

MagicInfo Author

Guía del usuario

MagicInfo tiene tres grupos de productos: Author, Server y Player. Author se usa para crear y publicar elementos de contenido que se usarán en MagicInfo. Author admite una amplia gama de elementos de autoría para ayudarle a crear magníficos elementos de contenido eficazmente.

Contenido

01 Antes de empezar

Términos y símbolos usados en este manual...	5
Teclas de método abreviado	5
Comandos de menú	5
Texto usado en el software	5
Arrastrar y soltar	5
Funciones clave.....	6
Requisitos del sistema	7
Restricciones	8
Instalación y desinstalación del programa	10
Instalación	10
Desinstalación	10

02 Uso de herramientas

Introducción a la autoría de contenido	11
Ventana Configuración de los contenidos.....	12
Uso del Asistente del contenido	13
Organización de la pantalla.....	14
Componentes de la pantalla.....	14
Barra de menús.....	15
Funciones	15
1. Archivo (F).....	15
2. Editar (E).....	16
3. Pág. (P).....	17
4. Diseñar (D).....	18
5. Ver (V).....	20
6. Configuración (S).....	21
7. Ayuda (H).....	21
Barra de herramientas.....	22
Configuración de la barra de herramientas.....	22
Barra de herramientas Diseñar	22
Barra de herramientas Elemento.....	22
Barra de herramientas Fuente	22
Personalización de la barra de herramientas.....	23
Desplazamiento de la barra de herramientas.....	24
Menú contextual.....	25
Configuración de la ventana.....	26
Ventana de archivos.....	26
Ventana de elementos.....	27
Ventana de plantillas	27
Ventana de contenidos del servidor	28
Ventana de propiedades.....	29
Ventana de efectos	29
Ventana de adición.....	30
Ventana de favoritos	30
Ventana de cronología.....	31
Ventana de línea de página	32
Ventana de escenario.....	32
Personalización de la disposición.....	33
Cambio de la disposición de la ventana	33
Flotante	33

Acoplamiento.....	33
Agrupamiento de ventanas.....	34
Cambio de tamaño de una ventana	34
Ejemplo de una disposición personalizada	34
Uso de la Ventana de escenario	35
Adición de un elemento a la Ventana de escenario	35
Ampliación y reducción de la Ventana de escenario	36
Regla	37
Cuadrícula y guía.....	37
Elementos.....	38
Inserción de un Elemento	38
Gestión de elementos	39
Mover un Elemento.....	39
Cambiar el tamaño de un Elemento.....	39
Rotar un Elemento	39
Transformación de un Elemento	40
Recorte de un Elemento	40
Orden de los elementos	41
Selección de varios elementos	42
Alineación de elementos.....	43
Igualamiento del tamaño de elementos	44
Agrupación de elementos	44
Repetición de elementos	45
Reproducción de un Elemento	45
Bloqueo de un Elemento	46
Globalización de un elemento	47
Favoritos.....	47
Selección de todos los elementos.....	48
Previsualización de elementos	48
Propiedades de los elementos.....	49
Propiedades clave	49
Configurar.....	49
Posición	49
Repr.....	49
Efecto de entrada.....	50
Efecto de salida.....	51
Opción de diseño	51
Creación de una animación.....	52
Configuración de secciones de animación.....	52
Creación de imágenes con propiedades cambiantes	53
Creación de una animación con ruta de movimiento.....	54
Uso de la Cronología	55
Creación y ajuste de pistas en la Cronología	55
Ampliación.....	56
Reducción.....	56
Más ajustes a la Cronología	56
Misma hora de inicio (S).....	57
Misma hora de finalización (E)	57

Misma duración (D).....	58
Reproducción secuencial (Q).....	58
Función de ajuste de la pista en la cronología	59
Uso de las capas de la Cronología	60
Uso de la Línea de página	61
Propiedades de la página.....	61
Configurar.....	61
Fondo.....	61
Repr.....	61
Efecto de entrada.....	62
Gestión de páginas.....	63
Inserción de una página nueva.....	63
Eliminación de una página.....	63
Copiar/cortar/pegar páginas.....	63
Copiar página.....	63
Cortar página.....	63
Pegar página.....	64
Selección de páginas.....	64
Traslado de páginas	64
Exportación de páginas.....	65
Importación de páginas.....	65
Previsualizar.....	65
Previsualización de una página seleccionada	65
Previsualizar desde página seleccionada.....	65
Uso de plantillas.....	66
Registro de una Plantilla	66
Importación de una Plantilla	67
Efectos de sonido.....	68
Inserción de sonidos.....	68
Inserción de música de fondo.....	68
Inserción de elementos de sonido.....	68
Uso de la Ventana de adición.....	70
Disposición de la Ventana de adición.....	70
Anexión de un archivo o un subelemento a un elemento.....	71
Efectos	72
Tipos de Efecto	72
Aplicación de un efecto.....	73
Aplicación de un efecto a un elemento.....	73
Aplicación de un efecto a una página.....	74
Eliminación de un efecto	75
Configuración de las propiedades del elemento.....	75
Previsualización de un efecto.....	76
Ejemplos de aplicación de efectos.....	77
Aplicación de un efecto a un elemento.....	77
Aplicación de un efecto a una página.....	77
Evento	78
Tipos de Evento	78
Eventos básicos	78
Eventos adicionales creados al añadir elementos...78	
Aplicación de una secuencia de evento.....	79
Editor secuencia.....	79
Disposición de la pantalla del Editor secuencia	79
Uso del Editor secuencia.....	80
Asistente secuencia.....	82
Uso del Asistente secuencia.....	82
Configuración de las opciones.....	84
Diseñar	84
Servidor	85
Sec.	85
Reg.....	86

Publicar contenido.....	87
Publicación de contenido	87
Publicación en un área local.....	87
Publicación en una unidad de disco local.....	87
Publicación en un servidor MagicInfo Server.....	88

03 Uso de propiedades

Acerca de las propiedades de los elementos....89

Propiedades de los elementos.....	89
Widget.....	89
Reloj analógico.....	89
Ejemplo del uso de propiedades	90
Reloj digital	91
Ejemplo del uso de propiedades	92
Predicción por horas.....	92
Ejemplos de uso de propiedades.....	93
Predicción de hoy	94
Ejemplos de uso de propiedades.....	94
Predicción semanal.....	95
Ejemplos de uso de propiedades.....	95
Multimedia.....	96
Cámara.....	96
Flash.....	96
Imagen.....	97
Ejemplo del uso de propiedades	99
Present. multimedia	100
Fuente de entrada.....	101
Sonido	101
Texto	102
Uso de elementos de texto	104
Adición de archivos de Fuente personal.....	105
Ejemplo del uso de propiedades	105
Vídeo	107
Formas	109
Propiedades comunes	109
Transformación de un Elemento Formas	111
Ejemplo del uso de propiedades	111
Otros	119
Firefox	119
Office.....	119
PDF	120
RSS	121
Ejemplo del uso de propiedades	124
Web.....	126
Módulo de datos	127
Indicador DataLink.....	128
Potenciador de evento.....	129
Temporizador	129
Adhes.	130
Uso de los adhesivos de imagen	130
Ejemplos de uso de adhesivos de imagen	130
Uso de adhesivos de texto.....	130
Ejemplos de uso de adhesivos de texto.....	131

04 Tutorial para la creación de contenidos

Un ejemplo de animación	132
Un círculo cuyas propiedades cambian	132
Movimiento del elemento (Establecer ruta movimiento).....	134
Cambio de propiedades y movimiento de elementos	136
Creación de contenido.....	139

(PASO 1) Comienzo de creación de un elemento de contenido.....	139	Boolean	157
(PASO 2) Personalización de la disposición	140	Parámetros	157
(PASO 3) Adición de elementos.....	140	Atributos de parámetros.....	157
(PASO 4) Configuración de las propiedades del elemento	141	Operadores	158
(PASO 5) Disposición de los elementos.....	141	Operadores aritméticos	158
(PASO 6) Establecimiento de eventos.....	142	Operador de comparación	158
(PASO 7) Inserción de una nueva página	142	Operadores de concatenación.....	158
(PASO 8) Publicación del elemento de contenido.....	142	Operadores de asignación	159
Pasos para crear contenido de DataLink.....	143	Operadores lógicos.....	159
Uso de Plantilla de DataLink.....	143	Prioridades de operadores.....	159
(PASO 1) Iniciar la creación de una plantilla	143	Utilización de la sintaxis	160
(PASO 2) Añadir elementos	144	Declaración condicional (<i>If...Then...else</i>)	160
(PASO 3) Configurar Datalink.....	144	Declaración de bucle (<i>For...Next</i>).....	161
(PASO 4) Configurar una condición Datalink.....	145	Datos de funciones.....	162
Propiedades de elementos generales	145	Funciones de secuencias para el objeto de contenido	162
Propiedades de página	145	Funciones de secuencias para los objetos de página	163
(PASO 5) Publicar contenido.....	146	Funciones de secuencias para el objeto de elemento	164
Uso de Módulo de datos	147	Secuencias para el objeto común.....	165
(PASO 1) Creación de contenido.....	147	Secuencias para el objeto utilidad del sistema	165
(PASO 2) Adición de elementos	147	Secuencias para la información de evento (EventInfo)	165
(PASO 3) Activación de Módulo de datos.....	148	Secuencias para el objeto elemento.....	166
(PASO 4) Adición de elementos Módulo de datos ..	148	RSS	166
(PASO 5) Configuración de las propiedades de Módulo de datos	149	Tiempo.....	166
Configuración de base de datos.....	149	Texto	167
Tabla	149	Imagen.....	167
(PASO 6) Configuración de la información de Módulo de datos para elementos.....	150	Sonido	168
Fuente de datos.....	150	Vídeo.....	168
(PASO 7) Envío de contenido.....	150	Cámara.....	169
Configuración del sistema para la transmisión en vivo	151	Gráfico.....	169
Mecanismo para la transmisión en vivo	151	Flash.....	170
Dispositivos necesarios para la transmisión en vivo	152	Ejemplos de aplicación de secuencias.....	170
Proceso para la transmisión en vivo	152	(Ejemplo 1) Bola en movimiento.....	170
Reproducción de archivos de transmisión en un cliente MagicInfo Player	152	(Ejemplo 2) Creación de un álbum de fotos de tipo botón.....	175
		(Ejemplo 3) Creación de información meteorológica	179
		(Ejemplo 4) Creación de un calendario.....	186

05 Guía de creación de secuencias

Guía de creación de secuencias	154
Conceptos importantes en creación de secuencias	154
Variables	155
Un ejemplo de utilización de variables.....	155
Secuencia1	155
Secuencia2	155
Ámbito de las variables.....	155
Variables globales.....	155
Variables locales.....	156
Nombres de variables.....	156
Ejemplos de nombres de variables válidos son:.....	156
Ejemplos de nombres de variables no válidos son:.....	156
Palabras reservadas.....	156
Tipo.....	156
Number	157
String	157

06 Open Source Announcement

OpenSSL License.....	189
Apache License, Version 2.0	190

Antes de empezar

Términos y símbolos usados en este manual

En este manual se explica cómo utilizar MagicInfo usando los siguientes términos y símbolos sencillos.

Teclas de método abreviado

Las teclas de método abreviado aparecen en formatos como el siguiente:

Pulse Ctrl+V.

→ Esto quiere decir que debe pulsar la tecla "V" manteniendo pulsada la tecla Ctrl del teclado.

Comandos de menú

Los comandos de menú aparecen en formatos como el siguiente:

En la barra de menús, haga clic en Archivo > Nuevo contenido.

→ Esto quiere decir que debe seleccionar <Nuevo contenido> en el menú <Archivo> de la barra de menús.

Texto usado en el software

Los ejemplos de texto escrito aparecen en cursiva como se puede ver en el ejemplo siguiente:

Añadir un elemento de texto y escribir "MagicInfo Author" como contenido.

→ Esto quiere decir que escribe MagicInfo Author en el elemento de texto.

Arrastrar y soltar

"Arrastrar y soltar" son términos informáticos que se usan frecuentemente para referirse a arrastrar y soltar un icono u objeto desde una ubicación a otra de la pantalla. Para arrastrar y soltar un icono u objeto, pulse el botón izquierdo del ratón estando encima de un icono u objeto, muévalo manteniendo pulsado el botón del ratón y suelte el botón del ratón en la nueva ubicación.

Terminología

- Método abreviado

Esto se refiere a una tecla de método abreviado.

Funciones clave

Author es una herramienta que se usa para crear útiles presentaciones y contenido interactivo por medio de diferentes elementos. Los elementos de contenido son gestionados e integrados por el servidor, y así se pueden usar, buscar y publicar fácilmente.

Distintas opciones de visualización

- Resoluciones estándar y personalizadas
- Resolución máx.: 5.000 x 5.000
- Tamaño original / Ajustar a la pantalla / Bloquear relación de aspecto

Diseño con elementos

- Se crea una pantalla dividida en varios elementos.
- Los elementos se pueden redimensionar, rotar o alinear.
- Admite varios elementos (Formas, Flash, Imágenes, Fuente de entrada, Office, Sonido, Texto, Vídeo, Web, etc.).

Un entorno de edición cómodo y fácil de usar

- Admite las funciones <Deshacer> y <Rehacer>.
- Admite la función de arrastrar y soltar.
- Reutiliza elementos de contenido a través de plantillas.
- Ofrece una edición detallada mediante las funciones de ampliación y reducción (10 a 200%).

Diseño con capas

- Admite la superposición de capas, en las que se pueden agrupar elementos.

Uso de una Cronología

- Ofrece una programación intuitiva del contenido mediante una cronología.
- Controla la duración de la reproducción de un elemento con una precisión de hasta 1/100 de segundo.

Presentaciones con páginas

- Admite presentaciones con varias páginas.
- Previsualiza cada página.
- Se puede añadir una imagen de fondo a una página y mostrarla ajustándose a la pantalla o en su tamaño original, como efecto mosaico o bloqueando la relación de aspecto.
- Se puede crear contenido interactivo con las páginas.

Función Previsualizar

- Previsualiza cada página.
- Las páginas se pueden previsualizar empezando por una página seleccionada.

Reutilización de contenido

- Admite archivos multimedia Clip Art.
- Diseño de contenido mediante plantillas.
- Las páginas creadas por los usuarios pueden registrarse como plantillas.

Distintos Efectos

- Ofrece distintos efectos, como Alpha, Push, Reveal y Fade.
- Admite efectos de transición de diapositivas entre páginas.

Contenido interactivo

- Controla eventos por elementos de contenido, páginas o elementos.
- Admite un modelo de programación por cada elemento.
- Admite la programación mediante el uso de VBScript.
- Admite varios tipos de procesamiento (movimiento entre páginas, cambio de propiedades de elementos, etc.) ejecutados mediante comandos, como tocar.

Publicación en distintos tipos de medios

- Publica contenido en un servidor de gestión de contenido, un dispositivo de memoria USB o un disco externo.

Compatibilidad

- El contenido creado con MagicInfo Pro se puede convertir al formato de MagicInfo Author.
- El contenido creado con MagicInfo Advanced Edition Author se puede convertir al formato de MagicInfo Author.

Requisitos del sistema

Hardware

CPU: Dual Core 2,5 GHz o superior
RAM: 2GB o más
DISCO: 50GB o más

Software

IE 6.0 o posterior y DirectX

Sistema

Plataformas de Windows
Windows (2000/2003/XP/Vista/7/10)

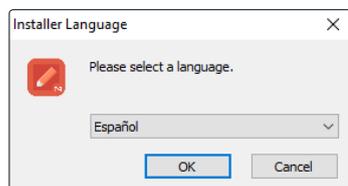
Restricciones

- La resolución máxima es 5.000 x 5.000. La reducción del número de píxeles horizontales no dejará margen para más píxeles verticales, y viceversa.
- El rango de elementos o funciones que pueden aplicarse al contenido varía según el tipo de reproductor seleccionado durante la creación de contenido.
- La función Fuente de entrada tiene un uso limitado si configura la orientación de pantalla como vertical durante la creación de contenido.
- El número máximo de elementos que se pueden añadir a una página depende de la capacidad de memoria del PC.
- Mientras se copian y pegan elementos, la velocidad de procesamiento se reducirá si se seleccionan muchos elementos.
- Sólo se admite VB Script.
- Una secuencia es un lenguaje de interpretación y la mayoría de errores sólo se pueden identificar cuando se ejecuta la secuencia. Los errores que aparecen mientras se ejecuta la secuencia se pueden identificar con una previsualización. Cuando se registra una función, sólo se identifican los errores básicos de sintaxis.
- Durante la previsualización del contenido, la velocidad de procesamiento se reducirá si se seleccionan varias páginas o hay muchos elementos en una página.
- La reproducción sólo es admitida por MagicInfo cuando ha finalizado la descarga del archivo.
- Cuando use un elemento de contenido de MagicInfo Pro en MagicInfo, se producirán pequeños cambios en el funcionamiento como se observa a continuación:
 - * La opción <Tamaño original> no se puede aplicar a un elemento <Flash>.
 - * Las propiedades de <Borde> y <Ajuste> no se pueden aplicar a un elemento <Web>.
 - * El intervalo de la propiedad Actualizar se redondea hasta el siguiente minuto (por ejemplo, 35 segundos se convierten en 1 minuto).
 - * Cada efecto es sustituido por un efecto similar. Esto se debe a que <MagicInfo> usa efectos diferentes a los de <MagicInfo Pro>.
- Para usar elementos de <Firefox>, <Firefox> debe estar instalado en el PC. Para abrir una página web escribiendo una dirección URL, debe estar conectado a Internet.
- Para usar elementos de <Office>, debe estar instalado el visor correspondiente al formato del archivo (Word, Excel o PowerPoint).
- Para previsualizar correctamente elementos <PDF>, debe estar instalado el visor de PDF.
- Para usar elementos <Web>, debe estar instalado Internet Explorer.
- Para previsualizar o ver correctamente elementos <Flash> en formato de miniatura en la <Ventana de escenario> o la ventana <Línea de página>, debe estar instalado el reproductor Flash correspondiente al archivo Flash.

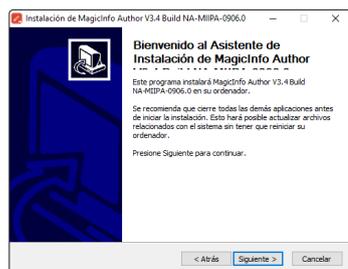
- Para previsualizar o ver los elementos de <Vídeo> en formato de miniatura en la <Ventana de escenario> o la ventana <Línea de página>, debe estar instalado el códec correspondiente al archivo de vídeo.
- Los elementos de <Office> Excel y Word se muestran en pantalla completa y no dentro del marco del elemento.
- Los elementos <Web>, <Office>, <PDF> y <Flash> (si el Modo de ventana es VERDADERO) están basados en ventanas y por eso se muestran siempre por encima de otros elementos de la pantalla aunque su prioridad o capa sea inferior a la de otros elementos. Sin embargo, un elemento basado en ventanas con una mayor prioridad aparecerá por encima de un elemento basado en ventanas de menor prioridad.

Instalación y desinstalación del programa

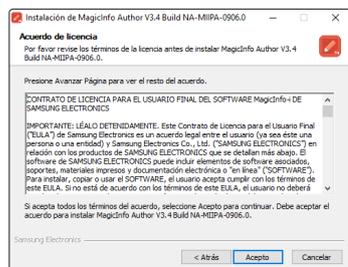
Instalación



Ejecute el archivo del instalador de programas para iniciar el proceso de instalación de MagicInfo Author. Especifique el idioma de la instalación.

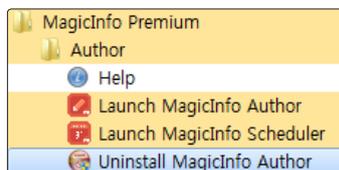


Haga clic en Siguiente para iniciar el asistente de instalación.

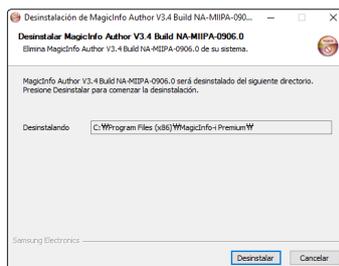


Acepte los términos de uso y, a continuación, instale el programa de acuerdo con las instrucciones mostradas en pantalla.

Desinstalación



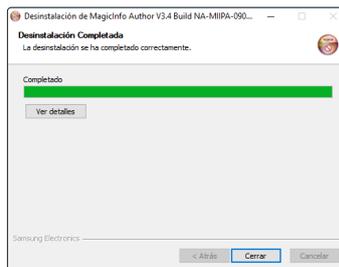
Haga clic en Inicio - Todos los programas - MagicInfo Premium-Author - Uninstall MagicInfo Author para iniciar el proceso de desinstalación del programa.



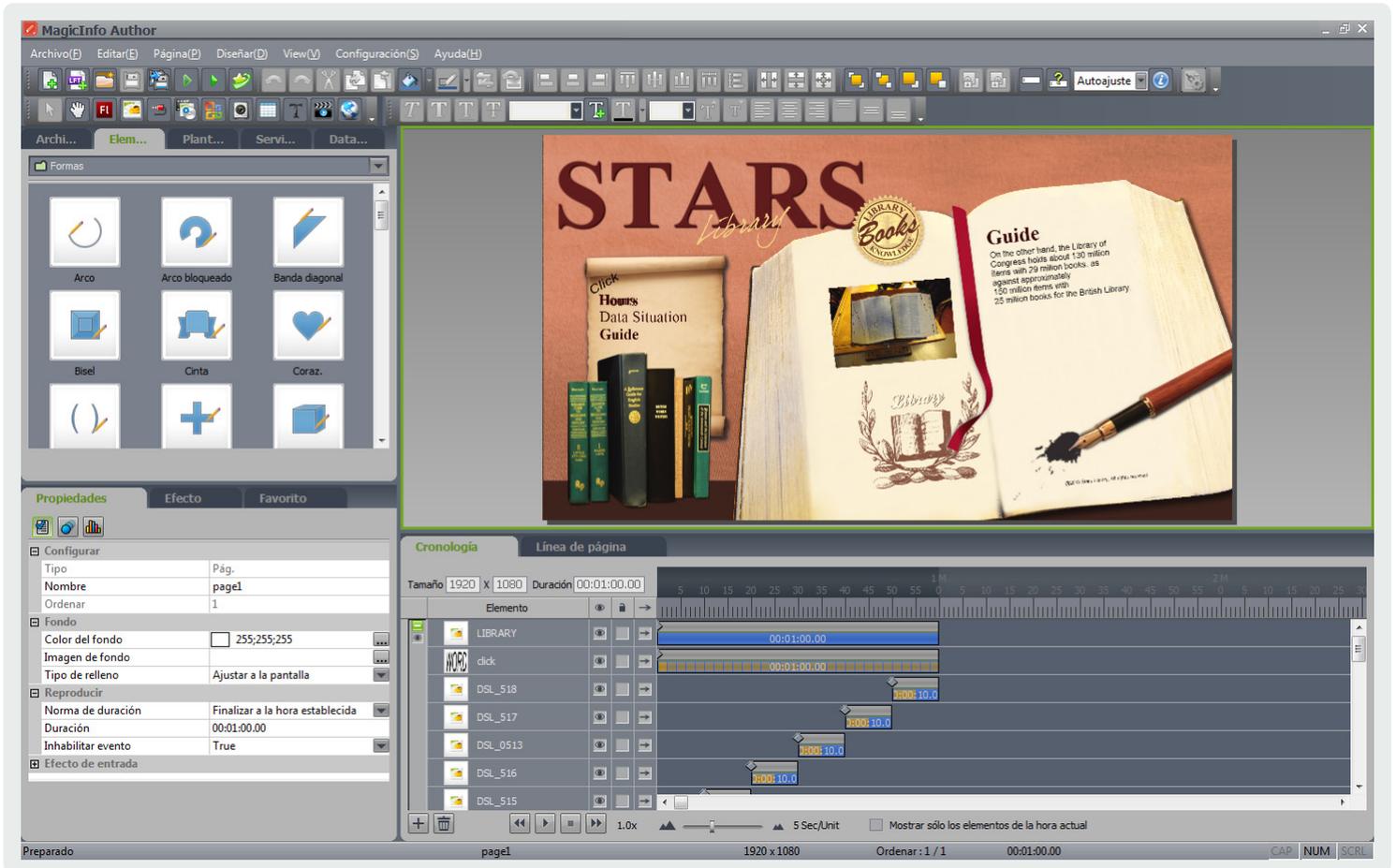
Haga clic en Desinstalar. Comienza la desinstalación del programa.



Aparece una ventana de confirmación preguntándole si desea eliminar los archivos de configuración de usuario. Seleccione la opción deseada.

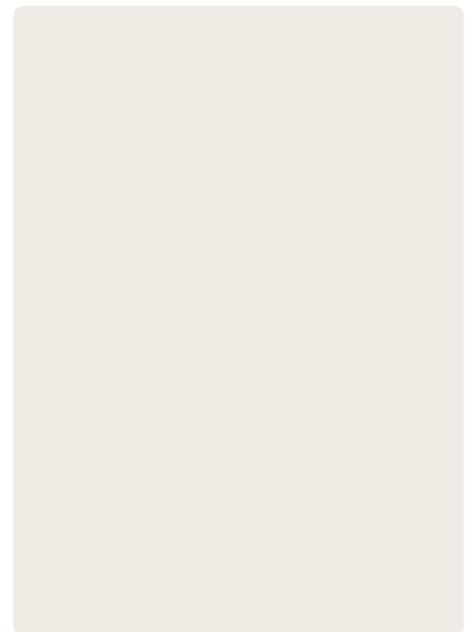


El programa se ha desinstalado.



Introducción a la autoría de contenido

Cree un elemento de contenido en la pantalla de inicio de Author para abrir la ventana <Configuración de los contenidos>. Configure los parámetros básicos del elemento de contenido que está creando.



Ventana Configuración de los contenidos

Nombre de los contenidos	Asigna el nombre del nuevo elemento de contenido.
Tipo repr.	Seleccione un MagicInfo Player para que reproduzca contenido. Esta función puede variar según el modelo del dispositivo Player.
Archivo de música de fondo	Registra los archivos de música de fondo (.WAV, .WMA, .MID, .MP3) que se usarán mientras se reproduce el contenido.
Opción de visualización	Establece la relación de aspecto o el tamaño originales del contenido que se publicará y se reproducirá en el dispositivo de visualización. Se puede seleccionar <Bloquear relación de aspecto>, <Ajustar a la pantalla> o <Tamaño original>.
Resolución	Establece la resolución que se aplica como predeterminada al crear un nuevo elemento de contenido. La resolución se establece de manera predeterminada como 1.366 x 768.
Anchura	Establece la anchura del elemento de contenido en píxeles. Si escribe un número, la resolución se cambia a la configuración personalizada.
Altura	Establece la altura del elemento de contenido en píxeles. Si escribe un número, la resolución se cambia a la configuración personalizada.

Una vez haya terminado la configuración, haga clic en <Crear con Asistente> o <Crear> para abrir la página de autoría de contenido. (Haga clic en <Crear con Asistente> para abrir el <Asistente del contenido> y obtener ayuda acerca de la autoría de contenido.)

Consejos

El término "MagicInfo Player" se refiere a cualquier versión de MagicInfo Player, lo que incluye I, S, S2 y S3.

- Bloquear relación de aspecto

Reproduce el contenido según la resolución del dispositivo de visualización. Se conserva la relación de aspecto del elemento de contenido original.

- Ajustar a la pantalla

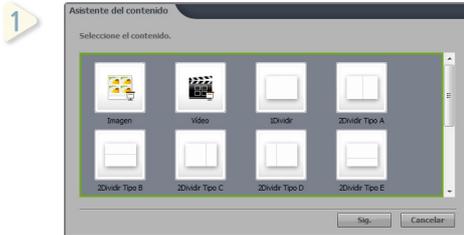
Reproduce el contenido según la resolución del dispositivo de visualización. Se puede cambiar la relación de aspecto del elemento de contenido original.

- Tamaño original

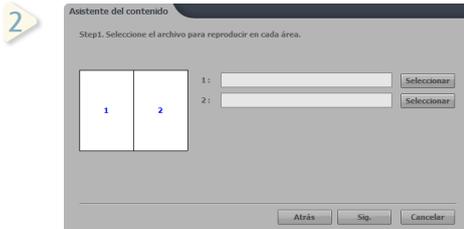
Reproduce el contenido en la resolución original independientemente de la resolución del dispositivo de visualización.

Uso del Asistente del contenido

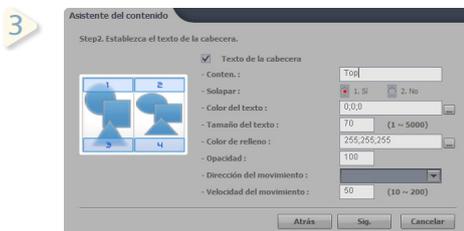
El Asistente del contenido le ayuda a crear contenido más fácilmente. Puede insertar un archivo en distintas muestras de disposición.



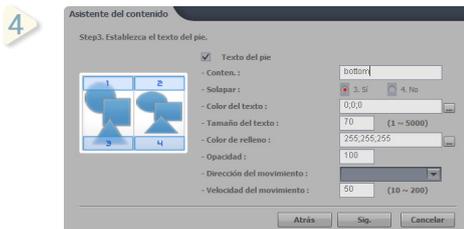
Seleccione un elemento de contenido. El elemento de contenido se crea de acuerdo con la disposición mostrada en la miniatura.



Seleccione el archivo que desee reproducir en cada sección de acuerdo con la disposición de contenido seleccionada anteriormente.



Para insertar un texto de cabecera en un elemento de contenido, escriba el texto, marque la casilla de verificación <Texto de la cabecera> y configure los parámetros del texto de la cabecera. Si no desea insertar un texto de cabecera, no marque la casilla de verificación <Texto de la cabecera>.

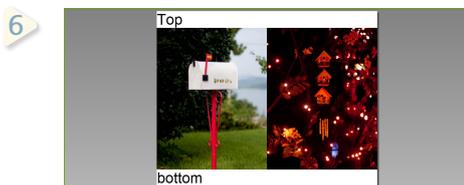


Para insertar un texto de pie en un elemento de contenido, escriba el texto, marque la casilla de verificación <Texto del pie> y configure los parámetros del texto del pie. Si no desea insertar un texto de pie, no marque la casilla de verificación <Texto del pie>.



Confirme los parámetros que ha configurado en el <Asistente del contenido>.

Para modificar los parámetros, seleccione <Atrás>. Si los parámetros son correctos, seleccione <Terminar.> para cerrar el Asistente del contenido.



La página se muestra de acuerdo con los parámetros configurados en el Asistente del contenido.

Consejos

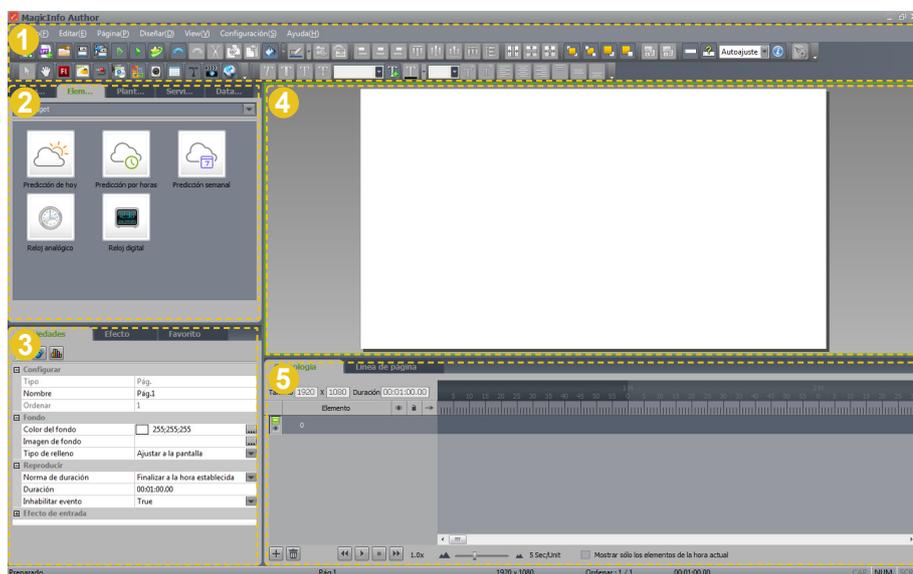
- Opciones de Texto de la cabecera y Texto del pie

Conten.	Puede escribir contenido aquí.
Solapar	Determina si el texto de la cabecera y el del pie solaparán la imagen aplicada a la página.
Color del texto	Especifica el color del texto.
Tamaño del texto	Especifica el tamaño de fuente del texto.
Color del fondo	Especifica el color del fondo del texto de la cabecera y del pie.
Opacidad	Especifica la opacidad del fondo.
Dirección del movimiento	Establece el texto de la cabecera y del pie como subtítulos, además de establecer la dirección de desplazamiento de los subtítulos.
Velocidad del movimiento	Establece el texto de la cabecera y del pie como subtítulos y establece la velocidad de desplazamiento de los subtítulos.

Organización de la pantalla

Author se usa para crear y controlar elementos de contenido mediante la Ventana de escenario, la ventana Diseñar y la ventana de configuración del diseño.

Componentes de la pantalla



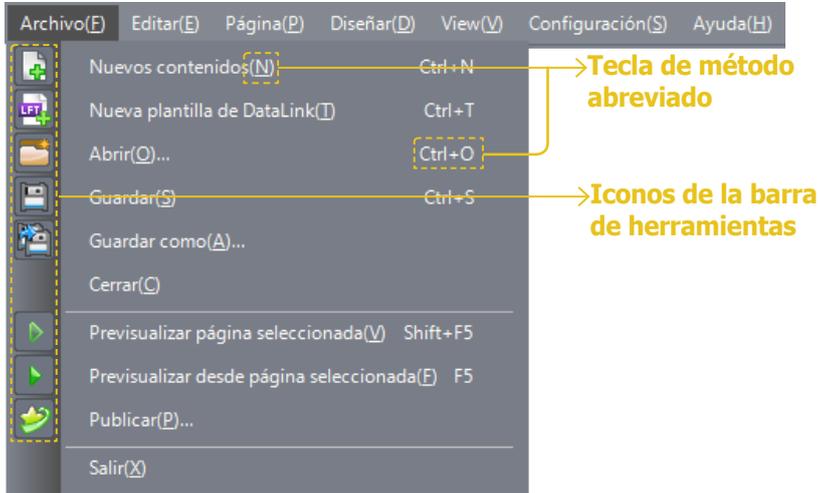
- 1 Barra de menús y barra de herramientas
- 2 Ventana Diseñar
- 3 Ventana de configuración del diseño
- 4 Ventana de escenario
- 5 Las ventanas Cronología y Línea de página

Consejos

- **Visualización de información del contenido**
El nombre del archivo de un elemento de contenido que se está creando se muestra en la barra de títulos de la parte superior de la pantalla de Author. La barra de visualización de la información del contenido de la parte inferior indica qué teclas de bloqueo están activadas (Bloq Mayús, Bloq Num y Bloq Despl) y muestra información sobre un elemento de contenido que se está creando, como el nombre de la página, la resolución, el orden de las páginas y la duración de la reproducción.

Barra de menús

La barra de menús se encuentra en la parte superior de la pantalla y contiene todos los comandos admitidos por el programa. Consta de siete menús con sus correspondientes submenús. Cada submenú tiene un icono a su izquierda y una tecla de método abreviado a su derecha.



Funciones

1. Archivo (F)

Gestiona archivos de contenido.

1 Nuevos contenidos (N)

Abre un nuevo elemento de contenido. Si ya se está creando un elemento de contenido, se le indicará que lo guarde antes de crear uno nuevo.

2 Nueva plantilla de DataLink (T)

Permite crear una nueva plantilla de DataLink. Las plantillas de DataLink permiten organizar datos dinámicos, que cambiarán a lo largo del tiempo, usando datos recopilados como elementos.

3 Abrir (O)

Abre un elemento de contenido creado o que se está creando.

4 Guardar (S)

Guarda un elemento de contenido creado o que se está creando.

5 Guardar como (A)

Guarda un elemento de contenido creado o que se está creando con otro nombre.

6 Cerrar (C)

Cierra el elemento de contenido que se está creando.

7 Previsualizar página seleccionada (V)...

Previsualiza una página seleccionada.

8 Previsualizar desde página seleccionada (F)...

Previsualiza desde la página seleccionada hasta la última página secuencialmente.

Consejos

- Teclas de método abreviado

Por lo general, se puede acceder a un elemento de menú usando un ratón, lo cual implica pasar por una serie de menús relacionados. Sin embargo, a una opción de menú se puede acceder más rápidamente usando teclas de método abreviado.

Por ejemplo, si pulsa Ctrl+S, se ejecuta directamente la función <Guardar>.

- Inhabilitación de una opción en un submenú

Se puede controlar qué opciones están habilitadas en un submenú (de la barra de menús de una barra de herramientas) cuando se selecciona un área definida o un número de elementos.

- Cerrar

Guarde y después cierre el elemento de contenido. Una vez cerrado el elemento de contenido, aparecerá la pantalla de inicio de Author.

9  **Publicar (P)...**

Publica un elemento de contenido creado o que se está creando en la unidad local, la unidad externa o el servidor.

10  **Salir (X)**

Sale de Author.

2. Editar (E)

Proporciona submenús de edición.

1  **Deshacer (U)**

Cancela el último comando.

2  **Rehacer (R)**

Vuelve a realizar el comando cancelado.

3  **Cortar (T)**

Corta el elemento o el objeto seleccionado.

4  **Copiar (C)**

Copia el elemento seleccionado.

5  **Pegar (P)**

Pega el elemento o el objeto cortado o copiado.

6 **Borrar (D)**

Borra el elemento o el texto seleccionado.

7 **Seleccionar todo (A)**

Selecciona todos los elementos o los objetos de la página actual.

8 **Cancelar Seleccionar todo (S)**

Cancela la selección.

3. Pág. (P)

Proporciona submenús relativos a las páginas.

1 Nueva página (N)

Añade una página al elemento de contenido que se está creando.

2 Duplicar página (U)

Copia y añade la página seleccionada.

3 Borrar página (D)

Borra la página seleccionada.

4 Borrar todas las páginas (A)

Borra todas las páginas del elemento de contenido que se está creando.

5 Editar página anterior (P)

Vuelve a la página anterior a la página que se está creando.

6 Editar página siguiente (X)

Va a la página siguiente a la página que se está creando.

7 Editar primera página (F)

Va a la primera página.

8 Editar última página (L)

Va a la última página.

9 Importar página (I)

Importa la página guardada y la incluye en el elemento de contenido que se está creando.

10 Exportar página (E)

Guarda la página seleccionada con otro nombre.

11 Registrar plantilla (T)

Registra la página seleccionada como plantilla para que pueda usarse posteriormente.

Consejos

- Inhabilitación de una opción en un submenú

Se puede controlar qué opciones están habilitadas en un submenú (de la barra de menús de una barra de herramientas) cuando se selecciona un área definida o un número de elementos.

- Diferencias entre una página y una plantilla

Si se exporta una página, se guarda sin empaquetar los archivos externos como las imágenes y los vídeos que aparezcan en ella. Por ejemplo, si se exporta una página que contiene un archivo de imagen, la página se guardará sin guardar el archivo de imagen. Esto implica que si la ubicación del archivo de imagen empleada para una página cuando la página se exporta es distinta de la ubicación del archivo cuando la página se importa, la imagen no se cargará. Una página registrada como una plantilla se guarda empaquetando todos los archivos que contiene la página. Por eso siempre se puede importar y reutilizar la página.

4. Diseñar (D)

Realiza tareas necesarias para la creación de un elemento de contenido, como añadir o colocar elementos de diseño.

1 Añadir (A)

Añade elementos de la lista de elementos proporcionada por Autor a la página actual.



2 Ordenar (O)

Cambia la disposición de los elementos seleccionados de la lista de elementos.

Traer al frente (F)

Pone el elemento seleccionado en el primer plano.

Enviar lo más atrás (B)

Pone el elemento seleccionado en el último plano.

Traer al &frente de una vez (R)

Cambia la posición del elemento por la del elemento anterior.

Enviar &atrás de una vez (A)

Cambia la posición del elemento por la del elemento posterior.

Consejos

- Inhabilitación de una opción en un submenú

Se puede controlar qué opciones están habilitadas en un submenú (de la barra de menús de una barra de herramientas) cuando se selecciona un área definida o un número de elementos.

3 Alinear (N)

Alinea elementos seleccionados de la lista de elementos.
Se alinearán con el último elemento seleccionado.

