个 脚本编辑器。

#### 使用 脚本向导

脚本向导 是一个脚本编写工具，它将脚本显示为语句以使用户从建议的语句中进行选择，从而更方便地使用脚本。您只能使用 Author 提供的某些函数。

#### 使用 脚本编辑器

使用 脚本编辑器，用户可以创建自己的脚本。本脚本编写指南介绍了使用 脚本编辑器 创建脚本的步骤。



**Note** 有关如何使用 脚本向导 和 脚本编辑器 的信息，请参阅本手册中的“事件”部分。

#### 用户可以使用全局或局部脚本函数。

如果定义了一个全局函数，则该函数将保存在 Author 中且在被删除之前一直存在，并且可以从任意内容项调用。如果定义了一个局部函数，则该函数将保存在某个内容项中且只能从该内容项调用。

#### 脚本有各种变量。

在脚本编写中，变量非常重要。采用变量可以简化值的更改操作且使得值可以重复使用。Author 提供了 参数帮助器，可帮助用户更轻松地指定参数。

#### 脚本是用于生成事件的一组命令。

有关事件类型的相关信息，请参阅本手册中的“事件”部分。脚本是为事件创建的，用来实际执行事件。例如，“AM\_EVT\_CLICK”事件在相应的元素被单击时触发。如果您创建了一个在消息框中显示“HELLO”消息的脚本，如果单击该元素，则脚本将执行并显示“HELLO”消息框。

# 变量

在脚本编写中，变量非常重要。采用变量可以简化值的更改操作且使得值可以重复使用。此外，采用变量可以更方便地调用值。

## 变量的使用示例

名为“a”，值为 10 的变量可以表示为以下形式：

```
a = 10
```

现在，让我们来看一下可以如何使用此变量。

- 1 向页面中添加一个空的文本元素。
- 2 选择该文本元素并为“AM\_EVT\_CLICK”事件创建一个脚本。  

```
a = "10"  
Self.SetText (a)
```
- 3 如果单击该文本元素，则在该文本元素中会显示“10”。

如果“a”被声明为“10”，则变量“a”将保留值 10 直到它被重新声明。

下面提供了一些简单的变量使用示例。

### 脚本 1

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

因为值为 10 的变量 a 增加了 20，因此结果是 30，显示在文本元素中的值将是 30。

### 脚本 2

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

上述脚本的结果将显示为“10”，因为语法“b=a”将“a”的值分配给了“b”。

## 变量的作用域

变量分为全局变量和局部变量。

### 全局变量

在 Author 中，默认的变量类型是局部变量。要创建全局变量，您必须通过调用某个函数将变量声明为全局变量。此时注意，应当通过调用某个函数来引用全局变量。用于声明全局变量的函数是“SetGlobalVar”，用于检索已声明的全局变量的函数是“GetGlobalVar”。

下面是一个简单的全局变量使用示例。

向页面添加一个空的文本元素并选择该页面。启动页面并同时声明一个全局变量。

您可以在定义函数后编辑函数（函数名称为“savevalue”且函数参数是虚拟的或没有）。从支持的函数的“Contents”的函数列表中选择“SetGlobalVar”。将所显示的函数修改为 Call Contents.SetGlobalVar(“x”，“hello”)。底部的说明表明函数名称是“x”且函数值是“Hello”。单击保存在用户函数的列表创建“savevalue”函数。选择所创建的“savevalue”函数，单击编辑选项卡右侧的事件选项卡，选择“AM\_EVT\_OBJECT\_START”并单击应用。退出脚本编

编辑器。

然后，检索上面声明的全局变量。首先选择已添加的 文本 元素并使其在单击相应的文本时显示全局变量的值。您可以在定义函数后编辑函数（函数名称为 “*showvalue*” 且函数参数是虚拟的或没有）。从支持的函数的 “Contents” 的函数列表中选择 “SetGlobalVar”。此时将出现 参数帮助器。输入在上面声明的变量的名称 “x” 作为参数。然后，函数将被输入为 `Contents.GetGlobalVar(x)`。在检索全局变量后，让我们来显示全局变量的值。输入 “`a = Contents.GetGlobalVar(x)`”，指定全局变量的返回值即为变量 “a”。向 文本 元素中导入 “a”。从 “Contents-Page1-text” 中的函数列表中选择 “SetText”。将显示的函数修改为 “`Contents.GetPage(“Page1”).GetElement(“Text”).SetText(a)`”。这意味着前面检索的全局变量 “x” 将显示在文本元素中。单击 保存 在 用户函数 的列表中创建 “*showvalue*” 函数。选择所创建的 “showvalue” 函数，选中 事件 选项卡上的 “AM\_EVT\_CLICK” 复选框并单击 应用。退出 脚本编辑器。播放内容项并单击 文本 元素。在 “Page1” 中声明的全局变量 “x” 的值 “Hello” 将显示在 文本 元素中。

## 局部变量

全局变量在内容项中值保持不变。然而，局部变量只能在当前正在创建的函数中使用。除非使用上面描述的 “SetGlobalVar” 和 “GetGlobalVar” 函数，否则所有变量都将被视为局部变量。

## 变量名称

变量名称不能以数字开头，可以包含字母数字字符和下划线，某些保留字除外。

### 有效变量名称的示例：

*a, strName, \_My\_Variable, data1, data\_1\_23, index, bReset, nCount*

### 无效变量名称的示例：

*1, 1data, %MyValue%, \$strData, for, if, \_FirstName+LastName\_*

## 保留字

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

## 类型

Author 脚本语言中的变量类型是动态确定的。变量的类型不是显式声明的，而是由使用格式时所在的上下文隐式确定的。这意味着在使用变量之前您不需要声明变量的类型。例如，要在 C++ 中使用数字，您必须声明变量的类型并向变量分配一个值。

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

上面的 C++ 示例将 “a” 声明为整数类型并将 “10” 分配给该变量。

总而言之，在 Author 中，用户无需声明变量的类型即可使用变量。变量没有明确的类型，其类型是由值决定的。例如，“a = 10” 语句会自动创建一个名为 “a” 的变量并将 “10” 分配给该变量。尽管向该变量分配了一个数字，但变量的类型仍不是固定的。这意味着 “a” 的值可以更改为一个不同类型的值，例如 “a = Hello”。此语句将 “a” 中保存的数字 “10” 更改为字符串 “hello”。实际上，字符串的类型并不重要。变量 a 将保存用户分配的内容而不考虑值的类型。Author 提供了 Number、String 和 Boolean 变量类型。请阅读下面的内容以了解有关这三种变量类型的更多信息。

## Number

Number 是一个数值。该数字类型代表一个浮点类型的值。它通常表示一个双精度浮点数。下面是有效数字的示例。  
4, 0.4, 0.345, 4.57e-3, 0.3e12

## String

String 是有序排列的字符。例如，“*lee2*” 包含 4 个字符，开头为 “*l*” 且结尾为 “*2*”。String 类型的值应当以引号 (“”) 括起。此外，String 类型的值可以具有可变的长度。它可以包含一个字符、一个单词、一个句子或更多内容。最多大约可以支持 20 亿个字符。使用 String 类型时需要注意的一个要点是，Number 和 String 类型是自动转换的。每当向字符串应用数字运算时，Author 的脚本编写引擎都尝试将字符串转换为数字。当然，只有当字符串包含可以解释为数字的内容时，字符串才能转换为数字。

例如，

```
a = "10" + 1 的结果为 11，以及  
b = "33" * 2 的结果是 66。
```

不过，下面的示例将显示不同的结果。

```
a = "10+1" 的结果是字符串 10+1，  
而 b = "hello" + 1 将导致错误。原因是 “hello” 无法转换为数字。
```

## Boolean

Boolean 类型的变量的值可以为 true 或 false。Boolean 类型的变量可以用于结果为 true 或 false 的逻辑运算。

假定某个逻辑运算如下所示：

```
a = true  
b = false  
if (a or b) then  
    (在此处创建要执行的脚本。)  
End
```

此时，条件是由 true 或 false 结果产生的。

## 参数

参数是一个信息传送者，用于传递函数运算所需的值。函数的结果取决于输入的参数的值。例如，在函数  $y = f(a+b)$  中，参数引用 *a* 和 *b*。如果函数没有返回值，则您可以将参数设置为一个随机值。

## 参数属性

对于参数，您必须声明其类型，这与变量不同。与变量一样，参数也支持 Number、String 和 Boolean 类型。

## 运算符

运算符是一个代码单元，用于在能够返回值的一个或多个代码元素中执行计算。这些运算包括算术运算（例如加法和乘法）、连接运算（用于将两个字符串组合成一个）、比较运算（用于确定两个值中的较大者）和逻辑运算（用于检查是否两个运算都为 true）。

### 算术运算符

算术运算符用于执行各种常见的算术运算，包括计算由变量、表达式、函数和属性调用提供的值。

运算符	说明
+	加
-	减
*	乘
/	除
%	求模
^	幂

### 比较运算符

比较运算符对两个表达式进行比较并返回表示比较结果的一个 Boolean 值。这些运算符可以对数字、字符串和对象进行比较。

运算符	说明
<	小于
>	大于
<=	小于或等于
>=	大于或等于
=	等于
<>	不等于

### 连接运算符

连接运算符用于将多个字符串组合为一个。有 “+” 和 “&” 两种连接运算符，它们都执行基本的连接运算，如下例所示。

```
x = abc
y = def
z = x & y 或 z = x + y
```

结果是 `z = abcdef`。此处，使用 “&” 和 “+” 运算符作为用于合并字符串的运算符。

## 赋值运算符

赋值语句执行赋值运算。运算符右侧的值将被分配给运算符左侧的变量。

运算符	说明
=	赋值
+=	执行加法运算然后赋值
-=	执行减法运算然后赋值
*=	执行乘法运算然后赋值
/=	执行除法运算然后赋值（浮点类型）
^=	执行幂运算然后赋值
&=	合并字符串然后赋值
\=	执行除法运算然后赋值（整数类型）

## 逻辑运算符

对布尔表达式进行比较并返回一个布尔结果。And、Or 和 Xor 运算符需要两个操作数。Not 运算符针对布尔表达式执行逻辑非运算并返回所计算的表达式的相反值。例如，如果操作数表达式的结果为 true，则 Not 运算的结果将变为 false，因为 Not 运算符对结果取反。如果操作数表达式的结果为 false，则 Not 运算的结果将变为 true。

运算符	说明
And	逻辑与（只有当两个操作数都为 True 时结果才为 True）
Or	逻辑或（两个操作数中任意一个为 True 时结果为 True）
Xor	逻辑异或（两个操作数中只有一个为 True 时结果才为 True）
Not	逻辑非（当操作数表达式为 True 时结果为 False）

## 运算符优先级

运算符优先级指的是当一个表达式中有多个运算符时调用运算符的顺序。算术运算符和连接运算符的优先级如下所述并且其优先级高于比较运算符和逻辑运算符。比较运算符的优先级高于逻辑运算符且低于算术运算符和连接运算符。所有比较运算符具有相同的优先级。也就是说，这些运算符从左到右按顺序计算。算术运算符、连接运算符、逻辑运算符和按位运算符按以下顺序进行计算。

类别	优先级	运算符
算术运算符	1	幂运算符 (^)
	2	取反运算符 (-)
	3	乘除运算符 (*、/)
	4	整数除法运算符 (\)
	5	加减运算符 (+、-)、字符串连接运算符 (+)
	6	字符串连接运算符 (&)
比较运算符	7	=
	8	<>
	9	<
	10	>
	11	<=
	12	>=
逻辑运算符	13	Not
	14	And
	15	Or
	16	Xor

## 使用语法

最常使用的脚本语法包括条件语句和循环语句。下面是有关条件语句和循环语句的一些信息。

### 条件语句 (*If...Then...else*)

当满足条件时执行一个语句或一组语句。

```
If condition Then statement Else elsestatements
```

此外，也可以使用下面的块语句语法。

```
If condition Then
    statements
Elseif condition-n Then
    elseifstatements . . .
Else
    elsestatements
End If
```

*If...Then...Else* 语句包含以下元素。

元素	说明
condition	包含以下任何一种类型，或同时包含两种类型的表达式。  一个计算结果为 <i>True</i> 或 <i>False</i> 的数字或字符串表达式。如果 condition 为 <i>Null</i> ，则将被视为 <i>False</i> 。  一个格式为 " <i>TypeOf</i> object name <i>Is</i> object type" 的表达式。object name 引用一个特定的对象。object type 是特定的有效对象类型的类型。如果 object name 是由 object type 指定的类型，则表达式的计算结果为 <i>True</i> ，否则为 <i>False</i> 。
Statements	一个或多个由冒号分隔的语句。当 condition 为 <i>True</i> 时将执行这些语句。
condition-n	与条件相同。
elseifstatement	当相关的 condition-n 为 <i>True</i> 时要执行的一个或多个语句。
elsestatements	当前面的 condition 或 condition-n 不为 <i>True</i> 时要执行的一个或多个语句。



如果您使用第一种单行形式的语法，则可以用简短的方式执行条件检查。不过，与单行语法相比，第二种块类型的语法提供了更详细结构和更大的灵活性，并且更易于阅读、管理和调试。

在单行 *If...Then* 语句中，当满足条件时也可以执行多个语句。不过，在这种情况下，它们必须放置在同一个行中且使用冒号分隔，如下例所示。

```
If A > 10 Then A = A + 1 :B = B + A :C = C + B
```

当执行第二种 *If* 块语句时，将首先对 condition 进行测试。如果 condition 的计算结果为 *True*，则将执行 *Then* 之后的语句。在这种情况下，如果 condition 为 *False* 并且存在 *Elseif* 语句，则将执行相应 *Elseif* 的语句。

如果某个条件的计算结果为 *True*，则将执行相应的 *Then* 关键字之后的语句。如果没有 *Elseif* 子句为 *True* 或者如果没有 *Elseif* 关键字，则将执行 *Else* 关键字之后的语句。在执行 *Then* 或 *Else* 关键字之后的语句后，将执行 *End If* 关键字之后的语句。

*Else* 子句和 *Elseif* 子句都是可选的子句。在一个 *If* 块语句内，您可以根据需要使用许多 *Elseif* 语句，但是在同一行上在 *Else* 关键字之后不能有代码。*If* 块语句可以嵌套。也就是说，在一个 *If* 块语句内可以包括另一个 *If* 块语句。

将对 *Then* 关键字之后的子句进行测试以确定语句是否是一个 *If* 块语句。如果同一行上的 *Then* 关键字之后跟的是一个非注释语句，则会将语句视为单行 *If* 语句。

*If* 块语句的第一行必须以 *If* 关键字和条件语句开头，最后一行必须以 *End If* 语句结尾。

## 循环语句 (*For...Next*)

将一组语句重复执行指定的次数。

```
For counter = start To end Step step
  statements
Exit For
statements
Next
```

*For...Next* 语句包含以下元素。

元素	说明
counter	此数字变量用作循环计数器且不能是数组或自定义类型的元素。
start	计数器的起始值。
end	计数器的结束值。
step	设置在每次重复执行循环时以何种幅度递增或递减计数器。如果没有指定该值，则 step 默认设置为 1。
statements	在 <i>For</i> 和 <i>Next</i> 之间有一个或多个语句，它（们）将执行与指定的计数相同的次数。



step 元素可以是正数，也可以是负数。step 元素决定了何时执行循环，如下表所述。

值	执行循环时需满足的条件
正数或零 (0)	counter <= end
负数	counter >= end

在循环启动且执行了循环中的所有语句后，会将计数器增加步长。此时，将执行与执行第一次循环时相同的测试。然后，根据测试结果，将再次执行循环，或者退出循环并执行 *Next* 语句之后的语句。

如果计数器值是在循环执行期间而不是在循环迭代后更改的，则代码可能会很难阅读或修改。

*Exit For* 语句仅可以在 *For Each...Next* 或 *For...Next* 控制结构内使用，以退出循环。您可以在循环内的任意位置放置多个 *Exit For* 语句。*Exit For* 语句通常用于计算条件语句（例如 *If...Then* 语句），它将控制权转交给紧跟在 *Next* 语句之后的语句。

一个 *For...Next* 循环可以嵌套在另一个 *For...Next* 循环中。counter 变量在所有的循环中必须是唯一的。下面的示例中多个 *For...Next* 循环环环相扣。

```
For I = 1 To 10
  For J = 1 To 10
    For K = 1 To 10
      . . .
    Next
  Next
Next
```

## 函数数据

本部分提供了“事件”部分中引用的脚本使用的函数的描述及其应用示例。

### 用于内容对象的脚本函数

GetPage	参数	string
	示例	Contents.GetPage(“PageName”) 返回名为 PageName 的页面的调度接口。
GetGlobalPage	参数	string
	示例	Contents.GetGlobalPage() 返回当前内容项的全局页面对象。
MovePage	参数	string
	示例	Contents.MovePage(“PageName”) 从当前页面转至名为 PageName 的页面。
GetFirstPage	参数	string
	示例	Contents.GetFirstPage() 返回当前内容项的第一个页面的调度接口。
GetLastPage	参数	string
	示例	Contents.GetLastPage() 返回当前内容项的最后一个页面的调度接口。
GetGlobalVar	参数	string
	示例	Contents.GetGlobalVar(strGlobalVar) 将声明的全局变量 strGlobalVar 导入到当前内容项中。
SetGlobalVar	参数	string, string
	示例	Call Contents.SetGlobalVar(strGlobalVar, strValue) 将当前内容项中名为 strGlobalVar 的全局变量的值设置为 strValue。
ResolutionWidth	参数	string
	示例	Contents.ResolutionWidth 返回内容项的宽度分辨率。
ResolutionHeight	参数	string
	示例	Contents.ResolutionHeight 返回内容项的高度分辨率。
Path	参数	string
	示例	Contents.Path 代表当前打开内容的文件位置。

## 用于页面对象的脚本函数

GetElement	参数	string
	示例	Contents.GetPage(“Page1”).GetElement(“elem1”) 返回属于页面 Page1 的元素 elem1 的调度接口。
GetGlobalElement	参数	string
	示例	Contents.GetPage(“Page1”).GetGlobalElement(strElementName) 返回属于页面 Page1 的全局元素 strElementName 的调度接口。
GetNextPage	参数	string
	示例	Contents.GetPage(“Page1”).GetNextPage() 返回页面 Page1 的下一个页面的调度接口。
GetPreviousPage	参数	string
	示例	Contents.GetPage(“Page1”).GetPreviousPage() 返回页面 Page1 的上个页面的调度接口。
SetBGColor	参数	byte, byte, byte
	示例	Contents.GetPage(“Page1”).SetBGColor(255, 255, 255) 设置页面 Page1 的背景颜色。
BGColorR	参数	
	示例	Contents.GetPage(“Page1”).BGColorR =255 i= Contents.GetPage(“Page1”).BGColorR 返回或更改页面 Page1 的背景颜色的 R 值。
BGColorG	参数	
	示例	Contents.GetPage(“Page1”).BGColorG =255 i= Contents.GetPage(“Page1”).BGColorG 返回或更改页面 Page1 的背景颜色的 G 值。
BGColorB	参数	
	示例	Contents.GetPage(“Page1”).BGColorB =255 i= Contents.GetPage(“Page1”).BGColorB 返回或更改页面 Page1 的背景颜色的 B 值。
BGImage	参数	string
	示例	Contents.GetPage(“Page1”).BGImage= “C:\Documents and Settings\My Documents\A.img” Path= Contents.GetPage(“Page1”).BGImage 返回或更改页面 Page1 的背景图像的绝对路径。  Contents.GetPage(“Page1”).BGImage= “A.img” Path= Contents.GetPage(“Page1”).BGImage 返回或更改页面 Page1 的背景图像的相对路径。如果文件是通过 添加 窗口添加的或者包括在导入的元素中，则应当在脚本中输入相对路径。这是因为在打包时要包括路径信息。
BGFillRatio	参数	
	示例	Contents.GetPage(“Page1”).BGRatio=0 i= Contents.GetPage(“Page1”).BGRatio 返回或更改页面 Page1 的背景图像的填充方式。  新值： 0: 原始大小 1: 适合屏幕 2: 锁定宽高比 3: 平铺效果

## 用于元素对象的脚本

Move	参数	int, int
	示例	Contents.GetPage(“Page1”).GetElement(“elem1”).Move(10,10) 将属于页面 Page1 的元素 elem1 移动 (10, 10) 的幅度。
Resize	参数	int, int
	示例	Contents.GetPage(“Page1”).GetElement(“elem1”).Resize(100,100) 将属于页面 Page1 的元素 elem1 的大小调整为 (100, 100)。
ShowEffect	参数	string
	示例	Contents.GetPage(“Page1”).GetElement(“Figure Bevel”).ShowEffect(strEffectName) 启动应用于创作元素的播放效果 strEffectName。
Visible	参数	boolean
	示例	Contents.GetPage(“Page1”).GetElement(“elem1”).Visible = true 或 false 设置是显示还是隐藏页面 Page1 的元素 elem1。
Rotation	参数	int
	示例	Contents.GetPage(“Page1”).GetElement(“elem1”).Rotation(60) 将属于页面 Page1 的元素 elem1 旋转 60 度。
Reflection	参数	int
	示例	Contents.GetPage(“Page1”).GetElement(“elem1”).Reflection(0) 针对属于页面 Page1 的元素 elem1 使用参数 “0” 调用 Reflection 函数。  新值： 0: 无 1: 水平反射 2: 垂直反射 3: 水平和垂直反射
PositionX	参数	int
	示例	Contents.GetPage(“Page1”).GetElement(“elem1”).PositionX 返回或更改页面 Page1 的元素 elem1 的 Position X。
PositionY	参数	int
	示例	Contents.GetPage(“Page1”).GetElement(“elem1”).PositionY 返回或更改页面 Page1 的元素 elem1 的 Position Y。
Width	参数	int
	示例	Contents.GetPage(“Page1”).GetElement(“elem1”).Width 返回或更改页面 Page1 的元素 elem1 的宽度。
Height	参数	int
	示例	Contents.GetPage(“Page1”).GetElement(“elem1”).Height 返回或更改页面 Page1 的元素 elem1 的高度。