Alinear en la parte superior (T)

Alinea los elementos seleccionados por la línea vertical.

Alinear al centro (C)

Alinea los elementos seleccionados por la línea vertical del centro.

Alinear en la parte inferior (B)

Alinea los elementos seleccionados por la línea inferior.

Alinear a la izquierda (L)

Alinea los lados izquierdos de los elementos.

Alinear al centro (E)

Alinea los centros de los elementos verticalmente.

Alinear a la derecha (R)

Alinea los lados derechos de los elementos.

Distribuir horizontalmente (H)

Sincroniza el espaciado horizontal entre los lados de los elementos seleccionados.

Distribuir verticalmente (V)

Sincroniza el espaciado vertical por encima y por debajo de los elementos seleccionados.

4 Tamaño (S)

Iguala el tamaño de los elementos seleccionados de la lista de elementos.
Se igualarán con el último elemento seleccionado.

Tamaño original (O)

Restaura el tamaño original de la imagen.

Hacer con la misma anchura (W)

Iguala la anchura de los elementos seleccionados.

Hacer con la misma altura (H)

Iguala la altura de los elementos seleccionados.

Hacer del mismo tamaño (S)

Iguala la anchura y la altura de los elementos seleccionados.

Consejos

- Inhabilitación de una opción en un submenú

Se puede controlar qué opciones están habilitadas en un submenú (de la barra de menús de una barra de herramientas) cuando se selecciona un área definida o un número de elementos.

- Alinear, Tamaño, Grupo

Los comandos <Alinear> y <Tamaño> se pueden seleccionar y usar cuando hay más de un elemento seleccionado. Cuando se aplican los comandos <Alinear> y <Tamaño> a los elementos seleccionados, el último elemento seleccionado se convierte en el objeto clave. Al último elemento seleccionado se le añade un marco verde.

Agrup (G)

Se pueden agrupar los elementos seleccionados o separar los elementos agrupados.

Agrup (G)

Agrupar los elementos seleccionados.

Desagrup (U)

Separar los elementos agrupados.

5. Ver (V)

Muestra las ventanas en la pantalla. Se habilita una opción al ocultar la ventana correspondiente y se inhabilita al mostrarla.

Ventana de archivos (F)

Muestra la ventana de archivos.

Ventana de elementos (L)

Muestra la ventana de Elemento.

Ventana de plantillas (T)

Muestra la ventana de plantillas.

Ventana de contenidos del servidor (S)

Muestra la ventana de contenidos del servidor.

Ventana DataLink (D)

Ocultar o muestra la ventana DataLink.

Ventana de efectos (E)

Muestra la ventana de Efecto.

Ventana de propiedades (P)

Muestra la ventana de propiedades.

Ventana de adición (A)

Muestra la ventana de adición.

Ventana de favoritos (V)

Muestra la ventana de favoritos.

Ventana de cronología (M)

Muestra la ventana de cronología.

Ventana de línea de página (G)

Muestra la ventana de línea de página.

Inicializar disposición (I)

Cambia la disposición personalizada por la disposición predeterminada.

Consejos

- Inhabilitación de una opción en un submenú

Se puede controlar qué opciones están habilitadas en un submenú (en la barra de menús de una barra de herramientas) cuando se selecciona un área definida o un número de elementos.

6. Configuración (S)

1 Configuración de los contenidos (S)

Cambia la configuración básica de los contenidos como el nombre de los contenidos, la música de fondo y el tamaño.

2 Opción (O)

Cambia la configuración general del sistema de Author, como Diseñar, Servidor, Sec. y Registro.

3 Editor secuencia (E)

Ejecuta el Editor secuencia.

4 Asistente secuencia (W)

Ejecuta el Asistente secuencia.

7. Ayuda (H)

1 Ayuda (H)

Muestra el manual de ayuda de MagicInfo Author.

2 Acerca de MagicInfo (A)

Muestra la versión y la información de copyright de MagicInfo Author.

Consejos

- Inhabilitación de una opción en un submenú

Se puede controlar qué opciones están habilitadas en un submenú (en la barra de menús de una barra de herramientas) cuando se selecciona un área definida o un número de elementos.

Barra de herramientas

La barra de herramientas reúne iconos de comandos (Diseñar, Elemento y Fuente) que se muestran bajo la barra de menús. Si selecciona una ventana, elemento o página, se habilitan los iconos de los comandos disponibles.

Configuración de la barra de herramientas

La barra de herramientas consta de las barras de herramientas Diseñar, Elemento y Fuente.

Cada herramienta de las barras de herramientas se puede personalizar, mostrar u ocultar.

Barra de herramientas Diseñar

La barra de herramientas Diseñar reúne las herramientas necesarias para diseñar elementos de contenido.



Barra de herramientas Elemento

La barra de herramientas Elemento reúne los elementos clave usados para diseñar.



Barra de herramientas Fuente

La barra de herramientas Fuente está habilitada para el elemento <Texto>, pero no para los demás elementos.



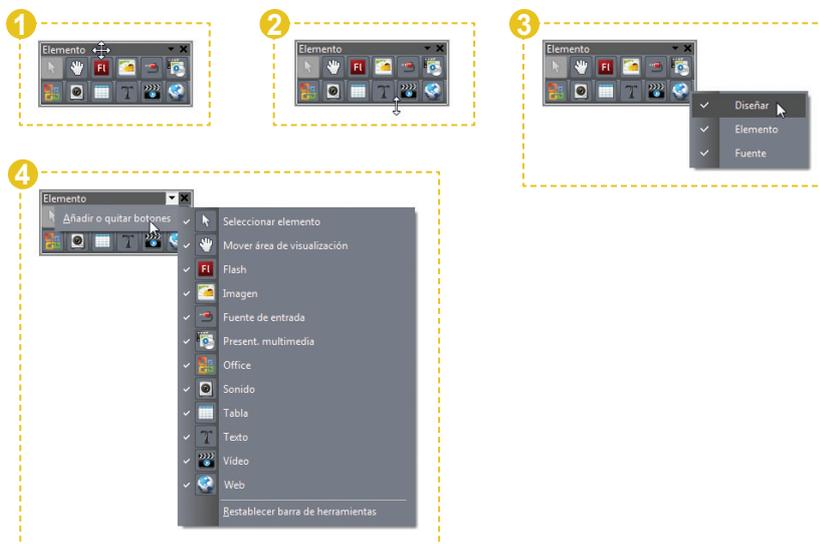
Consejos

- Inhabilitación de una opción en un submenú

Se puede controlar qué opciones están habilitadas en un submenú (de la barra de menús de una barra de herramientas) cuando se selecciona un área definida o un número de elementos.

Personalización de la barra de herramientas

Las barras de herramientas de Author se pueden personalizar según sea necesario. Se pueden ocultar, mostrar o mover. Las barras de herramientas personalizadas conservan la nueva configuración incluso después de salir de Author.



- 1 Para mover una barra de herramientas, arrastre y suelte la barra de título de la barra de herramientas.
- 2 Para cambiar la forma de una barra de herramientas, arrastre y suelte un borde de la barra de herramientas.
- 3 Para mostrar u ocultar una barra de herramientas, abra el menú contextual haciendo clic con el botón derecho en la barra de herramientas o la barra de menús. Si se muestra una barra de herramientas en la pantalla, aparece el símbolo V.
- 4 Para elegir los iconos que desea mostrar en una barra de herramientas, haga clic en  y después haga clic en <Añadir o quitar botones>. Oculte la  de todos los iconos que desee ocultar o seleccione un icono oculto que desee mostrar para que vuelva a aparecer la . Haga clic en <Restablecer barra de herramientas> para recuperar el estado original de los iconos de la barra de herramientas.

Desplazamiento de la barra de herramientas

Haga clic en el área de arrastre de una barra de herramientas para mostrar el cursor del ratón en forma de . Manteniendo pulsado el botón del ratón, arrastre y mueva la barra de herramientas flotante. Suelte la barra de herramientas en el área deseada. La barra de herramientas se acoplará en la nueva ubicación. La barra de herramientas sólo se puede acoplar en una de las cinco posiciones que se muestran en la imagen.



Terminología

- Flotante

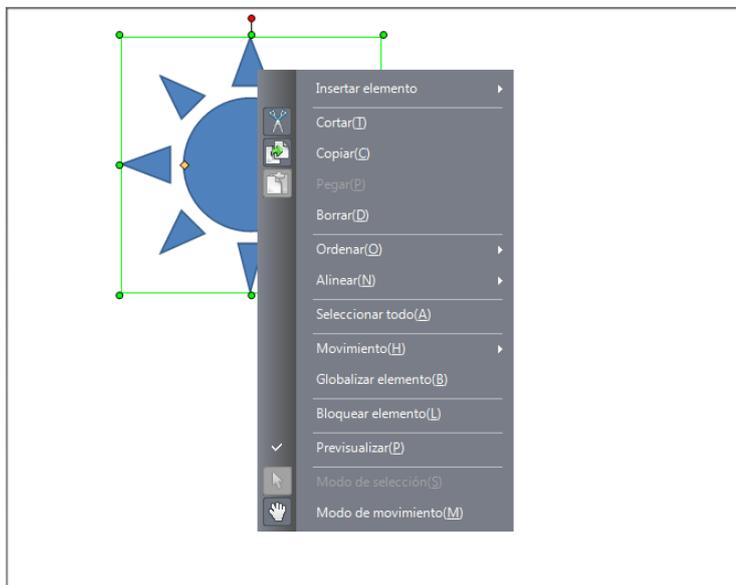
Normalmente "Flotar" quiere decir "reposar" en o justo debajo de la superficie de un líquido o "moverse suavemente" en el aire. En este manual, flotante hace referencia a cuando una ventana no está fija en una zona determinada sino que está flotando y se puede mover según sea necesario.

- Acoplamiento

Normalmente "acoplar" quiere decir colocar en o junto a un muelle o "embarcadero." En este manual, acoplamiento hace referencia a fijar una ventana en un área determinada.

Menú contextual

El menú contextual muestra los comandos relacionados con la ventana actualmente activa o el área seleccionada. Con el menú contextual se puede seleccionar un comando más rápidamente. Para abrir el menú contextual, haga clic con el botón derecho en el área seleccionada. Las opciones de menú del menú contextual difieren según el área en la que haga clic.

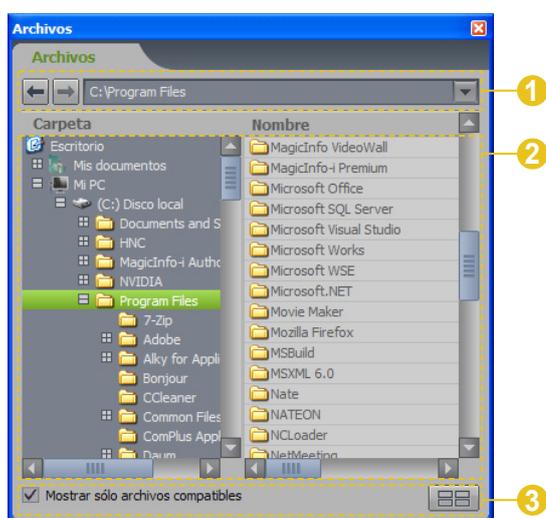


Configuración de la ventana

Ventana de archivos

La ventana de archivos examina las unidades locales en modo <Ver lista> o <Ver miniaturas>. Se puede cargar un elemento de contenido guardado y se pueden importar los documentos o archivos multimedia guardados en disco a un elemento de contenido que se está creando. Los documentos o archivos multimedia se pueden añadir directamente arrastrándolos a la <Ventana de escenario>. Un archivo añadido a la <Ventana de escenario> se convierte automáticamente en un elemento.

Si hace doble clic en un archivo de contenido, se le indicará que guarde el elemento de contenido que se está creando y se abrirá el archivo de contenido recién seleccionado.



1 Esto muestra la ubicación actual del archivo.



Vuelve a la carpeta anterior.

Va a la última carpeta después de haber hecho clic en .

Muestra una lista de las carpetas seleccionadas anteriormente.

2 Examina carpetas y archivos.

3 Selecciona una opción de visualización de los archivos. Si está marcada la casilla de verificación <Mostrar sólo archivos compatibles>, sólo se muestran los archivos admitidos por Author. Si esa casilla de verificación no está marcada, se muestran todos los archivos.



Muestra los archivos en formato en miniatura.

Muestra los archivos en formato de lista.

Terminología

- **Modo Ver miniaturas**
Los archivos se muestran como pequeñas imágenes en miniatura.

- **Modo Ver lista**
Los archivos se muestran en una lista.

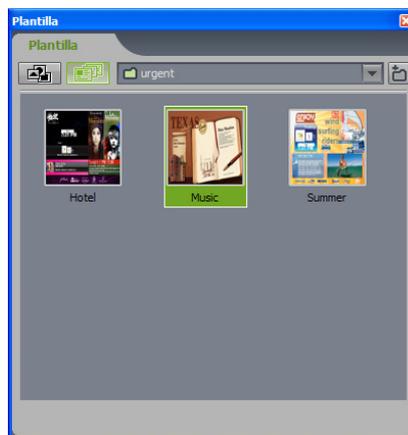
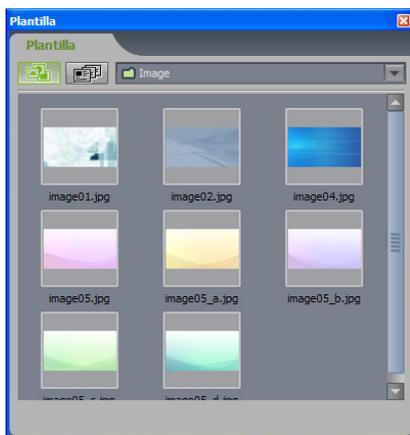
Ventana de elementos

La ventana de Elemento contiene elementos que pueden ser seleccionados en varias categorías diferentes e insertados en un elemento de contenido. Se puede seleccionar una categoría haciendo clic en . Las categorías contienen elementos diferentes.



Ventana de plantillas

La ventana Plantilla ofrece archivos multimedia de Clip Art y plantillas, y permite registrar y usar las páginas creadas.



En Clip Art , puede importar un archivo multimedia compatible con MagicInfo Author.

En Plantillas , puede insertar páginas registradas en el elemento de contenido que está creando.

Consejos

- Elemento

Para obtener más información sobre los elementos, consulte la sección "Elementos".

- Plantilla

Para obtener más información sobre las plantillas, consulte la sección "Uso de plantillas".

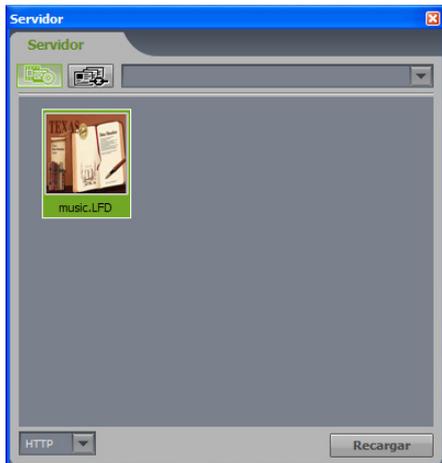
Ventana de contenidos del servidor

La ventana de contenidos del servidor muestra archivos multimedia registrados en el servidor conectado. Vea archivos LFD creados y registrados por Author o descargue archivos registrados. Los elementos de contenido del servidor se pueden actualizar haciendo clic en <Recargar>.

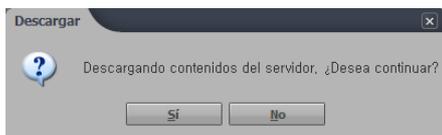
La ventana de contenidos del servidor está compuesta por  y .

Los archivos multimedia registrados en el servidor se pueden cargar en .

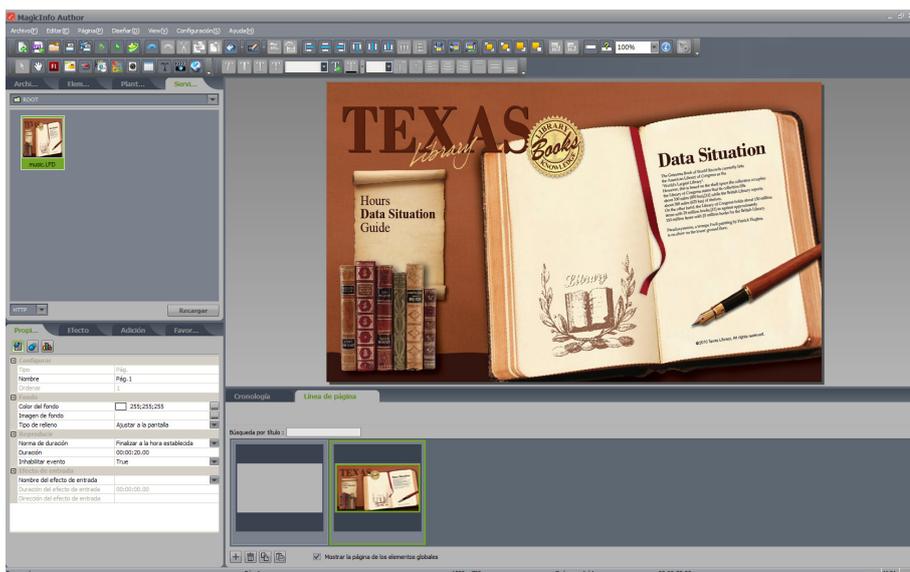
Las páginas registradas en el servidor se pueden insertar en el contenido en .



Para descargar un archivo multimedia, seleccione un archivo registrado en el servidor y arrástrelo a la Ventana de escenario.



Seleccione <Sí> para finalizar la descarga.



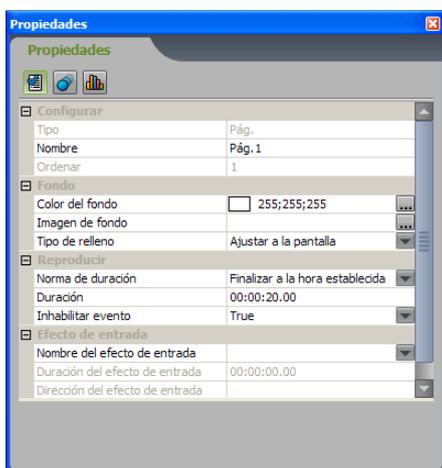
En la imagen se muestra un ejemplo de un archivo seleccionado que se ha descargado y registrado en una página.

Precaución

- **Ventana de contenidos del servidor**
Para usar la Ventana de contenidos del servidor, debe estar conectado a Internet y a MagicInfo server. Para obtener más información sobre la configuración del servidor, consulte la sección "Configuración de las opciones y publicación de contenido".

Ventana de propiedades

La ventana de propiedades establece las propiedades y los eventos de un elemento o una página seleccionados. Las propiedades de los elementos que contienen la función Personal se pueden configurar haciendo clic en el botón <Configuración personalizada>.



-  Esto abre la ventana <Propiedades>, en la que se pueden configurar las propiedades del elemento o la página seleccionados.
-  Esto abre la ventana Evento, en la que se pueden configurar los eventos del elemento o la página seleccionados.
-  Esto abre la ventana <Configuración personalizada>, que se habilita si el elemento seleccionado contiene la función Configuración personalizada.

Ventana de efectos

La ventana de Efecto ofrece diversos efectos que se pueden seleccionar y aplicar a elementos.



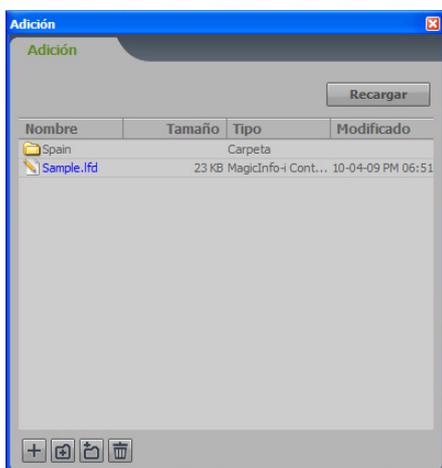
Consejos

- **Nota**
Para obtener más información sobre los eventos, consulte la sección "Eventos".

Para obtener más información sobre los efectos, consulte la sección "Efectos".

Ventana de adición

La ventana de adición ofrece elementos que contienen archivos, carpetas o subcarpetas que se pueden añadir a una página. Los archivos, carpetas o subcarpetas se pueden añadir como anexos haciendo clic en los botones de la parte inferior de la ventana.

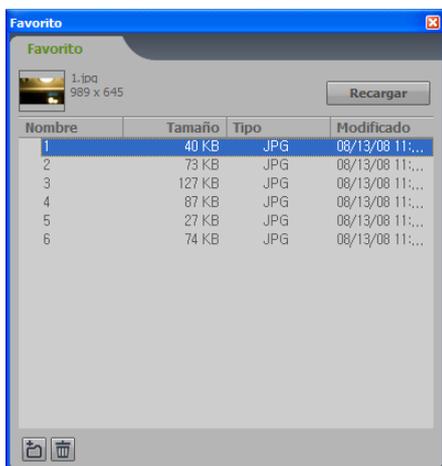


Consejos

- **Nota**
Para obtener más información sobre la ventana Adición, consulte la sección "Uso de la Ventana de adición".

Ventana de favoritos

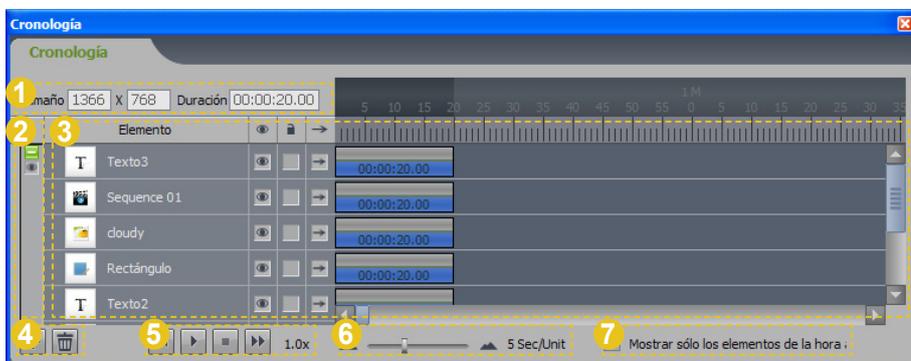
La ventana de favoritos muestra información de los archivos (nombre, tamaño, formato y duración de los archivos). Si registra un archivo en la página que se está creando, se registra automáticamente en la ventana de favoritos. Para registrar como favorito un archivo que no está registrado en una página, arrastre el archivo desde la ventana de archivos hasta la ventana de favoritos. La información del archivo se guardará junto con el elemento de contenido.



Tenga en cuenta que, si un elemento de contenido se cierra, la información del archivo correspondiente desaparece automáticamente. Si el elemento de contenido se vuelve a importar, la información del archivo vuelve a aparecer. Para actualizar la información del archivo, haga clic en <Recargar>.

Ventana de cronología

La ventana Cronología se habilita automáticamente si se añade un elemento a la Ventana de escenario. La cronología muestra la disposición de los elementos y permite agrupar elementos y organizarlos en capas. Se puede previsualizar la reproducción de la página que se está creando en la Ventana de escenario y se puede controlar la hora de inicio, la hora de finalización y la duración.



1 Muestra la resolución y la duración de la página.

- 2  **Dobla la capa para mostrar los elementos que contiene la capa como un grupo.**
 **Muestra todos los elementos que contiene la capa.**
 **Oculto los elementos que contiene la capa en la Ventana de escenario.**

3 Muestra la disposición de los elementos y establece la hora de inicio, la hora de finalización y la duración de cada uno. Las barras de tiempo se pueden mover usando el ratón. La duración se puede aumentar o reducir arrastrando el borde de la barra de tiempo. Los elementos se pueden mover arriba o abajo y la disposición de los elementos se puede cambiar arrastrándolos y soltándolos. Si pasa el cursor del ratón por encima de un elemento, aparecerá la miniatura del elemento.

-  **Oculto o muestra el elemento en la Ventana de escenario.**
 **Bloquea el elemento para la Ventana de escenario.**
 **Muestra la ruta de un elemento animado de la página.**

4  **Añade una capa.**

 **Borra la capa superior.**

5 Reproduce la página que se está creando en la Ventana de escenario.

-  **Reduce la velocidad de la reproducción de la página en la Ventana de escenario.**
 **Reproduce o hace una pausa en la reproducción de la página en la Ventana de escenario.**
 **Detiene la reproducción de la página en la Ventana de escenario.**
 **Aumenta la velocidad de reproducción de la página en la Ventana de escenario.**
 **Muestra la velocidad de reproducción de la página en la Ventana de escenario.**

6 Esto amplía o reduce la pista de la cronología. Amplíe las pistas para ajustar su posición y su duración con mayor precisión.

7 Muestra un Marcador de tiempo en la cronología. Mueva el marcador de tiempo por la cronología para previsualizar un marco de la página. Debería ver todos los elementos que se encuentran en el marco.

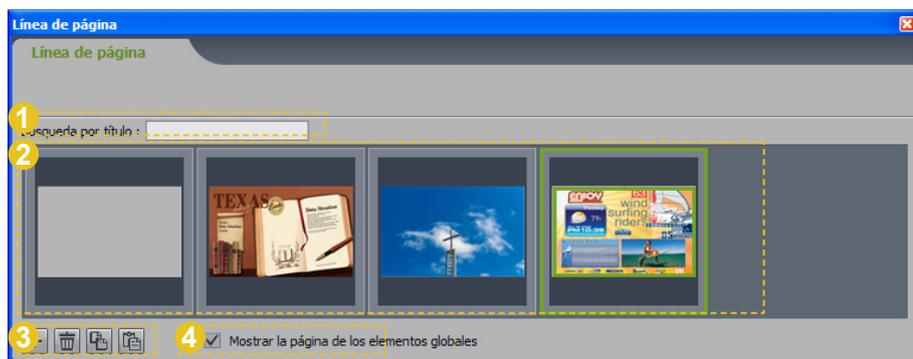
Consejos

- Nota

Para obtener más información sobre la ventana Cronología, consulte la sección "Uso de la Ventana de cronología".

Ventana de línea de página

Se muestran en páginas tanto los elementos de contenido finalizados como los no finalizados.



- 1 Esto permite encontrar una página más fácilmente usando la función de búsqueda. Para encontrar una página, escriba el título de la página que desea encontrar.
- 2 Esto muestra las páginas en formato en miniatura. Si se pasa el cursor del ratón por encima de una página, se muestra el nombre de la página, la resolución y la duración.
- 3  **Añade una página vacía.**
 **Borra la página seleccionada.**
 **Copia la página seleccionada.**
 **Pega la página que se ha copiado.**
- 4 Esto muestra la página de elementos globales cuando está marcado. Desmárcuelo para ocultar la página.

Ventana de escenario

Se pueden añadir elementos a la Ventana de escenario cuando se crea un elemento de contenido usando Author.



Consejos

- **Nota**
Para obtener más información sobre la ventana Línea de página, consulte la sección "Uso de la Ventana de línea de página".

- **Función de búsqueda**
Si busca una página usando la función de búsqueda, se muestran todas las páginas que contengan el texto escrito por orden de número de página.

Terminología

- **Página de los elementos globales**
Los elementos que se muestran en la <Página de los elementos globales> se muestran en todas las páginas. Marque la casilla de verificación <Página de los elementos globales> para no tener que añadir manualmente el mismo elemento a cada página.

Consejos

- **Nota**
Para obtener más información sobre la Ventana de escenario, consulte la sección "Uso de la Ventana de escenario".

Personalización de la disposición

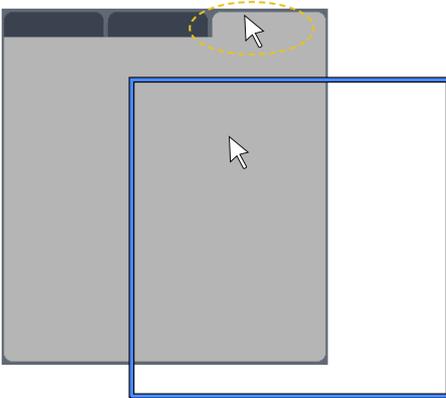
La disposición de Author se puede definir según sea necesario. A una ventana se le puede cambiar el tamaño, mover, ocultar, mostrar y agrupar según sea necesario de acuerdo con el tipo de tarea. Una vez cambiada la disposición, se quedará así, a menos que se cambie de nuevo o se restaure la disposición original.

Cambio de la disposición de la ventana

Las ventanas pueden ser flotantes, estar acopladas, se les puede cambiar el tamaño, se pueden ocultar o mostrar, y se pueden agrupar para mejorar el entorno de trabajo.

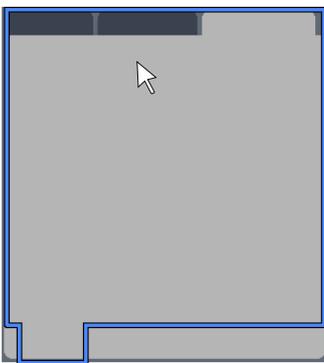
Flotante

Si arrastra la barra de títulos de una ventana, la ventana pasa a un estado flotante y se puede mover. Mientras se mueve una ventana, sólo se muestran sus bordes.



Acoplamiento

Para acoplar una ventana flotante, arrástrala hasta una zona de acoplamiento.



Terminología

- Disposición

La disposición es el orden de los elementos de la página que se está diseñando y editando.

- Flotante

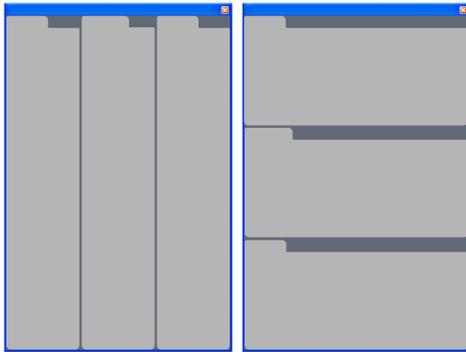
Normalmente "Flotar" quiere decir "reposar" en o justo debajo de la superficie de un líquido o "moverse suavemente" en el aire. En este manual, flotante hace referencia a cuando una ventana no está fija en una zona determinada sino que está flotando y se puede mover según sea necesario.

- Acoplamiento

Normalmente "acoplar" quiere decir colocar en o junto a un muelle o "embarcadero." En este manual, acoplamiento hace referencia a fijar una ventana en un área determinada.

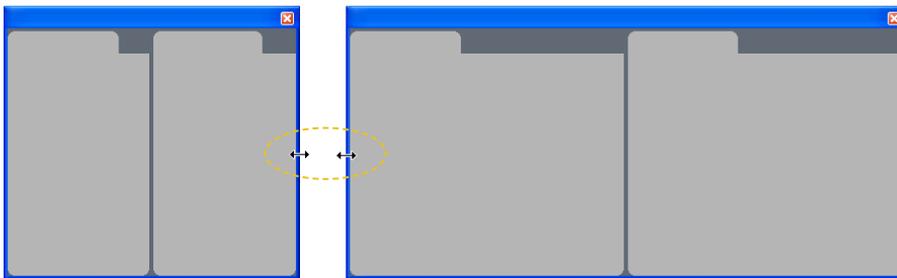
Agrupamiento de ventanas

Las ventanas flotantes se pueden agrupar de diversas formas.



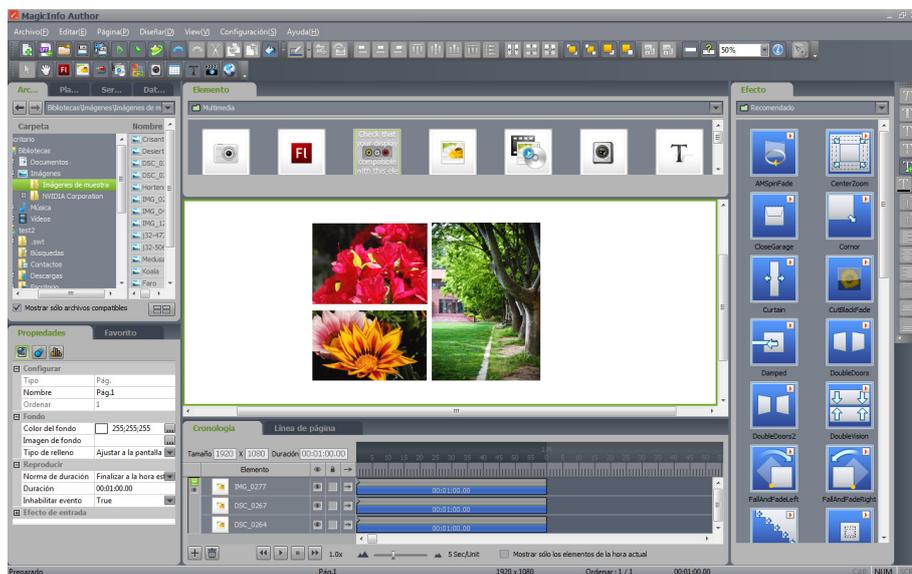
Cambio de tamaño de una ventana

Se puede cambiar el tamaño de una ventana arrastrando uno de sus bordes.



Ejemplo de una disposición personalizada

Se pueden crear y usar distintas disposiciones. Tenga en cuenta que cada imagen del ejemplo siguiente es de un tamaño y una forma diferentes.



Consejos

- Inicialización de la disposición

En la barra de menús, haga clic en Ver > Inicializar disposición para inicializar la nueva disposición.

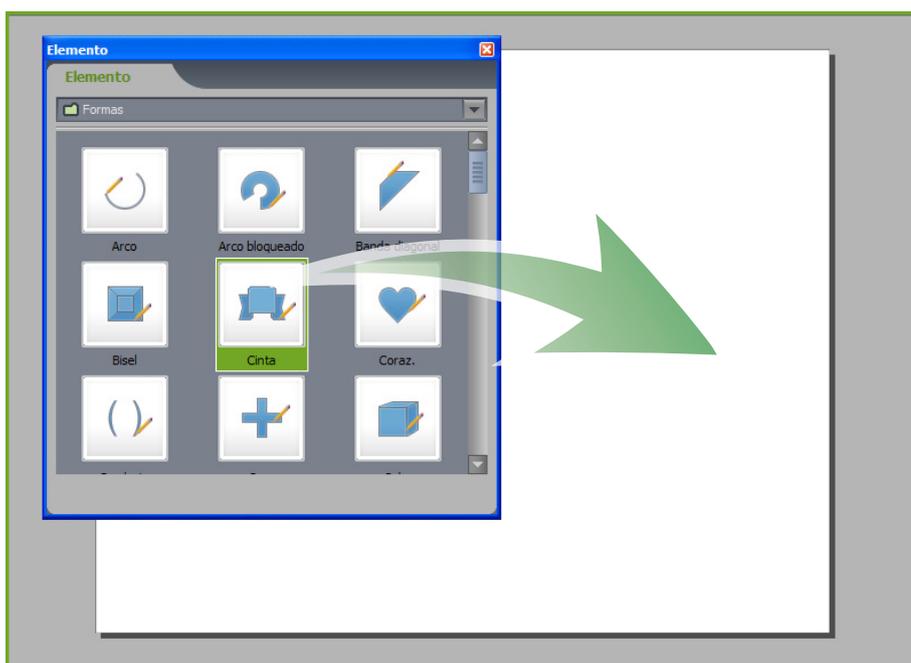
Uso de la Ventana de escenario

Añada un elemento a la Ventana de escenario para crear un elemento de contenido.

En la Ventana de escenario se muestra una página del elemento de contenido. Puede pasar a otra página mediante la ventana Línea de página.

Adición de un elemento a la Ventana de escenario

La forma más básica de añadir un elemento a la Ventana de escenario consiste en arrastrar el elemento desde la ventana Diseñar y soltarlo en la posición deseada en la Ventana de escenario.



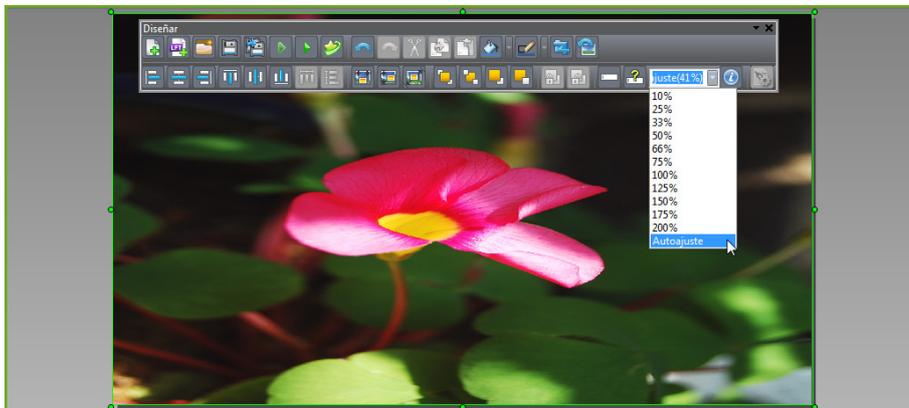
Consejos

- Ventana Diseñar

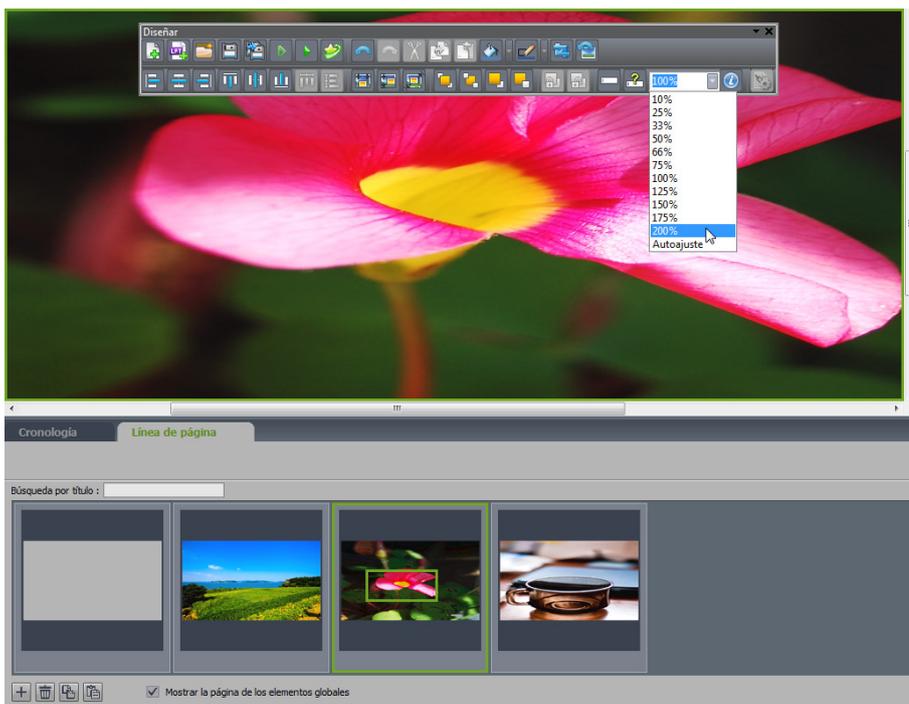
La ventana Diseñar ofrece objetos que pueden representarse en la Ventana de escenario. Hay disponibles diferentes objetos en la ventana Archivo, la ventana Elemento y la Ventana de contenidos del servidor.

Ampliación y reducción de la Ventana de escenario

La Ventana de escenario puede ampliarse o reducirse mediante la barra de herramientas Diseñar.



En una Ventana de escenario ampliada no se mostrará la página en su totalidad. Deberá acudir a la miniatura de la página que aparece en la ventana Línea de página para ver la imagen completa. La parte de la imagen mostrada en la Ventana de escenario se indica mediante un rectángulo verde.



Consejos

- Modo de movimiento

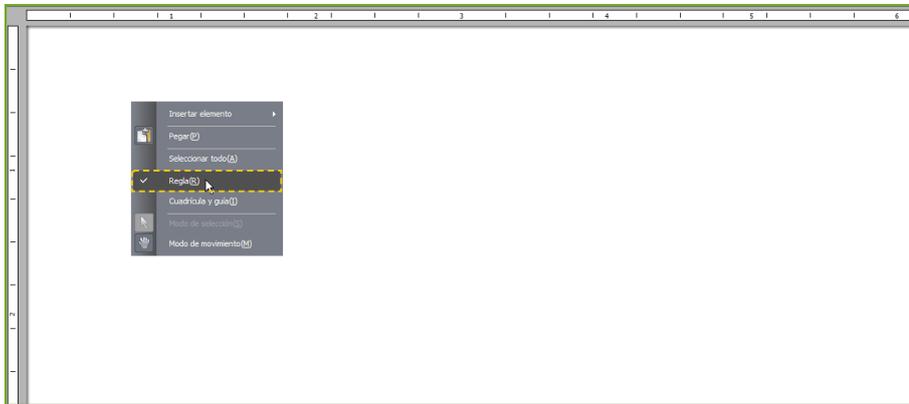
Para moverse a un área de la página actual, haga clic con el botón derecho sobre la Ventana de escenario y seleccione <Modo de movimiento> en el menú contextual.

Si el cursor del ratón cambia a , puede mover la página ampliada.

Para cancelar el movimiento y volver al cursor de ratón original, haga clic con el botón derecho sobre la Ventana de escenario y haga clic en <Seleccionar>.

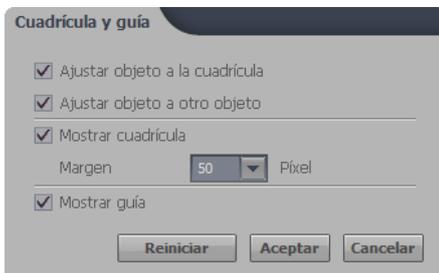
Regla

Pueden mostrarse reglas en la Ventana de escenario.
Para ello, haga clic con el botón derecho en la Ventana de escenario y seleccione <Regla>.



Cuadrícula y guía

Puede hacer aparecer en la Ventana de escenario una cuadrícula y guías para disponer los elementos.
Haga clic con el botón derecho en la Ventana de escenario y seleccione <Cuadrícula y guía>. Accederá a una ventana donde podrá configurar la cuadrícula y las guías.



Ajustar objeto a la cuadrícula	Mueve un elemento en alineación con la cuadrícula.
Ajustar objeto a otro objeto	Mueve un elemento en alineación con otro objeto de la Ventana de escenario. Un elemento en movimiento se ve inducido a alinearse con un objeto junto al que pase.
Mostrar cuadrícula	Muestra una cuadrícula en la pantalla. El intervalo de la cuadrícula puede ser de 10, 20, 30, 50, 100, 150 o 200 píxeles.
Mostrar guía	Muestra guías en la pantalla. Las guías dividen la Ventana de escenario verticalmente en 4 secciones de igual tamaño. Mediante ellas, puede alinear un nuevo elemento de contenido en el centro de la Ventana de escenario.

Consejos

- Regla

Las reglas se muestran en la parte superior e izquierda de la Ventana de escenario. Pueden emplearse para disponer los elementos con mayor precisión.

- Ajustar objeto a otro objeto

Aunque <Ajustar objeto a la cuadrícula> no esté habilitado, también puede ejecutar la función: mueva el elemento manteniendo pulsada la tecla Alt del teclado.

Tenga en cuenta que si <Ajustar objeto a la cuadrícula> está habilitado, al mover el elemento manteniendo pulsada la tecla Alt se inhabilitará la función.

Elementos

Author proporciona diversos elementos de creación, denominados simplemente elementos en las instrucciones de este manual, necesarios para crear contenido y cada uno de ellos con sus propiedades únicas. Las categorías en que se clasifican los elementos son Widget, Multimedia, Otros, Formas, Potenciador de evento, Adhes. o Efecto visual. Cada categoría contiene elementos diferentes. Haga clic en  para seleccionar una categoría.



Inserción de un Elemento

Los elementos pueden añadirse de siete formas distintas. Sólo puede añadirse un elemento en la Ventana de escenario.

- 1 Arrastre archivos de la unidad local a la Ventana de escenario a través de la Ventana de archivos.
- 2 Arrastre un elemento proporcionado por Author a la Ventana de escenario a través de la Ventana de elementos.
- 3 Arrastre un archivo multimedia Clip Art proporcionado en la ventana Plantilla a la Ventana de escenario.
- 4 Descargue un elemento de MagicInfo Server a través de la Ventana de contenidos del servidor y arrástrela a la Ventaja de escenario.
- 5 Arrastre un elemento de la barra de herramientas Elemento y suéltelo en el lugar deseado de la Ventana de escenario. En caso de añadir un elemento que requiera un archivo, la ventana Abrir aparecerá automáticamente y en ella podrá seleccionar el archivo que necesite.
- 6 Haga clic con el botón derecho sobre la Ventana de escenario para acceder al menú contextual. Haga clic en <Insertar elemento>, seleccione el elemento que desee añadir y dispóngalo arrastrándolo. En caso de añadir un elemento que requiera un archivo, la ventana Abrir aparecerá automáticamente y en ella podrá seleccionar el archivo que necesite.
- 7 Arrastre un elemento registrado en la ventana Favorito a la Ventana de escenario.

Consejos

- Categoría de Elemento

Es posible dividir los elementos en siete grupos.

Widget	Acceda a elementos de widget para mostrar el reloj y la predicción meteorológica.
Multimedia	Acceda a elementos multimedia para mostrar imágenes y contenidos de vídeo o audio.
Otros	Acceda a elementos usados para mostrar páginas web, documentos y tablas.
Formas	Acceda a elementos de formas variadas.
Activación de eventos	Acceda a elementos que no son visuales pero que afectan a los eventos.
Adhes.	Puede usar muchos adhesivos distintos.
Visualización	Seleccione entre los elementos Confeti, Nieve, Lluvia y Neblina para agregar efectos visuales a la página.

- Inserción de un elemento

Cuando se añaden elementos a la Ventana de escenario, algunos de ellos se muestran en la Ventana de escenario pero otros no. Por ejemplo, un elementos Formas aparece, dispuesto y diseñado en la Ventana de escenario, pero un elemento de la categoría Potenciador de evento no se muestra en la Ventana de escenario ya que tiene que ver con una secuencia o un evento.

- Hay restricciones para aplicar los elementos

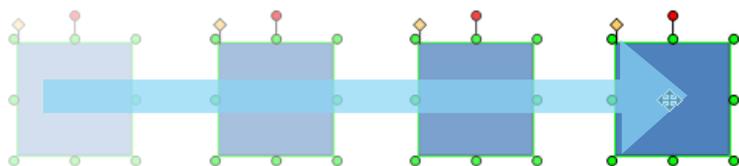
El rango de elementos que puede aplicarse al contenido varía según el tipo de reproductor seleccionado durante la creación de contenido.

Gestión de elementos

Los elementos añadidos pueden gestionarse de diversas maneras (por ejemplo, se pueden mover o cambiarles el tamaño). Si conoce exactamente las técnicas de gestión de elementos, podrá crear contenido con mayor facilidad.

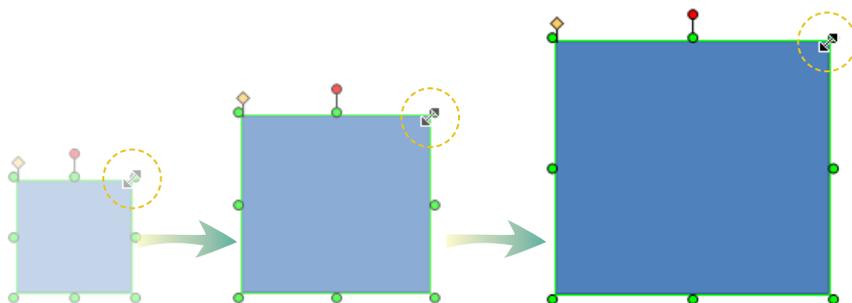
Mover un Elemento

Puede mover un elemento haciendo clic en él y arrastrándolo.



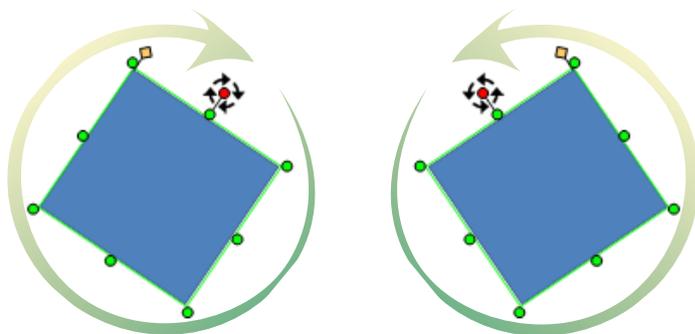
Cambiar el tamaño de un Elemento

Puede cambiar el tamaño de un elemento arrastrando el asa verde que aparece cuando un elemento se selecciona.



Rotar un Elemento

Puede girar un elemento arrastrando el asa roja que aparece al seleccionarlo.

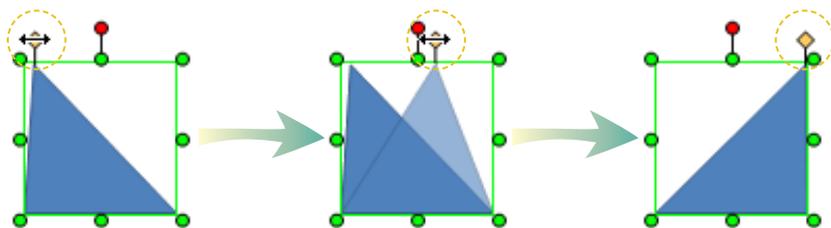


Consejos

- **Copiar un Elemento**
Pulse Ctrl + C en el teclado.
- **Cortar un Elemento**
Pulse Ctrl + X.
- **Pegar un Elemento**
Pulse Ctrl + V.
- **Mover un Elemento**
Mueva el elemento manteniendo pulsada la tecla Mayús. El elemento se puede mover vertical u horizontalmente.
- **Cambiar el tamaño de un Elemento**
Seleccione el elemento y arrastre el asa verde manteniendo pulsada la tecla Mayús. El elemento cambiará de tamaño de forma directamente proporcional.
- **Rotar un Elemento**
Seleccione el elemento. Cuando aparezca un asa roja, arrastre el asa en la dirección en que desee rotar el elemento mientras mantiene pulsada la tecla Mayús. El elemento rotará en incrementos de 15 grados.

Transformación de un Elemento

Puede transformar un elemento arrastrando el asa amarilla que aparece cuando se selecciona el elemento.



Recorte de un Elemento

Puede recortar un área al editar un elemento.

Si hace clic en  después de disponer un elemento, el cursor del ratón cambia a . Coloque el cursor sobre una de las asas del elemento y arrástrelo. El área cubierta por el recuadro rectangular quedará recortada.



Consejos

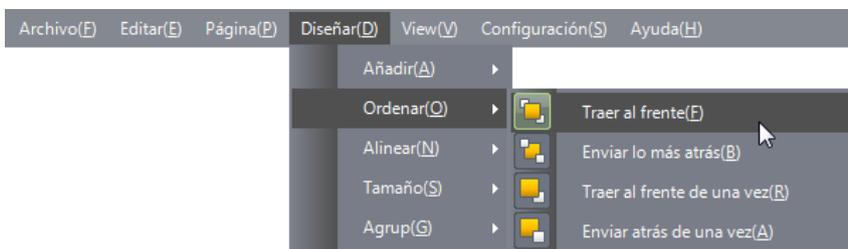
- Recorte de un Elemento

Puede seleccionar un área particular de la imagen mediante la función de recorte.

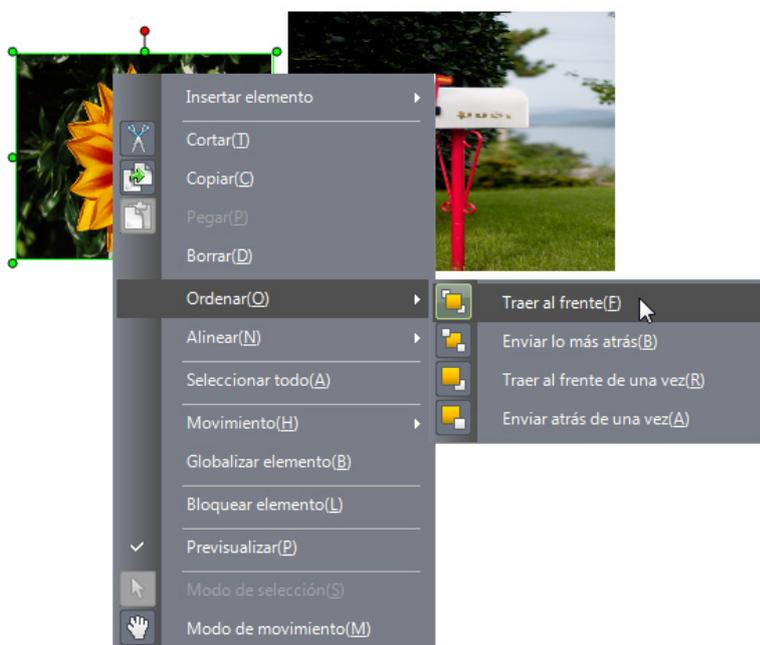
Orden de los elementos

Puede cambiarse el orden de los elementos utilizando cuatro métodos distintos.

- 1 En la barra de menús, haga clic en Diseñar > Ordenar.



- 2 Seleccione un elemento, haga clic con el botón derecho sobre él y seleccione <Ordenar>.



- 3 Cambie el orden de los elementos mediante la barra de herramientas Diseñar.



- 4 Cambie la disposición de los elementos en la ventana Cronología.

Selección de varios elementos

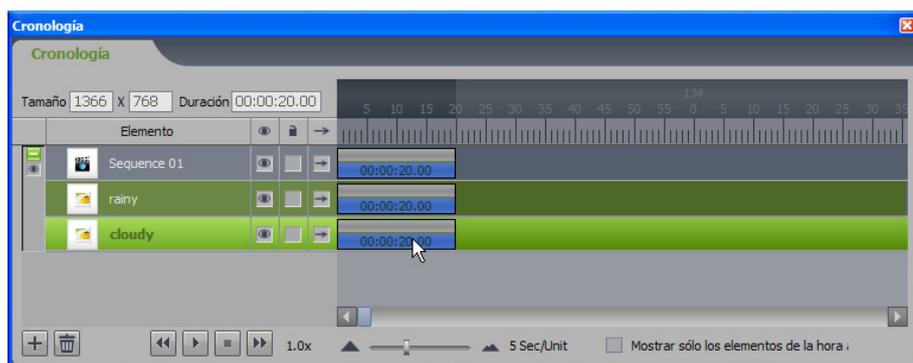
Puede seleccionar uno o más de los elementos trasladados a la Ventana de escenario. Haga clic en los archivos o elementos que le interesen a la vez que mantiene pulsada la tecla Ctrl, o bien, anule la selección de todos los elementos y seleccione los destinos arrastrando el ratón sobre la pantalla.

Cuando se haya seleccionado más de un elemento en la Ventana de escenario, el último seleccionado será el elemento clave. Este elemento actuará como referencia para cambiar el orden del resto de elementos, alinearlos y cambiarlos de tamaño.



Los elementos seleccionados pueden moverse como un grupo, alinearse respecto al elemento clave o igualar su tamaño con el del elemento clave.

También pueden seleccionarse varios elementos en la ventana Cronología.



Haga clic en los archivos o elementos mientras mantiene pulsada la tecla Ctrl.

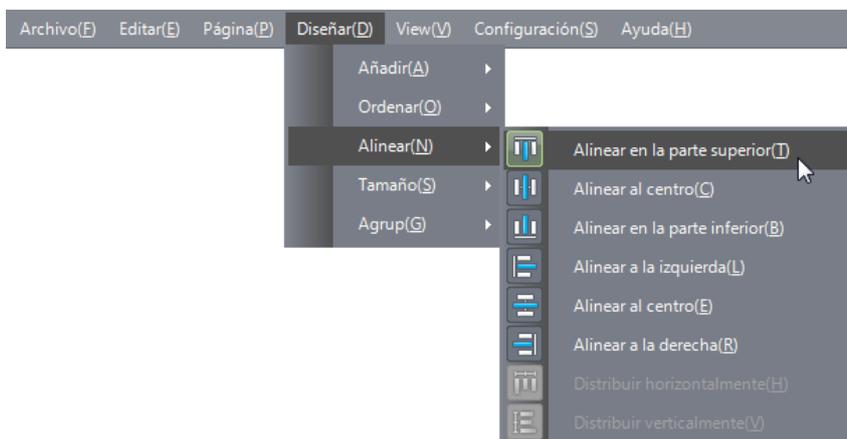
Si lo prefiere, puede seleccionar varios elementos pulsando Mayús en la ventana Cronología.

Alineación de elementos

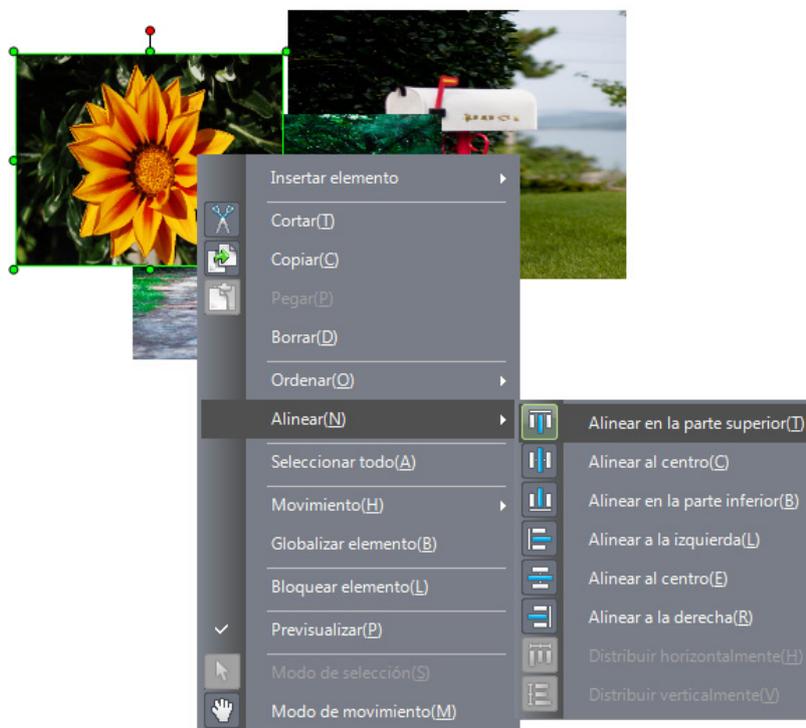
Cuando se muestre más de un elemento, es posible alinear un elemento respecto a la parte superior, central, inferior, intermedia, izquierda o derecha del otro elemento. Los elementos se alinean respecto al elemento seleccionado en último lugar.

Hay tres modos de alinear los elementos.

1 En la barra de menús, haga clic en Diseñar > Alinear.



2 Seleccione un elemento, haga clic con el botón derecho en él y seleccione <Alinear> en el menú contextual.



3 Alinee los elementos mediante la barra de herramientas Diseñar.



Consejos

- Funciones Alinear, Tamaño y Agrup

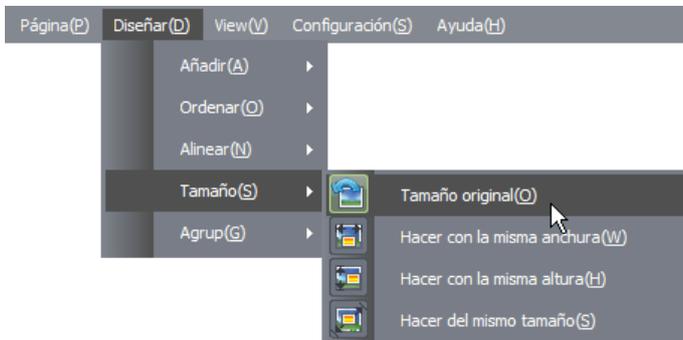
Las funciones Alinear, Tamaño y Agrup se habilitan cuando hay seleccionado más de un elemento.

Igualamiento del tamaño de elementos

Cuando se disponga más de un elemento, el tamaño horizontal o vertical de los elementos puede igualarse con el del elemento seleccionado en último lugar.

Existen dos formas de cambiar el tamaño de los elementos.

1 En la barra de menús, haga clic en Diseñar > Tamaño.



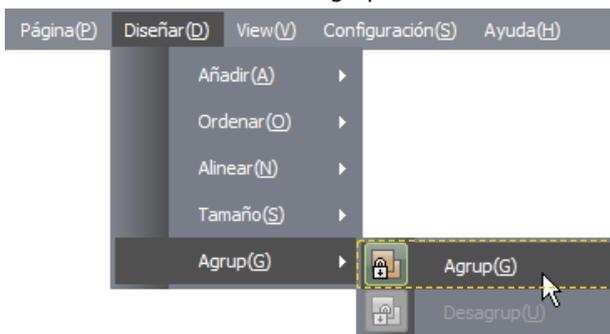
2 Cambie el tamaño de los elementos mediante la barra de herramientas Diseñar.



Agrupación de elementos

Es posible agrupar varios elementos y utilizarlos como si se tratara de un único elemento.

1 En la barra de menús, haga clic en Diseñar > Agrup para agrupar elementos o cancelar una agrupación.



2 Agrupe elementos o cancele una agrupación mediante la barra de herramientas Diseñar.



Consejos

- Alinear, Tamaño y Agrup

Las funciones Alinear, Tamaño y Agrup se habilitan cuando hay seleccionado más de un elemento.

- Agrupación y desagrupación de elementos

Para agrupar los elementos seleccionados, haga clic en <Agrup>. El comando <Agrup> sólo está habilitado cuando los elementos no están agrupados.)

Para cancelar la agrupación, haga clic en <Desagrup>. (El comando <Desagrup> sólo está habilitado cuando los elementos están agrupados.)

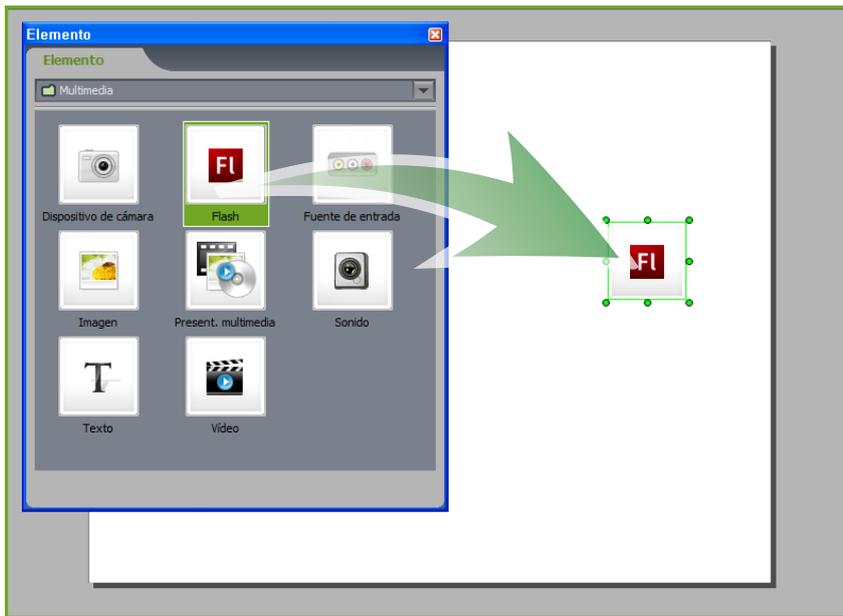
Repetición de elementos

Los elementos Flash, Vídeo, Sonido, Texto, Formas y WordArt compatibles con Author admiten la función de reproducción repetida. Los elementos se pueden repetir a un intervalo de tiempo especificado.

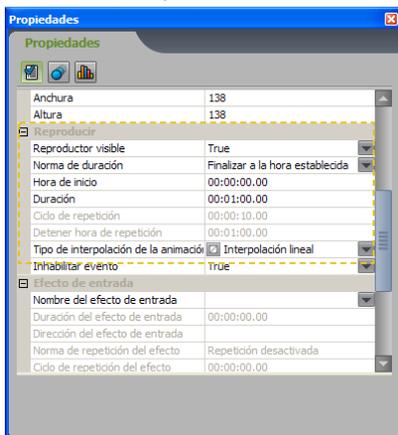
La función de reproducción repetida proporciona dos opciones: <Repetir hasta la hora establecida> y <Bucle>.

Reproducción de un Elemento

1 Añada el elemento que quiera que se repita.



2 Con el elemento seleccionado, abra la ventana Propiedades y mire la sección <Reproducir>.



3 Si hace clic en el botón  de <Norma de duración>, podrá ver una lista desplegable con normas de duración. Seleccione <Repetir hasta la hora establecida> o <Bucle>.

Repetir hasta la hora establecida

Repite el elemento hasta una hora establecida dentro de la duración de la página.

Bucle

Repite el elemento continuamente hasta que finaliza la duración de la página.

Consejos

- Repetición de un elemento

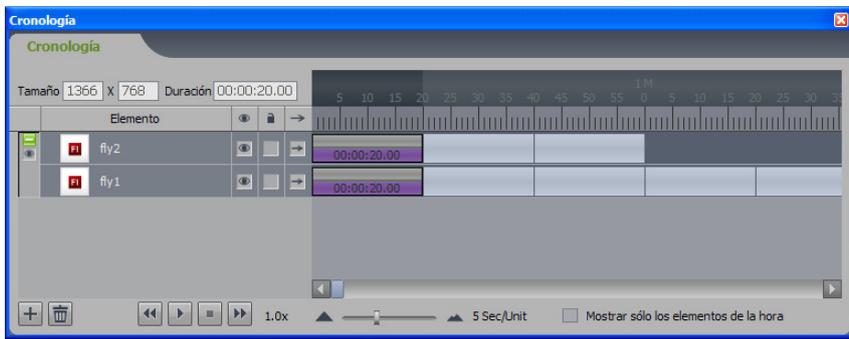
La función de repetición reproduce un elemento en una página repetidas veces. Incluso si se ha establecido que el elemento se repita durante largas horas o de manera indefinida, la repetición se detiene cuando finaliza la duración de la página.

Para repetir el elemento continuamente sin límite de tiempo, seleccione <Finalizar a la hora del último elemento> como <Norma de duración> en las propiedades de la página. Dado que se establece el elemento de forma que se repita continuamente, la página se reproducirá continuamente.

- 4 Las opciones <Ciclo de repetición> y <Detener hora de repetición> de la parte inferior se activarán. Configure estas opciones según sus necesidades.

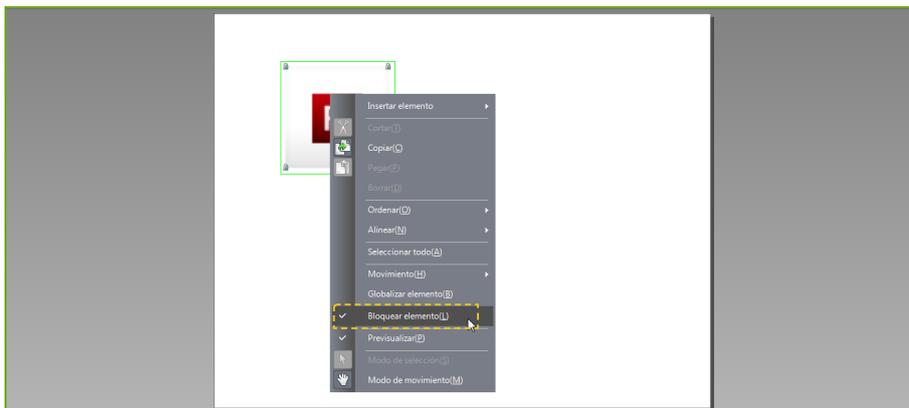
Ciclo de repetición	Esta opción se emplea para establecer el intervalo de repetición del elemento y se activa al seleccionar <Repetir hasta la hora establecida> o <Bucle> como opción de reproducción.
Detener hora de repetición	Establece la hora para dejar de repetir el elemento. Esta opción se habilita cuando <Norma de duración> se establece en <Repetir hasta la hora establecida> o <Bucle>. Cuando se selecciona <Bucle>, la opción <Detener hora de repetición> no se aplica.

- 5 La pantalla de abajo muestra las pistas de la cronología donde se establece la repetición de los elementos.



Bloqueo de un Elemento

Un elemento puede bloquearse en la Ventana de escenario. No es posible mover un elemento bloqueado y sus propiedades no pueden cambiarse. Haga clic con el botón derecho sobre el elemento añadido a la Ventana de escenario o a la ventana Cronología, y seleccione <Bloquear elemento> para bloquear el elemento. Haga clic con el botón derecho en un elemento bloqueado y vuelva a seleccionar  para liberar el elemento bloqueado.



Consejos

- **Detener hora de repetición**
Esta opción se habilita únicamente cuando la <Norma de duración> está establecida como <Repetir hasta la hora establecida> en el paso 3.

Globalización de un elemento

Para disponer el mismo elemento en la misma posición en todas las páginas al crear un elemento de contenido, normalmente tendrá que repetir las mismas acciones. Esta situación puede evitarse si se globalizan los elementos.

Un elemento globalizado se mueve a la <Página de los elementos globales>. Los elementos globalizados aparecen en todas las páginas pero sólo pueden editarse en la <Página de los elementos globales>. Si hace clic con el botón derecho sobre un elemento añadido a la Ventana de escenario y selecciona <Globalizar elemento>, el elemento pasa a la <Página de los elementos globales>. Es posible eliminar o transformar un elemento globalizado en la <Página de los elementos globales>.



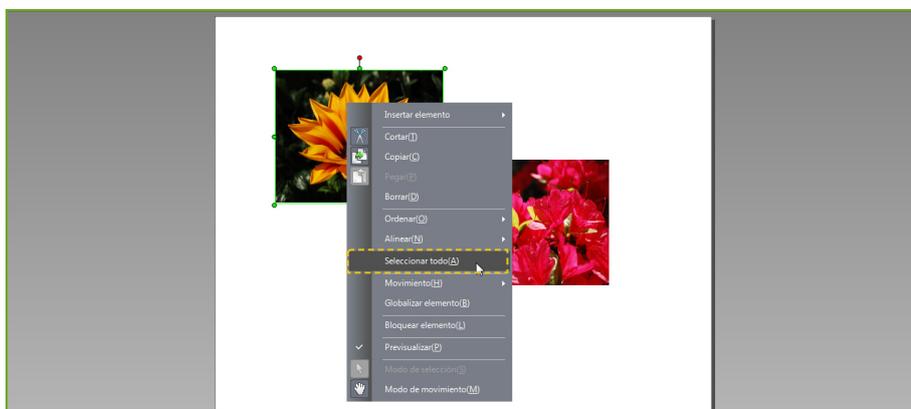
Favoritos

Los elementos que se utilicen con frecuencia pueden registrarse como los Favoritos. Haga clic con el botón derecho sobre un elemento que desee añadir a los Favoritos y seleccione <Ir a la categoría Favoritos>. El elemento se moverá a los Favoritos. Aquí, se crea la categoría Favoritos en la categoría Elemento y el elemento trasladado a la categoría Favoritos se elimina de su categoría original. Para devolver el elemento a su categoría original, haga clic con el botón derecho sobre el elemento trasladado a la categoría Favoritos y seleccione <Ir a la categoría Original>.



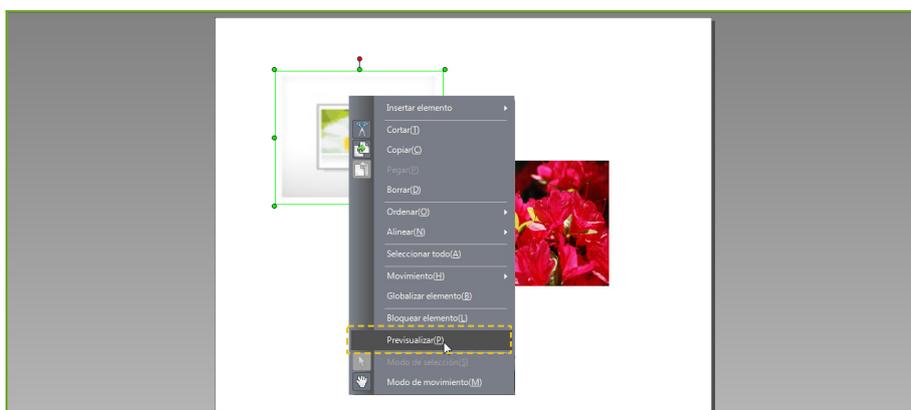
Selección de todos los elementos

Para seleccionar todos los elementos en la Ventana de escenario, haga clic con el botón derecho sobre la Ventana de escenario o sobre un elemento y haga clic en <Seleccionar todo> en el menú contextual.



Previsualización de elementos

Para cancelar la previsualización de un elemento, añada un elemento a la Ventana de escenario, haga clic con el botón derecho y seleccione <Previsualizar> en el menú contextual. El elemento se representará mediante un icono. Para previsualizar el elemento, vuelva a hacer clic en <Previsualizar>.



Consejos

- Maximización de un elemento

Para maximizar un elemento añadido a la Ventana de escenario, haga doble clic en él.

Propiedades de los elementos

Las propiedades de los elementos añadidos desde la ventana Elemento a la ventana Diseñar pueden configurarse en la ventana Propiedades. Seleccione un elemento en la Ventana de escenario o seleccione una pista correspondiente al elemento en la ventana Cronología y configure los valores de las propiedades del elemento en la ventana Propiedades.

Propiedades clave

Configurar

Tipo	Representa el tipo de elemento.
Nombre	Representa el nombre exclusivo del elemento. (En una página no se permiten nombres duplicados.)
Ordenar	En ocasiones puede ocurrir que los elementos se solapen. Un elemento con un valor mayor de <Ordenar> se mostrará por encima de un elemento con un valor de <Ordenar> menor.
Capa del elemento	Éste es el número asignado a la capa a la que pertenece el elemento. El número puede cambiarse y, si se cambia, se cambia también la capa del elemento. El número de capa no puede ser mayor que el número total de capas de la cronología.

Posición

Posición X	Determina la posición inicial horizontal del elemento que aparecerá en la pantalla.
Posición Y	Determina la posición inicial vertical del elemento que aparecerá en la pantalla.
Anchura	Determina la anchura del elemento.
Altura	Establece la altura del elemento.
Ángulo de giro	Determina el ángulo de giro del elemento. (Este valor sólo se habilita para los elementos que tengan el atributo de ángulo de giro.)

Repr.

Reproductor visible	Permite seleccionar si mostrar (True) u ocultar (False) el elemento seleccionado al reproducir la página.
Modo de ventana	Cree una ventana para reproducir páginas en ella.

Consejos

- **Tipo de propiedades de elementos**
Las propiedades de elementos constan de las propiedades principales comunes a la mayoría de los elementos y de las propiedades de cada elemento individual.

- **Especificación de la hora**
Horas: minutos: segundos: centésimas de segundo
Ejemplo: 10 horas 2 minutos 20,34 segundos = 10:02:20.34

Norma de duración	Determina la norma de duración para el elemento. Cada elemento de un elemento de contenido se reproduce o se detiene según la norma de duración.
Finalizar a la hora establecida	Cierra la reproducción a la hora especificada.
Finalizar a la hora del último elemento	Reproduce la siguiente página inmediatamente después de que el último elemento de la página ha finalizado. (Esto sólo se aplica a páginas.)
Esperar entrada	Reproduce continuamente hasta que se activa un evento establecido.
Hora de inicio	Determina la hora de inicio para el elemento.
Duración	Determina la duración del elemento.
Tipo de interpolación de la animación	Es posible asignar propiedades dinámicas a un elemento o animarlo. El <Tipo de interpolación de la animación> determina la velocidad de estos cambios.
Inhabilitar evento	Selecciona si el elemento puede o no recibir y procesar un evento mientras se está reproduciendo.

Efecto de entrada

Nombre del efecto de entrada	Puede seleccionar un efecto que aplicar cuando se reproduzca el elemento.
Duración del efecto de entrada	Establece la duración del efecto de entrada.
Dirección del efecto de entrada	Determina la dirección del efecto de entrada.
Norma de repetición del efecto	Establece la norma de repetición del efecto de entrada.
Repetición desactivada	Si se selecciona esta opción, el efecto no se repite.
Repetir el recuento especificado	El efecto se repite en un intervalo especificado durante un número especificado de veces.
Repetir indefinidamente	El efecto se repite en el intervalo especificado mientras dure la reproducción del elemento.
Ciclo de repetición	Establece el intervalo de repetición del elemento. Esta opción se habilita cuando la opción <Norma de repetición del efecto> se establece como <Repetir el recuento especificado> o <Repetir indefinidamente>. Por ejemplo, si el <Ciclo de repetición> se establece en tres segundos, el elemento se reproduce cada tres segundos.

Consejos

- Efectos

Para obtener más información sobre los efectos de entrada y de salida, consulte la sección "Efectos".

- Especificación de la hora

Horas: minutos: segundos: centésimas de segundo
Ejemplo: 10 horas 2 minutos 20,34 segundos = 10:02:20.34

Recuento de la repetición del efecto	El efecto se repite el número especificado de veces. (Esta opción se habilita cuando la <Norma de repetición del efecto> se establece como <Repetir el recuento especificado>.)
---	---

Efecto de salida

Nombre del efecto de salida	Permite seleccionar un efecto que aplicar cuando el elemento se termina.
Duración del efecto de salida	Establece la duración del efecto de salida.
Dirección del efecto de salida	Determina la dirección del efecto de salida.

Opción de diseño

Lienzo visible	Establece si mostrar o no el elemento en la Ventana de escenario.
Objeto real	Establece si previsualizar o no el contenido del elemento mientras se crea.
Bloquear elemento	Establece si permitir o no modificaciones de las propiedades del elemento.

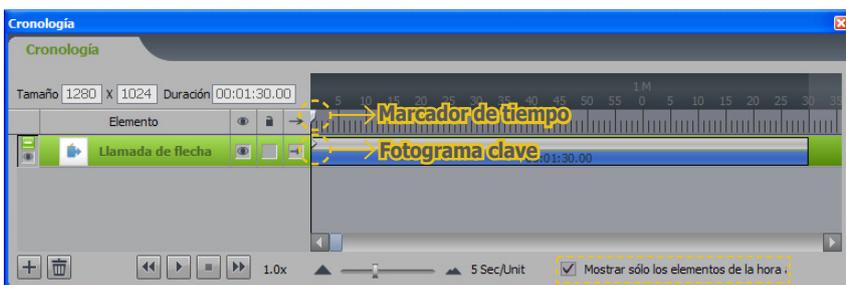
Creación de una animación

Un elemento puede transformarse en una animación creando secciones. Configure distintas propiedades para cada extremo de la sección o establezca una ruta a través de la que el elemento pueda moverse.

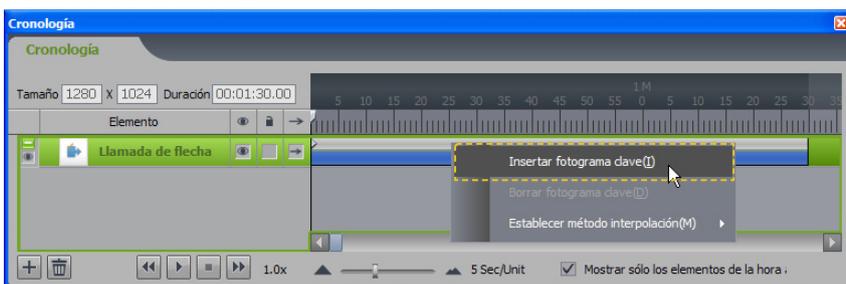
Configuración de secciones de animación

Puede crear secciones añadiendo un fotograma clave e insertando una animación en cada sección.

- 1 Seleccione la opción <Mostrar sólo los elementos de la hora actual> en la Cronología. Aparecerán el Marcador de tiempo y el Fotograma clave. El Fotograma clave indicado se convertirá en un extremo de la sección.



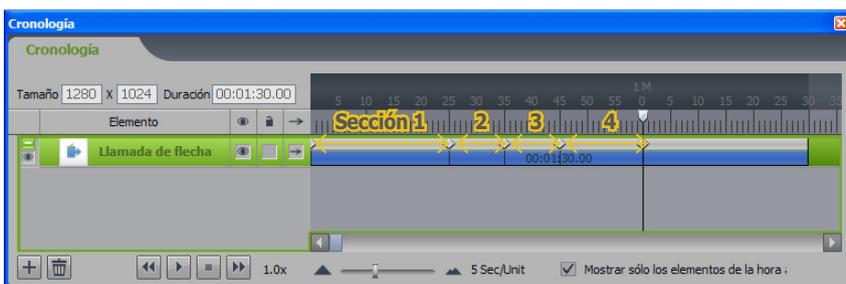
- 2 Añada otro Fotograma clave haciendo clic con el botón derecho donde desee que esté el otro extremo de la sección.



- 3 El área entre el recién añadido Fotograma clave y el Fotograma clave anterior se convierte en una sección.



- 4 Puede crear múltiples secciones añadiendo fotogramas clave.