## 用于公共对象的脚本函数

Name	参数	
	示例	name=Contents.Name Contents.Name = "test" 返回或更改内容项的名称。
GetParent	参数	
	示例	Contents.GetPage("Page1").GetParent() 返回页面 Page1 的父代的调度接口。
EventEnable	参数	
	示例	Contents.EventEnable 显示所创作的元素在播放期间是否将响应事件，例如鼠标单击事件。

## 用于系统实用程序对象的脚本

Sleep	参数	int
	示例	Utility.Sleep(i) 让内容睡眠 i 毫秒。
RunProgram	参数	string, string
	示例	Utility.RunProgram("C:\Documents and Settings\..", "listName") 运行相应路径中的进程。第二个参数是将传递给进程的参数列表。
OpenWebPage	参数	string
	示例	Utility.OpenWebPage("www.samsung.com") 使用 Web 浏览器打开 www.samsung.com 网站。
SendCopyData	参数	string, int, string
	示例	Utility.SendCopyData("windowTitle", 10, "abc") 将数字数据 10 和字符串 abc 发送到 windowTitle 窗口。

## 用于事件信息 (EventInfo) 的脚本

SenderName	参数	string
	示例	Utility.SenderName("EventName") 返回所创作的触发 EventName 事件的元素的名称。

## 用于元素对象的脚本

### RSS

SetRssUrl	参数	string
	示例	Contents.GetPage("Page1").GetElement("RSS").SetRssUrl("www.samsung.com/rss") 将 RSS 元素的 URL 设置为 www.samsung.com/rss。
GetDesc	参数	int
	示例	Contents.GetPage("Page1").GetElement("RSS").GetDesc(i) 返回 RSS 列表中的第 i 个项目的正文文本。

GetItemCount	参数	
	示例	Contents.GetPage(“Page1”).GetElement(“RSS”).GetItemCount() 返回 RSS 列表中项目的计数。
GetTitle	参数	int
	示例	Contents.GetPage(“Page1”).GetElement(“RSS”).GetTitle(i) 返回 RSS 列表中的第 i 个项目的标题。
GetPubDate	参数	int
	示例	Contents.GetPage(“Page1”).GetElement(“RSS”).GetPubDate(i) 返回 RSS 列表中的第 i 个项目的发布日期。

## 天气

GetLocation	参数	
	示例	Contents.GetPage(“Page1”).GetElement(“Weather1”).GetLocation() 返回属于页面 Page1 的向用户提供天气信息的天气元素 Weather1 对应的位置。
GetDayOfWeek	参数	int
	示例	Contents.GetPage(“Page1”).GetElement(“Weather1”).GetDayOfWeek(i) 返回页面 Page1 的天气元素 Weather1 显示的第 i 天的天气信息。
GetDate	参数	int
	示例	Contents.GetPage(“Page1”).GetElement(“Weather1”).GetDate(i) 返回页面 Page1 中的天气元素 Weather1 为用户提供的天气信息对应的日期（某月的第 i 日）。
GetHigh	参数	int
	示例	Contents.GetPage(“Page1”).GetElement(“Weather1”).GetHigh(i) 返回页面 Page1 的天气元素 Weather1 显示的第 i 天的天气信息中的最高温度。
GetLow	参数	int
	示例	Contents.GetPage(“Page1”).GetElement(“Weather1”).GetLow(i) 返回页面 Page1 的天气元素 Weather1 显示的第 i 天的天气信息中的最低温度。
GetTextWeather	参数	int
	示例	Contents.GetPage(“Page1”).GetElement(“Weather1”).GetTextWeather(i) 以文本格式返回页面 Page1 的天气元素 Weather1 显示的第 i 天的天气信息。
GetImagePath	参数	int
	示例	Contents.GetPage(“Page1”).GetElement(“Weather1”).GetImagePath(i) 返回用于提供页面 Page1 的天气元素 Weather1 显示的第 i 天的天气信息的图像的路径。
SetRssUrl	参数	string
	示例	Contents.GetPage(“Page1”).GetElement(“Weather1”).SetRssUrl(“www.yahoo.com”) 从 www.yahoo.com 检索属于页面 Page1 的天气元素 Weather1 的天气信息。

## 文本

GetText	参数	string
	示例	Contents.GetPage(“Page1”).GetText(“text”) 返回属于页面 Page1 的 文本 元素中保存的字符串。
SetText	参数	string
	示例	Contents.GetPage(“Page1”).GetElement(“Text”).SetText(“test”) 使属于页面 Page1 的 文本 元素 Text 显示文本 test。
SetTextFilename	参数	string
	示例	Contents.GetPage(“Page1”).GetElement(“Text”).SetTextFilename(“C: ...a.txt”) 或 Contents.GetPage(“Page1”).GetElement(“Text”).SetTextFilename(“a.txt”) Page1 上的 文本 元素 Text 显示绝对或相对路径中的 a.txt 文件的内容。
SetTextColor	参数	int, int, int
	示例	Call Contents.GetPage(“Page1”).GetElement(“Text”).SetColor(255, 255, 255) 将页面 Page1 的 文本 元素的 RGB 颜色值设置为 255,255,255。
SetTextRTF	参数	string
	示例	Contents.GetPage(“Page1”).GetElement(“Text”).SetRTF(“”) Page1 上包含的 文本 元素以富文本 (RTF) 格式显示字符串。

## 图像

GetCurImage	参数	
	示例	Contents.GetPage(“Page1”).GetElement(“Image”).GetCurImage() 返回应用于页面 Page1 的 图像 元素的图像文件的位置。
SetImage	参数	string
	示例	Contents.GetPage(“Page1”).GetElement(“Image1”).SetImage(“C: ...a.bmp”) 或 Contents.GetPage(“Page1”).GetElement(“Image1”).SetImage(“a.bmp”) Page1 上的 图像 元素 Image1 显示绝对或相对路径中的 a.bmp 文件的图像。
SetOpacity	参数	int
	示例	Contents.GetPage(“Page1”).GetElement(“Image1”).SetOpacity(50) 使属于页面 Page1 的 图像 元素 Image1 以 50% 的不透明度 (可以设置为 0 到 100) 显示图像。
SetSubImageFile	参数	string, boolean, boolean
	示例	Call Contents.GetPage(“Page1”).GetElement(“Image”).SubImageFile(“C: ...a.bmp”, true, false) 或 Call Contents.GetPage(“Page1”).GetElement(“Image”).SubImageFile(“a.bmp”, true, false) 显示 Page1 的 图像 元素的绝对或相对路径中的次级图像 a.bmp, 显示在原始图像之上而不考虑原始图像大小。
RemoveSubImage	参数	
	示例	Contents.GetPage(“Page1”).GetElement(“Image”).RemoveSubImage() 删除属于页面 Page1 的 图像 元素的次级图像。

## 声音

Play	参数	
	示例	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Sound1").Play()</code> 播放属于页面 Page1 的声音元素 Sound1。
Stop	参数	
	示例	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Sound1").Stop()</code> 停止播放属于页面 Page1 的声音元素 Sound1。
Pause	参数	
	示例	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Sound1").Pause()</code> 暂停播放属于页面 Page1 的声音元素 Sound1。
Reload	参数	string
	示例	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Sound1").Reload("C: ...a.mp3")</code> 或 <code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Sound1").Reload("a.mp3")</code> 重新加载声音元素，使用绝对或相对路径中的 a.mp3 文件替换 Page1 上的 Sound1。
SetClipTime	参数	int, int
	示例	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Sound1").SetClipTime(i, j)</code> 剪裁属于页面 Page1 的声音元素 Sound1，从 i 剪裁到 j。
Mute	参数	boolean
	示例	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Sound1").Mute(true)</code> 使属于页面 Page1 的声音元素 Sound1 静音。

## 视频

Play	参数	
	示例	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Video1").Play()</code> 播放属于页面 Page1 的视频元素 Video1。
Stop	参数	
	示例	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Video1").Stop()</code> 停止播放属于页面 Page1 的视频元素 Video1。
Pause	参数	
	示例	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Video1").Pause()</code> 暂停播放属于页面 Page1 的视频元素 Video1。
Reload	参数	string
	示例	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Video1").Reload("C: ...a.avi")</code> 或 <code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Video1").Reload("a.avi")</code> 重新加载视频元素，使用绝对或相对路径中的 a.avi 文件替换 Page1 上的 Video1。
SetClipTime	参数	int, int
	示例	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Video1").SetClipTime(i, j)</code> 剪裁属于页面 Page1 的视频元素 Video1，从 i 剪裁到 j。
Mute	参数	boolean
	示例	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Video1").Mute(true)</code> 使属于页面 Page1 的视频元素 Video1 静音。

## 摄像机

Play	参数	
	示例	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Camera1").Play()</code> 播放属于页面 Page1 的 摄像机 元素 Camera1。
Stop	参数	
	示例	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Camera1").Stop()</code> 停止播放属于页面 Page1 的 摄像机 元素 Camera1。
Pause	参数	
	示例	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Camera1").Pause()</code> 暂停播放属于页面 Page1 的 摄像机 元素 Camera1。
IsPlaying	参数	boolean
	示例	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Camera1").IsPlaying()</code> 返回一个布尔值以指示是否正在播放属于页面 Page1 的 摄像机 元素 Camera1。
IsPaused	参数	boolean
	示例	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Camera1").IsPaused()</code> 返回一个布尔值以指示属于页面 Page1 的 摄像机 元素 Camera1 是否已暂停。
IsStopped	参数	boolean
	示例	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Camera1").IsStopped()</code> 返回一个布尔值以指示属于页面 Page1 的 摄像机 元素 Camera1 是否已停止。

## 图表

SetChartData	参数	string
	示例	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("bar").SetChartData("abc.xml")</code> 将 abc.xml 文件的内容导入页面 Page1 的 图表 元素 bar。 可以输入绝对路径作为文件位置，也可以输入相对路径作为文件位置。

## Flash

ReloadFilePath	参数	string
	示例	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Flash").ReloadFilePath(strFilePath)</code> 将 "Page1" 上包含的 Flash 元素的外部文件重置至作为参数输入的绝对路径。
ReloadURLAddress	参数	string
	示例	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Flash").ReloadURLAddress(strURLAddress)</code> 将 "Page1" 上包含的 Flash 元素的 URL 地址重置至作为参数输入的绝对路径的 URL。

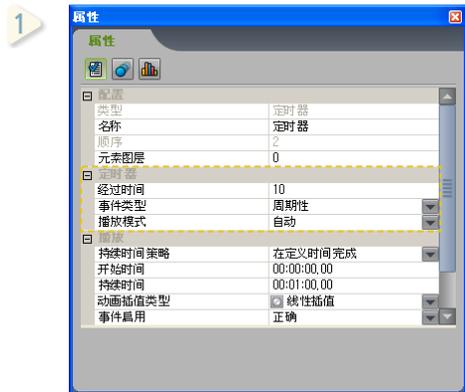
# 脚本应用示例

现在，让我们在前面介绍的脚本应用的基础上创建较复杂的脚本。

## (示例 1) 移动的球

在本例中，我们将创建一个旋转的 矩形 元素，该元素将在 舞台窗口 的分辨率限定的范围内移动。该 矩形 元素边移动边更改其大小。此外，该元素在到达分辨率的 X 轴或 Y 轴的末端时还会反弹。

本例将使用 “if...then...else” 语句来实现移动和大小变化。此外，由于元素执行脚本命令时速度很快，我们还使用 定时器 元素将执行速度降下来。



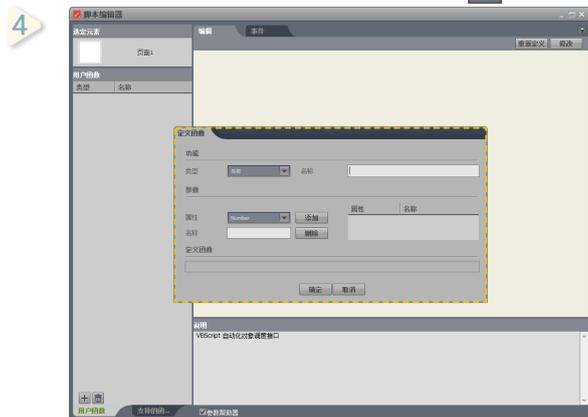
首先，向 舞台窗口 添加 矩形 元素和 定时器 元素。

将 定时器 元素的 经过时间 属性设置为 “50” 并将 <事件类型> 设置为 <周期性>。另外，将 矩形 元素的 名称 属性设置为 “Ball”。

在本例中，您必须创建两个函数。在第一个函数中，您将定义两个全局变量 “modeX” 和 “modeY”（用于保存在内容启动时将处理的元素的方向），然后将这两个变量的值都设置为 “0”。在第二个函数中，您将创建一个函数，用以在 定时器 元素中实现 矩形 元素的移动和大小变化。

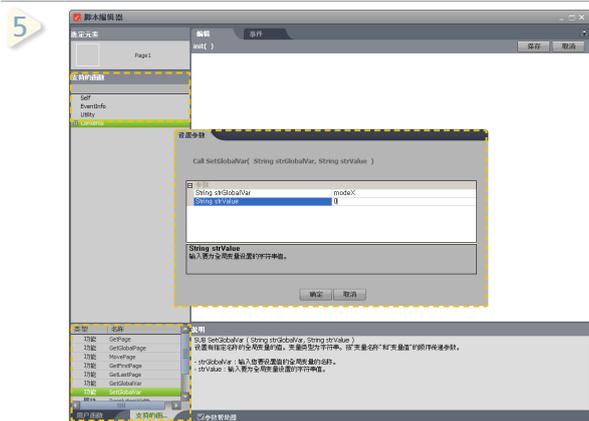
**Note** 矩形 元素的移动速度非常快，因为其移动速度是由 CPU 的处理速度决定的。为了降低移动速度，本例中使用 定时器 元素来触发定时器事件，每当触发定时器事件时都会执行即时停止命令。

在启动内容项时，创建一个函数来将移动方向保存在一个全局变量中。选择 舞台窗口，在 属性 窗口中单击  按钮，然后在 事件 窗口中单击 <编辑...> 或单击工具栏上的  按钮以启动 脚本编辑器。



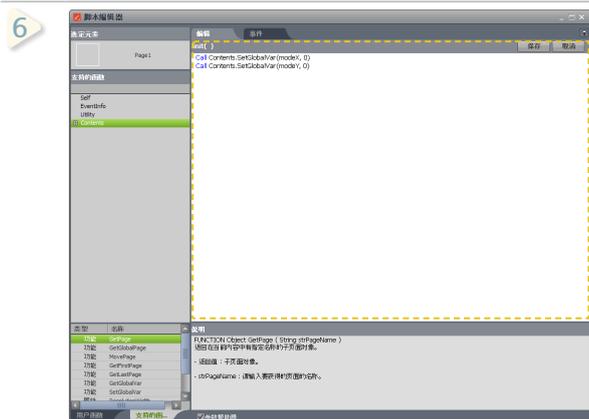
单击左下角的  按钮并添加一个用户函数以打开 定义函数 窗口。输入函数名称（例如 `Init`）。您不需要设置 参数。

在完成函数的创建后，单击 确定。



单击左下角的 <支持的函数> 并从窗口左侧的目录树中选择 Contents 以便在底部查看可用函数的列表。如果您从函数列表中选择 SetGlobalVar, 则 <参数帮助器> 将出现。

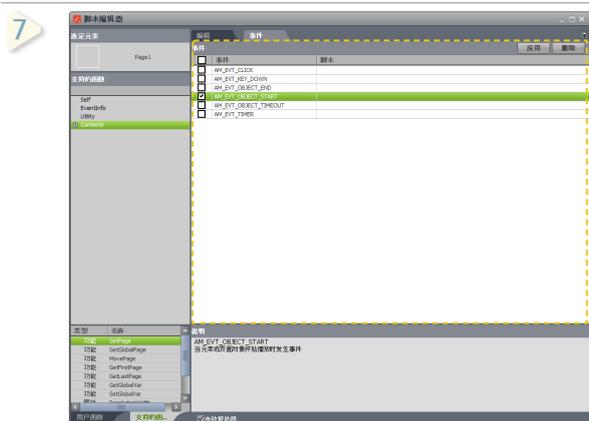
在 参数帮助器 窗口中, 在第一列中输入参数名称 (例如 “modeX”), 在第二列中输入参数值 “0”。



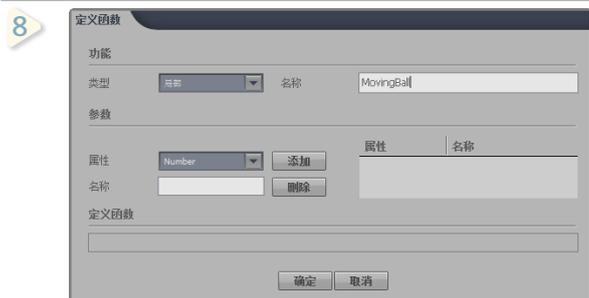
在下一行中, 选择 SetGlobalVar, 输入参数名称 “modeY” 和参数值 “0”。

在如图中所示输入参数后, 单击 保存 按钮。

**Note** “modeX” 和 “modeY” 的值可以设置为 “0” 或 “1”。“0” 表示负方向, “1” 表示正方向, 其中 X 表示 X 轴且 Y 表示 Y 轴。



选择顶部的 事件 选项卡, 选中 AM\_EVT\_OBJECT\_START 复选框并单击 应用 按钮将您在上面创建的函数应用于对应的事件。



然后, 在 定时器 元素中创建一个用于控制 矩形 元素的移动和大小变化的函数。

选择左下角的 <用户函数> 选项卡并单击 **+** 按钮以添加一个 <用户函数>。输入 “MovingBall” 作为函数名称且不设置参数。

9 在 编辑 字段中编写函数。

声明用来保存球的位置和大小的变量。Screen (X,Y,W,H) 变量将保存屏幕的分辨率值。X,Y,W,H 变量将保存实际元素的位置值。X 表示正的 X 坐标方向；Y 表示 Y 坐标方向，W 表示宽度，H 表示高度。

```
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 将球元素的移动变化量设置为 20 像素，将大小变化量设置为 10 像素。

```
offset = 20
size = 10
```

上面的代码用于获取之前在 “Init” 方法中定义的全局变量的值。

```
modeX = Contents.GetGlobalVar ("modeX")
modeY = Contents.GetGlobalVar ("modeY")
```

11 使用 if...then...else 语句设定球的移动。

```
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 使用由上面的语句更改的 modeX 和 modeY 的值来重新定义变量 “modeX” 和 “modeY”。

```
Contents.SetGlobalVar ("modeX", modeX)
Contents.SetGlobalVar ("modeY", modeY)
```

13 使用 if...then...else 语句设定球的大小变化。

```
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 使用由上面的语句更改的球的位置值来重新定义变量 “X” 和 “Y”，使用大小值来重新定义变量 “W” 和 ”H”。

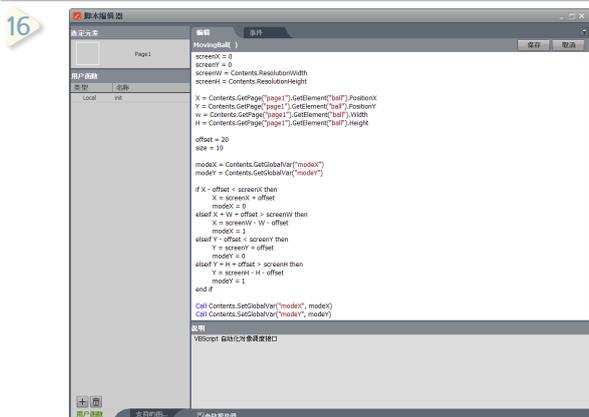
```
Contents.GetPage(“Page1”).GetElement(“Ball”).PositionX = X  
Contents.GetPage(“Page1”).GetElement(“Ball”).PositionY = Y  
Contents.GetPage(“Page1”).GetElement(“Ball”).Resize(W,H)
```

15 定义球的旋转。将旋转角度设置为 10 度。

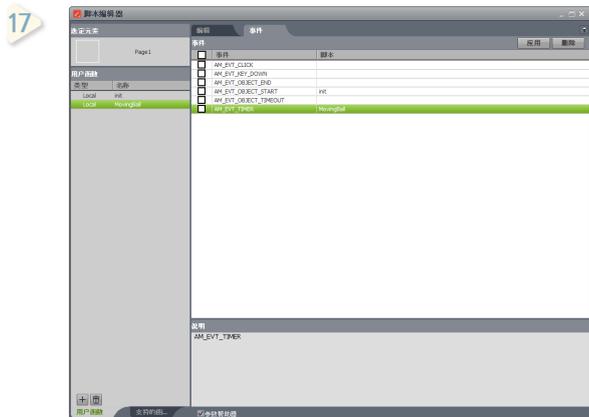
```
R = Contents.GetPage(“Page1”).GetElement(“Ball”).Rotation  
R = R + 10
```