Consejos

- Marcador de tiempo

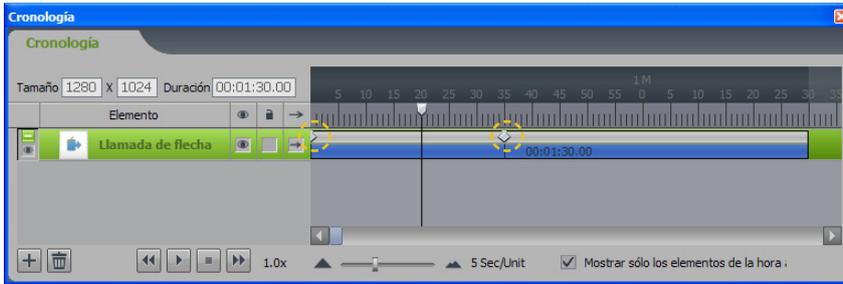
Para añadir un Fotograma clave en el mismo punto que un Marcador de tiempo, haga clic con el botón derecho sobre el Marcador de tiempo y seleccione <Insertar fotograma clave en elementos seleccionados>.

Si selecciona <Marcador de tiempo de seguimiento>, puede realizar el seguimiento de una animación en la Ventana de escenario moviendo el Marcador de tiempo.

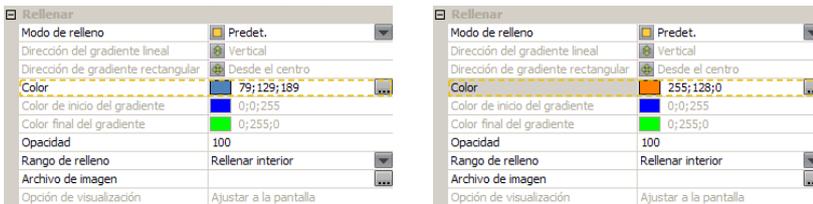
Creación de imágenes con propiedades cambiantes

En una sección creada mediante <Insertar fotograma clave>, puede crear una animación en la que las propiedades cambien con el tiempo. Seleccione los fotogramas clave de ambos extremos de la sección y especifique distintas propiedades para cada uno de ellos en la ventana Propiedades. El elemento cambiará según las propiedades configuradas.

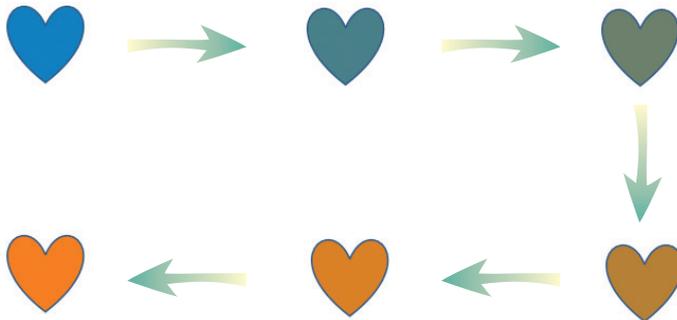
- 1 Añada un elemento a la Ventana de escenario y añada un Fotograma clave en la Cronología. Seleccione uno por uno los fotogramas clave de extremo de sección y establezca las propiedades con valores diferentes.



- 2 Por ejemplo, establezca el <Color> para el fotograma clave de la izquierda y de la derecha como azul y ámbar, respectivamente.



- 3 Si reproduce un elemento de contenido con los valores de arriba, el color del elemento cambiará de azul a ámbar dentro de la sección.



Consejos

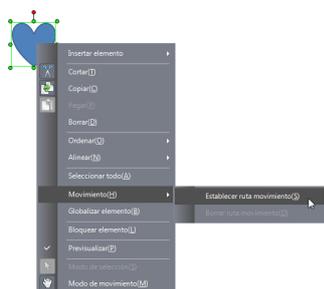
- Imágenes con propiedades cambiantes

La mayoría de propiedades que pueden utilizarse para imágenes dinámicas se representan en forma de número. Entre los ejemplos se incluyen Ubicación, Tamaño, Giro, Peso, Color y Ajuste.

Creación de una animación con ruta de movimiento

Una animación con ruta de movimiento se crea al cambiar las propiedades de ubicación que sólo se aplican a una de las distintas secciones de animación.

1



Después de añadir un elemento a la Ventana de escenario, haga clic con el botón derecho para seleccionar la opción de <Movimiento> y <Establecer ruta movimiento>.

2



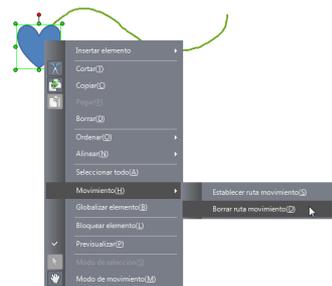
Trace la ruta que describirá el elemento a la vez que mantiene pulsada la tecla izquierda del ratón en la Ventana de escenario.

3



Si reproduce un elemento de contenido, el elemento automáticamente se moverá a lo largo de la ruta especificada.

4



Para eliminar la ruta de movimiento configurada de un elemento, haga clic con el botón derecho sobre el elemento para el que se ha establecido la ruta y seleccione el comando de <Movimiento> y <Borrar ruta movimiento>.

Consejos

- Movimiento de elementos

Si establece la Movimiento de un elemento, no podrá mover el elemento como quiera. El elemento se fija automáticamente a un punto inicial de la Movimiento configurada

- Establecimiento del tipo de interpolación

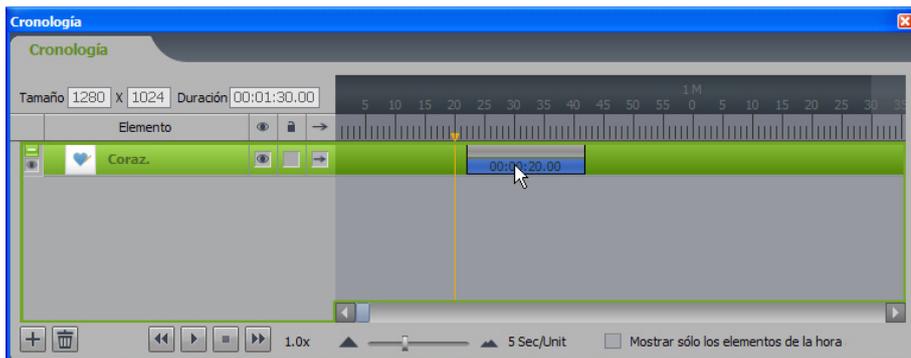
Si establece la Movimiento de un elemento y hace clic con el botón derecho en la sección configurada, puede seleccionar un tipo de interpolación, que determinará el tipo de movimiento de una animación de elemento.

Uso de la Cronología

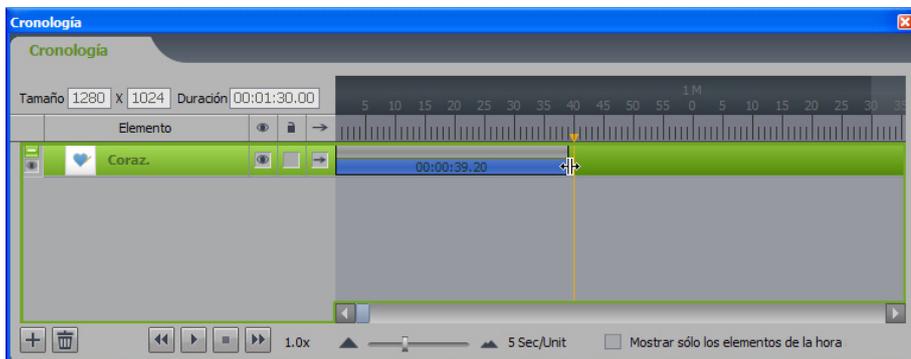
Puede establecer la duración de cada elemento y la prioridad de las diversas capas en la ventana Cronología.

Creación y ajuste de pistas en la Cronología

Después de añadir un elemento a la Ventana de escenario, se crea automáticamente en la cronología una pista para el elemento, con una duración de un minuto.



Arrastre la barra de tiempo a lo largo de la cronología para ajustar la hora de inicio del elemento.



Arrastre el borde derecho de la barra de tiempo para ajustar la duración.

La cronología admite una duración de entre una centésima de segundo y 24 horas. Puede ampliar o reducir sobre la cronología moviendo la barra de zoom a la izquierda o a la derecha.

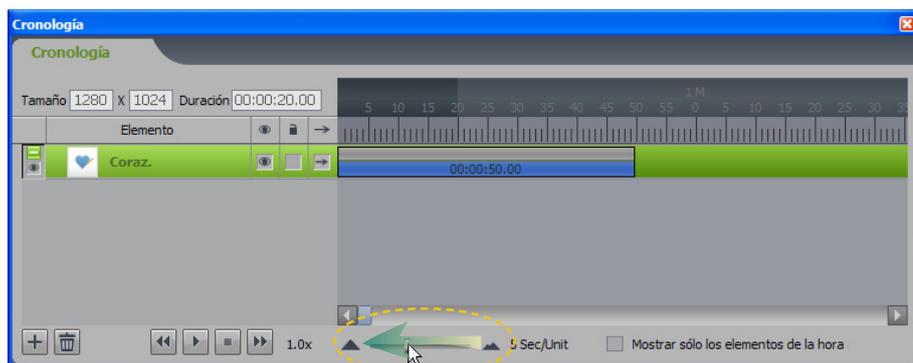
Consejos

- Barra de tiempo

Una barra de tiempo consta de una parte superior (gris) y una parte inferior (azul). La parte superior es la sección en la que se añade y se mueve un fotograma clave y la inferior es la sección que muestra el tiempo de reproducción de un elemento. Para usar funciones de animación, como la adición de un fotograma clave a la parte superior de la barra de tiempo, seleccione la opción <Mostrar sólo los elementos de la hora actual> en la parte inferior de la Ventana de cronología.

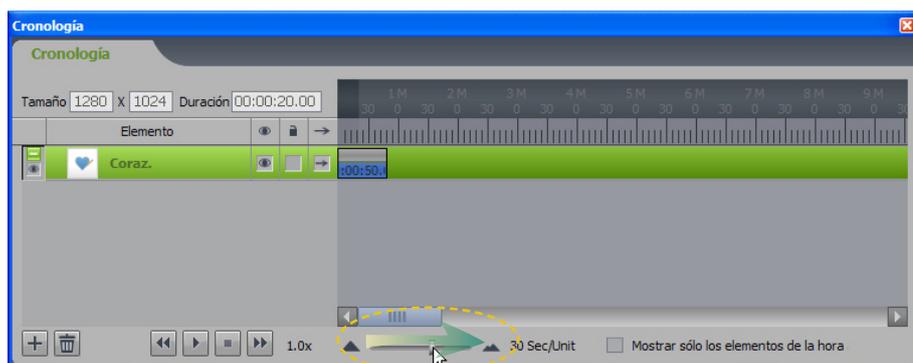
Ampliación

Deslice la barra de zoom a la izquierda para ampliar. Puede editar la duración de una pista usando un intervalo mínimo de 0,01 segundos.



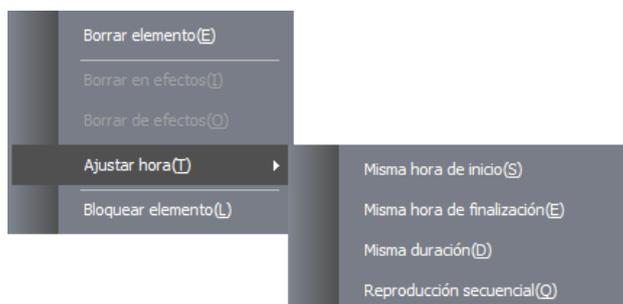
Reducción

Deslice la barra de zoom a la derecha para reducir. Puede editar la duración de una pista usando un intervalo máximo de 10 minutos.



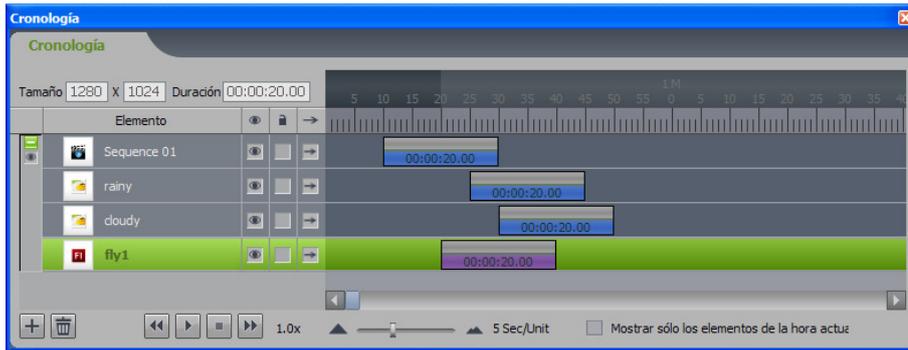
Más ajustes a la Cronología

Tras seleccionar más de una pista, puede establecer que las pistas se reproduzcan de forma secuencial o sincronizar sus horas de inicio, horas de finalización o las duraciones de su tiempo de reproducción haciendo clic con el botón derecho en la ventana Cronología. La pista seleccionada en último lugar se utilizará como base para la sincronización.

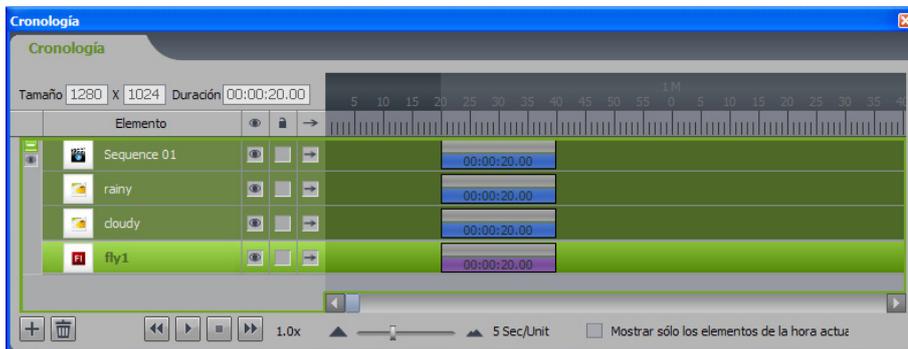


En las siguientes páginas se muestran ejemplos de resultados de las opciones de <Ajustar hora>.

Misma hora de inicio (S)

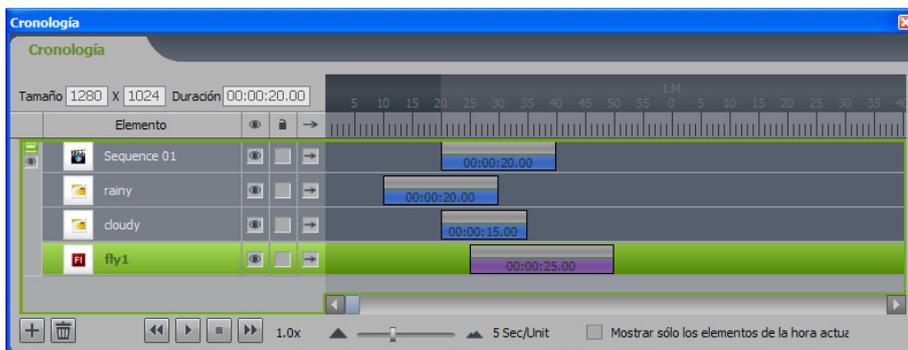


Cada pista tiene una hora de inicio diferente.

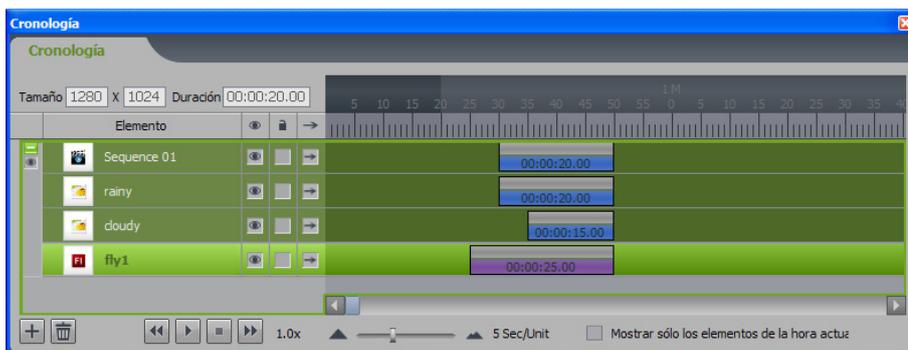


Las horas de inicio de todas las pistas se sincronizan con la de la última pista seleccionada.

Misma hora de finalización (E)



Cada pista tiene una hora de finalización diferente.

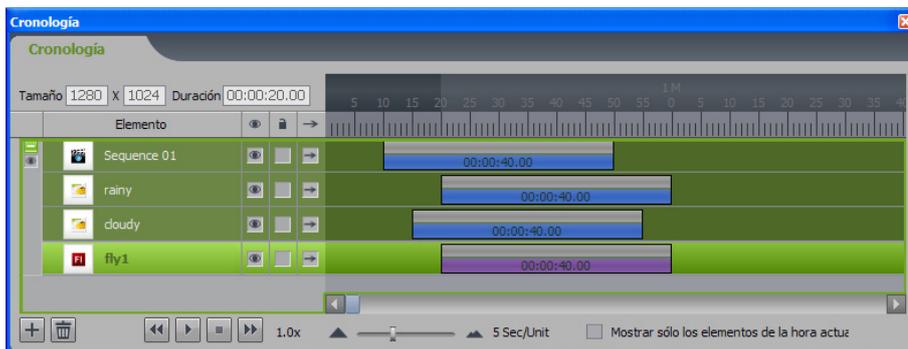


Las horas de finalización de todas las pistas se sincronizan con la de la última pista seleccionada.

Misma duración (D)

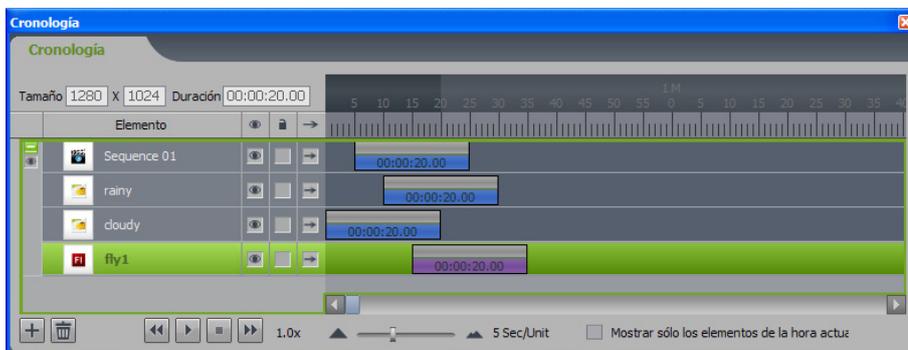


Cada pista tiene una duración diferente.

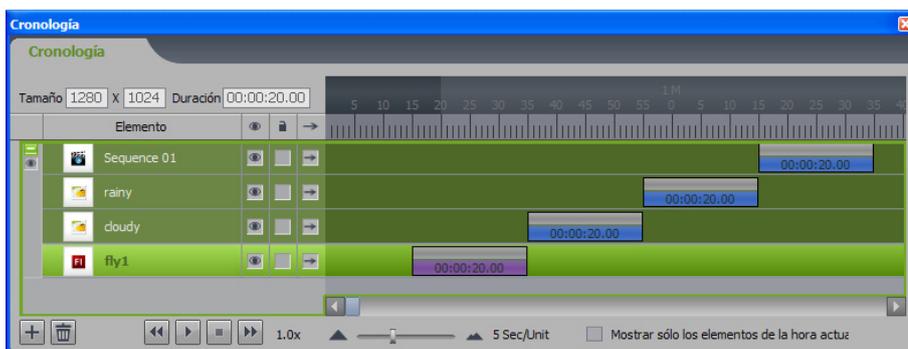


Las duraciones de todas las pistas se sincronizan con la de la última pista seleccionada.

Reproducción secuencial (Q)



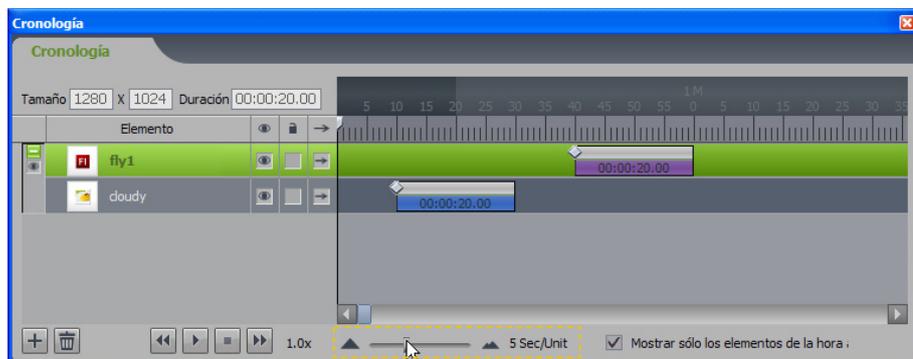
Las pistas se solapan y parecen reproducirse en un orden aleatorio.



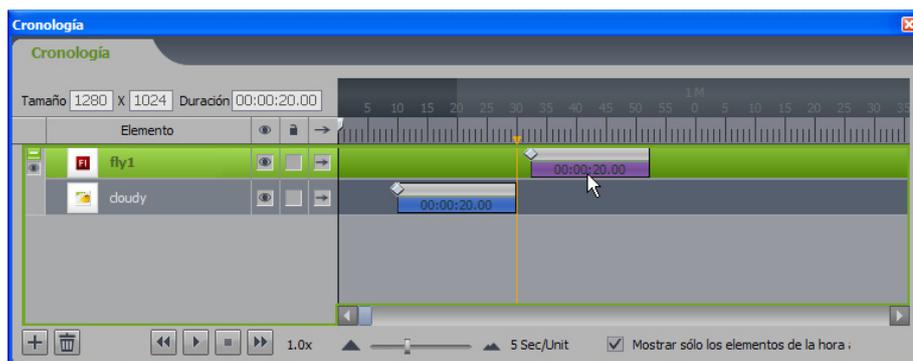
El orden de reproducción de las pistas se dispone en una secuencia, comenzando por la pista que se encuentra en la parte inferior de la cronología.

Función de ajuste de la pista en la cronología

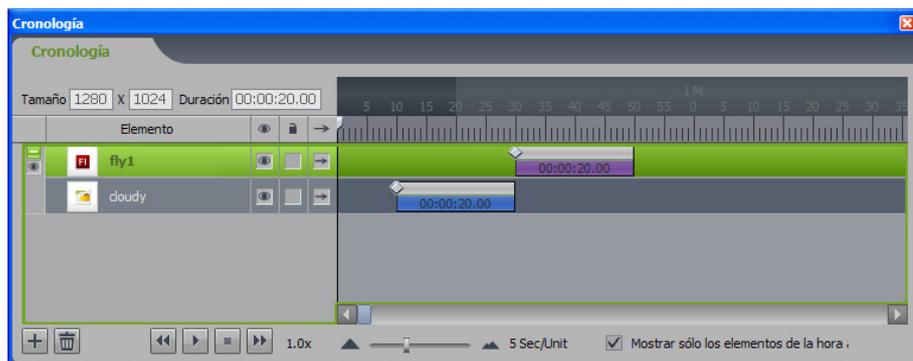
Las pistas se colocan en las unidades especificadas por la posición de la barra de zoom en la parte inferior de la ventana Cronología. Por ejemplo, si la barra de zoom se establece en 5 segundos/unidad, las pistas también se colocan en unidades de 5 segundos.



Si se arrastra la pista a una determinada posición en la cronología, aparecerá una guía en unidades de 5 segundos.

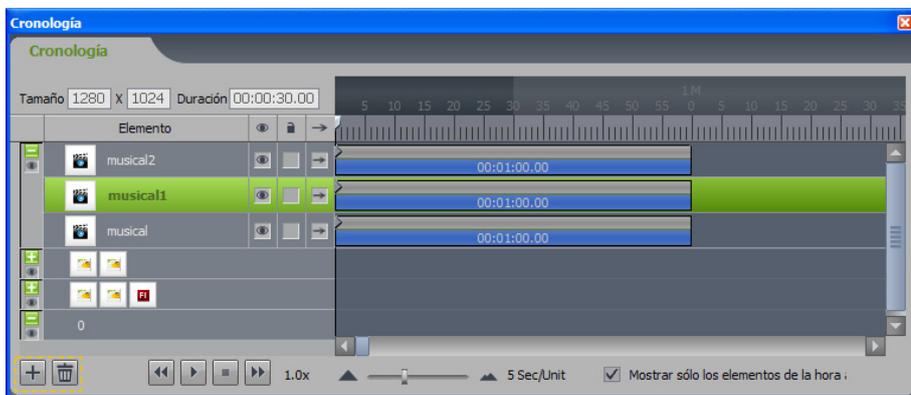


Si suelta el botón del ratón, la pista se mueve hasta el punto indicado por la guía.

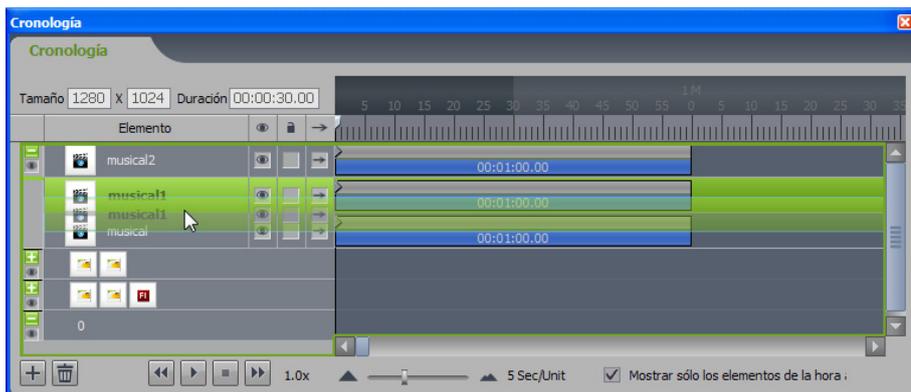


Uso de las capas de la Cronología

Una capa hace referencia a un conjunto de pistas. Cuando se añade el primer elemento a la Ventana de escenario, se crea una capa que contiene de forma predeterminada una pista. Puede añadir capas adicionales haciendo clic en el botón  de la parte inferior izquierda de la ventana Cronología. En el ejemplo de abajo, la capa creada está vacía y no contiene ninguna pista. La numeración comienza a partir del 0 y la capa con el número mayor se muestra con la primera prioridad.



Haga clic en el botón  situado en la parte inferior izquierda de la ventana Cronología para eliminar la capa con el número mayor. Cuando elimina una capa, las pistas y los elementos incluidos en ella se eliminan también.



Puede mover una pista dentro de una capa o a otra capa arrastrándola verticalmente.

Puede mostrar u ocultar una capa seleccionando o anulando la selección del botón  en la parte izquierda de la ventana Cronología. Para expandir o encoger una capa, haga clic en el botón  o en el botón  por encima del icono Mostrar capa.

Uso de la Línea de página

Puede seleccionar las propiedades de la página y crear contenido interactivo añadiendo y disponiendo páginas.

Propiedades de la página

Establece las propiedades de página después de seleccionar una.

Configurar

Tipo	Representa el tipo de un objeto.
Nombre	Especifique el título de la página. (No se permiten títulos de página duplicados dentro de un elemento de contenido.)
Ordenar	Muestra el orden de reproducción de la página.

Fondo

Color del fondo	Establece el color del fondo de la página utilizando la paleta o valores RGB. Haga clic en el botón  para acceder a la ventana Color y establecer el color. Si lo prefiere, también puede especificar el color introduciendo valores directamente.
Imagen de fondo	Establece la imagen que mostrar como fondo de la página. Haga clic en el botón  para mostrar la ventana Abrir. Seleccione un archivo.
Tipo de relleno	Establece el tipo de visualización con el que mostrar la imagen de fondo.
Tamaño original	Muestra la imagen de fondo de la página en su tamaño original.
Ajustar a la pantalla	Ajusta la imagen de fondo a la pantalla.
Bloquear relación de aspecto	Muestra la imagen de fondo de la página en su relación de aspecto original.
Efecto mosaico	Dispone la imagen de fondo de la página en forma de mosaico manteniendo su tamaño original.

Repr.

Norma de duración	Establece la norma de duración del tiempo de reproducción para la página. Cuando se reproduce un elemento de contenido, cada página se detiene o espera una entrada según la norma de duración del tiempo de reproducción.
Finalizar a la hora establecida	Cierra la reproducción a la hora establecida.

Consejos

- Especificación de la hora

Horas: minutos: segundos: centésimas de segundo
Ejemplo: 10 horas 2 minutos 20,34 segundos = 10:02:20.34

Finalizar a la hora del último elemento	Reproduce la siguiente página inmediatamente después de terminar con la última página.
Esperar entrada	Reproduce de forma continua hasta que un desencadenante inicia el evento establecido. El evento se procesa de acuerdo con la secuencia.
Duración	Establece la duración de la página.
Inhabilitar evento	Establece si permitir la gestión de eventos (True) o no (False).

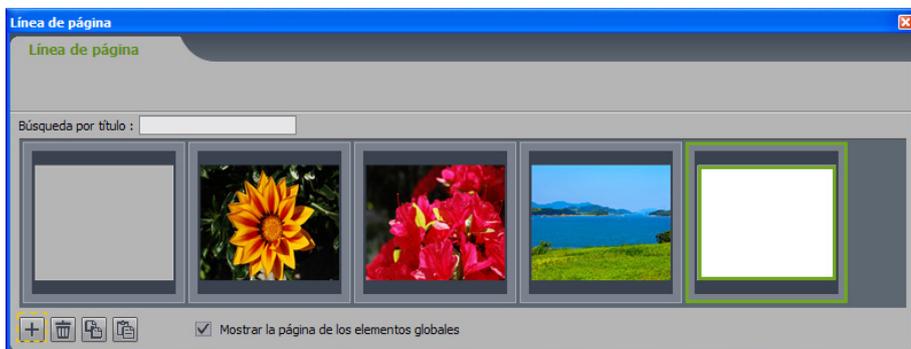
Efecto de entrada

Nombre del efecto de entrada	Selecciona el efecto que aplicar cuando la página comienza a reproducirse.
Duración del efecto de entrada	Establece la duración de un efecto.
Dirección del efecto de entrada	Establece la dirección del efecto de entrada. Si selecciona la opción Norte, el efecto se mueve hacia la parte superior de la pantalla.

Gestión de páginas

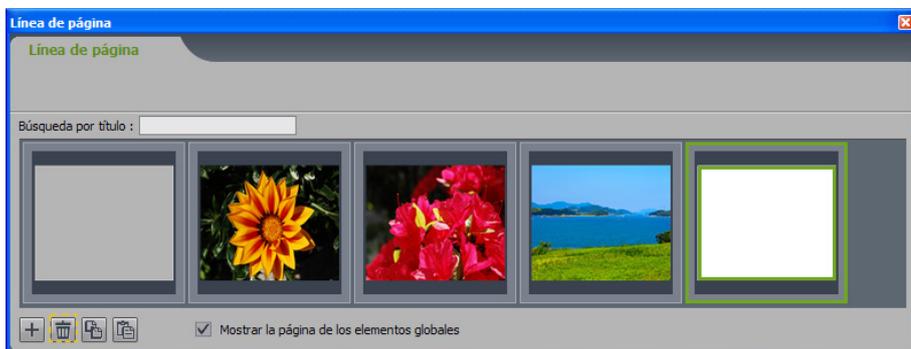
Inserción de una página nueva

En la barra de menús, haga clic en **Página > Nueva página** o haga clic en el botón  situado en la parte inferior de la ventana **Línea de página** para añadir una nueva página. La página añadida se inserta junto a la página seleccionada.



Eliminación de una página

Seleccione la página que desee eliminar. A continuación tiene dos opciones: hacer clic en **Página > Borrar página** en la barra de menús o hacer clic en el botón  situado en la parte inferior de la ventana **Línea de página** para eliminarla. Para borrar todas las páginas, en la barra de menús, haga clic en **Página > Borrar todas las páginas**.



Copiar/cortar/pegar páginas

Copiar página

Seleccione la página que desee copiar y, a continuación, en la barra de menús, haga clic en **Editar > Copiar** o, si lo prefiere, haga clic en el botón  situado en la parte inferior de la ventana **Línea de página**.

Cortar página

Seleccione la página que quiera cortar y en la barra de menús, haga clic en **Editar > Cortar**.

Consejos

- Inserción de una página nueva

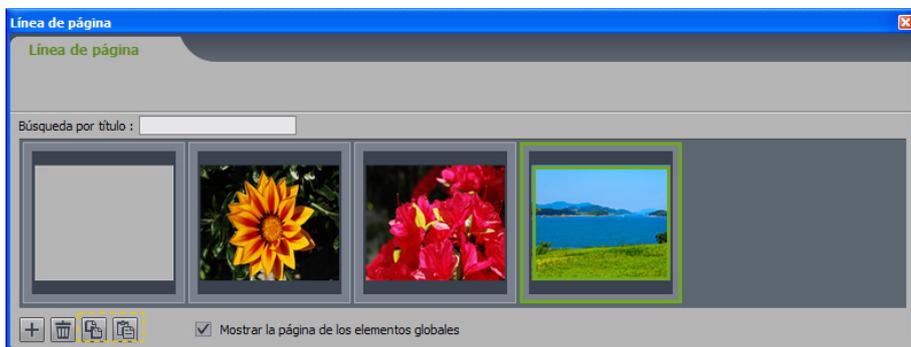
Pulse la tecla **Insertar** del teclado para añadir una página.

- Eliminación de una página

Seleccione la página que desee eliminar y pulse en el teclado la tecla **Suprimir** o la tecla de **retroceso** para eliminarla.

Pegar página

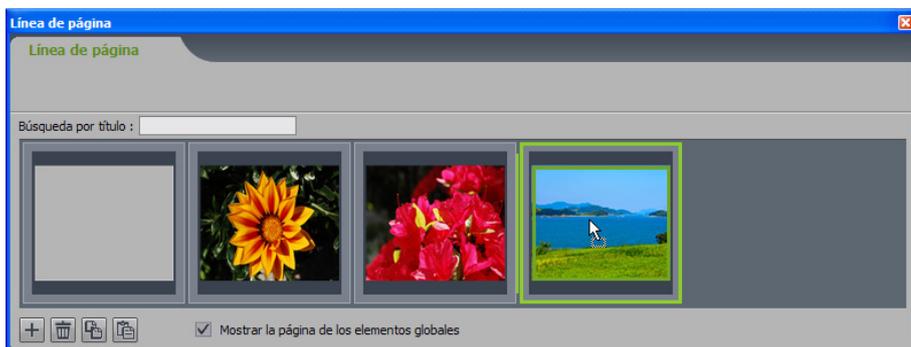
Después de copiar o cortar una página puede, o bien hacer clic en la barra de menús en Editar > Pegar, o bien hacer clic en el botón  situado en la parte inferior de la ventana Línea de página. La página cortada o copiada se inserta junto a la página seleccionada.



Selección de páginas

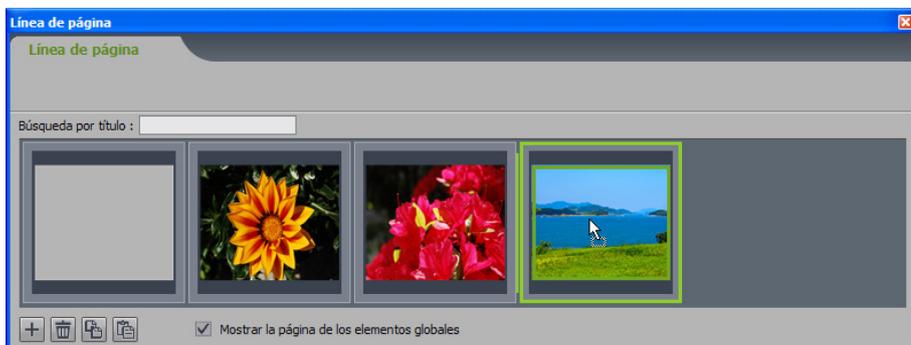
Para seleccionar una página, haga clic en ella en la ventana Línea de página. La página seleccionada en la ventana Línea de página se muestra en la Ventana de escenario.

En la ventana Línea de página también se puede seleccionar la página con las teclas de flecha del teclado.



Traslado de páginas

Puede mover una página en la ventana Línea de página arrastrándola con el ratón. Seleccione al menos una página.



Consejos

- Copiar página

Puede usar la tecla de método abreviado de Windows Ctrl+C para copiar una página.

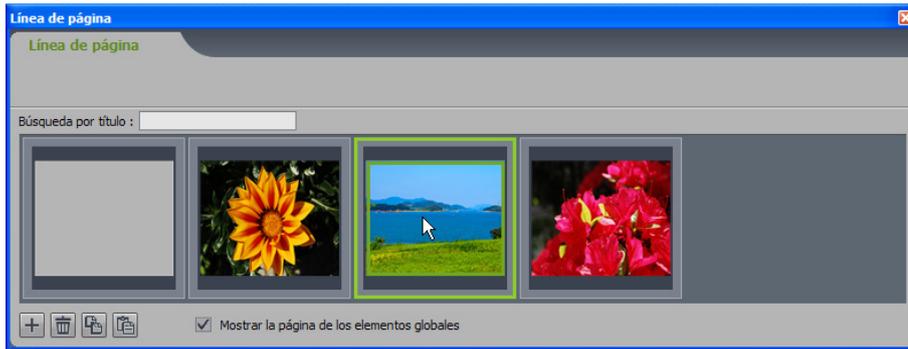
- Cortar página

Puede usar la tecla de método abreviado de Windows Ctrl+X para cortar una página.

- Pegar página

Puede usar la tecla de método abreviado de Windows Ctrl+V para pegar una página.

Mueva la página seleccionada arrastrándola con el ratón.



Exportación de páginas

Exporte una página que quiera reutilizar más adelante. El proceso es similar al de registro de una plantilla, pero guarda la información de la página sin empaquetar ésta. Posteriormente se puede volver a utilizar la página exportada.

Seleccione la página que desee exportar y en la barra de menús, haga clic en Pág. > Exportar página.

Importación de páginas

Igual que importa una plantilla, puede importar información de la página, como las propiedades de elemento, para volver a utilizarla más adelante. En la barra de menús, haga clic en Página > Importar página para acceder a la ventana Abrir. Se importan los archivos con extensión .lfd. Seleccione un archivo y haga clic en el botón Abrir.

Previsualizar

Puede previsualizar un elemento de contenido que esté creando.

Previsualización de una página seleccionada

Sólo se previsualiza una página entre varias páginas seleccionadas. En la barra de menús, haga clic en Archivo > Previsualizar página seleccionada... o haga clic en el botón  de la barra de herramientas.

Previsualizar desde página seleccionada

Se previsualizan las páginas seleccionadas, de la primera a la última. En la barra de menús, haga clic en Archivo > Previsualizar desde página seleccionada... o haga clic en el botón  de la barra de herramientas.

Consejos

- Diferencias entre una Página y una Plantilla

Si se exporta una página, se guarda sin empaquetar los archivos externos como las imágenes y los vídeos que aparezcan en ella. Por ejemplo, si se exporta una página que contiene un archivo de imagen, la página se guardará sin guardar el archivo de imagen. Esto implica que si la ubicación del archivo de imagen empleada para una página cuando la página se exporta es distinta de la ubicación del archivo cuando la página se importa, la imagen no se cargará. Una página registrada como una plantilla se guarda empaquetando todos los archivos que contiene la página. Por eso siempre se puede importar y reutilizar la página.

Uso de plantillas

Puede registrar como plantilla una página que esté creando o una que haya terminado y reutilizarla más adelante. Una página registrada como plantilla se empaqueta con todos los elementos y propiedades de elementos insertados durante la creación de la página.

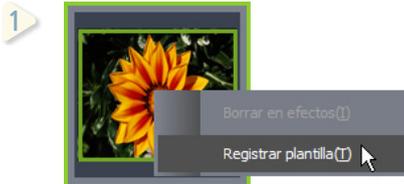
Registro de una Plantilla

Consejos

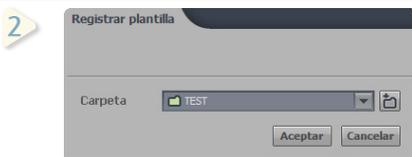
- Empaquetado de una Plantilla

Registrar una página como plantilla consiste esencialmente en guardar una plantilla como una carpeta. Por tanto, empaquetar significa guardar todos los elementos y propiedades incluidos en la página en una plantilla con formato de archivo, que es una carpeta.