```
if R > 359 then  
    R = 0  
end if
```

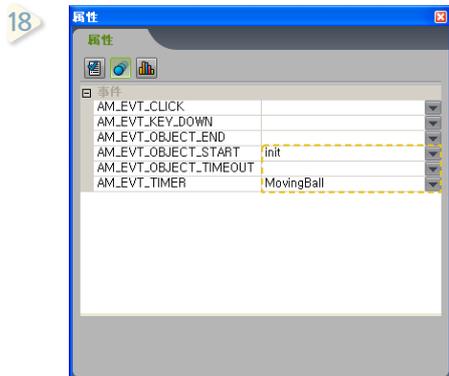
```
Contents.GetPage(“Page1”).GetElement(“Ball”).Rotation = R
```



在如图中所示输入语句后，单击 保存 按钮。

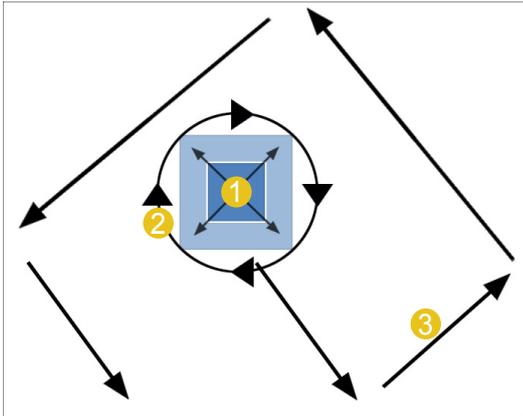


选择顶部的事件选项卡，选中 AM\_EVT\_TIMER 复选框并单击 应用 按钮将您上面创建的函数应用于对应的事件。



检查 AM\_EVT\_TIMER\_Timer 事件的右侧是否显示了 “MovingBall” 方法。

19 单击预览按钮 (▶) 以检查每个事件。



您可以发现元素的大小会发生变化，同时元素会旋转并移动。

- 1 元素的大小发生变化。
- 2 元素按顺时针旋转。
- 3 元素向分辨率的末端移动。

## (示例 2) 创建按钮类型的相册

当内容项启动时，在屏幕的底部会显示六张按钮类型的照片。单击某个按钮可将相应按钮的照片显示为整个内容项的背景图像。

在 脚本编辑器 中，通过在 AM\_EVT\_CLICK 事件中使用函数即可比较简单地实现照片的显示。

1 向 舞台窗口 注册两个将用作相册的 图像 元素。（在本例中，它包括 6 个图像）。为每个图像元素注册两个图像，一个用作背景图像，另一个用作按钮。

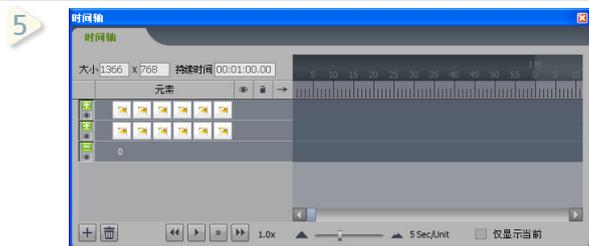
2 在安排图像时，将要显示为背景图像的图像设置为 适合屏幕。同时，将要用作按钮的图像的大小调整为所需大小。

3 设置背景图像和按钮图像的播放顺序。让背景图像 1 到 6 先出现，按钮图像跟随其后。可以通过在 时间轴 窗口中调整时间条的顺序来更改图像的顺序。时间条在 时间轴 窗口中的位置越高，图像就越晚显示。



设置每个图像的名称。（例如，将背景图像 1 到 6 的名称设置为 poster\_01 到 poster\_06，将按钮图像的名称设置为 poster\_01\_1 到 poster\_06\_1。）

完成排列后的图像如左图所示。背景图像中除了显示在图片中的那个外，其余的都根据其顺序相互重叠。

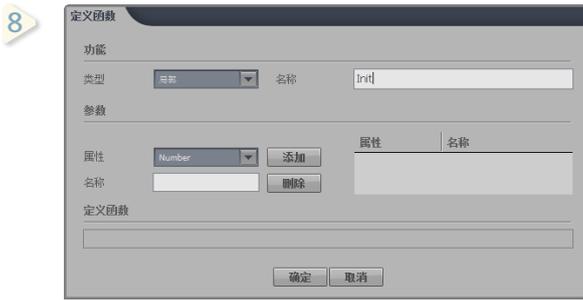


本例中使用了 12 个元素。有许多元素类似或重复，您可以使用 时间轴 窗口的 图层 功能来管理元素。

将这些元素划分到两个图层中，一个图层存放背景图像，另一个图层存放按钮图像。

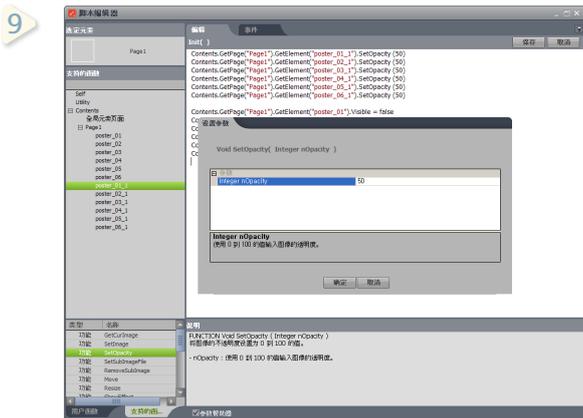
6 在本例中，我们将编写七个方法。我们应当为单击每个按钮 图像 元素时发生的事件编写函数，还要编写用于设置在内容启动时每个元素的默认 不透明度 的函数。

7 编写用于设置在内容项启动时每个元素的默认 不透明度 的函数。选择 舞台窗口，在 属性 窗口中单击  按钮，然后在 事件 窗口中单击 <编辑...> 或单击工具栏上的  按钮以启动 脚本编辑器。



单击左下角的  按钮并添加一个用户函数以打开 <定义函数> 窗口。输入函数名称 (例如 *Init*)。您不需要设置 <参数>。

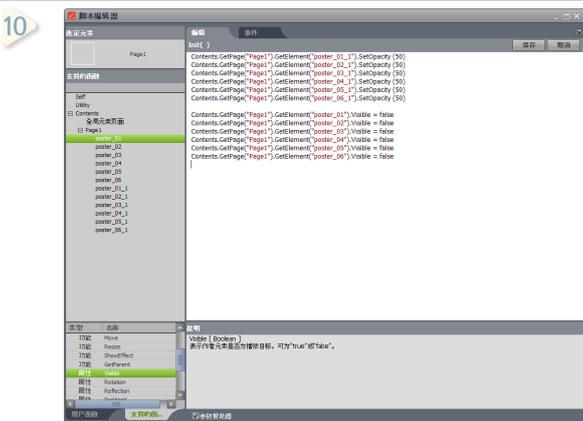
在完成函数的定义后，单击 确定。



单击左下角的  支持的函数 并在窗口左侧的目录树中从 Contents 下选择 Page1 的 poster\_01\_1。在底部将显示可用函数的列表。如果您从函数列表中选择 SetOpacity，则 参数帮助器 将出现。在 参数帮助器 窗口中，将值设置为 50。

以相同的方式，使用 SetOpacity 函数将 poster\_02\_1、poster\_03\_1、poster\_04\_1、poster\_05\_1 和 poster\_06\_1 的不透明度设置为 50。

在内容项启动时每个按钮图像的不透明度都将是 50。



在将所有按钮图像的不透明度 设置为“50”后，将每个背景图像元素的 Visible 属性设置为 false。

单击 <支持的函数>，在窗口左侧的目录树中从 Contents 下选择 page1 的 poster\_01，然后从底部的函数列表中选择 Visible。

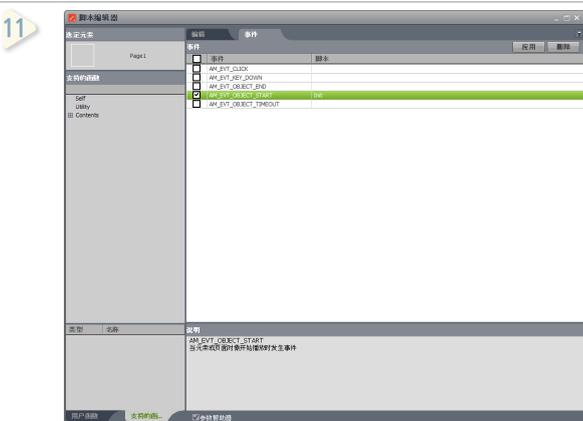
`Contents.GetPage("Page1").GetElement("poster_01").Visible =`

已添加。将此语句修改为以下形式。

`Contents.GetPage("Page1").GetElement("poster_01").Visible = false`

以相同的方式，将 poster\_02、poster\_03、poster\_04、poster\_05 和 poster\_06 的 Visible 属性更改为 false。

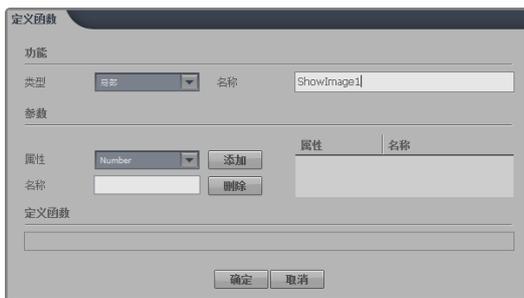
在内容项启动时，背景图像是隐藏的。



在创建函数后，单击 保存 按钮和顶部的 事件 选项卡。选择 AM\_EVT\_OBJECT\_START 并单击 应用 按钮将所创建的函数应用于事件。

12 接下来，针对每个按钮图像，我们将编写函数来控制图像如何移动，并编写函数来控制单击背景图像时背景图像如何显示。选择第一个按钮图像元素，在 属性 窗口中单击  按钮以打开 事件 窗口，然后单击 <编辑...> 或单击工具栏上的  按钮以启动 脚本编辑器。

13



单击左下角的  按钮并添加一个用户函数以打开 定义函数 窗口。输入函数名称（例如 **ShowImage1**）。您不需要设置 参数。

在完成函数的定义后，单击 确定。

14

在 编辑 字段中编写函数。为单击第一个按钮图像元素时将显示的背景图像编写函数。（例如，第一个按钮名为 “poster\_01\_1” 且对应的背景图像名为 “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)
```

使除第一个按钮图像之外的五个按钮图像在第一个按钮图像被单击时 不透明度 为 “50”。

```
Contents.GetPage("Page1").GetElement("poster_01").SetOpacity (100)
```

第一个按钮图像的 不透明度 将是 100%。“不透明度”（0 ~ 100）越高，图像越接近原始图像。

```
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
```