Los elementos de plantilla empaquetados se guardan en la carpeta instalada por Author. Por ejemplo, si ha registrado una plantilla llamada "Tem1", en la carpeta de plantillas llamada "Test", se crea una carpeta con la ubicación "C:\Archivos de programa\MagicInfo Premium\Author\Template\test\Tem1" con los elementos de la plantilla guardados dentro.

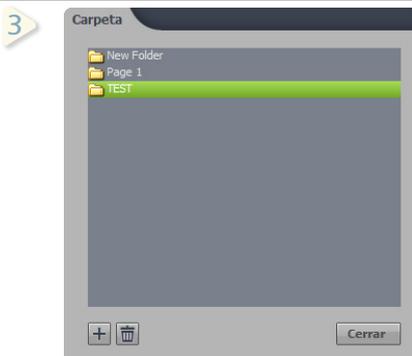


1 Seleccione la página que desee registrar como plantilla y, en la barra de menús, haga clic en **Página > Registrar plantilla**. Otra opción consiste en hacer clic con el botón derecho sobre la página que quiera registrar y seleccionar **<Registrar plantilla>** en el menú contextual.



2 Seleccione una carpeta en la que guardar la plantilla.

Si ninguna carpeta de las existentes le viene bien, puede añadir una en la ventana **Carpeta** haciendo clic en el botón .

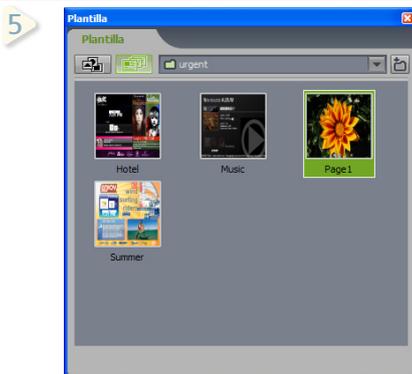


3 Para añadir una carpeta, haga clic en el botón .

Para eliminar una carpeta, seleccione la carpeta en cuestión y haga clic en el botón .

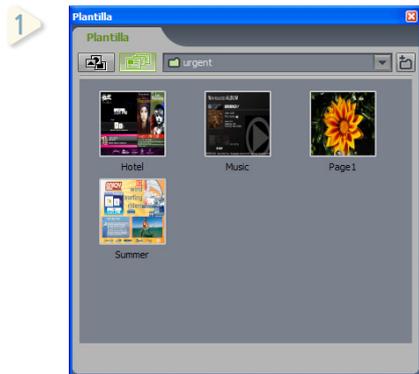


4 Si la plantilla se registra correctamente una vez seleccionada una carpeta, aparece la siguiente ventana de mensaje.



5 La plantilla se ha registrado.

Importación de una Plantilla



1 Seleccione "Plantilla" en la ventana Plantilla.



2 Seleccione una carpeta del menú desplegable de la parte superior.



3 Seleccione la plantilla que añadir y haga doble clic en ella.



4 La página de la plantilla se añade a la página a continuación de la página seleccionada.

Precaución

- Tamaño de los elementos dependiendo de la resolución

Al importar una plantilla, si la resolución de la plantilla y la del contenido que se está creando no coinciden, aparece un mensaje de advertencia como el de abajo. Establezca el tamaño de los elementos incluidos en la plantilla según el mensaje de advertencia.



Consejos

- Eliminación y cambio de nombre de una plantilla

Para eliminar una plantilla, haga clic con el botón derecho en la plantilla y seleccione <Borrar plantilla> del menú contextual. Para cambiar el nombre a una plantilla, haga clic con el botón derecho en ella y seleccione <Renombrar> en el menú contextual.

Aquí, una plantilla es una carpeta así que, si elimina una plantilla, elimina una carpeta. De modo similar, si elimina una carpeta, elimina la plantilla correspondiente.

Tenga en cuenta que no es posible eliminar o cambiar el nombre a una plantilla que se esté utilizando en la página actual.

Efectos de sonido

En Author, puede usar sonido de muchas formas distintas. Puede insertar música de fondo (que se reproducirá a lo largo del elemento de contenido) en la cronología o insertar un elemento de Sonido en la Ventana de escenario, y sincronizarlo con un vídeo en particular. Cuando añada varios sonidos a una página, conviene tener en cuenta el orden de reproducción.

Inserción de sonidos

Puede insertar sonido de varias formas.

Inserción de música de fondo

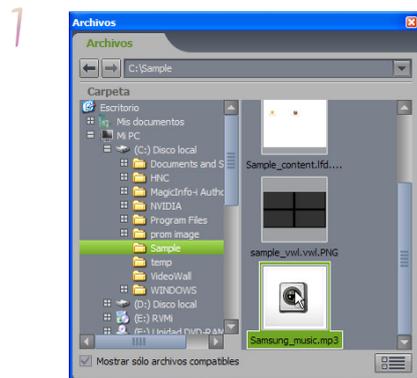
Puede insertar un archivo de música de fondo cuando registre un nuevo elemento de contenido o configure uno existente.



Haga clic en **Seleccionar** en la ventana <Configuración de los contenidos> para acceder a la ventana Abrir y seleccionar un archivo de música de fondo. Author admite los formatos de archivo WAV, WMA, MID y MP3.

Inserción de elementos de sonido

Existen cuatro formas de insertar un elemento de sonido.



En la ventana Archivo, arrastre un archivo de música desde la unidad local a la Ventana de escenario.

Consejos

- Prioridad del audio

En los contenidos con música de fondo, los elementos Sonido y Vídeo se silencian.

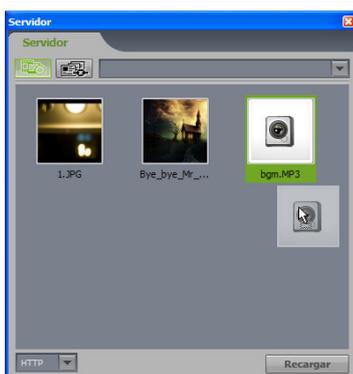
Además, se pueden reproducir varios elementos de sonido y vídeo al mismo tiempo.

2



Arrastre el elemento de sonido desde la ventana Elemento o un archivo de música desde la ventana Favoritos y suéltelo en la Ventana de escenario.

3



Puede importar un elemento de contenido de sonido registrado en el servidor en la Ventana de escenario. El elemento de contenido de sonido puede verse en la Ventana de contenidos del servidor, y puede arrastrarse y añadirse a la Ventana de escenario.

4



Puede importar un archivo de música registrado en una plantilla. Seleccione Clip Art  en la ventana Plantilla, seleccione la carpeta "Sonido" para ver los archivos de música registrados en la plantilla.

Consejos

- Sincronización de elementos de vídeo y sonido

Puede reproducir un elemento de vídeo como si tuviera incorporado un elemento de sonido reproduciendo los elementos de vídeo y sonido al mismo tiempo.

- 1) Añada elementos de vídeo y sonido al elemento de contenido y seleccione ambos en la ventana Cronología mediante la tecla Ctrl.
- 2) Establezca las longitudes de ambos elementos en el mismo valor.
- 3) Cambie la propiedad <Silenciar> del elemento de vídeo a <True>.

Uso de la Ventana de adición

Algunos elementos utilizados al crear contenido contienen subcarpetas o archivos. Después de añadir un elemento de ese tipo a una página, tiene que anexar sus subcarpetas o archivos.

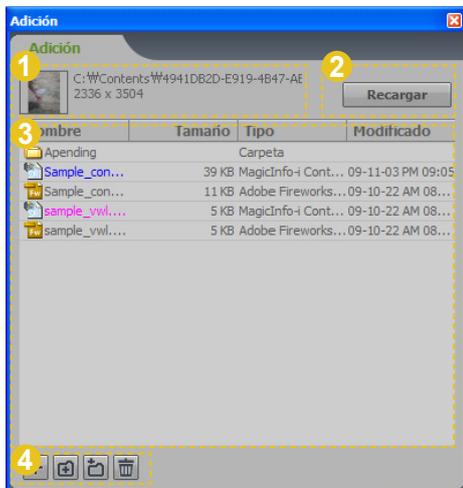
Puede anexar un archivo o una carpeta a un elemento en la ventana Adición. Por ejemplo, si tiene un archivo de vídeo con un archivo de subtítulos, no es posible añadir los dos archivos a una página al mismo tiempo sin utilizar la ventana Adición. Sin embargo, puede añadir el archivo de vídeo a la página y, acto seguido, anexar el archivo de subtítulos al archivo de vídeo como un subelemento mediante la ventana Adición.

Consejos

- Puede utilizar la ventana Adición en los siguientes casos:

- 1) Cuando un elemento de contenido <Flash> consta de varios archivos en una carpeta.
- 2) Cuando un archivo de vídeo contiene un archivo de subtítulos.
- 3) Cuando una página HTML consta de varios enlaces. (En este caso, la página HTML contiene carpetas y archivos.)

Disposición de la Ventana de adición



- 1 Muestra una previsualización y breve información correspondiente al archivo seleccionado en la lista de anexos.
- 2 Recarga la lista de anexos. (Haga clic en este botón si falta en la lista algún elemento adicional.)
- 3 Muestra una lista de archivos y carpetas anexados.
- 4 Agrega archivos o carpetas de la lista de anexos o los elimina de ella.



Agrega un archivo a la lista de anexos. Cuando haga clic en este icono, accederá a la ventana Abrir.



Añade una carpeta y sus subcomponentes a la lista de anexos. Cuando haga clic en este icono, accederá a la ventana Buscar carpeta.



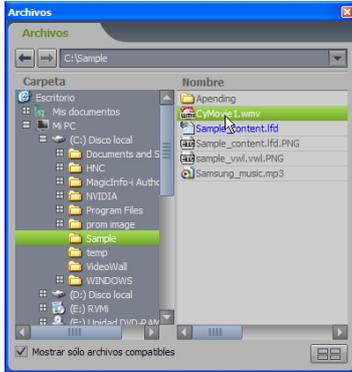
Agrega una nueva carpeta a la lista de anexos.



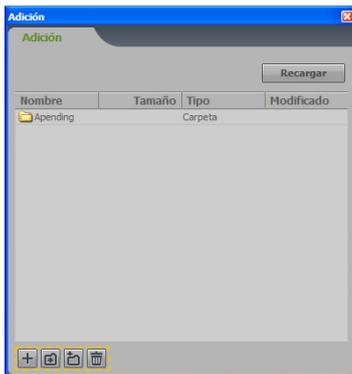
Borra el archivo o la carpeta seleccionados de la lista de anexos.

Anexión de un archivo o un subelemento a un elemento

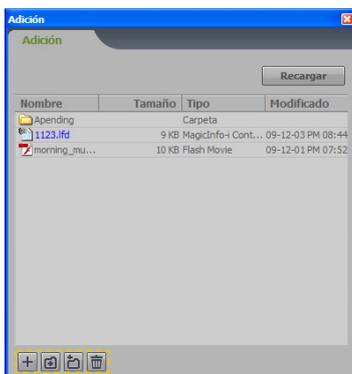
Seleccione en primer lugar un archivo que utilizar como elemento en la ventana Archivo y arrástrelo después a la página que esté creando. También tiene la opción de añadir un elemento en la ventana Elemento y seleccionar el archivo principal.



Seleccione el elemento añadido y agréguele archivos y carpetas mediante los botones de la parte inferior de la ventana Adición.



Cuando haga clic en un botón, accederá a la ventana Abrir. Seleccione un archivo o una carpeta que anexar. O, si lo prefiere, cree una nueva carpeta haciendo clic en el botón Añadir carpeta.



Si se añaden archivos y carpetas del modo en que se muestra en la imagen de abajo, es señal de que están anexos al elemento añadido.

Consejos

- Formato de subarchivos

En el caso de los subarchivos incluidos en un elemento, se admite cualquier formato de archivo.

Efectos

Puede insertar diversos efectos proporcionados por Author que sirvan de inicio o terminación para elementos o páginas. Por ejemplo, puede crear entre los elementos o páginas efectos de transición naturales e impresionantes.

Tenga en cuenta que, mientras que para elementos puede insertar tanto <Efecto de entrada> como <Efecto de salida>, para páginas sólo puede insertar <Efecto de entrada>. Los tipos de efectos para páginas y elementos no son los mismos.

Tipos de Efecto

Puede insertar varios efectos en el contenido creado por Author o archivos multimedia normales como elementos, plantillas, vídeos e imágenes.

Hay disponible un total de diez conjuntos de tipo de efecto.

Recomendado	Acceda a un conjunto de efectos popular entre los usuarios.
3D	3D es una categoría de efectos dinámicos con una sensación tridimensional.
Alpha	Alpha es una categoría de efectos dinámicos con imágenes de enmascaramiento.
Fade	Fade es una categoría de efectos que cambian la opacidad.
Fly On	Éste es un efecto 2D que representa varios movimientos y acciones.
PassThru	En este efecto, el elemento se mueve en una dirección especificada.
Push	Push constituye un conjunto de efectos en el que fragmentos que cambian de forma se mueven en una dirección especificada.
Reveal	En este efecto, aparece un elemento en forma de figura de pequeño tamaño, que crece de forma gradual y vuelve a su forma y tamaño original.
Special	Esta opción reproduce de forma aleatoria varios efectos distintos.
Zoom	En este efecto, el elemento se fragmenta, aumenta de tamaño o se encoge.

Consejos

- Aplicación de un efecto

Los efectos que se aplican a una página y los efectos que se aplican a un elemento no son los mismos.

Los efectos 3D y Fly On no pueden aplicarse a una página.

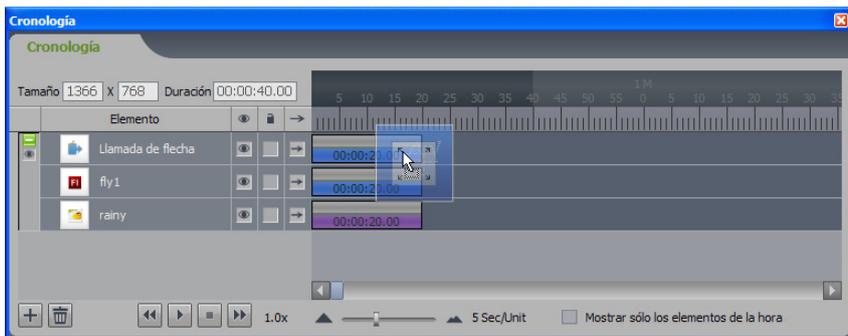
Aplicación de un efecto

Puede insertar varios efectos en un elemento de contenido creado mediante Author o archivos multimedia normales como elementos, plantillas, vídeos e imágenes.

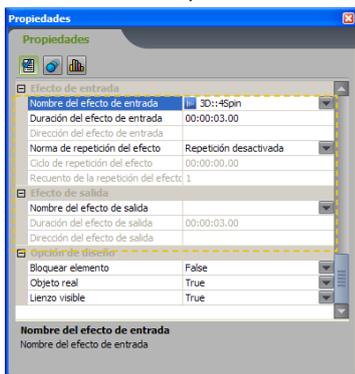
Aplicación de un efecto a un elemento

Existen dos formas de aplicar un efecto a un elemento.

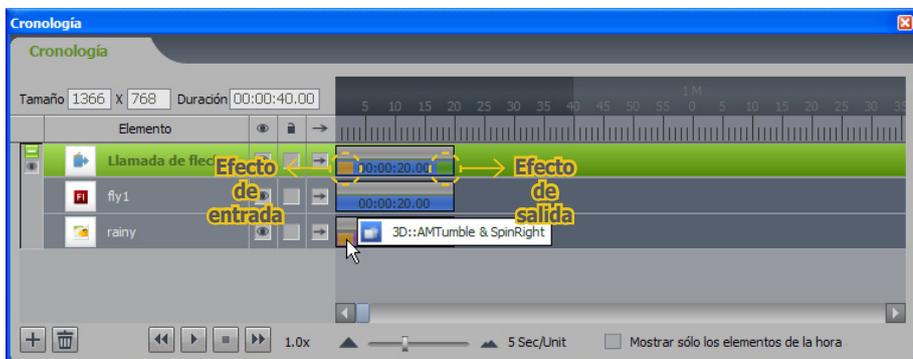
- 1 La primera de ellas consiste en arrastrar y soltar un efecto desde la ventana Efecto hasta el punto inicial o final de la pista que le interese en la Cronología.



- 2 La segunda forma pasa por seleccionar el elemento en el que desee insertar un efecto y, a continuación, seleccionar los comandos <Efecto de entrada> o <Efecto de salida> en la ventana Propiedades.



Si se aplica un <Efecto de entrada>, se indica en amarillo en la pista correspondiente; si se aplica un <Efecto de salida>, se indica en verde en la pista correspondiente.



Tras aplicar un <Efecto de entrada> o un <Efecto de salida>, puede controlar su duración arrastrando el borde de la barra de efecto horizontalmente.



Consejos

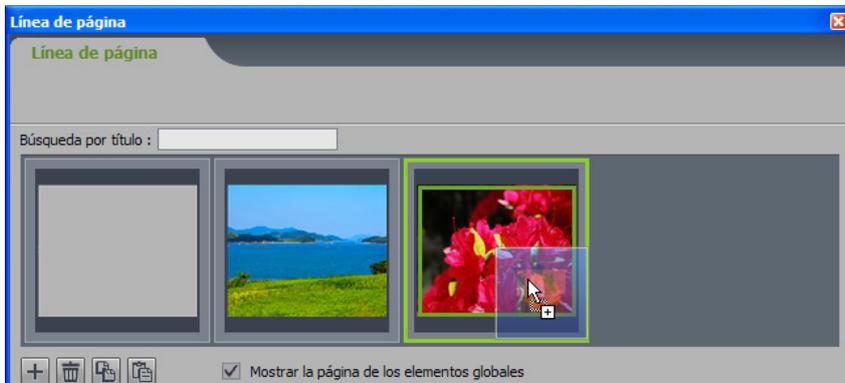
- Hay restricciones para aplicar los efectos

El rango de efectos que puede aplicarse al contenido varía según el tipo de reproductor seleccionado durante la creación de contenido.

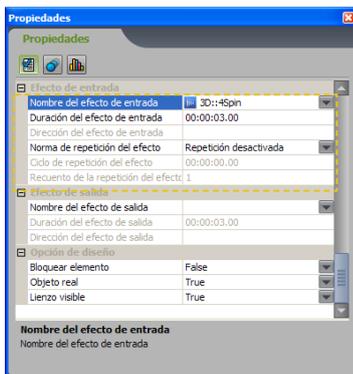
Aplicación de un efecto a una página

En una página sólo es posible insertar un <Efecto de entrada>. Puede hacerlo de dos formas.

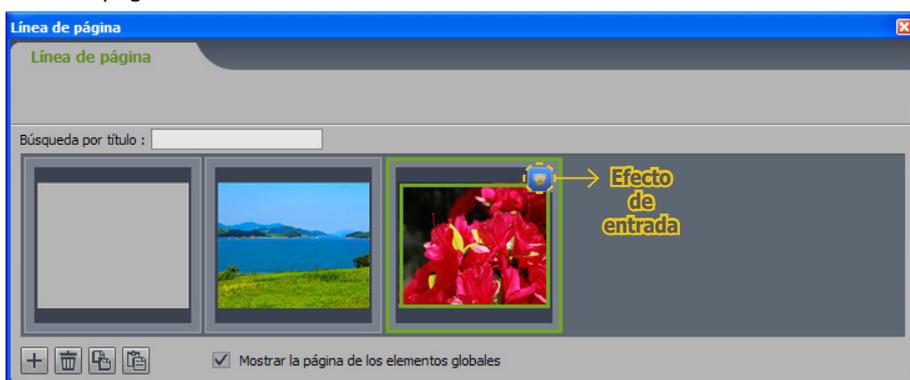
- 1 El primer método consiste en arrastrar y soltar el efecto desde la ventana Efecto a la miniatura correspondiente a la página en la ventana Línea de página.



- 2 El segundo método consiste en insertar un efecto en la ventana Propiedades de la página. Seleccione una página y especifique el efecto en la ventana Propiedades.



Una vez aplicado el efecto a la página, el icono de efecto se muestra en la ventana Línea de página.



Consejos

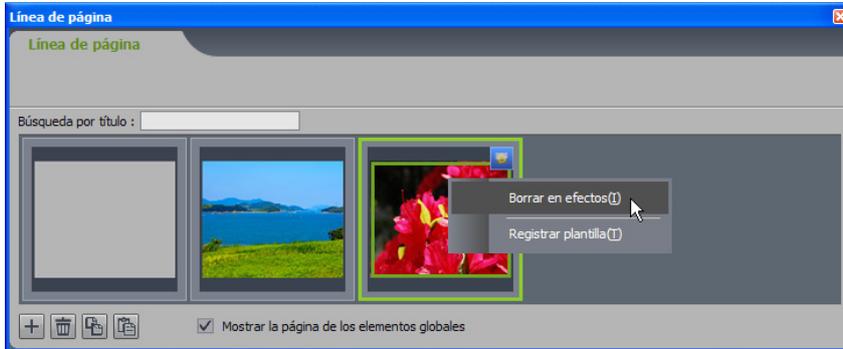
- Aplicación de un efecto

En una página sólo es posible insertar un <Efecto de entrada>.

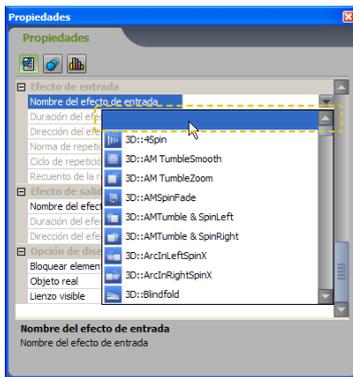
Eliminación de un efecto

Dos son las formas que existen de eliminar un efecto.

- 1 La primera de ellas consiste en seleccionar una página a partir de las miniaturas de la ventana Línea de página o una pista de la cronología, hacer clic con el botón derecho y seleccionar <Borrar en efectos>.

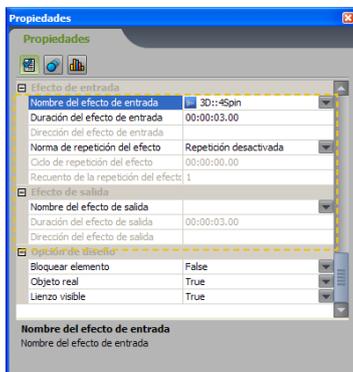


- 2 La segunda forma consiste en anular la selección del efecto en la ventana Propiedades. Seleccione un elemento o página y seleccione la opción "en blanco" como nombre del efecto en la ventana Propiedades.



Configuración de las propiedades del elemento

Puede seleccionar un elemento que contenga un efecto y configurar las propiedades del elemento en la ventana Propiedades. Por lo general, también puede especificar tanto la duración como la dirección del efecto, aunque puede que esta última no esté habilitada para algunos efectos.



Consejos

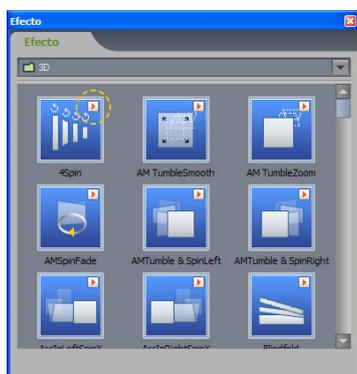
- Dirección de los efectos

La dirección de los efectos varía en función del tipo de efecto. La dirección puede ser Norte, Nordeste, Este, Sudeste, Sur, Sudoeste, Oeste o Noroeste.

Sólo puede seleccionar la dirección del efecto de entrada o del efecto de salida para un <Efecto de entrada> que admita la opción de dirección.

Previsualización de un efecto

El botón con forma de triángulo rojo de la parte superior derecha de cada icono de efecto en la ventana Efecto es el botón de previsualización del efecto. Haga clic en él para previsualizar el efecto en la Ventana de escenario sin necesidad de aplicarlo realmente a un elemento o una página.



Para previsualizar el resultado que se obtendría tras la aplicación del efecto sólo al elemento, seleccione un elemento y haga clic en el botón de previsualización del efecto. Si hace clic en dicho botón sin hacer clic en un elemento, lo que verá será el efecto que causaría la aplicación de un efecto en la página.

Para cancelar la previsualización del efecto, pulse la tecla Esc en el teclado.

Consejos

- Previsualizar

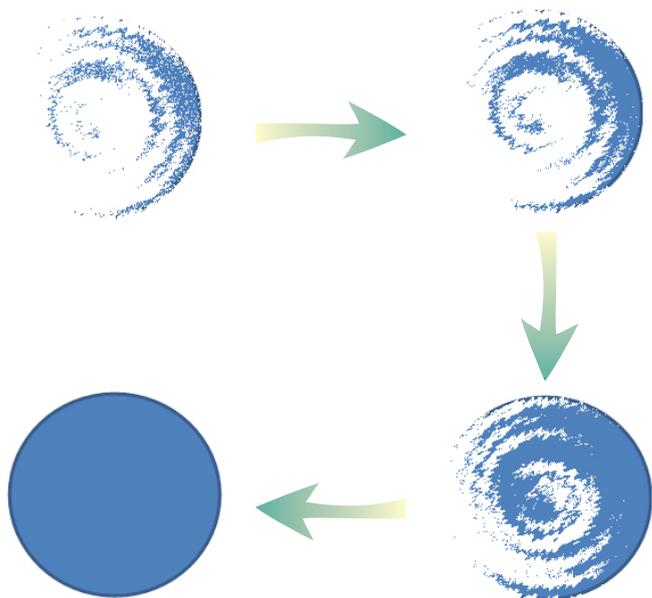


Puede previsualizar usando el botón de previsualización correspondiente a la miniatura del efecto. Igualmente, puede previsualizar todos los elementos mostrados en la página usando los botones de la parte inferior de la ventana Cronología.

Ejemplos de aplicación de efectos

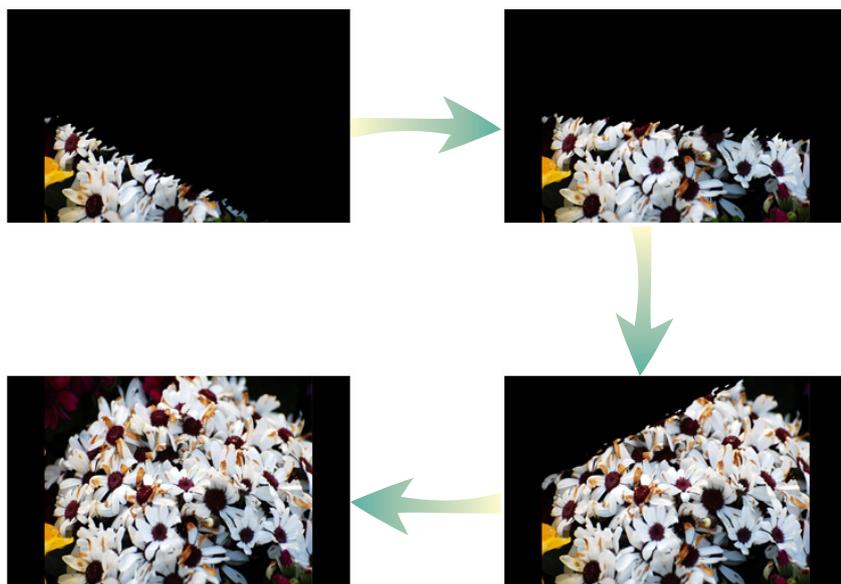
Aplicación de un efecto a un elemento

El siguiente ejemplo muestra el <Efecto de entrada> "Erosion" aplicado al elemento "Círculo". La dirección es Este y la duración, de tres segundos. Si aumenta la duración, el efecto se ejecuta más despacio.



Aplicación de un efecto a una página

El siguiente ejemplo muestra el <Efecto de entrada> "WetWiper" aplicado a una página. La dirección es Este y la duración, de dos segundos. Si aumenta la duración, el efecto se ejecuta más despacio.



Evento

Cada elemento y página tiene eventos que pueden activarse. Haga clic en el botón Configuración de evento de la ventana Propiedades para aplicar una secuencia a estos eventos que determinará el movimiento de los elementos o páginas. Hay dos tipos de eventos: básicos y adicionales.

Tipos de Evento

Eventos básicos

AM_EVT_KEY_DOWN	El evento se activa cuando pulsa una tecla del teclado.
AM_EVT_OBJECT_START	El evento se activa cuando se inicia un objeto.
AM_EVT_OBJECT_END	El evento se activa cuando finaliza un objeto.
AM_EVT_OBJECT_TIME_OUT	El evento se activa en el momento en que finaliza la reproducción de un objeto.
AM_EVT_CLICK	El evento se activa cuando hace clic con un botón del ratón.
AM_EVT_CURSOR_OVER	El evento se activa cuando el cursor se mueve sobre cualquier elemento de la <Ventana de escenario>.
AM_EVT_CURSOR_OUT	El evento se activa cuando el cursor se mueve lejos de cualquier elemento de la <Ventana de escenario>.

Eventos adicionales creados al añadir elementos

AM_EVT_NEWS_RELOADED	El evento se activa cuando se actualiza el RSS del elemento RSS.
AM_EVT_WEATHER_CHANGED	El evento se activa cuando se actualiza la información meteorológica correspondiente al elemento Tiempo.
AM_EVT_TIMER	El evento se activa mediante el elemento Temporizador.
AM_EVT_CHART_CATEGORY_RAISED	El evento se activa mediante el elemento Gráfico. El evento se activa cuando se cambia la categoría del elemento Gráfico.
AM_EVT_TEXT_CHANGED	Se produce un evento en forma de elemento de texto. Si cambia el texto de un elemento de texto, se produce un evento en el elemento cambiado.

Consejos

- Evento

Se denomina evento a cualquier cambio que puede tener lugar en un elemento. Las instrucciones que activan acciones específicas en respuesta a un evento están en forma de secuencia.

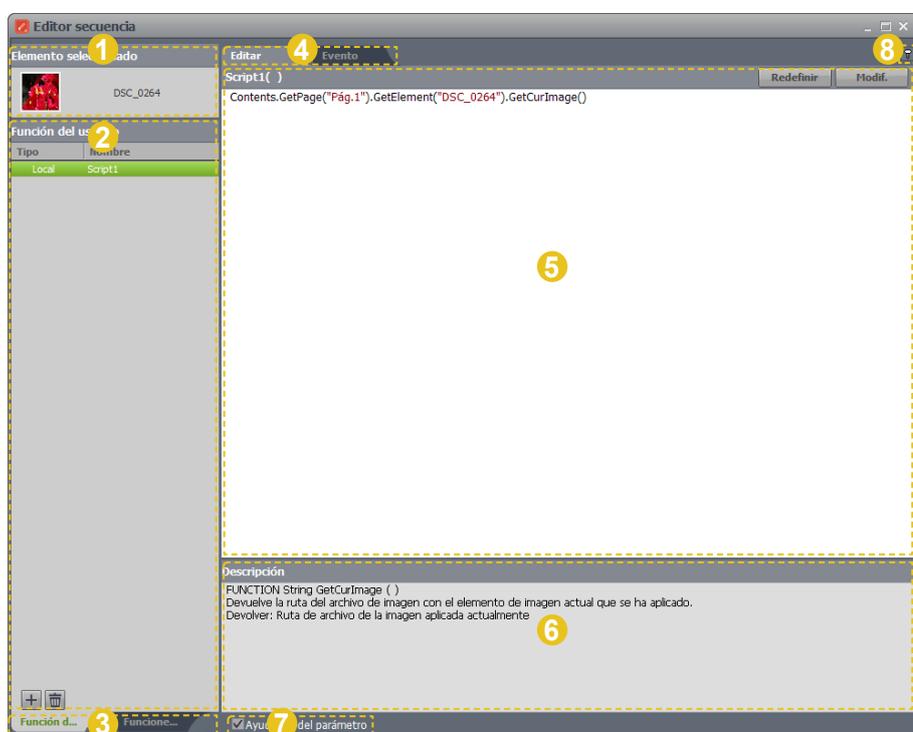
Aplicación de una secuencia de evento

Aplicar una secuencia a un evento entre una página y un elemento le permite crear contenido más interactivo y sofisticado. La secuencia proporcionada por Author se ha desarrollado con Visual Basic Script (un lenguaje de secuencias para Windows) como base. Crear una secuencia resulta sencillo si está familiarizado con Visual Basic Script. Además, Author proporciona un Editor secuencia y un Asistente secuencia para facilitar aún más la creación de secuencias.

Editor secuencia

Editor secuencia proporciona varias funciones y le ayuda a usarlas de modo eficaz. Mediante esta herramienta puede editar una secuencia. No sólo puede usar todas las funciones proporcionadas por Author, sino también todos los comandos de VB Script. Esta herramienta se proporciona para usuarios avanzados.

Disposición de la pantalla del Editor secuencia



- 1 Muestra la imagen en miniatura y el nombre del objeto seleccionado en la actualidad (elemento y página).
- 2 Si selecciona <Función del usuario>, accederá a la lista de funciones definidas por el usuario. Si selecciona <Funciones admitidas>, aparecerá en la parte superior un árbol mostrando la categoría o el objeto que proporciona las funciones admitidas y, en la parte inferior, la lista de funciones proporcionada por la categoría o el objeto seleccionados arriba.
 Añade una función de usuario.
 Elimina la función seleccionada en la lista de funciones del usuario.
- 3 Puede optar entre <Función del usuario> y <Funciones admitidas>. Según la selección que efectúe, aparecerán listas de funciones diferentes.
- 4 Puede moverse entre la página de edición de funciones y la página de eventos.
- 5 Si selecciona la pestaña <Editar>, aparecerá la página de edición de secuencias y, si selecciona la pestaña <Evento>, aparecerá la página de selección de eventos donde podrá aplicar la secuencia.

Precaución

- Aplicación de una secuencia de evento

Para aplicar una secuencia de evento, debe crear una secuencia de evento después de seleccionar el elemento o la página a los que se aplicará la secuencia. Si aplica una secuencia de evento a cualquier otra cosa distinta del elemento o la página a los que se aplicará la secuencia, no obtendrá el resultado deseado.

Consejos

- Editor secuencia

El Editor secuencia edita una secuencia mediante todas las funciones proporcionadas por Author. Esta herramienta está pensada para usuarios avanzados.

- Asistente secuencia

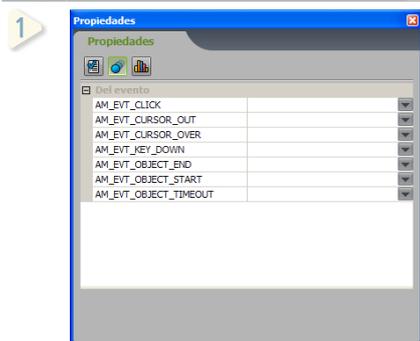
El Asistente secuencia proporciona tan sólo algunas de las funciones con que cuenta Author y permite a los usuarios poco familiarizados con VB Script aplicar secuencias con facilidad. Esta herramienta está pensada para usuarios con un nivel normal.

- Redefine todas las propiedades básicas de la función.
- Modifica el contenido de la función.

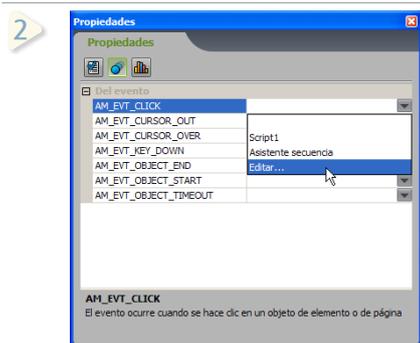
- 6 Muestra información detallada de la función seleccionada.
- 7 Si selecciona esta opción cuando añada una función que requiera parámetros, aparecerá un asistente que le ayudará a configurar los parámetros.
- 8 Bloquea el Editor secuencia. Si hace clic en este botón, aparecerá el Editor secuencia en la parte superior de la pantalla.

Uso del Editor secuencia

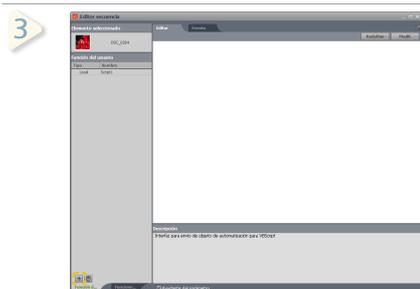
Para iniciar el Editor secuencia, es preciso establecer un evento en la ventana Propiedades o hacer clic en el botón  de la barra de herramientas.



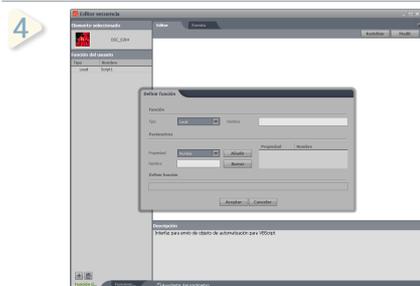
Seleccione en la Ventana de escenario el elemento para el que desee crear una secuencia y haga clic en el botón  de la ventana Propiedades para abrir la ventana Evento.



Seleccione un evento de la ventana Evento. Una vez seleccionado, debe crear una función para él. Seleccione <Editar...> en el menú desplegable a la derecha del título del evento para crear una función. (El título de cualquier función existente también aparecerá en el menú desplegable.)



Una vez que aparezca el Editor secuencia, haga clic en el botón  situado en la parte inferior para crear una función.



Si configura <Función> y <Parámetros>, la función se define en <Definir función>. Después de crear una función, haga clic en <Aceptar>.

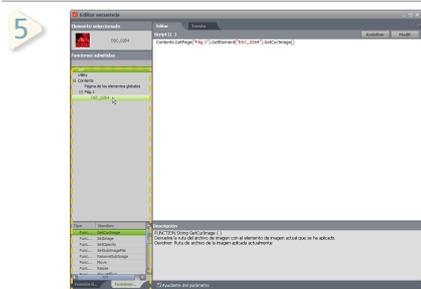
Consejos

- Parámetros

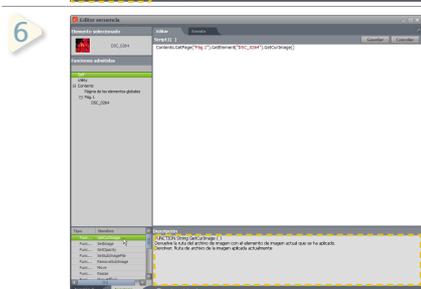
Un parámetro es un mensaje que contiene valores necesarios para los funcionamientos de las funciones. Los resultados de las funciones vienen determinados por los valores de los parámetros introducidos. En Author, "parámetro" también puede hacer referencia a variables. Por ejemplo, en la función $y = f(a+b)$, los parámetros son a y b . Si la función carece de valor de devolución, puede establecer el parámetro en un valor aleatorio.

- Atributos de parámetros

Si el valor de un parámetro es una cadena de texto, seleccione String; si es un número, seleccione Number; y si es "true" o "false", seleccione Boolean.



Ahora puede editar la función creada. Haga clic en <Funciones admitidas> en la pestaña de la parte inferior izquierda. Seleccione un elemento del árbol Elemento.



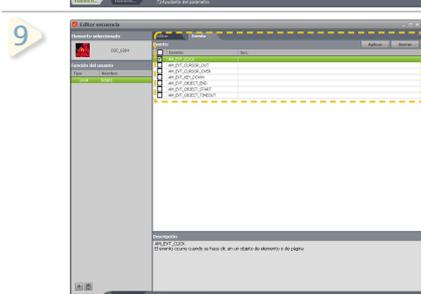
Si hace clic en la propiedad o función que utilizar en la lista de funciones de la parte inferior izquierda, aparece una descripción detallada de la propiedad o la función.



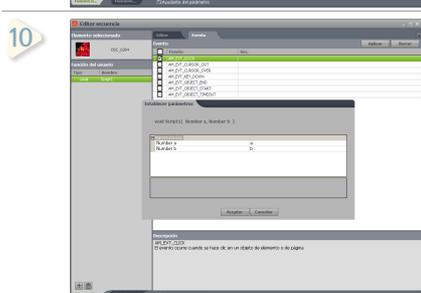
Para añadir una función, haga doble clic en ella. Puede editar la función especificando los parámetros referentes a la descripción de la función cerca de la parte inferior de la pantalla.



Haga clic en <Guardar> en la parte superior derecha para registrar la función editada en <Función del usuario>.



Si hace clic en la pestaña <Evento> de la parte superior, podrá ver la lista de eventos.



Si selecciona el evento al que se aplicará la función editada y hace clic en <Aplicar>, por lo general aparecerá el <Ayudante del parámetro>. Tenga en cuenta que el <Ayudante del parámetro> sólo aparece cuando la función que aplicar tiene parámetros. Configure los parámetros y haga clic en <Aceptar>.

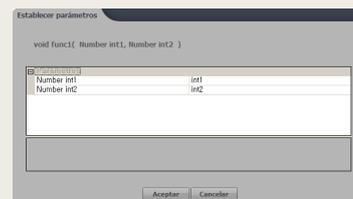
Consejos

- Concepto de función

Una función de usuario puede verse como una secuencia o como un conjunto de funciones o atributos proporcionados por Author.

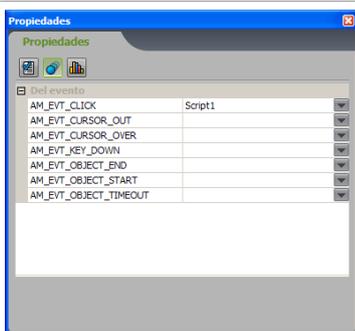
- Ayudante del parámetro

Esta función ayuda a crear parámetros fácilmente. El Ayudante del parámetro, si se selecciona en la parte inferior de la ventana Editor secuencia, aparecerá una vez aplicada una secuencia a un evento.



Cuando el <Ayudante del parámetro> aparezca como arriba, introduzca los parámetros en int1 e int2. Se calculará un resultado utilizando una función con los parámetros especificados.

11



Puede confirmar si la secuencia se ha aplicado comprobando el evento en la ventana Propiedades.

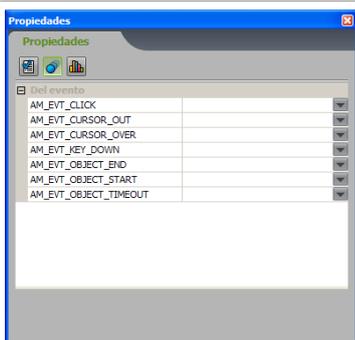
Asistente secuencia

El Asistente secuencia ayuda a crear secuencias con mayor facilidad. Incluso los usuarios menos experimentados sin conocimiento alguno de VB Script pueden crear y aplicar secuencias fácilmente. Sin embargo, el Asistente secuencia sólo admite un pequeño número de las funciones proporcionadas por Author.

Uso del Asistente secuencia

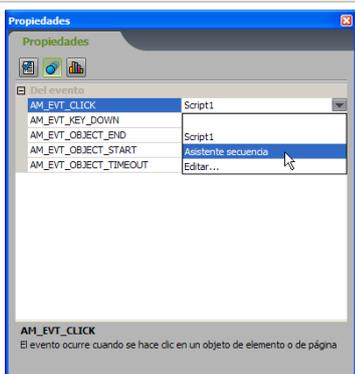
Para iniciar el <Asistente secuencia>, establezca un evento en la ventana Propiedades o haga clic en el botón  de la barra de herramientas.

1



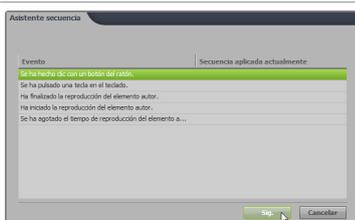
Seleccione el elemento para el que desea establecer una secuencia en la Ventana de escenario y haga clic en  en la ventana Propiedades para acceder a la ventana Evento.

2



Seleccione un evento de la ventana Evento. Una vez seleccionado el evento, debe crear una función para él. Seleccione <Asistente secuencia> en el menú desplegable a la derecha del título del evento para crear una función. (Si hay una función, su título también aparece en el menú desplegable.)

3

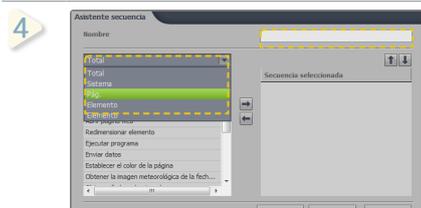


Una vez que aparezca el Asistente secuencia, seleccione un evento al que aplicar una secuencia y haga clic en <Sig.>.

Consejos

- Creación de una secuencia

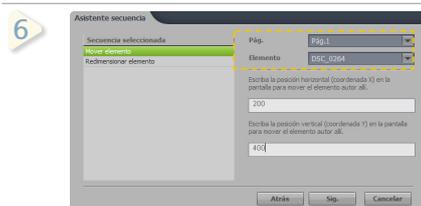
Crear una secuencia equivale a escribir una función (que puede constar de subfunciones). Las funciones creadas por los usuarios están relacionadas y pueden conectarse unas a otras.



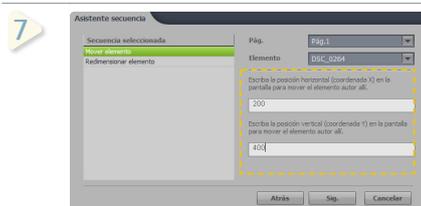
Especifique un nombre para la secuencia y seleccione un evento que añadir a las <Funciones admitidas>. Las funciones proporcionadas varían en función de la categoría que haya seleccionado en el menú desplegable.



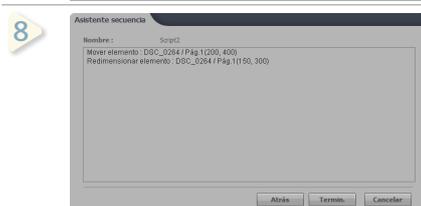
Seleccione una función que aplicar y haga clic en para aplicar la función. Si selecciona una función aplicada y hace clic en el botón , la función aplicada se elimina de la lista. Si ha aplicado más de una función, puede cambiar el orden de ejecución de las funciones mediante los botones y .



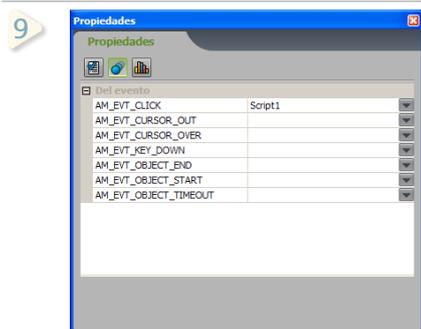
Haga clic en <Sig.>. Seleccione la página que contiene el elemento al que se va aplicar la secuencia seleccionada y seleccione el nombre del elemento.



Especifique los parámetros necesarios para la construcción de la secuencia correspondiente según las instrucciones proporcionadas y, seguidamente, haga clic en <Sig.>.



Confirme la construcción de la secuencia y haga clic en <Terminar.>.



Puede confirmar que la secuencia se haya aplicado comprobando el evento en la ventana <Propiedades>.

Consejos

- Nombre de la secuencia

No puede usarse el nombre de una secuencia para más de una secuencia.

- Orden de ejecución de las funciones

Cuanto más alta sea la posición de la función aplicada en la lista <Secuencia seleccionada>, antes se ejecutará la función.

Configuración de las opciones

Puede configurar los valores globales necesarios para crear un elemento de contenido como la configuración del sistema, la configuración de diseño, la configuración de red, etcétera. Para abrir la ventana Opción, en la barra de menús haga clic en Configuración > Opción; accederá a la ventana Opción.

Diseñar

Puede configurar el diseño del contenido y los valores del sistema.

Resolución	Establece la resolución predeterminada que se aplicará al crear un nuevo elemento de contenido. La resolución predeterminada está establecida inicialmente en 1366 X 768 píxeles.
Opción de visualización predeterminada	Establece la norma de reproducción de contenido. Establece la relación de aspecto (<Tamaño original> / <Ajustar a la pantalla> / <Bloquear relación de aspecto>) para la reproducción de contenido.
Pág.	Establece la duración de reproducción de una página. La duración de reproducción predeterminada es de un minuto.
Elemento	Establece la duración de reproducción de un elemento. La duración de reproducción predeterminada es de un minuto.
Directorio de trabajo	Establece el directorio predeterminado para guardar un elemento de contenido finalizado o un elemento de contenido que se está creando y para abrir un elemento de contenido guardado.
Directorio de trabajo	Puede guardar un elemento de contenido que se esté creando o ya creado o puede especificar el directorio donde cargar el elemento de contenido guardado. Seleccione la casilla de verificación <Directorio de trabajo> para establecer un directorio. Puede especificar una carpeta haciendo clic en el botón Examinar  .
Vaciar carpeta temporal	Para reducir cargas innecesarias cuando se crea un elemento de contenido, Author crea un archivo temporal que se guarda en una carpeta temporal. Haga clic en el botón  para eliminar la carpeta temporal.
Número máximo de operaciones de deshacer y rehacer	Establece el número máximo de comandos admitidos de deshacer y rehacer cuando se crea un elemento de contenido. Este valor sólo se aplica cuando se reinicia Author.

Almacenamiento automático	Cuando el usuario es el autor de un elemento de contenido, puede utilizar la función de almacenamiento automático. Seleccione la casilla de verificación <Intervalo de almacenamiento automático (min.)> para especificar la hora del almacenamiento automático. El elemento de contenido del que se es autor se guarda automáticamente en el intervalo especificado.
----------------------------------	---

Servidor

Debe configurar la conexión con el servidor MagicInfo Server antes de poder publicar un elemento de contenido creado.

Dirección	Especifique la dirección IP del servidor MagicInfo Server al que conectarse.
Puerto HTTP	Especifique el puerto HTTP del servidor MagicInfo Server al que conectarse.
Puerto FTP	Especifique el puerto FTP del servidor MagicInfo Server al que conectarse.
ID de inicio de sesión	Especifique el ID de inicio de sesión para el MagicInfo Server.
Contraseña de inicio de sesión	Especifique la contraseña para el MagicInfo Server.

Sec.

Personalice la configuración del Editor secuencia.

Configuración de secuencia	Establece la interfaz del Editor secuencia.
Fuente	Personalice la configuración del Editor secuencia. Se admiten todas las fuentes admitidas por Author.
Tamaño	Establece el tamaño de fuente que utilizar cuando escribe una secuencia.
Tamaño de tabulación	Establece el tamaño de tabulación que utilizar cuando escribe una secuencia. La tabulación suele implicar pulsar la tecla <Tab> del teclado.
Elem.	Seleccione un elemento al que aplicar el color de texto y el color de relleno.
Color del texto	Seleccione un elemento en <Elem.> y seleccione el <Color del texto>.
Color de relleno	Seleccione un elemento en <Elem.> y seleccione el <Color de relleno>.
Previs.	Muestra una previsualización de la configuración de la secuencia.

Reg.

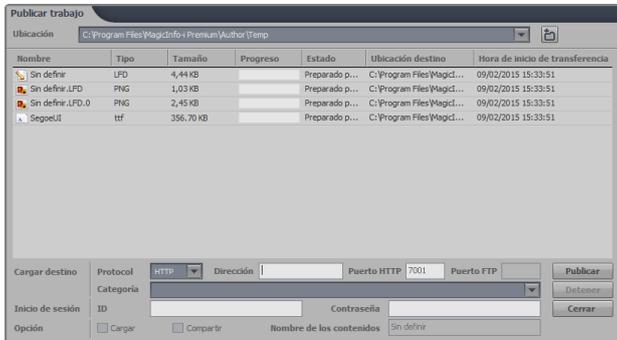
Si Author se comunica con el servidor o empaqueta un elemento de contenido, la operación queda registrada. El archivo que contiene el registro se denomina Registro.

Nivel de registro	La cantidad de datos almacenados en el archivo de registro viene determinada por el nivel de registro especificado.
Comunicación	Registra las operaciones que se realizan mientras se establece la comunicación con el servidor MagicInfo Server.
Empaquetando	Registra las operaciones que se realizan durante el empaquetado del elemento de contenido.
Cargar	Registra las operaciones que se realizan durante la carga del contenido en el servidor.
Descargar	Registra las operaciones que se realizan durante la descarga del contenido desde el servidor.
General	Registra los detalles de las tareas generales que se realizan mientras se utiliza la herramienta de autoría.

Publicar contenido

Puede publicar un elemento de contenido creado directamente en el servidor MagicInfo Server, en un disco extraíble o en una unidad local.

Publicación de contenido



Publicación en un área local

- 1 En la barra de menús, haga clic en Archivo > Publicar o haga clic en  en la barra de herramientas para abrir la ventana <Publicar trabajo>.
- 2 Establezca el elemento <Ubicación> en la ventana <Publicar trabajo>. Haga clic en  y seleccione una unidad de disco en la que publicar el elemento de contenido. Haga clic en  para abrir la ventana Buscar carpeta y, seguidamente, seleccione la carpeta en la que desee publicar el elemento de contenido.
- 3 Haga clic en el botón  para publicar el contenido.
- 4 Se muestra el progreso de la acción y el elemento de contenido publicado se guarda en la carpeta especificada en el paso 2.

Publicación en una unidad de disco local

- 1 En la barra de menús, haga clic en Archivo > Publicar o haga clic en  en la barra de herramientas para abrir la ventana <Publicar trabajo>.
- 2 Establezca el <Protocolo> de <Cargar destino> como <Local>.
- 3 Seleccione la opción <Cargar> y seleccione una unidad de disco local en la barra <Categoría>. Para compartir el elemento de contenido, seleccione la opción <Compartir>.
- 4 Haga clic en  para publicar el contenido.
- 5 Una vez comience la publicación, compruebe el estado del empaquetado y la carga. Cuando finalice la publicación, se crearán automáticamente las carpetas "Contents" y "Schedule" y el elemento de contenido se guardará en una subcarpeta que consta de identificadores internos.

Consejos

- **Empaquetado de un elemento de contenido**
Si no marca la casilla <Cargar>, el contenido no se carga en el servidor sino que se empaqueta en el directorio <Ubicación> situado en la parte superior de la ventana <Publicar trabajo>. El archivo empaquetado (.lfd) contiene todos los elementos e información de configuración empleados en el elemento de contenido.
- **Publicación local**
Publica un elemento de contenido que se esté creando en el área local establecida por el usuario. Esto se usa para publicar, mover o almacenar un elemento de contenido.
- **Publicación en una unidad local**
Publica un elemento de contenido que se esté creando en la unidad de disco local establecida por el usuario. El contenido se guarda en las carpetas "Contents" y "Schedule" que se crean automáticamente en un dispositivo de almacenamiento como un disco extraíble y que pueden reproducirse directamente en un cliente MagicInfo Player.
- **Publicación en un servidor MagicInfo Server**
Publica un elemento de contenido creado en el servidor MagicInfo Server conectado en la actualidad. Puede confirmar directamente el contenido publicado en el servidor MagicInfo Server.

Publicación en un servidor MagicInfo Server

- 1 En la barra de menús, haga clic en Archivo > Publicar o haga clic en  en la barra de herramientas para abrir la ventana <Publicar trabajo>.
- 2 Establezca el <Protocolo> de <Cargar destino> como HTTP(s) o FTP(s) e introduzca la dirección IP y el número de puerto (HTTP o FTP) del servidor MagicInfo Server al que desee conectarse.
- 3 Especifique la información de <Inicio de sesión> incluyendo el ID y la contraseña de inicio de sesión correspondiente al MagicInfo Server en el que se publicará el contenido. En el campo <Nombre de los contenidos>, especifique el nombre del elemento de contenido que mostrar a través del servidor.
- 4 Seleccione la opción <Cargar>. Si el MagicInfo Server está conectado correctamente, la categoría de contenido correspondiente al MagicInfo Server aparecerá en el campo <Categoría>. Seleccione una categoría que cargar. Para compartir el elemento de contenido, seleccione la opción <Compartir>.
- 5 Haga clic en  para publicar el contenido.
- 6 Una vez comience la publicación, compruebe el estado del empaquetado y la carga. Cuando finalice la publicación, aparecerá la ventana del MagicInfo Server. Confirme que el contenido haya sido registrado por Author.

Consejos

- HTTPS

El protocolo de transferencia de hipertexto sobre capa de sockets seguros (HTTPS) es un protocolo de comunicación web que, a diferencia de HTTP, cifra los datos antes de transmitirlos. Normalmente se usa para iniciar sesión (a través de acceso seguro) en sitios web que requieren la protección de los datos del usuario, tales como sitios web de bancos.

- FTPS

El protocolo de transferencia de archivos sobre capa de sockets seguros (FTPS) es un protocolo de transferencia de archivos que, a diferencia de FTP, cifra los datos antes de transmitirlos. Normalmente se usa para intercambiar archivos de forma segura entre ordenadores a través de Internet.

- Dirección IP

Si ya ha especificado la dirección IP para el servidor MagicInfo Server en la ventana <Opción>, la dirección IP se especifica automáticamente en el campo <Dirección> de la ventana <Publicar trabajo>.

- Inicio de sesión

Si ya ha especificado el ID y la contraseña de inicio de sesión para el servidor MagicInfo Server en la ventana <Opción>, ambos valores se especifican automáticamente en los campos correspondientes de la ventana <Publicar trabajo>.

Uso de propiedades

Acerca de las propiedades de los elementos

Propiedades de los elementos

Author admite diversos elementos y, cada uno de ellos, tiene un uso y unas propiedades diferentes. Los elementos pueden dividirse en ocho grupos.

Widget

Acceda a elementos de widget para mostrar el reloj y la predicción meteorológica.

Reloj analógico

Este elemento se usa para mostrar la hora actual en forma de un reloj analógico.



- Reloj
- Imagen del reloj
- GMT

Reloj

Tipo de reloj	Selecciona un tipo de reloj para su importación.
White	Muestra el reloj con un fondo blanco.
Grey	Muestra el reloj con un fondo gris.
Seleccionar imagen del reloj	Selecciona un archivo con la imagen de reloj deseada. Si se selecciona esta opción, se habilita el elemento <Imagen del reloj>.

Imagen del reloj

Imagen de fondo del reloj	Selecciona una imagen de fondo para el reloj.
Imagen de la manecilla de las horas	Selecciona una imagen para la manecilla de las horas del reloj.
Imagen de la manecilla de los minutos	Selecciona una imagen para la manecilla de los minutos del reloj.

Consejos

- Hay restricciones para aplicar los elementos

El rango de elementos que puede aplicarse al contenido varía según el tipo de reproductor seleccionado durante la creación de contenido.

- Imagen del reloj

La imagen del reloj sólo se habilita cuando el <Tipo de reloj> se establece en <Seleccionar imagen del reloj>.

La imagen del reloj admite sólo los formatos BMP, GIF, JPG y PNG.

Imagen de la manecilla de los segundos	Selecciona una imagen para la manecilla de los segundos del reloj.
---	--

GMT

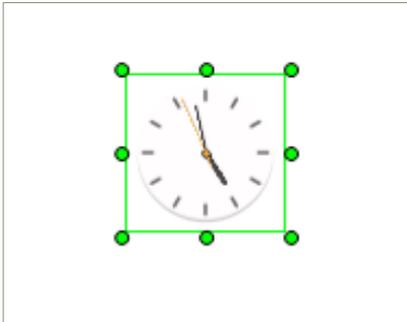
Seleccionar GMT	Selecciona GMT para el reloj.
Horario de verano	Si se aplica el horario de verano a GMT, esta opción determina si se debe aplicar o no el horario de verano.
Deshabilitar horario de verano	Deshabilita el modo de horario de verano.
Habilitar horario de verano	Habilita el modo de horario de verano.

Ejemplo del uso de propiedades

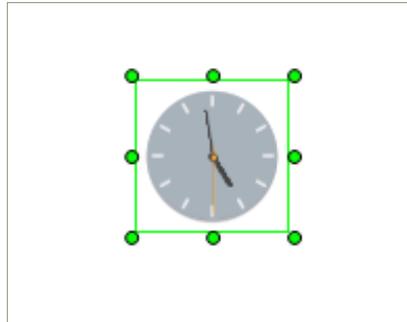
Reloj

Tipo de reloj

Se puede seleccionar el aspecto del Reloj analógico.



Cuando el <Tipo de reloj> se establece en <White>



Cuando el <Tipo de reloj> se establece en <Grey>

Imagen del reloj

Esto se activa cuando el <Tipo de reloj> se establece en <Seleccionar imagen del reloj>. Es posible añadir una imagen al aspecto del reloj.



Cuando la <Imagen del reloj> se establece en otro archivo de imagen

Terminología

- GMT (Greenwich Mean Time)

Es un horario internacional estándar. Hace referencia a la hora basada en el meridiano de Greenwich (meridiano cero) que cruza el Observatorio de Greenwich, cerca de Londres (Reino Unido).

- Horario de verano

El horario de verano consiste en adelantar los relojes una hora con respecto al horario local estándar para sacar el máximo partido de la mayor cantidad de horas de luz en verano.

Reloj digital

Este elemento se usa para mostrar la hora actual en forma de un reloj digital.



- Reloj
- Fuente
- GMT

Reloj

Formato de visualización de la hora	Selecciona un formato de visualización para la hora.
Color del texto	Establece el color de la hora mostrada mediante la introducción de un valor RGB. Haga clic en el botón  para abrir la ventana Color y establecer el color. Si lo prefiere, puede especificar el color mediante la introducción directa de un valor.
Color del fondo	Establece el color de fondo del reloj mediante la introducción de un valor RGB. Haga clic en el botón  para abrir la ventana Color y establecer el color. Si lo prefiere, puede especificar el color mediante la introducción directa de un valor.
Opacidad del fondo	Establece la opacidad del color del fondo del reloj. (Rango: 0~100%) 0 corresponde a transparente y 100 a opaco.
Alineación horizontal	Alinea horizontalmente la hora que se muestra.
Alineación vertical	Alinea verticalmente la hora que se muestra.

Fuente

Nombre de fuente	Selecciona una fuente para la hora.
Tamaño de fuente	Cambia el tamaño de la fuente (de 1 a 512) para mostrar la hora.
Cursiva	Convierte en cursiva la fuente para la hora.
Negrita	Convierte en negrita la fuente para la hora.
Subrayado	Subraya la fuente para la hora.
Tachado	Tacha la fuente para la hora.

Consejos

- Configuración del color

En Author, los colores se pueden establecer en la ventana Color. En la ventana Color, se puede seleccionar un color de entre los colores básicos o bien crearlo mediante la introducción de valores RGB.



- Uso de las fuentes personalizadas

Puede añadir fuentes externas como fuentes personalizadas. Consulte "Adición de Fuente personal" para obtener información detallada. La disponibilidad de esta función dependerá del tipo de reproductor seleccionado durante la creación de contenido.

GMT

Use Locale GMT	Activa automáticamente el valor GMT configurado en el ordenador del usuario.
Seleccionar GMT	Selecciona GMT para el reloj.
Horario de verano	Determina si se debe aplicar o no el horario de verano.
Deshabilitar horario de verano	Deshabilita el modo de horario de verano.
Habilitar horario de verano	Habilita el modo de horario de verano.

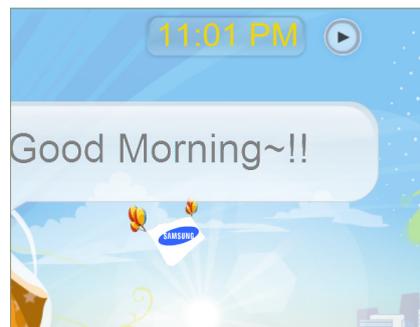
Ejemplo del uso de propiedades

Reloj, Fuente

Se puede cambiar el aspecto del Reloj digital mediante las propiedades <Reloj> y <Fuente>.



Es posible crear relojes con aspectos diversos.



Un ejemplo de un Reloj digital utilizado en un elemento de contenido.

Predicción por horas

Muestre la predicción meteorológica por horas para las próximas cinco horas a contar a partir de la hora actual, para el área seleccionada. Se aplica automáticamente el valor GMT del país y localidad seleccionados.



· AccuWeather

AccuWeather

País	Seleccione un país para el que mostrar las predicciones meteorológicas.
Localidad	Seleccione una localidad del país seleccionado.

Consejos

- Restricciones para elementos Predicción por horas

La versión de MagicInfo Author debe ser la 3.1 o superior.

Esta función puede variar en su modelo de dispositivo Player.

El ordenador debe estar conectado a internet. La imagen predeterminada aparecerá si el ordenador no está conectado a internet o si la información meteorológica de AccuWeather no se puede recibir.

- AccuWeather

AccuWeather es un servicio web que entrega información meteorológica como imagen al elemento de predicción meteorológica por horas.

Idioma	Seleccione un idioma que aplicar al elemento.
Fondo	Seleccione un fondo que mostrar en el elemento.
Auto	Cambiar automáticamente el color del fondo según el tiempo que haga.
Imagen de ciudad	Cambiar automáticamente el fondo a la imagen representativa de la ciudad o localidad seleccionada.
Imagen del tiempo	Cambiar automáticamente la imagen del fondo según el tiempo que haga.
Formato de fecha y hora	Seleccione un formato de fecha y hora para mostrar en el elemento.
Intervalo de actualización	Configure el intervalo con el que desea que se actualice la información en el elemento.
Unid.	Configure la unidad de temperatura que aplicar al elemento.
Celsius	Configure la unidad de temperatura como Celsius.
Fahrenheit	Configure la unidad de temperatura como Fahrenheit.

Ejemplos de uso de propiedades

Use los elementos de propiedad para mostrar las predicciones meteorológicas por horas para el área deseada usando distintos formatos y fondos.



Predicciones meteorológicas por horas para Ginebra (Suiza) con fondo <Auto>



Predicciones meteorológicas por horas para Nueva York (EE. UU.) con fondo <Imagen de ciudad>



Predicciones meteorológicas por horas para Hanói (Vietnam) con fondo <Imagen del tiempo>

Predicción de hoy

Muestre la predicción meteorológica de hoy para las áreas seleccionadas.



• AccuWeather

AccuWeather

País	Seleccione un país para el que mostrar las predicciones meteorológicas.
Localidad	Seleccione una localidad del país seleccionado.
Idioma	Seleccione un idioma que aplicar al elemento.
Fondo	Seleccione un fondo que mostrar en el elemento.
Auto	Cambiar automáticamente el color del fondo según el tiempo que haga.
Imagen de ciudad	Cambiar automáticamente el fondo a la imagen representativa de la ciudad o localidad seleccionada.
Imagen del tiempo	Cambiar automáticamente la imagen del fondo según el tiempo que haga.
Formato de fecha y hora	Seleccione un formato de fecha y hora para mostrar en el elemento.
Intervalo de actualización	Configure el intervalo con el que desea que se actualice la información en el elemento.
Unid.	Configure la unidad de temperatura que aplicar al elemento.
Celsius	Configure la unidad de temperatura como Celsius.
Fahrenheit	Configure la unidad de temperatura como Fahrenheit.

Ejemplos de uso de propiedades

Use los elementos de propiedad para mostrar las predicciones meteorológicas de hoy usando distintos formatos y fondos.



Predicción meteorológica de hoy para Ginebra (Suiza) con fondo <Auto>



Predicción meteorológica de hoy para Nueva York (EE. UU.) con fondo <Imagen de ciudad>



Predicción meteorológica de hoy para Hanói (Vietnam) con fondo <Imagen del tiempo>

Consejos

- Restricciones para elementos Predicción de hoy

La versión de MagicInfo Author debe ser la 3.1 o superior.

Esta función puede variar en su modelo de dispositivo Player.

El ordenador debe estar conectado a internet. La imagen predeterminada aparecerá si el ordenador no está conectado a internet o si la información meteorológica de AccuWeather no se puede recibir.

- AccuWeather

AccuWeather es un servicio web que entrega información meteorológica como imagen al elemento de predicción meteorológica de hoy.

Predicción semanal

Muestre la predicción meteorológica semanal para las áreas seleccionadas.



• AccuWeather

AccuWeather

País	Seleccione un país para el que mostrar las predicciones meteorológicas.
Localidad	Seleccione una localidad del país seleccionado.
Idioma	Seleccione un idioma que aplicar al elemento.
Formato de fecha y hora	Seleccione un formato de fecha y hora para mostrar en el elemento.
Intervalo de actualización	Configure el intervalo con el que desea que se actualice la información en el elemento.
Unid.	Configure la unidad de temperatura que aplicar al elemento.
Celsius	Configure la unidad de temperatura como Celsius.
Fahrenheit	Configure la unidad de temperatura como Fahrenheit.

Ejemplos de uso de propiedades

Use los elementos de propiedad para mostrar la predicción meteorológica semanal para el área deseada usando distintos formatos.



Predicción meteorológica semanal para Ginebra (Suiza)

Consejos

- Restricciones para elementos Predicción semanal

La versión de MagicInfo Author debe ser la 3.1 o superior.

Esta función puede variar en su modelo de dispositivo Player.

El ordenador debe estar conectado a internet. La imagen predeterminada aparecerá si el ordenador no está conectado a internet o si la información meteorológica de AccuWeather no se puede recibir.

- AccuWeather

AccuWeather es un servicio web que entrega información meteorológica como imagen al elemento de predicción meteorológica semanal.

Multimedia

Esta categoría contiene elementos multimedia, como cámaras web, imágenes, vídeos, audio, etc.

Cámara

Este elemento se utiliza para recibir la imagen de la cámara instalada en el dispositivo (donde se está reproduciendo un elemento de contenido) y mostrarla en el elemento de contenido. Si se añade un elemento de Cámara y se previsualiza mientras se está creando un elemento de contenido en Author, la imagen de la cámara instalada en el PC donde se ejecuta Author se recibe y se muestra. Si el elemento de contenido se publica y se reproduce en un monitor, se mostrará la imagen de la cámara del monitor.



· Cámara

Cámara

Número de dispositivo	Establece el número de dispositivo de la cámara instalada. Se pueden designar números para cada cámara a partir del 0.
Modo de reproducción	Establece la cámara para iniciar la grabación cuando comience la reproducción o cuando un evento la desencadene.

Flash

Este elemento se emplea para importar un archivo Flash a la Ventana de escenario. Un elemento Flash se reproduce con el visualizador de Flash y no dentro del elemento de contenido.

Si se añade un elemento Flash, aparece la ventana Abrir. Aquí se puede seleccionar el elemento Flash que se desea importar.



· Flash

Flash

URL	Introduce una dirección URL para reproducir un archivo Flash en la web. Introduzca la dirección URL del archivo Flash.
Nombre del archivo Flash	Muestra la ubicación del archivo Flash. Si la ubicación se cambia, el archivo Flash se sustituye por un archivo en la nueva ubicación.

Precaución

Para previsualizar o mostrar elementos Flash mediante imágenes en miniatura en la Ventana de escenario o la ventana Línea de página de forma correcta, debe estar instalado el códec adecuado para el archivo Flash.

Si se añade un elemento Flash a la página y el Modo de ventana se establece en True en Propiedades, el elemento Flash se puede reproducir a velocidad alta, pero algunos efectos no se pueden aplicar.

Si se añade un elemento Flash a la página y el Modo de ventana se establece en False en Propiedades, el elemento Flash se puede reproducir a velocidad baja, pero se pueden aplicar todos los efectos.

Flash (cuando el Modo de ventana se establece en True), Internet, Office y PDF son elementos basados en Windows y, por tanto, siempre se muestran en la capa superior de la pantalla, aunque su orden o su capa sean inferiores a las de otros elementos. No obstante, el orden y las capas son aplicables a los elementos del modo de ventana.

Modo de ventana	Estable si reproducir el archivo Flash en una ventana. La velocidad de reproducción es mayor en el modo de ventana.
Acceder a la entrada	Establece si permitir las entradas del ratón.

Imagen

Este elemento se emplea para importar un archivo de imagen a la Ventana de escenario.

Si se añade un elemento Imagen, aparece la ventana Abrir. Aquí se puede seleccionar el elemento de imagen que se desea importar.



- Imagen
- Recorte
- Fuente de datos.

Imagen

Archivo de imagen	Muestra la ubicación del archivo de imagen. Si la ubicación se cambia, el archivo de imagen se sustituye por un archivo en la nueva ubicación. Haga clic en el botón  para abrir la ventana Abrir y seleccionar un archivo.
Opción de visualización	Establece el tipo de visualización del archivo de imagen.
Ajustar a la pantalla	Estira la imagen para ajustarla al tamaño del elemento seleccionado.
Bloquear relación de aspecto	Muestra la imagen con la relación de aspecto original dentro del elemento seleccionado.
Efecto mosaico	Aplica un efecto de mosaico a la imagen, manteniendo su tamaño original, dentro del elemento seleccionado.
Tamaño original	Muestra la imagen con su tamaño original dentro del elemento seleccionado.
Tipo de reversión	Selecciona un tipo de reversión de la imagen. La imagen se revierte en función del tipo de reversión seleccionado.
Sin reversión	La imagen no se revierte.
Reflexión horizontal	Revierte la imagen horizontalmente.
Reflexión vertical	Revierte la imagen verticalmente.
Reflexión horizontal y vertical	Revierte la imagen horizontal y verticalmente.
Opacidad del fondo	Especifica la opacidad de la imagen. (Rango: 0~100%) 0 corresponde a transparente y 100 a opaco.

Recorte

Anchura original	Muestra la anchura del elemento de Imagen original. (Unidad: píxeles.)
Altura original	Muestra la altura del elemento de Imagen original. (Unidad: píxeles.)
Tamaño de recorte izquierdo	Especifica la cantidad que se debe recortar de la izquierda del elemento de Imagen original.
Tamaño de recorte derecho	Especifica la cantidad que se debe recortar de la derecha del elemento de Imagen original.
Tamaño de recorte superior	Especifica la cantidad que se debe recortar de la parte superior del elemento de Imagen original.
Tamaño de recorte inferior	Especifica la cantidad que se debe recortar de la parte inferior del elemento de Imagen original.

Fuente de datos

Fuente de datos	Seleccione un módulo de datos que aplicar al elemento cuando una página contenga varios módulos de datos.
Selección de datos	Especifique qué información importar desde la fuente de datos.
Mantener último valor	Configure el estado del elemento cuando se produzca un error de recepción de datos.
TRUE	Configure el elemento para que muestre la información actual.
FALSE	Configure el elemento para que muestre la información predeterminada.
Ciclo de transición de datos	Introduzca un intervalo en segundos para cambiar al siguiente elemento de datos. Si el ciclo de transmisión de datos es "0", el elemento de imagen reproducirá solamente el primer elemento de datos. El elemento de texto mostrará todos los datos al mismo tiempo.
ID de sincronización de datos	Configure el ID para sincronizar datos.

Consejos

- Recorte

Esta función permite recortar una sección concreta de un medio o un elemento de Imagen.

Precaución

- Recorte

Esta opción sólo está habilitada cuando el <Modo de relleno> del elemento se establece en <Tamaño completo>.

- Fuente de datos

Esta propiedad se puede configurar tras activar el Módulo de datos. En la ventana de diseño, haga clic con el botón secundario y seleccione Configuración del módulo de datos > Utilizar el módulo de datos para activar el Módulo de datos.

Consulte "Uso del Módulo de datos" para obtener información detallada.

Ejemplo del uso de propiedades

Imagen

Opacidad del fondo

Puede hacer que una imagen sea transparente.



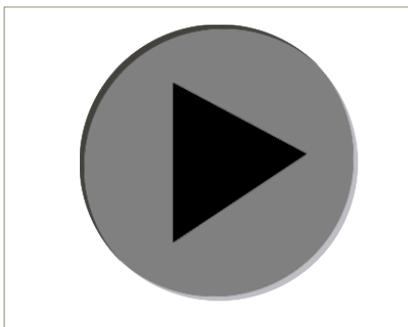
Cuando la <Opacidad del fondo> se establece en "100"



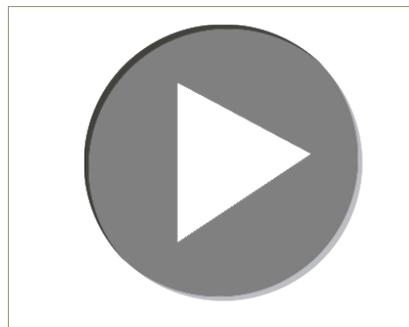
Cuando la <Opacidad del fondo> se establece en "40"

<Modo del botón>

Es posible crear un botón a partir de una imagen. <Modo del botón> consta de <Modo 2 del botón> y <Modo 3 del botón>. <Modo 2 del botón> consta de una imagen básica y una imagen que aparece al hacer clic en el botón. <Modo 3 del botón> consta de una imagen básica, una imagen que aparece cuando el cursor del ratón está sobre el botón y una imagen que aparece al hacer clic en él. Es necesario preparar y aplicar una imagen distinta para cada paso.



La imagen básica



Si <Modo del botón> se establece en <Modo 2 del botón> y se hace clic en la imagen básica, dicha imagen se sustituye por otra.

Present. multimedia

Configure una presentación multimedia. La base para importar archivos multimedia es una carpeta. Ponga un archivo multimedia (imagen, vídeo, flash, PDF y Office) en una carpeta. Seleccione la carpeta para reproducir una presentación de todos los archivos que contiene.



· Present. multimedia

Present. multimedia

Carpeta	Establece la carpeta que incluirá los archivos multimedia para la presentación. Haga clic en el botón  para abrir la ventana Buscar carpeta y seleccione una carpeta.
Tiempo de diapositiva	Establece el tiempo para reproducir los archivos multimedia que forman la presentación. Si se establece el tiempo, todos los archivos multimedia se reproducen en el periodo de tiempo especificado. La duración de la reproducción se establece como mínimo a 1 segundo.
Nombre del efecto de entrada	Puede seleccionar un efecto que aplicar cuando se reproduzca el elemento.
Duración del efecto de entrada	Establece la duración del efecto de entrada.
Dirección del efecto de entrada	Determina la dirección del efecto de entrada.

Consejos

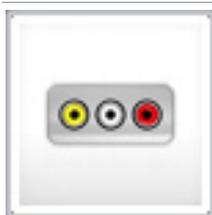
- Especificación de la hora

Horas: minutos: segundos: centésimas de segundo

Ejemplo: 10 horas 2 minutos 20,34 segundos = 10:02:20.34

Fuente de entrada

Este elemento se usa para recibir una señal de entrada externa y mostrarla en el elemento de contenido. La señal de entrada externa se envía directamente al monitor y siempre se muestra en la pantalla con prioridad sobre otros elementos de la misma área, independientemente del orden o la capa de visualización. La entrada externa hace referencia a un dispositivo externo conectado al monitor donde se reproduce un elemento de contenido.



• Fuente de entrada

Fuente de entrada

Tipo de entrada	Seleccione una fuente de entrada. Entre las fuentes de entrada admitidas se incluyen Component, AV, PC, DVI, BNC, HDMI, ATV, TV, MagicNet, DisplayPort, Plug In Module, Media y HDBT.
Canal	Selecciona un canal donde el tipo de entrada se establece en TV o DTV.
Canal menor	Selecciona un canal menor para DTV. Esta opción se habilita cuando el tipo de entrada se establece en DTV.
AéreaCable	Selecciona un tipo de recepción (Cable o Aérea). Esta opción se habilita cuando el tipo de entrada se establece en TV.
Sonido	Activa o desactiva el audio de la fuente de entrada.

Sonido

Este elemento se utiliza para importar archivos de música, tales como MP3, WAV, WMA y MID, y reproducirlos en el elemento de contenido.

Los elementos de sonido añadidos sólo aparecen en la ventana de cronología (en la de escenario no). Si se añade un elemento de Sonido, aparece la ventana Abrir. Aquí se puede seleccionar el archivo de sonido que se desea importar.



• Sonido
• Repr.
• Recorte

Consejos

- Restricciones para aplicar la función de fuente de entrada

La función Fuente de entrada tiene un uso limitado si configura la orientación de pantalla como vertical durante la creación de contenido.

- Canal

DTV hace referencia a una TV que puede recibir emisiones digitales. Se puede introducir el número de un canal de emisión del 0 al 9999. TV hace referencia a una TV que puede recibir emisiones analógicas. Se puede introducir el número del canal de emisión del 2 al 99.

Sonido

Archivo de sonido	Establece el archivo de sonido que se va a reproducir. Haga clic en el botón  para abrir la ventana Abrir y seleccionar un archivo. (Formato de archivo admitido: formato de archivo de medios de sonido.)
Opciones de reproducción	Establece la norma de reproducción una vez que el archivo de sonido se ha reproducido una vez.
Reproducir una vez (borrar)	Reproduce el archivo una vez.
Repetir	Reproduce el archivo repetidamente.
Silenciar	Apaga el sonido durante la reproducción del archivo de sonido.
Volumen	Establece el volumen. (Rango: 0~100) Esta función podría no estar disponible según el tipo de reproductor seleccionado durante la creación de contenido.

Recorte

Duración original	Muestra la duración del elemento de sonido original.
Hora de inicio del recorte	Establece la hora de inicio de la reproducción del elemento de sonido.
Hora de finalización del recorte	Establece la hora para detener el elemento de sonido.

Texto

Este elemento se emplea para añadir un cuadro de texto a la Ventana de escenario. Se puede insertar texto dentro de un cuadro de texto y reproducirlo en el elemento de contenido.