在单击第一个按钮图像时将隐藏除第一个背景图像之外的五个背景图像。

在创建函数后，单击 保存 按钮和顶部的 事件 选项卡。选择 AM\_EVT\_CLICK 并单击 应用 按钮将所创建的函数应用于事件。

15

为单击第二个按钮 图像 元素时将显示的背景图像编写函数。（例如，第二个按钮名为 “poster\_02\_1” 且对应的背景图像名为 “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
```

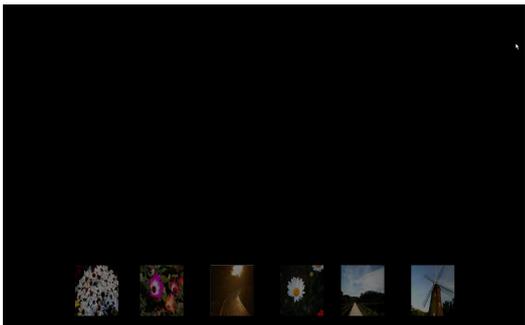
在单击第二个按钮图像时将隐藏除第二个背景图像之外的五个背景图像。

在创建函数后，单击 保存 按钮和顶部的 事件 选项卡。选择 AM\_EVT\_CLICK 并单击 应用 按钮将所创建的函数应用于事件。

16

根据步骤 14 和 15 为按钮图像 poster\_03\_1、poster\_04\_1、poster\_05\_1 和 poster\_06\_1 及背景图像 poster\_03、poster\_04、poster\_05 和 poster\_06 中的每一个创建函数。

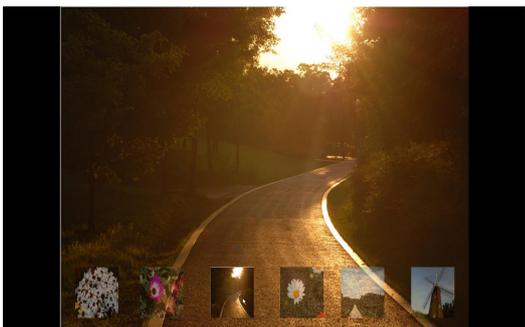
17 在确认函数已应用后，单击预览按钮 (▶) 来检查事件。



内容屏幕启动。



单击了第一个按钮图像。



单击了第三个按钮图像。



单击了第五个按钮图像。

## (示例 3) 创建天气信息

当内容项启动时，今天的天气将显示在第一个页面上。

天气信息将包括今天的日期，今天是星期几，今天的天气和温度等等。如果今天的最高温度高于摄氏 15 度，则将显示 HOT。如果温度低于摄氏 15 度，则将显示 COLD。

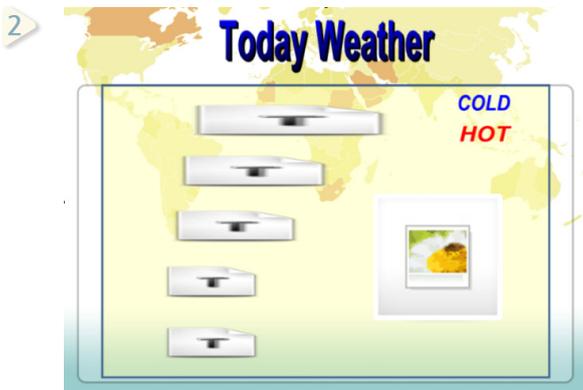
此外，如果满足特定的条件，则背景还将根据该条件而改变。例如，如果今天的天气是 Sunny，则将显示阳光明媚的背景。如果今天的天气是 Snow，则将显示降雪的背景。第二个页面将显示三天的天气预报，包括今天的在内。

本例使用 “if..then..else” 语句 (VB Script 格式的条件语句) 实现背景屏幕的改变，使用 天气 元素的脚本显示天气信息。



在本例中，将使用一个 天气 元素。要使用该元素，您需要使用 天气 元素的 属性 窗口设置您要为其显示天气信息的地点。此外，您必须在要创建的两个页面中都添加 天气 元素。只能在 时间轴 窗口中看到天气元素。在 舞台窗口 中看不到该元素。

1 首先，我们将设计每个页面的元素。对于第一个页面，我们将用来提供今天的天气。提供今天的天气需要以下元素：一个 天气 元素、多个用来显示标题的 艺术字 元素、多个用来显示天气信息的 文本 元素和多个用来以图形方式显示天气的 图像 元素。



注册所需的元素并对它们进行适当的设计。按照所需的顺序以全屏方式放置将用作背景的 图像 元素。本例需要三个背景图像元素、一个默认的背景 图像 元素、五个用于显示天气信息的 文本 元素、一个用于显示标题的 艺术字 元素、两个用于显示 COLD 和 HOT 的 艺术字 元素和一个 天气 元素。

图中显示的背景图像是默认的背景图像。其他背景图像是隐藏的，因为它们根据其顺序放置在第一个背景图像之下。将页面标题设置为 Today\_we。

3 在元素的 属性 窗口中设置每个元素的 名称。在编写脚本时，您可以通过在函数中调用元素的 名称 更轻松地调用元素。  
(天气信息文本: Today1 ~Today5, 图像 元素: Sun、Rain、Snow, 艺术字 元素: HOT1、COLD1, 默认背景屏幕: base)



现在，让我们设计第二个页面。在 页面轴 窗口中单击 <插入新页面> 按钮 (+) 来添加一个新页面。将页面名称设置为 3Days。

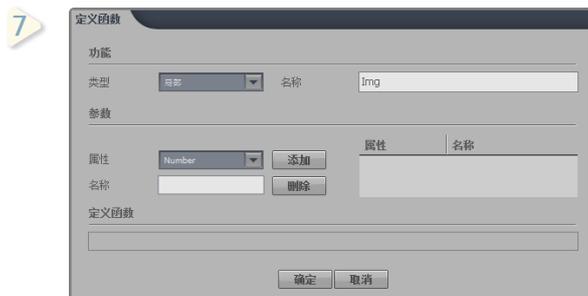


使用与第一个页面相同的方式设计第二个页面。

需要以下元素：多个用于显示各个天气信息项的 文本 元素、多个用于以图形方式显示天气的图像元素、一个用于显示标题的 艺术字 元素和一个用于获取天气信息的 天气 元素。使用与第一个页面相同的方式设置元素的名称。

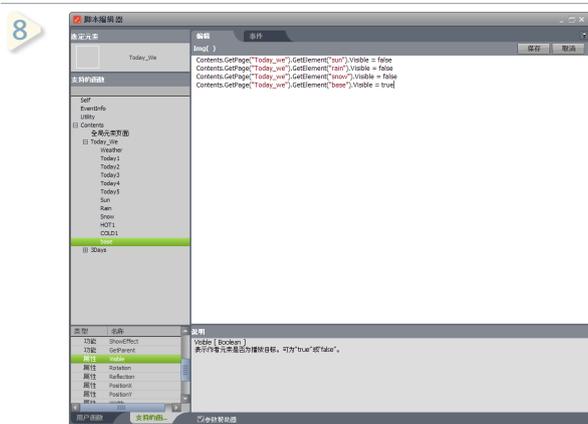
(例如，  
用于显示星期几的文本元素的名称为：  
DayOfWeek1、DayOfWeek2、DayOfWeek3  
用于显示天气图像的 图像 元素的名称为：  
Icon1、Icon2、Icon3  
用于显示最高温度的 文本 元素的名称为：  
TempHigh1、TempHigh2、TempHigh3  
用于显示最低温度的 文本 元素的名称为：  
TempLow1、TempLow2、TempLow3)

6 现在，让我们编写用于显示天气信息并执行事件的脚本。  
首先，为将根据第一个页面的条件显示的背景 图像 元素和 艺术字 元素的默认配置编写脚本。  
选择 舞台窗口，在 属性 窗口中单击 按钮，然后在 事件 窗口中单击 <编辑...> 或单击工具栏上的 按钮以启动 脚本编辑器。



单击 按钮并添加一个用户函数以打开 定义函数 窗口。输入函数名称（例如 *img*）。您不需要设置 参数。

在完成函数的定义后，单击 确定。



编写用于设置在内容项启动时是显示还是隐藏背景图像元素的脚本。单击左下角的 <支持的函数> 并在窗口左侧的目录树中从 Contents 下选择 Today\_we 的 Sun 以便在底部查看可用函数的列表。如果从函数列表中选择 Visible，

```
Contents.GetPage("Today_we").GetElement("sun").Visible =
```

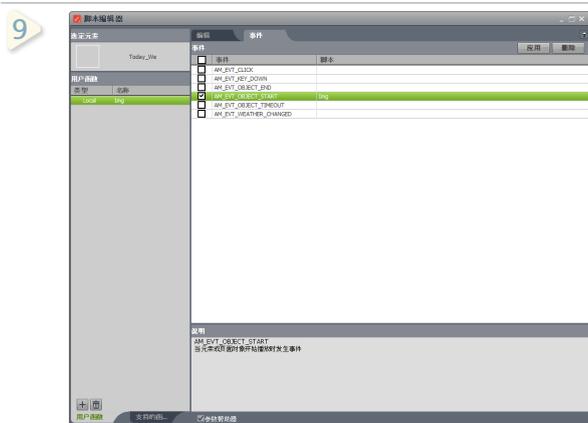
则将添加上面的语句。将此语句修改为以下形式：

```
Contents.GetPage("Today_we").GetElement("sun").Visible = false
```

以同样的方式修改其他背景图像元素。

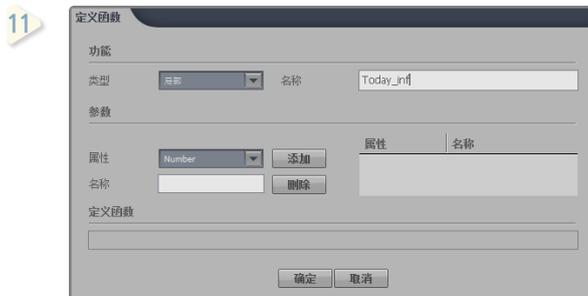
```
Contents.GetPage("Today_we").GetElement("rain").Visible = false
Contents.GetPage("Today_we").GetElement("snow").Visible = false
Contents.GetPage("Today_we").GetElement("base").Visible = true
```

除默认的背景 图像 元素外，请将每个背景 图像 元素的 Visible 属性设置为 false。默认背景图像元素的该属性应该设置为 true。因此，在内容项启动时，除默认背景图像之外的其他背景图像都是隐藏的。



在创建函数后，单击 保存 按钮和顶部的 事件 选项卡。选择 AM\_EVT\_OBJECT\_START 并单击 应用 按钮将所创建的函数应用于事件。

7 接下来，我们将编写函数来显示今天的天气信息。选择 舞台窗口，在 属性 窗口中单击 按钮，然后在 事件 窗口中单击 <编辑...> 或单击工具栏上的 按钮以启动 脚本编辑器。



单击 按钮并添加一个用户函数以打开 定义函数 窗口。输入函数名称（例如 *Today\_inf*）。您不需要设置 参数。

在完成函数的定义后，单击 确定。

在 <编辑> 字段中编写函数。首先，我们将编写脚本来控制用于显示各个天气信息项的 文本 元素和 图像 元素。

```
a = "Date : " + Contents.GetPage("Today_we").GetElement("Weather_1").GetDate (0)
Contents.GetPage("Today_we").GetElement("Today5").SetText (a)
```

这是用于显示今天的日期的脚本。它通过调用 “GetDate” 函数将今天的日期返回到变量 **a**。然后，通过调用 **Today5** 文本 元素的 “SetText” 函数显示 **a** 的值。0 表示今天，1 表示明天，2 表示后天。因此，对于用于显示今天的天气的页面，您必须将 “GetDate” 的参数设置为 0。天气 元素的名称是 **Weather\_1**。

```
b = "Day : " + Contents.GetPage("Today_we").GetElement("Weather_1").GetDayofWeek (0)
Contents.GetPage("Today_we").GetElement("Today4").SetText (b)
```

这是用于显示今天是星期几的脚本。它通过调用 “GetDayofWeek” 函数将今天是星期几返回到变量 **b**。然后，通过调用 **Today4** 文本 元素的 “SetText” 函数显示 **b** 的值。

```
c = "Inf : " + Contents.GetPage("Today_we").GetElement("Weather_1").GetTextWeather (0)
Contents.GetPage("Today_we").GetElement("Today3").SetText (c)
```

这是用于显示今天的天气信息的脚本。它通过调用 “GetTextWeather” 函数将今天的天气信息返回到变量 **c**。然后，通过调用 **Today3** 文本 元素的 “SetText” 函数显示 **c** 的值。

```
d = "High : " + Contents.GetPage("Today_we").GetElement("Weather_1").GetHigh(0)
Contents.GetPage("Today_we").GetElement("Today2").SetText (d)
```

这是用于显示今天的最高温度的脚本。它通过调用 “GetHigh” 函数将今天的最高温度返回到变量 **d**。然后，通过调用 **Today2** 文本 元素的 “SetText” 函数显示 **d** 的值。

```
e = "Low : " + Contents.GetPage("Today_we").GetElement("Weather_1").GetLow(0)
Contents.GetPage("Today_we").GetElement("Today1").SetText (e)
```

这是用于显示今天的最低温度的脚本。它通过调用 “GetLow” 函数将今天的最高温度返回到变量 **e**。然后，通过调用 **Today1** 文本 元素的 “SetText” 函数显示 **e** 的值。

```
f = Contents.GetPage("Today_we").GetElement("Weather_1").GetImagePath(0)
Contents.GetPage("Today_we").GetElement("Today_img").SetImage (f)
```

这是用于显示今天的天气图像的脚本。它通过调用 “GetImagePath” 函数将今天的天气图像文件的位置返回到变量 **f**。然后，通过调用 **Today\_img** 图像 元素的 “SetImage” 函数显示 **f** 的值。

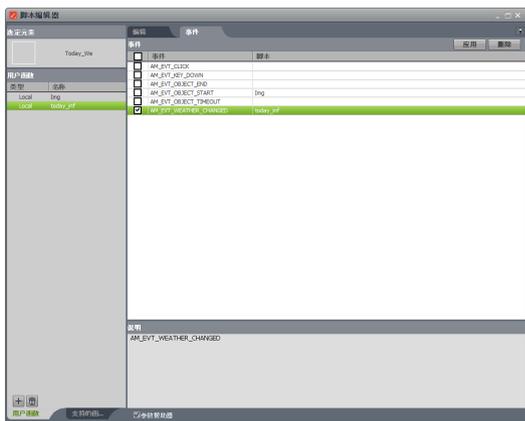
接下来，我们将编写脚本来显示随天气条件而变的背景图像。

```
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
```

通过使用 “If…then…else” 条件语句，您可以编写用于根据天气条件更改背景图像的脚本。您可以根据需要增加天气条件的数目。条件可以是任何可以显示在屏幕上的数字或文本，例如，天气文本、天气图像文件位置、温度、星期几和日期。在本例中，我们将根据三个条件实施不同的背景图像。在上面的脚本中，变量 **c** 具有天气文本值。因此，将根据变量 **c** 的值执行不同的条件语句块。根据具体条件，将隐藏名为 **base** 的图像并显示与条件相匹配的天气图像。

```
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
```

通过使用 “If…then…else” 条件语句，您可以编写脚本来根据条件将天气显示为 COLD 或 HOT。在上面的脚本中，变量 **g** 用作条件元素。如果 **g** 大于 15，则显示 HOT。如果 **g** 小于 15，则显示 COLD。



在创建函数后，单击 保存 按钮和顶部的 <事件> 选项卡。选择 AM\_EVT\_WEATHER\_CHANGED 并单击 应用 按钮将所创建的函数应用于事件。

接下来，对于第二个页面，我们将编写用于显示三天的天气预报的脚本。对于第一个页面，我们通过编写用来显示天气信息的函数实施了脚本。不过，对于第二个页面，我们将通过为每个元素编写函数来实施脚本。天气 元素的名称是 *RSS\_Weather*。

对于第二个页面，我们一共将编写 12 个函数。为每一天将显示四个信息项。因此，为 3 天将一共显示 12 个信息项。我们要编写的第一个方法是关于星期几的。

函数的名称是 *SetDayOfWeek1*。

```
str = Contents.GetPage("3Days").GetElement("RSS_Weather").GetDayOfWeek(0)
Contents.GetPage("3Days").GetElement("DayOfWeek1").SetText(str)
```

上面的函数会将今天是星期几返回到变量 *Str*。然后，函数会将返回到变量 *Str* 的值返回到 文本 元素 *DayOfWeek1*。对于第一天，函数的参数值是 0。

函数的名称是 *SetDayOfWeek2*。

```
str = Contents.GetPage("3Days").GetElement("RSS_Weather").GetDayOfWeek(1)
Contents.GetPage("3Days").GetElement("DayOfWeek2").SetText(str)
```

上面的函数会将第二天是星期几返回到变量 *Str*。然后，函数会将返回到变量 *Str* 的值返回到 文本 元素 *DayOfWeek2*。对于第二天，函数的参数值是 1。

函数的名称是 *SetDayOfWeek3*。

```
str = Contents.GetPage("3Days").GetElement("RSS_Weather").GetDayOfWeek(2)
Contents.GetPage("3Days").GetElement("DayOfWeek3").SetText(str)
```

上面的函数会将第三天是星期几返回到变量 *Str*。然后，函数会将返回到变量 *Str* 的值返回到 文本 元素 *DayOfWeek3*。对于第三天，函数的参数值是 2。

使除第二个背景图像之外的五个背景图像在第二个按钮图像被单击时隐藏。

在创建函数后，单击 保存 按钮和顶部的 事件 选项卡。选择 AM\_EVT\_CLICK 并单击 应用 按钮将所创建的函数应用于事件。

16

然后，我们将为天气图像编写函数。  
函数的名称是 `SetIcon1`。

```
path = Contents.GetPage("3Days").GetElement("RSS_Weather").GetImagePath(0)
Contents.GetPage("3Days").GetElement("Icon1").SetImage(path)
```

第一天的天气图像文件位置将返回到变量 `Path`。然后，函数将返回到变量 `Path` 的值返回到 图像 元素 `Icon1`。对于第一天，函数的参数值是 0。  
函数的名称是 `SetIcon2`。

```
path = Contents.GetPage("3Days").GetElement("RSS_Weather").GetImagePath(1)
Contents.GetPage("3Days").GetElement("Icon2").SetImage(path)
```

第二天的天气图像文件位置将返回到变量 `Path`。然后，函数将返回到变量 `Path` 的值返回到 图像 元素 `Icon2`。对于第二天，函数的参数值是 1。  
函数的名称是 `SetIcon3`。

```
path = Contents.GetPage("3Days").GetElement("RSS_Weather").GetImagePath(2)
Contents.GetPage("3Days").GetElement("Icon3").SetImage(path)
```

第三天的天气图像文件位置将返回到变量 `Path`。然后，函数将返回到变量 `Path` 的值返回到 图像 元素 `Icon3`。对于第三天，函数的参数值是 2。

17

接下来，我们将编写函数来显示最高温度和最低温度。  
函数的名称是 `SetTempHigh1`。

```
str = "High : " + Contents.GetPage("3Days").GetElement("RSS_Weather").GetHigh(0)
Contents.GetPage("3Days").GetElement("TempHigh1").SetText(str)
```

上面的函数将第一天的最高温度返回到变量 `Str`。然后，函数将返回到变量 `Str` 的值返回到 文本 元素 `TempHigh1`。对于第一天，函数的参数值是 0。  
函数的名称是 `SetTempHigh2`。

```
str = "High : " + Contents.GetPage("3Days").GetElement("RSS_Weather").GetHigh(1)
Contents.GetPage("3Days").GetElement("TempHigh2").SetText(str)
```

上面的函数将第二天的最高温度返回到变量 `Str`。然后，函数将返回到变量 `Str` 的值返回到 文本 元素 `TempHigh2`。对于第二天，函数的参数值是 1。  
函数的名称是 `SetTempHigh3`。

```
str = "High : " + Contents.GetPage("3Days").GetElement("RSS_Weather").GetHigh(2)
Contents.GetPage("3Days").GetElement("TempHigh3").SetText(str)
```

上面的函数将第三天的最高温度返回到变量 `Str`。然后，函数将返回到变量 `Str` 的值返回到 文本 元素 `TempHigh3`。对于第三天，函数的参数值是 2。  
函数的名称是 `SetTempLow1`。

```
str = "Low : " + Contents.GetPage("3Days").GetElement("RSS_Weather").GetLow(0)
Contents.GetPage("3Days").GetElement("TempLow1").SetText(str)
```

上面的函数将第一天的最低温度返回到变量 `Str`。然后，函数将返回到变量 `Str` 的值返回到 文本 元素 `TempLow1`。对于第一天，函数的参数值是 0。  
函数的名称是 `SetTempLow2`。

```
str = "Low : " + Contents.GetPage("3Days").GetElement("RSS_Weather").GetLow(1)
Contents.GetPage("3Days").GetElement("TempLow2").SetText(str)
```

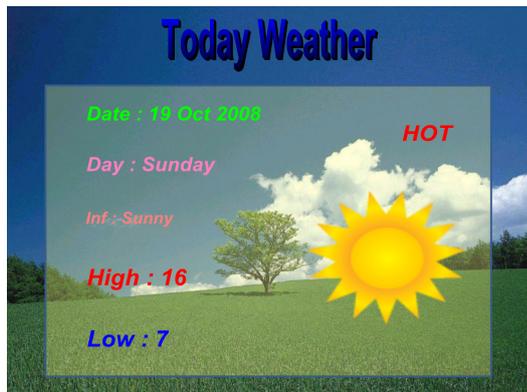
上面的函数将第二天的最低温度返回到变量 `Str`。然后，函数将返回到变量 `Str` 的值返回到 文本 元素 `TempLow2`。对于第二天，函数的参数值是 1。  
函数的名称是 `SetTempLow3`。