- Texto
- Fuente de datos

Texto

Archivo de texto	Establece la ubicación del archivo de texto que se utilizará para importar texto a modo de archivo. Haga clic en el botón  para abrir la ventana Abrir y establecer el archivo. (Formato de archivo admitido: *.TXT.)
Color del fondo del texto	Establece el color del fondo (RGB) para el elemento de texto. Haga clic en el botón  para abrir la ventana Color y establecer el color. Si lo prefiere, puede especificar el color mediante la introducción directa de un valor.

Consejos

- Recorte

Esta función permite recortar una sección concreta de un medio o un elemento de imagen.

Al igual que se puede recortar un área requerida en un elemento de imagen, también se puede recortar un elemento de sonido necesario y reproducirlo.

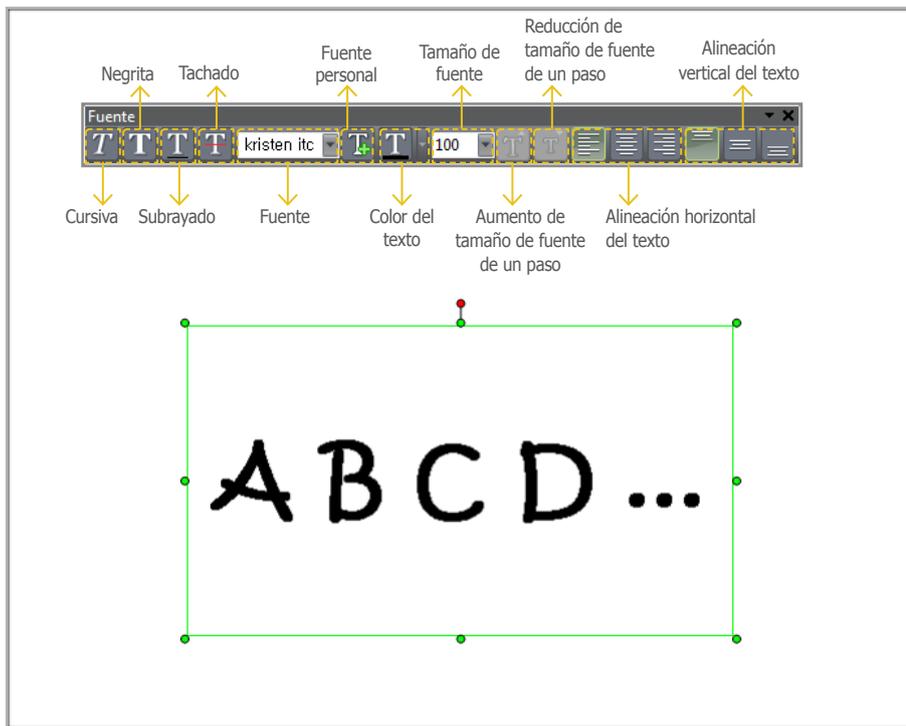
Opacidad	Selecciona un objetivo al que aplicar la opacidad. Seleccione <Opacidad del fondo del texto> u <Opacidad del elemento texto>.
Opacidad del fondo del texto	Especifica la opacidad del fondo del texto. Esta opción se habilita cuando <Opacidad del fondo del texto> se establece como <Seleccionar transparencia>. (Rango: 0~100%) 0 corresponde a transparente y 100 a opaco.
Opacidad del elemento texto	Establece la opacidad del texto. Esta opción se habilita cuando <Opacidad del elemento texto> se establece como <Seleccionar transparencia>. La opacidad se aplica tanto al texto como al fondo. (Rango: 0~100%) 0 corresponde a transparente y 100 a opaco.
Alineación horizontal	Establece el tipo de alineación horizontal del texto. (Alinear a la izquierda/Alinear al centro/Alinear a la derecha)
Alineación vertical	Establece el tipo de alineación vertical del texto. (Alinear en la parte superior/Alinear en el medio/Alinear en la parte inferior)
Ajuste de línea	Muestra el texto ajustado al tamaño del elemento. El texto que supere la anchura del elemento se pasa automáticamente a la siguiente línea.
Dirección del texto	Establece la dirección de la visualización del texto. (Horizontal/Vertical.)
Dirección de la animación	Si se establece la dirección de la animación, el elemento se reproduce como subtítulos en movimiento. El texto se muestra en la dirección de animación configurada.
Ninguno	Deshabilita la visualización de subtítulos en movimiento. El elemento se reproducirá de la forma normal, no como subtítulos.
Izquierda a derecha	Establece que los subtítulos en movimiento se muevan hacia la derecha.
Derecha a izquierda	Establece que los subtítulos en movimiento se muevan hacia la izquierda.
De arriba abajo	Establece que los subtítulos en movimiento se muevan hacia abajo.
De abajo arriba	Establece que los subtítulos en movimiento se muevan hacia arriba.
Velocidad del movimiento del texto	Establece la velocidad de desplazamiento de los subtítulos. (Rango: 10~200)

Fuente de datos

Fuente de datos	Seleccione un módulo de datos que aplicar al elemento cuando una página contenga varios módulos de datos.
Selección de datos	Especifique qué información importar desde la fuente de datos.
Mantener último valor	Configure el estado del elemento cuando se produzca un error de recepción de datos.
TRUE	Configure el elemento para que muestre la información actual.
FALSE	Configure el elemento para que muestre la información predeterminada.
Ciclo de transición de datos	Introduzca un intervalo en segundos para cambiar al siguiente elemento de datos. Si el ciclo de transmisión de datos es "0", el elemento de imagen reproducirá solamente el primer elemento de datos. El elemento de texto mostrará todos los datos al mismo tiempo.
ID de sincronización de datos	Configure el ID para sincronizar datos.

Uso de elementos de texto

El texto se puede introducir después de añadir un elemento de texto a la Ventana de escenario y hacer doble clic sobre el elemento. El texto introducido se puede editar mediante la barra de herramientas de fuentes.



Precaución

- Fuente de datos

Esta propiedad se puede configurar tras activar el Módulo de datos. En la ventana de diseño, haga clic con el botón secundario y seleccione Configuración del módulo de datos > Utilizar el módulo de datos para activar el Módulo de datos.

Consulte "Uso del Módulo de datos" para obtener información detallada.

Consejos

- Aumento de tamaño de fuente de un paso

Este botón se utiliza para aumentar el tamaño de la fuente en una unidad. Sólo se habilita en el modo de edición de cadena de texto cuando se selecciona un elemento de texto y se hace doble clic en él.

- Reducción de tamaño de fuente de un paso

Este botón se utiliza para reducir el tamaño de la fuente en una unidad. Sólo se habilita en el modo de edición de cadena de texto cuando se selecciona un elemento de texto y se hace doble clic en él.

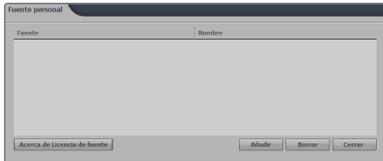
- Selección de una fuente

Seleccione una fuente admitida por Author. Puede seleccionar también fuentes de los archivos de fuente que se hayan añadido mediante <Fuente personal>.

Adición de archivos de Fuente personal

Añada archivos de fuente externos como fuentes personalizadas.

- 1 En la barra de herramientas de fuentes, haga clic en el botón  para mostrar la ventana de edición Fuente personal.
- 2 Haga clic en el botón <Añad.> de la ventana de edición Fuente personal y después añada una fuente externa como fuente personalizada. Solamente pueden añadirse archivos de fuente con extensión .ttf o .ttc. Para borrar una fuente personalizada, seleccione la fuente y haga clic en el botón <Borrar>.



- 3 Podrá ver y seleccionar las fuentes personalizadas desde la barra de herramientas de fuentes.

Ejemplo del uso de propiedades

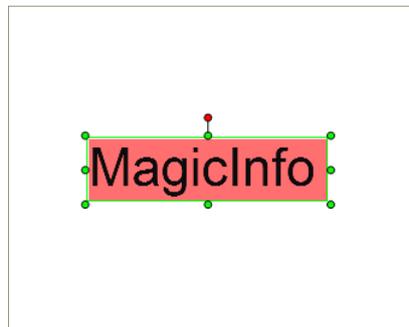
Texto

Color del fondo del texto

Establece el color del fondo del texto.



Cuando el <Color del fondo del texto> se establece en "255;255;100"



Cuando el <Color del fondo del texto> se establece en "255;100;100"

Consejos

- Restricciones para el uso de Fuente personal

La versión de MagicInfo Author debe ser la 3.1 o superior.

Esta función puede variar en su modelo de dispositivo Player.

Seleccionar transparencia

Seleccione un objeto para el que desee cambiar la transparencia. Seleccione <Opacidad del fondo del texto> u <Opacidad del elemento texto> para activar el elemento desactivado justo debajo.



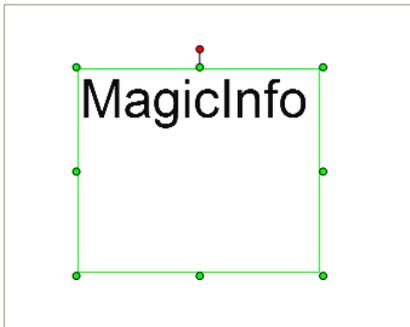
Cuando el <Color del fondo del texto> se establece en "255;100;100" y la <Opacidad del fondo del texto> se establece en "100"



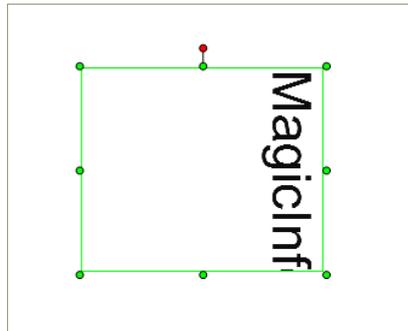
Cuando el <Color del fondo del texto> se establece en "255;100;100" y la <Opacidad del elemento texto> se establece en "30"

Dirección del texto

Es posible establecer la dirección del texto en <Horizontal> o <Vertical>.



Cuando la <Dirección del texto> se establece en <Horizontal>



Cuando la <Dirección del texto> se establece en <Vertical>

Fuentes personalizadas

Añada archivos de fuente personalizada para tener acceso a una mayor variedad de fuentes.



Vídeo

Este elemento se utiliza para importar un archivo de vídeo (AVI, MPG, MPEG, WMV, etc.) y reproducirlo en el elemento de contenido.

Si se añade un elemento de Vídeo, aparece la ventana Abrir. Aquí se puede seleccionar el archivo de vídeo que se desea importar.



- Vídeo
- Recorte
- Repr.

Vídeo

Archivo de vídeo	Establece la ubicación del archivo que se utilizará para importar un archivo de vídeo. Haga clic en el botón  para abrir la ventana Abrir y seleccionar un archivo. (Formatos de archivo admitidos: formatos de archivo de medios de vídeo.)
URL de la red	Especifique una dirección para la transmisión de vídeo por streaming. Puede introducir una dirección para reproducir vídeo por streaming.
Opciones de reproducción	Establece la norma de reproducción una vez que el archivo de vídeo se ha reproducido una vez.
Repetir	Reproduce el archivo repetidamente.
Reproducir una vez (hacer una pausa en la última escena)	Reproduce el archivo una vez y se detiene en la última escena.
Reproducir una vez (borrar)	Reproduce el archivo una vez y elimina el elemento.
Silenciar	Apaga el sonido durante la reproducción del vídeo.
Volumen	Establece el volumen al reproducir un vídeo. (Rango: 0~100)
Modo de ventana	Establece si se ha de crear, o no, una ventana independiente durante el tiempo de reproducción. Se mostrará en la parte superior en el modo de ventana.
Opacidad del fondo	Establece la opacidad del elemento de vídeo. (Rango: 0~100%) 0 corresponde a transparente y 100 a opaco.

Precaución

Para previsualizar o mostrar elementos de vídeo mediante imágenes en miniatura en la Ventana de escenario o la ventana Línea de página de forma correcta, debe estar instalado el códec adecuado para el archivo de vídeo.

Consejos

- Modo Transmisión

Cuando se utiliza un elemento de vídeo, los modos de selección del archivo y de transmisión no se pueden utilizar al mismo tiempo.

En el modo de transmisión, sólo se puede reproducir un elemento de vídeo por página y ningún otro elemento. Por tanto, cuando emplee el modo de transmisión, añada sólo un elemento de vídeo por página.

Recorte

Anchura original	Muestra la anchura del elemento de vídeo original. (Unidad: píxeles.)
Altura original	Muestra la altura del elemento de vídeo original. (Unidad: píxeles.)
Tamaño de recorte izquierdo	Especifica la cantidad que se debe recortar de la izquierda del elemento de vídeo original.
Tamaño de recorte derecho	Especifica la cantidad que se debe recortar de la derecha del elemento de vídeo original.
Tamaño de recorte superior	Especifica la cantidad que se debe recortar de la parte superior del elemento de vídeo original.
Tamaño de recorte inferior	Especifica la cantidad que se debe recortar de la parte inferior del elemento de vídeo original.
Duración original	Muestra la duración de la reproducción del elemento de vídeo.
Hora de inicio del recorte	Establece la hora de inicio del elemento de vídeo original.
Hora de finalización del recorte	Establece la hora de finalización del elemento de vídeo original.

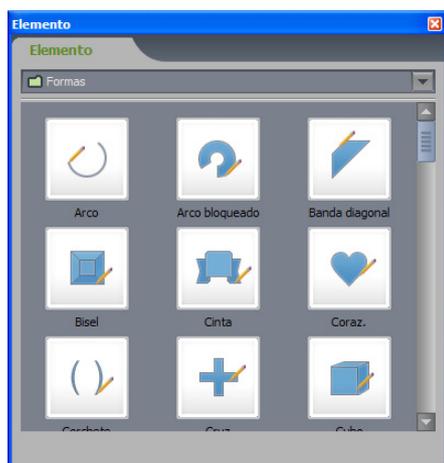
Consejos

- Recorte

Esta función permite recortar una sección concreta de un medio o un elemento de Imagen.

Formas

Se admiten diversas figuras, como 3D, flechas, líneas y figuras circulares.



Propiedades comunes

Margen

Izquierdo	Muestra la anchura del margen interno izquierdo para el elemento a modo de porcentaje. (Rango: 0~99%)
Derecho	Muestra la anchura del margen interno derecho para el elemento a modo de porcentaje. (Rango: 0~99%)
Superior	Muestra la anchura del margen interno superior para el elemento a modo de porcentaje. (Rango: 0~99%)
Inferior	Muestra la anchura del margen interno inferior para el elemento a modo de porcentaje. (Rango: 0~99%)

Estilo de línea

Color	Establece el color del contorno del elemento. Haga clic en el botón  para abrir la ventana Color y establecer el color. Si lo prefiere, puede especificar el color mediante la introducción directa de valores RGB.
Peso	Establece el grosor del contorno del elemento. (Rango: 0~100 píxeles.)
Estilo	Establece el estilo del contorno del elemento. Haga clic en  y seleccione un estilo para el contorno.

Rellenar

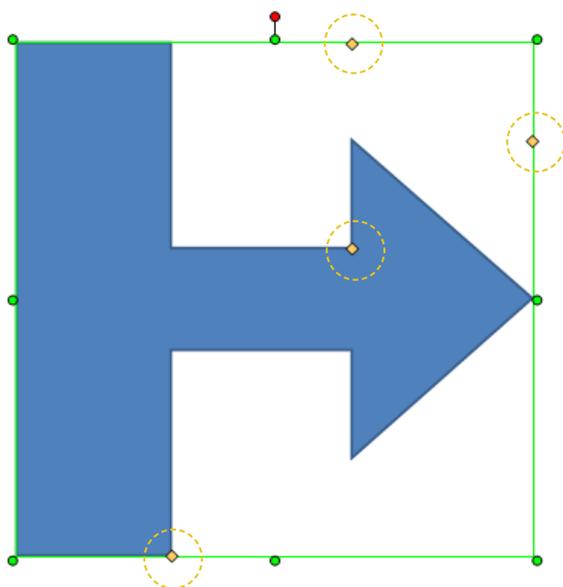
Opción de visualización	Selecciona un tipo de relleno para el elemento.
Predeterminado	Establece el tipo de relleno para el elemento como Predeterminado.

Modo del gradiente lineal	Establece el tipo de relleno para el elemento como Modo del gradiente lineal.
Modo de gradiente rectangular	Establece el tipo de relleno para el elemento como Modo de gradiente rectangular.
Dirección del gradiente lineal	Establece la dirección del gradiente. Esta opción se habilita cuando <Opción de visualización> se establece en <Modo del gradiente lineal>. Haga clic en  y seleccione una dirección.
Dirección de gradiente rectangular	Establece la dirección del gradiente. Esta opción se habilita cuando <Opción de visualización> se establece en <Modo de gradiente rectangular>. Haga clic en  y seleccione una dirección.
Color	Establece el color para rellenar el elemento cuando <Opción de visualización> tiene el valor Predeterminado. Haga clic en el botón  para abrir la ventana Color y establecer el color. Si lo prefiere, puede especificar el color mediante la introducción directa de valores RGB.
Color de inicio del gradiente	Establece el color de inicio del gradiente. Esta opción se habilita cuando <Opción de visualización> se establece en <Modo del gradiente lineal> o <Modo de gradiente rectangular>. Haga clic en el botón  para abrir la ventana Color y establecer el color. Si lo prefiere, puede especificar el color mediante la introducción directa de valores RGB.
Color final del gradiente	Establece el color final del gradiente. Esta opción se habilita cuando <Opción de visualización> se establece en <Modo del gradiente lineal> o <Modo de gradiente rectangular>. Haga clic en el botón  para abrir la ventana Color y establecer el color. Si lo prefiere, puede especificar el color mediante la introducción directa de valores RGB.
Opacidad	Especifica la opacidad de relleno para el elemento. (Rango: 0~100%) 0 corresponde a transparente y 100 a opaco.
Rango de relleno	Selecciona un área del elemento para rellenarla. Si se selecciona <Rellenar interior>, se rellena el interior del elemento, mientras que, si se selecciona <Rellenar exterior>, se rellena la parte exterior del elemento.
Archivo de imagen	Rellena el elemento con una imagen. Haga clic en el botón  para abrir la ventana Abrir y seleccionar un archivo.
Opción de visualización	Establece el tipo de relleno para rellenar el elemento con un archivo de imagen.
Tamaño completo	Estira la imagen para ajustarla al tamaño del elemento seleccionado.
Bloquear relación de aspecto	Muestra la imagen con la relación de aspecto original dentro del elemento seleccionado.
Efecto mosaico	Aplica un efecto de mosaico a la imagen, manteniendo su tamaño original, dentro del elemento seleccionado.
Tamaño original	Muestra la imagen, manteniendo su tamaño original, dentro del elemento seleccionado.

Tipo de reversión	Selecciona un tipo de reversión de la imagen. La imagen se revierte en función del tipo de reversión seleccionado.
Ninguno	La imagen no se revierte.
Reflexión horizontal	Revierte la imagen horizontalmente.
Reflexión vertical	Revierte la imagen verticalmente.
Reflexión horizontal y vertical	Revierte la imagen horizontal y verticalmente.

Transformación de un Elemento Formas

Author proporciona diversos elementos de forma. Cada uno de ellos puede tener propiedades exclusivas que se pueden modificar mediante las asas amarillas que aparecen a su alrededor. Por ejemplo, el elemento Llamada de flecha tiene asas amarillas como se muestra a continuación.



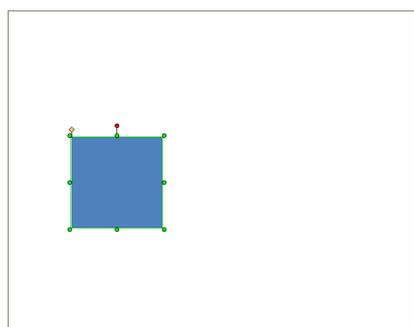
La forma de la figura se puede transformar si se arrastran las asas. A medida de se transforma la forma, cambian las propiedades de las asas amarillas.

Ejemplo del uso de propiedades

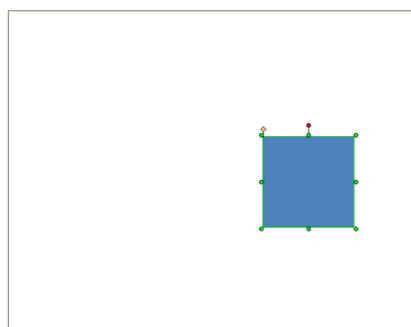
Posición

Posición X

Establece la posición de inicio horizontal (coordenada X) del elemento.



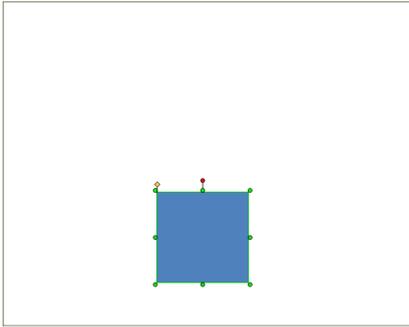
Cuando la <Posición X> se establece en "200"



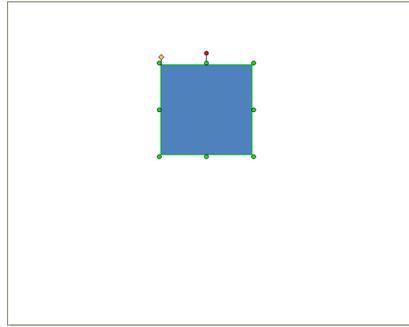
Cuando la <Posición X> se establece en "800"

Posición Y

Establece la posición de inicio vertical (coordenada Y) del elemento.



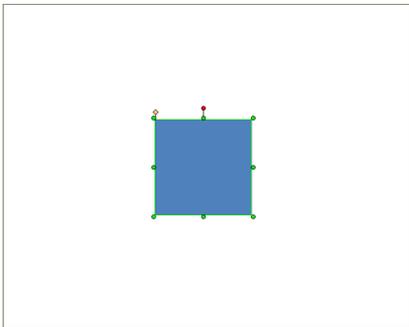
Cuando la <Posición Y> se establece en "600"



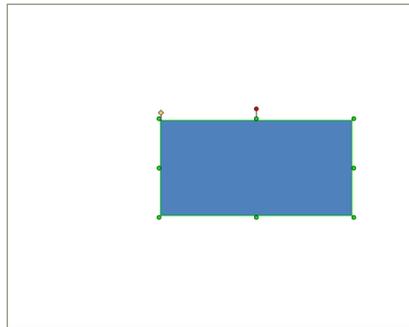
Cuando la <Posición Y> se establece en "200"

Anchura

Establece la anchura del elemento.



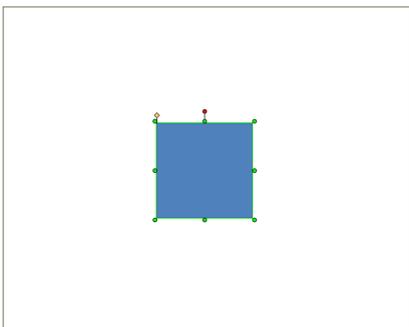
Cuando la <Anchura> se establece en "300"



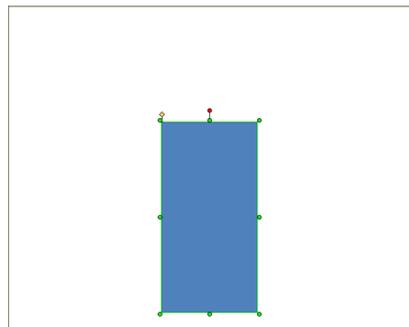
Cuando la <Anchura> se establece en "600"

Altura

Establece la altura del elemento.



Cuando la <Altura> se establece en "300"



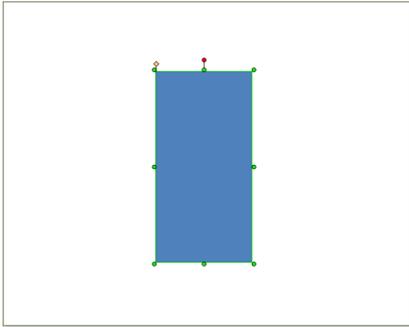
Cuando la <Altura> se establece en "600"

Nota

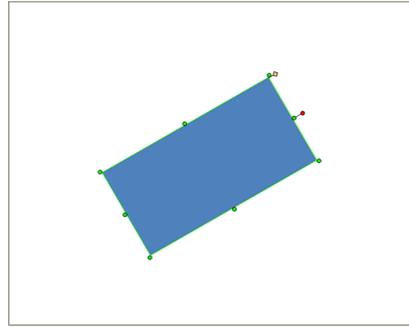
Para eliminar el archivo de imagen cuando se ha seleccionado el archivo para un elemento, basta con eliminar la ruta del archivo de imagen.

Giro

Establece el ángulo de giro del elemento.



Cuando el giro se establece en "0"

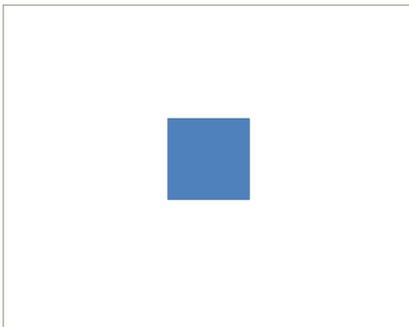


Cuando el giro se establece en "60"

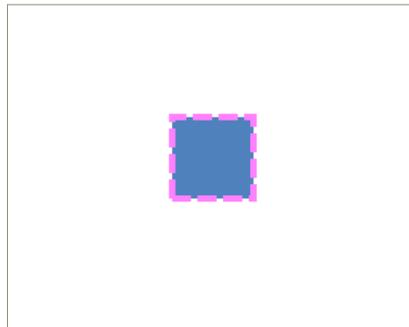
Estilo de línea

Color, Peso, Estilo

Es posible configurar el <Estilo de línea> del elemento.



Cuando el <Estilo de línea> no se configura

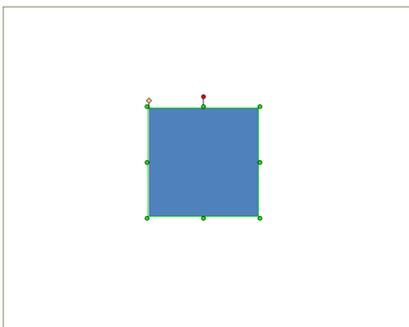


Cuando el <Color> del <Estilo de línea> se establece en "255;128;255", el <Peso> es "20" y el <Estilo> es Con puntos (el tercero de los cinco estilos de línea).

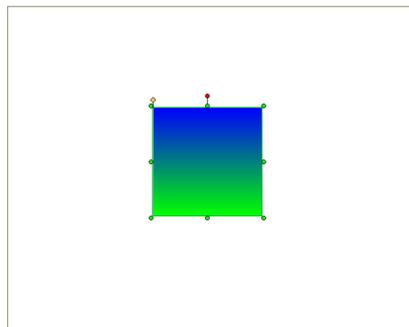
Rellenar

Modo de relleno

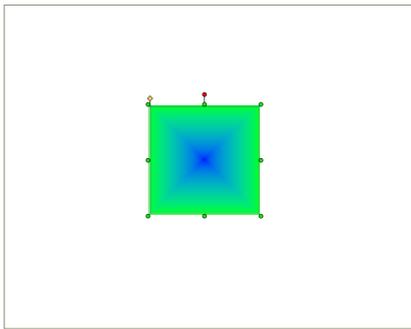
Establece el <Modo de relleno> del elemento. El <Modo de relleno> proporciona las opciones <Predeterminado>, <Modo del gradiente lineal> y <Modo de gradiente rectangular>.



Cuando el <Modo de relleno> se establece en <Predeterminado>



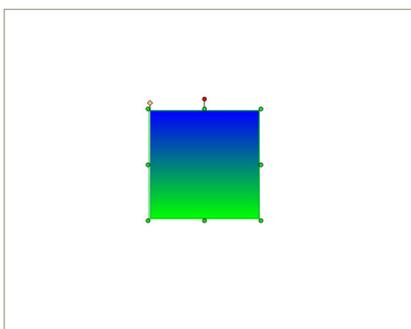
Cuando el <Modo de relleno> se establece en <Modo del gradiente lineal>.



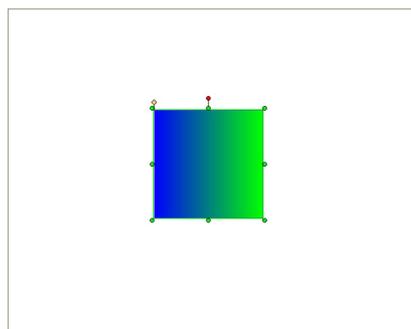
Cuando el <Modo de relleno> se establece en <Modo de gradiente rectangular>.

Dirección del gradiente lineal

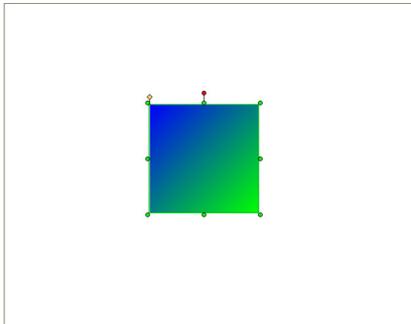
Esto se activa cuando el <Modo de relleno> se establece en <Modo del gradiente lineal>. Establece la dirección en la que aplicar el <Modo del gradiente lineal>.



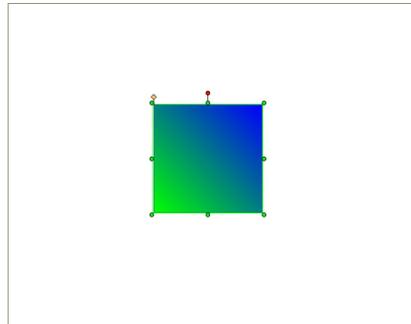
Cuando la <Dirección del gradiente lineal> se establece en <Vertical>



Cuando la <Dirección del gradiente lineal> se establece en <Horizontal>



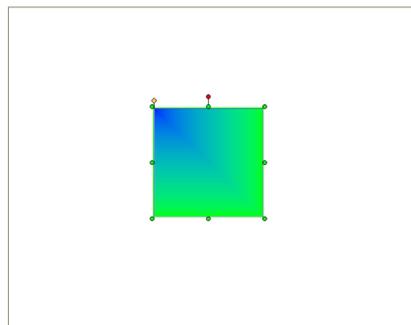
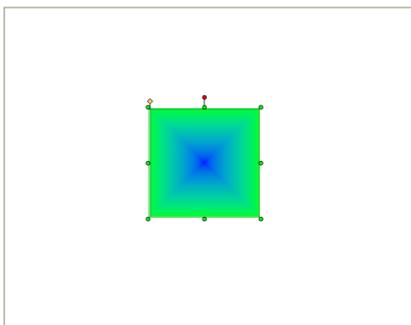
Cuando la <Dirección del gradiente lineal> se establece en <Diagonal de arriba izquierda a abajo derecha>



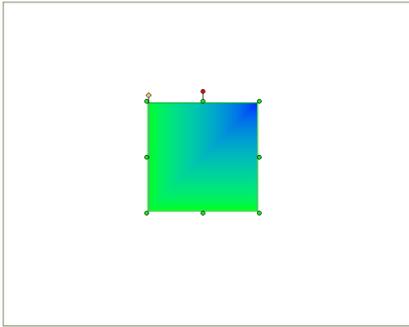
Cuando la <Dirección del gradiente lineal> se establece en <Diagonal de arriba derecha a abajo izquierda>

Dirección de gradiente rectangular

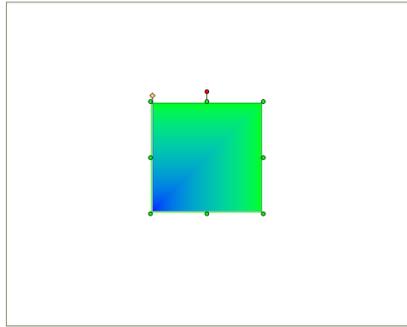
Esto se activa cuando el <Modo de relleno> se establece en <Modo de gradiente rectangular>. Establece la dirección en la que aplicar el <Modo de gradiente rectangular>.



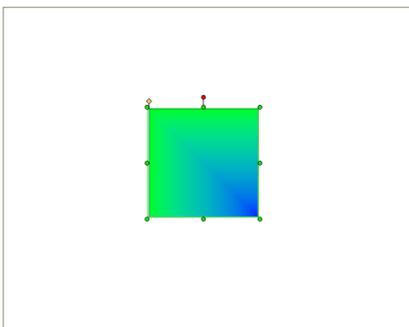
Cuando la <Dirección de gradiente rectangular> se establece en <Desde el centro>



Cuando la <Dirección de gradiente rectangular> se establece en <Desde el centro (arriba izquierda)>



Cuando la <Dirección de gradiente rectangular> se establece en <Desde el centro (arriba derecha)>

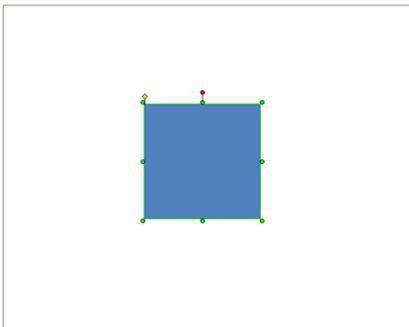


Cuando la <Dirección de gradiente rectangular> se establece en <Desde el centro (abajo izquierda)>

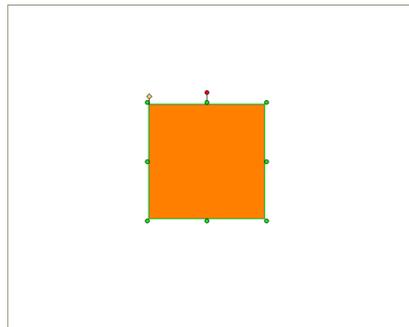
Cuando la <Dirección de gradiente rectangular> se establece en <Desde el centro (abajo derecha)>

Color

Establece el color del elemento cuando <Modo de relleno> se establece en <Predeterminado>.



Cuando <Color> es el color predeterminado "79;129;189"



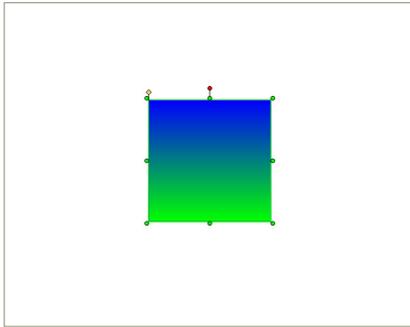
Cuando <Color> se establece en "255;128;0"



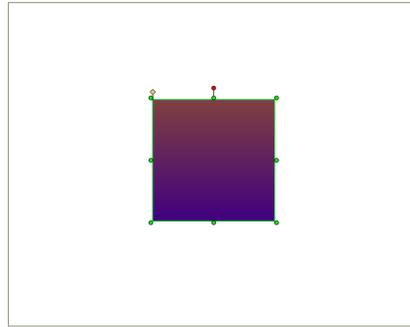
Note Puede configurar el color introduciendo directamente los valores R, G y B, o bien seleccionando un color al hacer clic en el botón

Color de inicio del gradiente, Color final del gradiente

Establece el <Color de inicio del gradiente> y el <Color final del gradiente> cuando <Modo de relleno> se establece en <Modo del gradiente lineal> o <Modo de gradiente rectangular>.



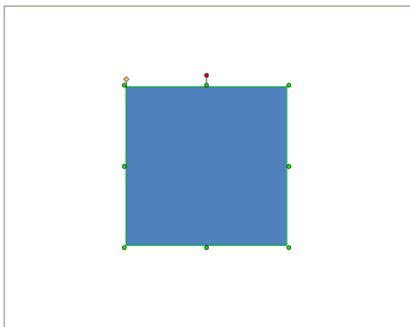
Cuando el <Color de inicio del gradiente> se establece en "0;0;255" y el <Color final del gradiente> se establece en "0;255;0"



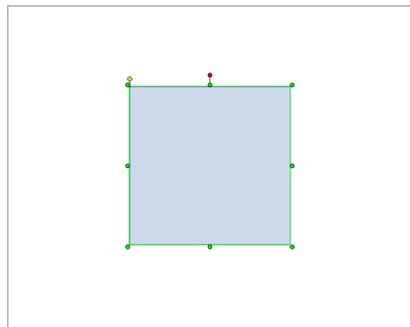
Cuando el <Color de inicio del gradiente> se establece en "128;64;64" y el <Color final del gradiente> se establece en "128;0;128"

Opacidad

Establece la opacidad del <Color> del elemento. Cuando más bajo sea el valor, más transparente será el elemento.



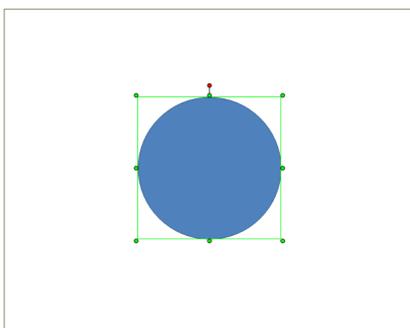
Cuando <Opacidad> se establece en "100"



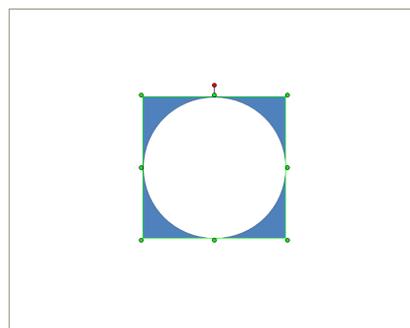
Cuando <Opacidad> se establece en "40"

Rango de relleno

Establece el <Rango de relleno> del elemento. Seleccione <Rellenar interior> para rellenar el elemento con el color. Seleccione <Rellenar exterior> para rellenar el exterior del elemento con el color. La propiedad <Rango de relleno> es útil para los elementos que no rellenan completamente el área de elemento enmarcada por el rectángulo verde en la figura siguiente, como por ejemplo un círculo, en comparación con un elemento que rellene totalmente el área del elemento.



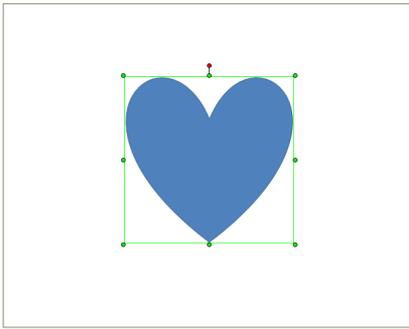
Cuando el <Rango de relleno> se establece en <Rellenar interior>



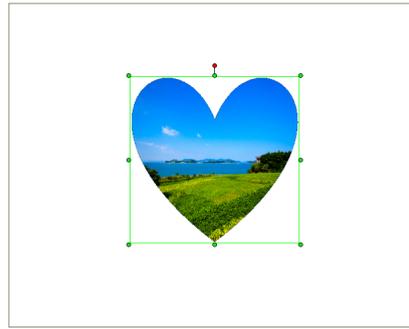
Cuando el <Rango de relleno> se establece en <Rellenar exterior>

Archivo de imagen

Rellena un elemento con un archivo de imagen.



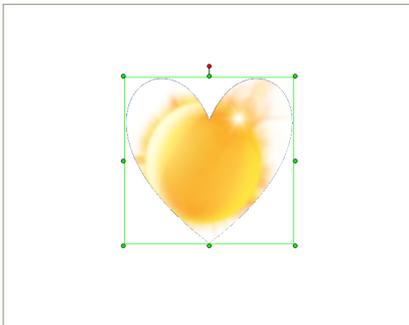
Cuando no se selecciona ningún <Archivo de imagen>



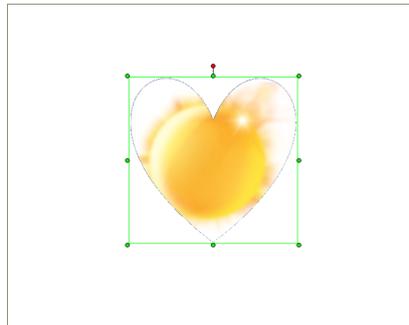
Cuando se selecciona un <Archivo de imagen>

Opción de visualización

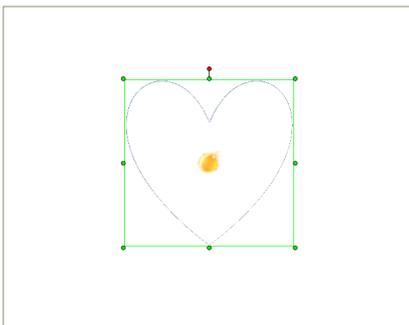
Esto se activa cuando se selecciona <Archivo de imagen>. Seleccione la forma de rellenar un elemento con el <Archivo de imagen>.