```
str = "Low : " + Contents.GetPage("3Days").GetElement("RSS_Weather").GetLow(2)
Contents.GetPage("3Days").GetElement("TempLow3").SetText(str)
```

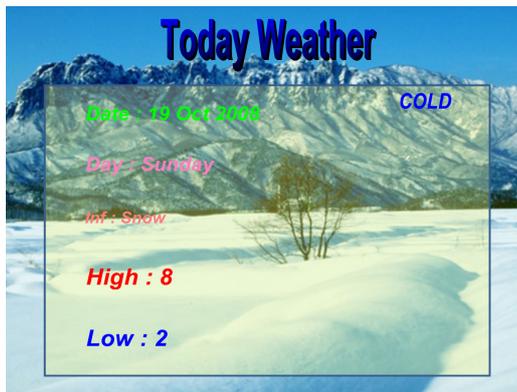
上面的函数将第三天的最低温度返回到变量 `Str`。然后，函数将返回到变量 `Str` 的值返回到 文本 元素 `TempLow3`。对于第三天，函数的参数值是 2。

在创建函数后，单击 保存 按钮和顶部的 事件 选项卡。选择 AM\_EVT\_OBJECT\_START 并单击 应用 按钮将所创建的函数应用于事件。

在确认函数已应用后，单击预览按钮 (▶) 来检查事件。内容启动。第一个页面显示如下：



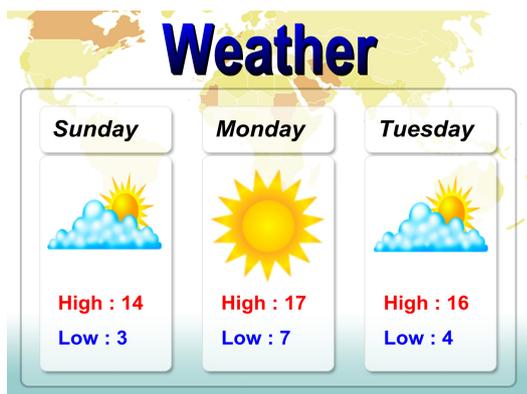
与今天的天气信息一起显示的背景是阳光明媚的天空图像，当天气信息指示 Sunny 时显示该背景图像。



与今天的天气信息一起显示的背景是降雪图像，当天气信息指示 Snow 时显示该背景图像。



与今天的天气信息一起显示的背景是降雨图像，当天气信息指示 Rainy 时显示该背景图像。



第二个页面显示如上。它显示了包括今天在内 3 天的天气信息。

## (示例 4) 创建日历

在内容项启动时，将显示代表一年中的月份的数字 1 到 12。当单击某个数字时，将转至选定月份的日历。日历一共包括 13 个页面。您可以轻松地在页面间导航。本示例的重点是使用脚本实现页面的导航。



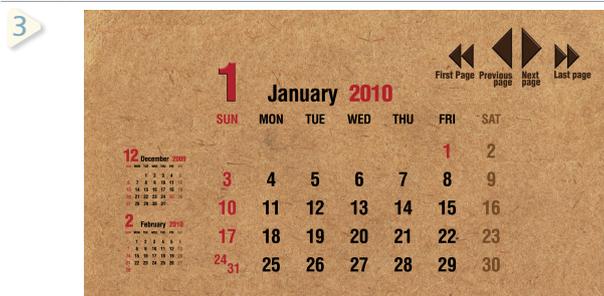
首先，我们将设计索引页。当单击索引页上的某个数字时，将转至选定月份的日历。

必需的元素包括设计用图像元素和供单击以转至某个月份的数字元素。

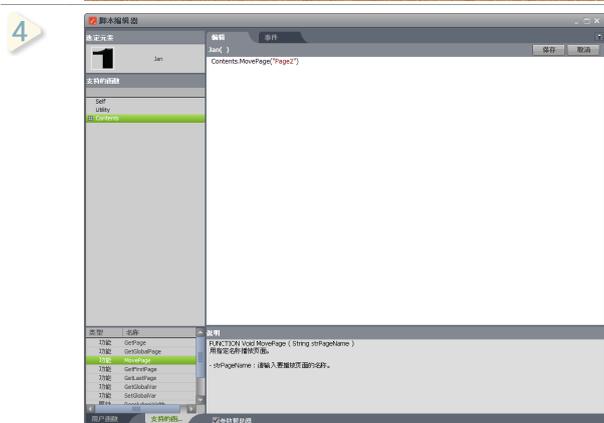
按照您的构想设计页面。



在 页面轴 窗口中，单击 插入新页面 按钮 (+) 来为每个月份插入一个新页面。重复添加新页面直至添加完 12 个页面。



使用 12 个页面，设计从一月到十二月每个月份的日历和用来在页面间导航的按钮。将 First Page 按钮的名称设置为 First；将 Previous Page 按钮的名称设置为 Previous；将 Next Page 按钮的名称设置为 Next；将 Last Page 按钮的名称设置为 Last。



现在，让我们来定义事件脚本。

首先，我们将编写与索引页上的每个数字对应的脚本。

将索引页上每个月份的数字元素的名称分别设置如下：January 的为 Jan，February 的为 Feb，March 的为 Mar，依此类推。以同样的方式，将函数的名称设置为 Jan`Dec。

```
Contents.MovePage ("Page2")
```

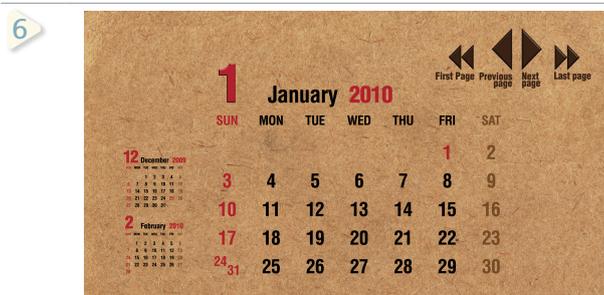
```
Contents.MovePage ("Page3")
```

```
Contents.MovePage ("Page4")
```

```
...
```

对于索引页，只需要实现页面的导航，使用 MovePage 方法即可实现。一直到十二月，您只需要更改作为参数值传递的页面名称即可。

5 在创建函数后，单击 保存 按钮和顶部的 事件 选项卡。选择 AM\_EVT\_CLICK 并单击 应用 按钮将所创建的函数应用于事件。



现在，我们已完成了索引页的设计。接下来，我们将为与一年中的每个月份对应的页面编写脚本。

对于索引页之外的页面，您只需要为用于进行页面导航的按钮编写脚本。

7 首先，构建 First Page 按钮。选择 First Page 按钮，在 脚本编辑器 中创建 First 函数并在 编辑 字段中编写脚本。

```
Contents.MovePage(Contents.GetFirstPage().Name)
```

在此脚本中，我们将 GetFirstPage 函数的名称用作 MovePage 函数的参数值。GetLastPage 函数的 Name 属性检索最后一个页面对象名称。

8 在创建函数后，单击 保存 按钮和顶部的 事件 选项卡。选择 AM\_EVT\_CLICK 并单击 应用 按钮将所创建的函数应用于事件。

9 然后，构建 Previous Page 按钮。选择 Previous Page 按钮，在 脚本编辑器 中创建 Previous 函数并在 编辑 字段中编写脚本。

```
Contents.MovePage(Self.GetParent().GetPreviousPage().Name)
```

在此脚本中，我们将 GetPreviousPage 函数的名称用作 MovePage 函数的参数值。不过，我们要使用的 GetPreviousPage 函数不在将应用脚本的 文本 元素的子函数列表中。因此，我们使用 Self.GetParent() 从 Page2 元素（文本 元素的上层元素）的子函数列表中调用 GetPreviousPage 函数。采用与 First 按钮相同的方式将 Name 属性添加为参数值。

10 在创建函数后，单击 保存 按钮和顶部的 事件 选项卡。选择 AM\_EVT\_CLICK 并单击 应用 按钮将所创建的函数应用于事件。

11 现在，构建 Next Page 按钮。选择 Next Page 按钮，在 脚本编辑器 中创建 Next 函数并在 编辑 字段中编写脚本。

```
Contents.MovePage(Self.GetParent().GetNextPage().Name)
```

在此脚本中，我们将 GetNextPage 函数的名称用作 MovePage 函数的参数值。不过，我们要使用的 GetNextPage 函数不在将应用脚本的 文本 元素的子函数列表中。

因此，我们使用 Self.GetParent() 从 Page2 元素（文本 元素的上层元素）的子函数列表中调用 GetNextPage 函数。与上个按钮相同，我们还将使用 Name 属性构建参数值。

12 在创建函数后，单击 保存 按钮和顶部的 事件 选项卡。选择 AM\_EVT\_CLICK 并单击 应用 按钮将所创建的函数应用于事件。

13 现在，构建 Last Page 按钮。选择 Last Page 按钮，在 脚本编辑器 中创建 Last 函数并在 编辑 字段中编写脚本。

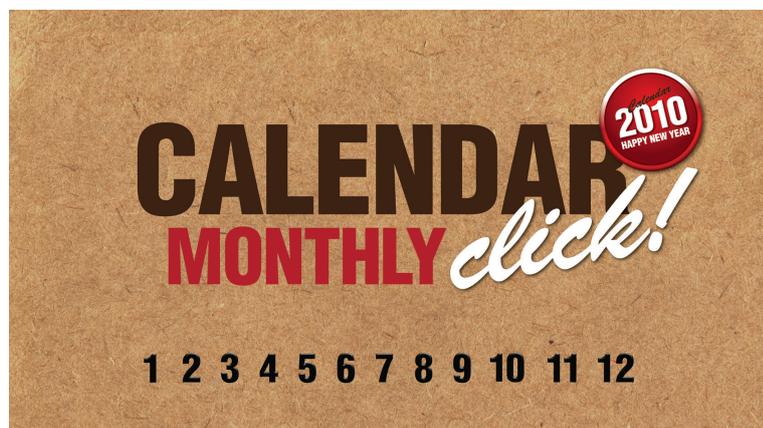
```
Contents.MovePage(Contents.GetLastPage().Name)
```

在此脚本中，我们将 GetLastPage 函数的名称用作 MovePage 函数的参数值。GetLastPage 函数的 Name 属性检索最后一个页面对象的名称。

14 在创建函数后，单击 保存 按钮和顶部的 事件 选项卡。选择 AM\_EVT\_CLICK 并单击 应用 按钮将所创建的函数应用于事件。

15 在构建了一个页面后，您可以复制这些按钮并将其粘贴到其他页面，因为按钮的属性、设计和脚本都是相同的。

16 在检查函数的应用后，单击预览按钮  来检查事件。  
内容项启动。第一个页面显示如下：



如果单击某个数字，则会转至对应的页面。

**1** January 2010

First Page Previous page Next page Last page

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

**12** December 2009

**2** February 2010

**2** February 2010

First Page Previous page Next page Last page

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28						

**1** January 2010

**3** March 2010

**3** March 2010

First Page Previous page Next page Last page

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

**2** February 2010

**4** April 2010

您可以通过单击右上角的按钮在页面间导航。

To send inquiries and requests for questions regarding open sources, contact Samsung via Email ([oss.request@samsung.com](mailto: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](mailto: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](mailto:eay@cryptsoft.com)). This product includes software written by Tim Hudson ([tjh@cryptsoft.com](mailto: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.