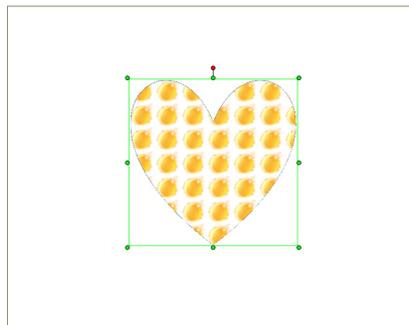
Cuando <Opción de visualización> se establece en <Ajustar a la pantalla>



Cuando <Opción de visualización> se establece en <Bloquear relación de aspecto>



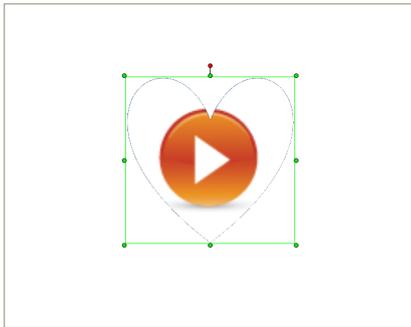
Cuando <Opción de visualización> se establece en <Tamaño original>



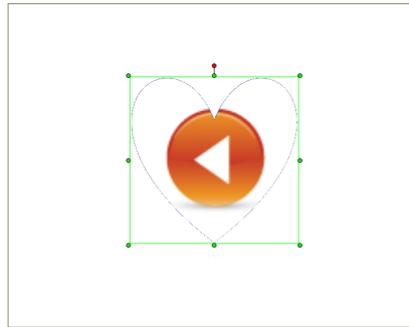
Cuando <Opción de visualización> se establece en <Efecto mosaico>

Tipo de reversión

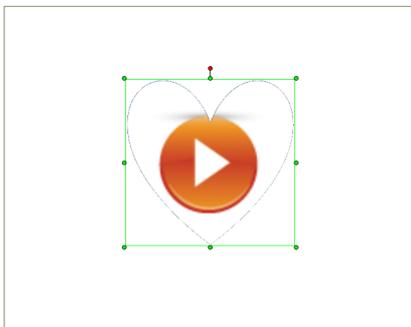
Esto se activa cuando se selecciona un <Archivo de imagen>. Revierte la imagen seleccionada para rellenar el elemento con ella.



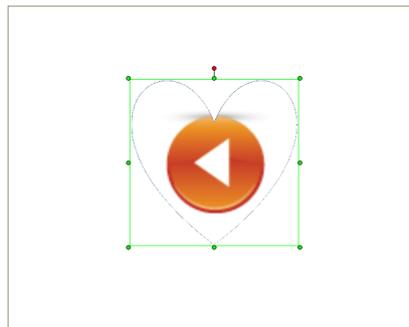
Cuando el <Tipo de reversión> se establece en <Ninguno>



Cuando el <Tipo de reversión> se establece en <Reflexión horizontal>



Cuando el <Tipo de reversión> se establece en <Reflexión vertical>



Cuando el <Tipo de reversión> se establece en <Reflexión horizontal y vertical>

Otros

Acceda a elementos utilizados para mostrar páginas web, documentos, fuentes RSS y códigos QR.

Firefox

Este elemento se utiliza para importar una página web y reproducirla en el elemento de contenido mediante Firefox. Si se añade un elemento a la Ventana de escenario, aparecerá la ventana Abrir, donde podrá seleccionar una página web para cargarla. Si no desea importar una página web, haga clic en Cancelar.



· Firefox

Firefox

URL	Establece la dirección de la página web que se va a usar.
Archivo	Selecciona un archivo de página web para su reproducción. Haga clic en el botón  para abrir la ventana Abrir y seleccionar un archivo.

Office

Este elemento se utiliza para importar archivos de MS Office, tales como archivos de Word, Excel o PowerPoint, a la Ventana de escenario.

Un elemento de Office se reproduce con el Visor de Office, no dentro del elemento de contenido.

Si se añade un elemento de Office, aparece la ventana Abrir. En ella se puede seleccionar un archivo de Office para importarlo. Los archivos de Word o Excel se abren en pantalla completa, mientras que los de PowerPoint se abren de forma que se ajusten al tamaño de marco personalizado del elemento.



· Office

Office

Nombre del archivo Office	Muestra la ubicación de un archivo de Office. Si se cambia la ubicación del archivo, el archivo de Office se sustituye por un archivo en la nueva ubicación. Haga clic en el botón  para acceder a la ventana Abrir. Seleccione un archivo.
---------------------------	--

Precaución

- Firefox

Para usar elementos de <Firefox>, el explorador <Firefox> debe estar instalado en el PC. Para abrir una página web escribiendo una dirección URL, debe estar conectado a Internet.

- Elementos de Office

Para utilizar elementos de Office, debe estar instalado el visor para el formato de archivo correspondiente (Word, Excel o PowerPoint).

Consejos

Los elementos de Excel y Word que pertenecen a elementos de Office se muestran en pantalla completa, no dentro del área del elemento.

PDF

Este elemento se emplea para importar un archivo PDF a la Ventana de escenario. Un elemento PDF se reproduce con el visor de PDF, no dentro del elemento de contenido.

Si se añade un elemento PDF, aparece la ventana Abrir. En ella se puede seleccionar el archivo PDF que se desea importar.



· PDF

PDF

Archivo de documento	Muestra la ubicación de un archivo PDF. Si la ubicación se cambia, el documento se sustituye por un archivo en la nueva ubicación. Haga clic en el botón  para acceder a la ventana Abrir. Seleccione un archivo.
Ir a la página	Introduce el número de página del archivo PDF que se debe abrir.

Precaución

- Elementos PDF

Para previsualizar correctamente elementos PDF, debe estar instalado el visor de PDF.

- Ir a la página

Cuando se establece <Ir a la página>, el número de página introducido debe ser igual o inferior al número total de páginas.

RSS

Este elemento se emplea para mostrar la información de RSS recibida de proveedores de servicios de RSS en el elemento de contenido.



- Texto
- Configuración de RSS
- Título
- Fecha
- Descripción

Texto

Color del fondo	Establece el color del fondo del elemento de RSS mediante la paleta o valores RGB. Haga clic en el botón  para abrir la ventana Color y establecer el color. Si lo prefiere, puede especificar el color mediante la introducción directa de un valor.
Opacidad del fondo	Especifica la opacidad del fondo. (Rango: 0~100%) 0 corresponde a transparente y 100 a opaco.
Dirección de la animación	Si se establece la dirección de la animación, el elemento se reproduce como subtítulos en movimiento. El texto de información de RSS se desplazará en la dirección de animación especificada.
Ninguno	Deshabilita los subtítulos en movimiento. El elemento se reproducirá de la forma normal, no como subtítulos.
Izquierda a derecha	Establece que los subtítulos en movimiento se muevan hacia la derecha.
Derecha a izquierda	Establece que los subtítulos en movimiento se muevan hacia la izquierda.
De arriba abajo	Establece que los subtítulos en movimiento se muevan hacia abajo.
De abajo arriba	Establece que los subtítulos en movimiento se muevan hacia arriba.
Velocidad del movimiento del texto	Establece la velocidad de desplazamiento de los subtítulos. (Rango: 10~200)

Configuración de RSS

Duración de la recarga de RSS	Establece el ciclo de recarga de RSS en minutos. La información de RSS se actualizará a la hora especificada.
Opción de visualización	Establece la información de RSS que se mostrará durante la reproducción. (Puede incluir el título de RSS, la fecha y un resumen.)
URL de RSS	Introduce la dirección URL del proveedor del servicio de RSS.

Terminología

- RSS

RSS es un tipo de protocolo de transmisión. Mientras que Http es el protocolo para transmitir archivos HTML, RSS es el protocolo para transmitir archivos XML. Mediante RSS, la información de un sitio web se puede visualizar fácilmente a través de un "lector de RSS" sin necesidad de conectar con el sitio web.

Consejos

- Evento de RSS

Cuando se añade un elemento de RSS a la Ventana de escenario, la secuencia de evento "AM_EVT_NEWS_RELOADED" se crea automáticamente en todos los elementos de la Ventana de escenario.

Para obtener más información sobre el uso de la secuencia de evento "AM_EVT_NEWS_RELOADED", consulte la sección Evento.

Ciclo de visualización	Establece el intervalo de visualización de RSS. Si se establece el <Ciclo de visualización>, se mostrarán frases cortas de entre toda la información de RSS, una tras otra, con el intervalo especificado. (Unidad: segundos.)
-------------------------------	--

Título

Nombre de fuente	Cambia la fuente (predeterminada: Arial) del título de RSS.
Archivo de fuentes	Registra un archivo de fuentes nuevo para la visualización del título de RSS (opcional).
Tamaño de fuente	Cambia la fuente (predeterminada: 35) para el título de RSS (rango: 1~512)
Cursiva	Establece si se debe mostrar el título de RSS en cursiva (True) o no (False). (Opcional.)
Negrita	Establece si la fuente del título de RSS debe mostrarse en negrita (True) o no (False). (Opcional.)
Subrayado	Establece si se debe subrayar el título de RSS (True) o no (False). (Opcional.)
Tachado	Establece si se debe tachar el título de RSS (True) o no (False). (Opcional.)
Color del texto	Establece el color de la fuente del título de RSS mediante la paleta o valores RGB. Haga clic en el botón  para abrir la ventana Color y establecer el color. Si lo prefiere, puede especificar el color mediante la introducción directa de un valor.
Alineación horizontal	Establece el tipo de alineación horizontal para el título de RSS en Alinear a la izquierda, Alinear al centro o Alinear a la derecha.

Fecha

Nombre de fuente	Cambia la fuente (predeterminada: Arial) para la fecha y la hora del servicio de RSS.
Archivo de fuentes	Cambia el tamaño de la fuente (predeterminado: 35) para la fecha y la hora del servicio de RSS (opcional).
Tamaño de fuente	Cambia el tamaño de fuente predeterminado (35) o el tamaño de fuente ya especificado para la fecha y la hora del servicio de RSS. (Rango: 1~512)
Cursiva	Establece si se debe mostrar en cursiva la fuente para la fecha y la hora del servicio de RSS (True) o no (False). (Opcional.)

Consejos

- Uso de las fuentes personalizadas

Puede añadir fuentes externas como fuentes personalizadas. Consulte "Adición de Fuente personal" para obtener información detallada. La disponibilidad de esta función dependerá del tipo de reproductor seleccionado durante la creación de contenido.

- Uso de las fuentes personalizadas

Puede añadir fuentes externas como fuentes personalizadas. Consulte "Adición de Fuente personal" para obtener información detallada. La disponibilidad de esta función dependerá del tipo de reproductor seleccionado durante la creación de contenido.

Negrita	Establece si se debe mostrar en negrita la fuente para la fecha y la hora del servicio de RSS (True) o no (False). (Opcional.)
Subrayado	Establece si se debe subrayar la fuente para la fecha y la hora del servicio de RSS (True) o no (False). (Opcional.)
Tachado	Establece si se debe tachar la fuente para la fecha y la hora del servicio de RSS (True) o no (False). (Opcional.)
Color del texto	Establece el color de la fuente de la fecha y hora del servicio de RSS mediante la paleta o valores RGB. Haga clic en el botón  para abrir la ventana Color y establecer el color. Si lo prefiere, puede especificar el color mediante la introducción directa de un valor.
Alineación horizontal	Establece el tipo de alineación horizontal para la fecha y la hora del servicio de RSS en Alinear a la izquierda, Alinear al centro o Alinear a la derecha.

Descripción

Nombre de fuente	Cambia la fuente (predeterminada: Arial) del texto principal de RSS.
Archivo de fuentes	Registra un archivo de fuentes nuevo para la visualización del texto principal de RSS. (Opcional.)
Tamaño de fuente	Cambia el tamaño de la fuente (predeterminado: 35) del texto principal de RSS. (Rango: 1~512)
Cursiva	Establece si se debe mostrar en cursiva la fuente para el texto principal de RSS (True) o no (False). (Opcional.)
Negrita	Establece si se debe mostrar en negrita la fuente para el texto principal de RSS (True) o no (False). (Opcional.)
Subrayado	Establece si se debe subrayar la fuente para el texto principal de RSS (True) o no (False). (Opcional.)
Tachado	Establece si se debe tachar la fuente para el texto principal de RSS (True) o no (False). (Opcional.)
Color del texto	Establece el color de la fuente del texto principal de RSS mediante la paleta o valores RGB. Haga clic en el botón  para abrir la ventana Color y establecer el color. Si lo prefiere, puede especificar el color mediante la introducción directa de un valor.
Alineación horizontal	Establece el tipo de alineación horizontal para el texto principal de RSS en Alinear a la izquierda, Alinear al centro o Alinear a la derecha.

Consejos

- **Uso de las fuentes personalizadas**
Puede añadir fuentes externas como fuentes personalizadas. Consulte "Adición de Fuente personal" para obtener información detallada. La disponibilidad de esta función dependerá del tipo de reproductor seleccionado durante la creación de contenido.

Ejemplo del uso de propiedades

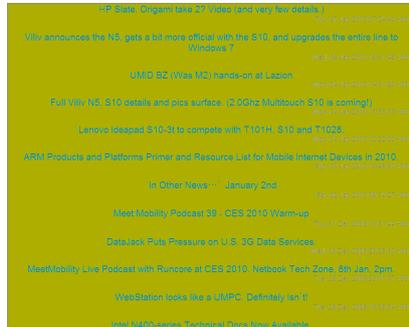
Texto

Color del fondo del texto

Establece el color de fondo del texto que representa la información del elemento de RSS.



Cuando el <Color del fondo del texto> es el color de fondo del texto predeterminado "255;255;255"



Cuando el <Color del fondo del texto> es "174;174;0"

Opacidad del fondo del texto

Establece la opacidad del fondo del texto que representa la información del elemento de RSS.



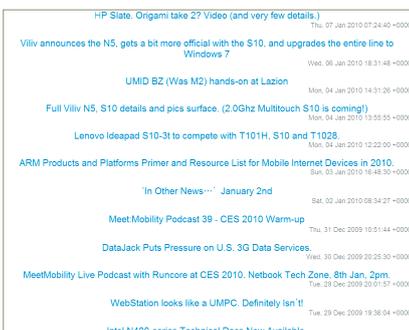
Cuando la <Opacidad del fondo del texto> está establecida en "100" y el elemento de RSS y el elemento de Imagen se solapan



Cuando la <Opacidad del fondo del texto> está establecida en "0" y el elemento de RSS y el elemento de Imagen se solapan

Dirección subtítulo

Puede establecer el texto que representa la información del elemento de RSS a modo de subtítulos.



Cuando la <Dirección subtítulo> está establecida en <Sin movimiento>



Establezca la <Dirección subtítulo> en <Izquierda a derecha> o <Derecha a izquierda> para mostrar la información de RSS como subtítulos que se mueven en horizontal.



Establezca la <Dirección subtítulo> en <De arriba abajo> o <De abajo arriba> para mostrar la información de RSS como subtítulos que se mueven en vertical.

Título, Fecha, Descripción

Puede seleccionar varias fuentes para la información de RSS mediante las propiedades <Títulos>, <Fecha> y <Descripción>.

El <Título> determina la fuente del título de la información de RSS y la <Fecha> determina la fuente para la fecha de la información de RSS. Además, la <Descripción> determina la fuente para la descripción de la información de RSS.



Es posible mostrar la información de RSS en diversos formatos.

Web

Este elemento se utiliza para importar una página web y reproducirla en el elemento de contenido mediante Internet Explorer. Si se añade un elemento a la Ventana de escenario, aparecerá la ventana Abrir, donde podrá seleccionar un archivo HTML para importarlo. Si no desea importar una página web, haga clic en Cancelar.



• Web

Web

URL	Establece la dirección URL de la página web que se reproducirá.
FILE	Selecciona un archivo de página web para su reproducción. Haga clic en el botón  para abrir la ventana Abrir y seleccionar un archivo.
Output Mode	Configure el modo para abrir una página web.
Actualizar ciclo	Establece el intervalo de actualización de la página web que se reproducirá. (Unidad: minutos.)
Acceder a la entrada	Establece si se deben permitir las entradas del ratón y del teclado cuando se está reproduciendo una página web.
Mostrar desplazamiento	Controla el desplazamiento de Internet Explorer. El desplazamiento dentro de una página web no se puede controlar.
Posición desplazamiento vertical	Establece la posición para desplazar la página verticalmente. El contenido se reproduce tras desplazar verticalmente la página web de acuerdo con la unidad especificada. (Unidad: píxeles.)
Posición desplazamiento horizontal	Establece la posición para desplazar horizontalmente la página web. El contenido se reproduce tras desplazar horizontalmente la página web de acuerdo con la unidad especificada. (Unidad: píxeles.)

Precaución

- Web

Para usar elementos de web, el explorador Internet Explorer debe estar instalado en el PC. Para abrir una página web escribiendo una dirección URL, debe estar conectado a Internet.

Consejos

- Actualizar ciclo

Si establece el ciclo de actualización en 0, las páginas web no se actualizan y se reproducen en el estado actual.

Módulo de datos

Cree datos dinámicos mediante la recopilación de datos externos y aplíquelos al contenido. Los datos dinámicos cambian con el paso del tiempo. Consulte "Uso de Módulo de datos" para obtener más información sobre cómo crear contenido mediante Módulo de datos.



- Configuración de base de datos
- Tabla

Configuración de base de datos

Tipo de base de datos	Seleccione el tipo de base de datos que usar.
URL de la base de datos	Introduzca la dirección URL de la base de datos que desea usar.
Puerto de la base de datos	Introduzca el número de puerto de la base de datos que desea usar.
Nombre de base de datos	Introduzca el nombre de la base de datos que desea usar.
ID de inicio de sesión de la base de datos	Introduzca un ID para iniciar sesión en la base de datos.
Contraseña de inicio de sesión de la base de datos	Introduzca una contraseña para iniciar sesión en la base de datos.
Intervalo de sondeo de datos	Introduzca un intervalo en segundos para importar datos desde la base de datos.

Tabla

Selección de tabla	Seleccione una tabla que contenga la información deseada de la base de datos.
Query	Cree una query que importe la información deseada desde la tabla.
Tabla de conversión	Introduzca una cadena para convertir en imagen la información de texto importada.

Consejos

- Restricciones para utilizar el Módulo de datos

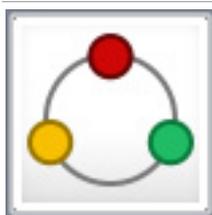
Esta función puede variar en su modelo de dispositivo Player.

- Adición de imágenes de conversión

Tras introducir la información de la tabla de conversión puede adjuntar una imagen que aplicar a la tabla creada. En la ventana de diseño, haga clic con el botón secundario y seleccione Configuración del módulo de datos > Adjuntar archivo para adjuntar una imagen que convertir.

Indicador DataLink

Muestra el estado de la función DataLink en la imagen de indicador.



• Imagen de indicador

Opacidad	Configure la opacidad de la imagen de indicador. (Rango: 0~100%) 0 para una imagen completamente transparente. 100 para una imagen completamente opaca.
Tipo de indicador	Configure el tipo de imagen de indicador.
Predeterminado	Use la imagen de indicador Predeterminado ofrecida por el programa.
Type 1	Use la imagen de indicador Type 1 ofrecida por el programa.
Type 2	Use la imagen de indicador Type 2 ofrecida por el programa.
Personal	Configure la imagen que desea como imagen de indicador.
Normal	Configure la imagen de indicador que mostrar cuando la función DataLink esté funcionando correctamente. Esta opción solo está disponible cuando el tipo de indicador está personalizado.
Sin conexión	Configure la imagen de indicador que mostrar si no se puede conectar con el servidor con la función DataLink en uso. Esta opción solo está disponible cuando el tipo de indicador está personalizado.
Mostrar cuando se produzca un error	Configure las condiciones para mostrar la imagen de indicador.
TRUE	Configure la imagen de indicador para que aparezca solamente si hay un problema con la función DataLink.
FALSE	Configure la imagen de indicador para que se muestre todo el tiempo.

Consejos

- Restricciones para elementos Indicador DataLink

La versión de MagicInfo Author debe ser la 3.1 o superior.

Esta función puede variar en su modelo de dispositivo Player.

Consulte "Uso de plantillas de DataLink" para obtener información detallada.

Potenciador de evento

Esta categoría contiene elementos invisibles relacionados con los eventos. Un elemento añadido se muestra como una barra de tiempo roja en la ventana Cronología y no aparece en la Ventana de escenario.

Temporizador

Desencadena un evento de temporizador en un elemento de contenido con el intervalo de tiempo especificado.



· Temporizador

Temporizador

Transcurrir	Indica el intervalo de tiempo para desencadenar el evento de temporizador. La unidad es 1/1.000 segundo. (Para definir 1 segundo, introduzca 1.000.)
Tipo de evento	Selecciona una norma de intervalo para desencadenar un evento de temporizador.
Periódico	Desencadena un evento de temporizador continuamente con el intervalo establecido.
Sólo una vez	Desencadena un evento de temporizador sólo una vez con el intervalo establecido.
Modo de reproducción	Determina si se debe iniciar el temporizador inmediatamente o cuando se produzca un evento.

Ejemplo de uso del temporizador

Declaración repetitiva	Se utiliza para ejecutar una declaración repetitiva con el intervalo especificado al escribir una secuencia.
-------------------------------	--

Consejos

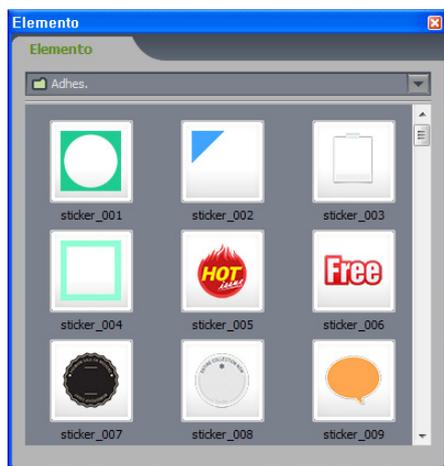
- Evento Temporizador

Cuando se añade el elemento de temporizador a la Ventana de escenario, la secuencia de evento "AM_EVT_TIMER" se crea automáticamente en todos los elementos de la Ventana de escenario.

Para obtener más información sobre el uso de la secuencia de evento "AM_EVT_TIMER", consulte la sección Evento.

Adhes.

Puede usar muchos adhesivos distintos. Coloque unos adhesivos sobre otros o introduzca mensajes en un adhesivo de texto.



Uso de los adhesivos de imagen

Los adhesivos de imagen usan el formato de nombre "sticker_número". Puede personalizar los tamaños de los adhesivos y colocarlos donde desee. Coloque unos adhesivos sobre otros para crear uno nuevo.

Ejemplos de uso de adhesivos de imagen

Coloque unos adhesivos sobre otros para crear nuevos adhesivos.



Uso de adhesivos de texto

Los adhesivos de texto usan el formato de nombre "sticker_tnúmero". Puede personalizar los tamaños de los adhesivos y colocarlos donde desee. Coloque unos adhesivos sobre otros para crear uno nuevo. También puede introducir texto en un adhesivo. Tanto el número de campos de entrada de texto como el número máximo de letras varían en función del diseño del adhesivo de texto seleccionado.

Texto

Texto 1	Especifique el texto para el primer campo de entrada de texto.
Texto 2	Especifique el texto para el segundo campo de entrada de texto.
Texto 3	Especifique el texto para el tercer campo de entrada de texto.

Consejos

- Restricciones para elementos Adhes.

La versión de MagicInfo Author debe ser la 3.1 o superior.

Esta función puede variar en su modelo de dispositivo Player.

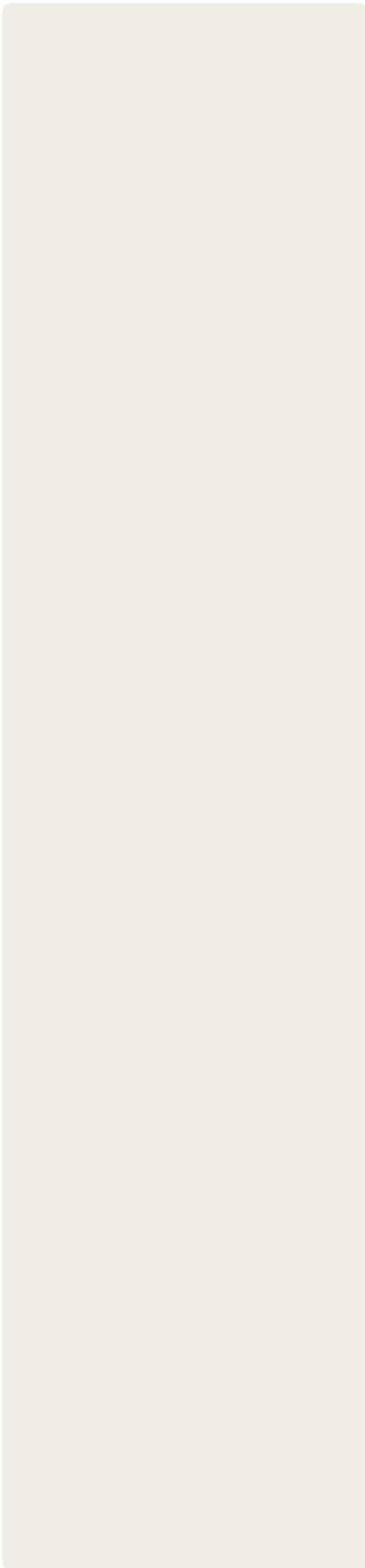
El rango de adhesivos que puede usarse varía según el tipo de reproductor seleccionado.

- Restricciones para introducir texto

Solo se permiten números o letras en mayúscula para algunos tipos de adhesivos de texto.

Ejemplos de uso de adhesivos de texto

Introduzca el texto en un adhesivo. Tanto el número de campos de entrada de texto como el número máximo de letras varían en función del diseño del adhesivo de texto seleccionado.



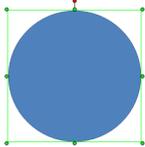
Un ejemplo de animación

Un círculo cuyas propiedades cambian

Puede crear una animación aplicando diferentes propiedades a una sección creada mediante la adición de un Fotograma clave a un elemento.

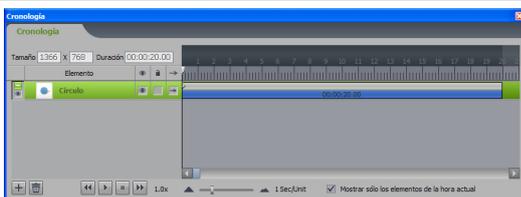
Mientras el elemento de contenido se esté reproduciendo, las propiedades del elemento circular cambian continuamente.

1



Arrastre y coloque el elemento Círculo de la categoría Formas de la ventana Elemento en la Ventana de escenario.

2

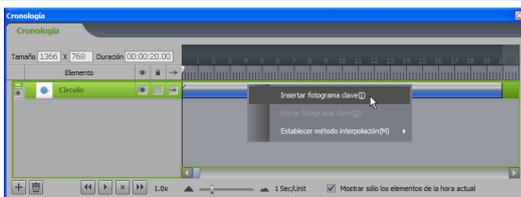


Para configurar una animación, marque la casilla <Mostrar sólo los elementos de la hora actual> en la ventana Cronología.



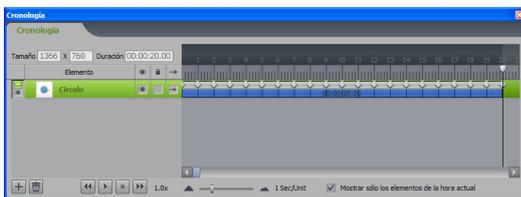
Note Si la casilla <Mostrar sólo los elementos de la hora actual> no está marcada, no podrá insertarse un fotograma clave.

3



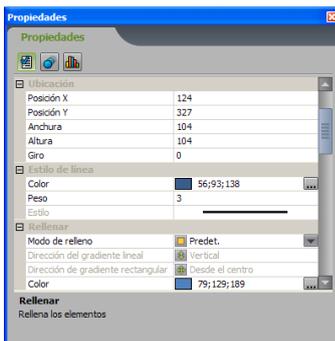
Haga clic con el botón derecho en la parte superior de la barra de tiempo e inserte un fotograma clave para crear una sección de animación del elemento.

4



Para crear 20 cambios en una duración de 20 segundos, añada fotogramas clave a intervalos de un segundo. Se crearán veinte secciones de animación.

5



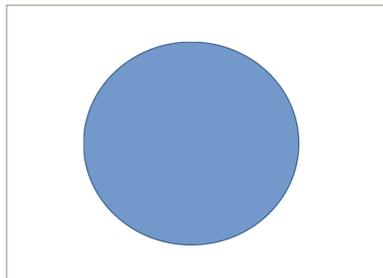
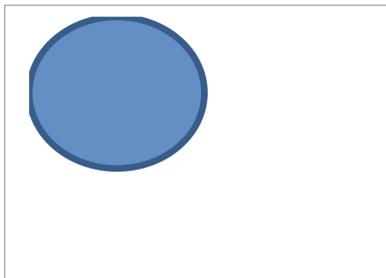
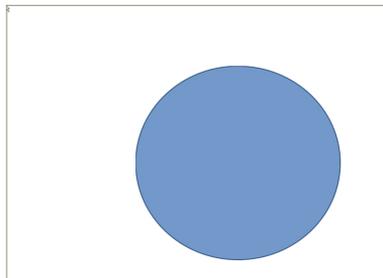
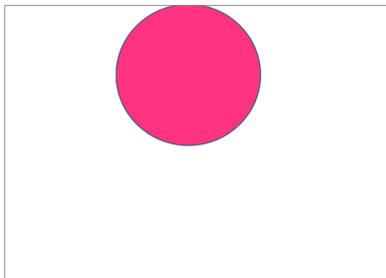
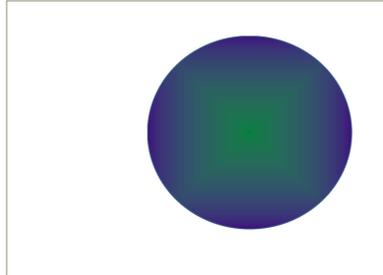
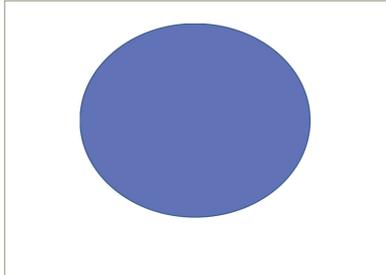
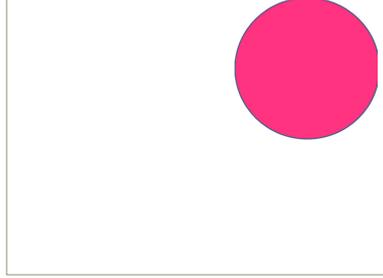
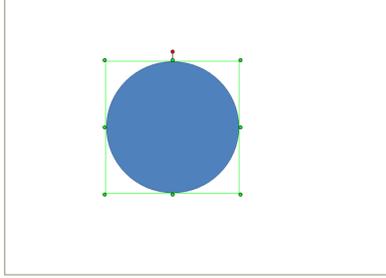
Ahora, seleccione cada fotograma clave y configure las propiedades. Dado que hay 20 fotogramas clave, puede establecer propiedades distintas 20 veces.



Note Puede cambiar cualquier propiedad que pueda configurarse utilizando un número.

6

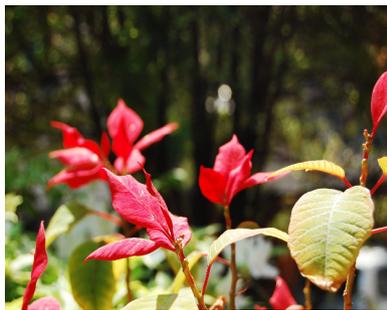
Cuando se apliquen las propiedades, haga clic en el botón de previsualización () para obtener una vista previa del contenido. El círculo cambia 20 veces según las propiedades aplicadas a los fotogramas clave.



Movimiento del elemento (Establecer ruta movimiento)

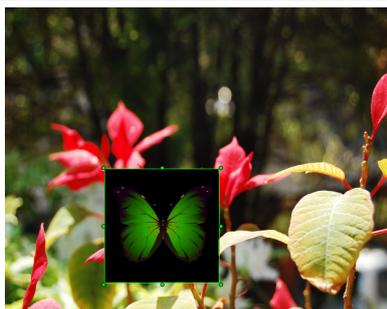
Este elemento de contenido mostrará a una mariposa descansando en un flor que echa a volar tras unos instantes.

1



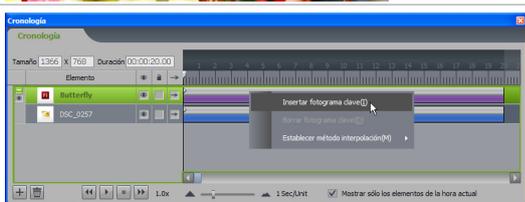
Añada la imagen de una flor a la Ventana de escenario y haga doble clic sobre ella para maximizar la imagen.

2



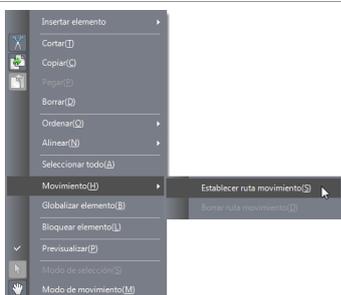
Inserte un elemento Flash de mariposa en la Ventana de escenario

3



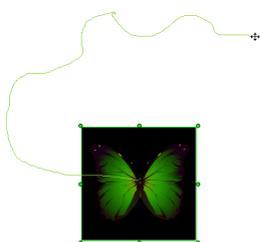
Inserte fotogramas clave en la ventana Cronología y especifique una sección sobre la que se moverá la mariposa.
(Por ejemplo, añada fotogramas clave en los puntos de los segundos 4 y 20.)

4



Seleccione el elemento Flash de la mariposa, seleccione el fotograma clave inicial de la sección y haga clic con el botón derecho para abrir el menú contextual. Haga clic en Movimiento y en Establecer ruta movimiento.

5



Manteniendo pulsado el botón izquierdo del ratón, trace la ruta por lo que se moverá la mariposa.

- 6 Cuando se aplique la Movimiento, haga clic en el botón de previsualización (▶) para obtener una vista previa del contenido. La mariposa permanecerá en la flor durante 4 segundos y después volará durante 16 segundos a lo largo de la Ruta movimiento especificada.



Cambio de propiedades y movimiento de elementos

Vamos a crear un elemento de contenido que muestre copos de nieve cayendo y, transcurrido un breve lapso de tiempo, muestre un elemento WordArt. El color del elemento WordArt cambia. Estableceremos el tiempo de reproducción de la página en 2 minutos.

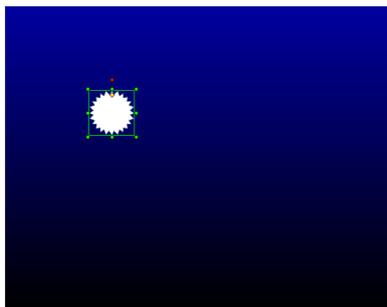
1



Arrastre y coloque el elemento Rectángulo de la categoría Formas de la ventana Elemento en la Ventana de escenario. Ahora está listo para diseñar el fondo. Haga doble clic en el elemento Rectángulo para maximizarlo.

Configure las propiedades del siguiente modo:
Establezca la <Anchura> de <Estilo de línea> en "0" y el <Modo de relleno> de <Rellenar> en <Modo del gradiente lineal>.
Establezca el <Color de inicio del gradiente> en "0;0;160" y el <Color final del gradiente> en "0;0;0".
Establezca la <Duración> en "00;02;00.00".

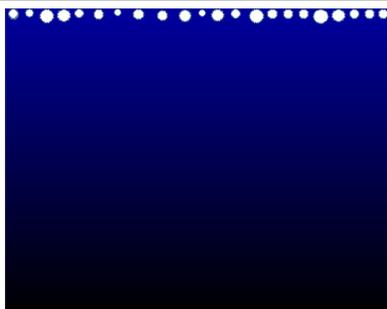
2



Arrastre y coloque el elemento Estrella de la categoría <Formas> de la ventana Elemento en la Ventana de escenario con objeto de crear un copo de nieve.

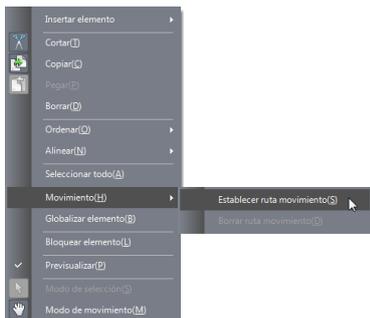
Configure las propiedades del siguiente modo:
Establezca la <Anchura> del <Estilo de línea> en "0" y el <Color de relleno> de <Rellenar> en "255;255;255".
Establezca el <Ancho de la estrella> en "80" y el valor de <Puntas> en <24 puntas> en las propiedades de <Estrella>.

3



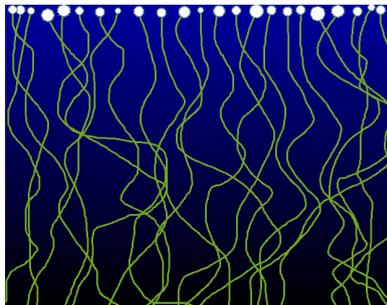
Copie el copo de nieve varias veces con idea de multiplicarlos. Establezca el tamaño y la posición de los copos de nieve teniendo en cuenta que caen de arriba a abajo.

4



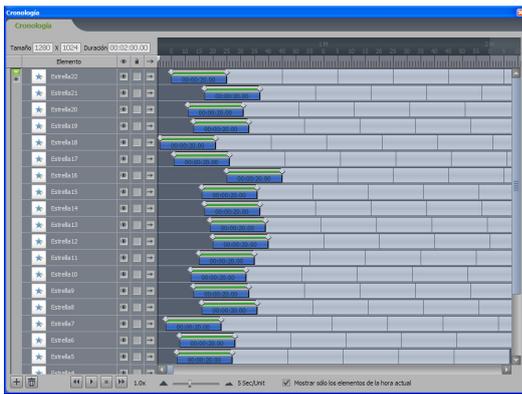
Seleccione un copo de nieve, haga clic con el botón derecho y seleccione Ruta movimiento y Establecer Movimiento para configurar la ruta del copo de nieve.

5



Trace la ruta de todos los copos de nieve.

6



Aplique una Duración para cada uno de los copos de nieve en la ventana Cronología. Seleccione todos los copos de nieve y establezca la <Norma de duración> de <Repr.> en <Bucle> en la ventana <Propiedades>.

7



Arrastre y coloque un efecto WordArt de la categoría WordArt de la ventana Elemento en la Ventana de escenario.

Configure las propiedades del siguiente modo:

Establezca el <Modo de relleno> de <Efecto> en el modo <Gradiente> y establezca la <Dirección del gradiente> en <Horizontal>.

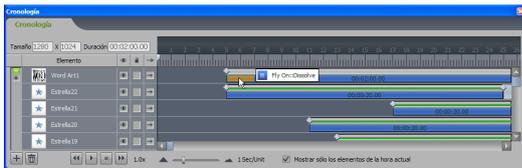
Establezca el <Color de inicio del gradiente> en "255;255;0" y el <Color final del gradiente> en "255;128;255".

Establezca la <Opacidad del fondo del texto> de <Texto> en "0".

Establezca <Hora de inicio> en <Repr.> en "00:00:05:00" y establezca la <Duración> en "00:02:00:00".

Establezca el <Nombre de fuente> en <Fuente> para seleccionar la fuente que desee.

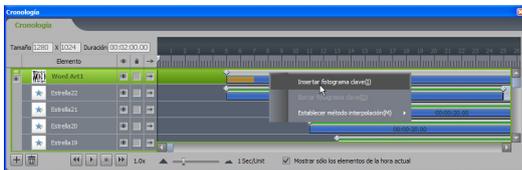
8



Para conseguir que el WordArt aparezca de forma más natural, puede emplear algunos efectos.

En la ventana Efecto, inserte el efecto Dissolve de la categoría Fly on en el WordArt.

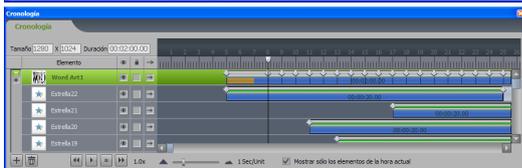
9



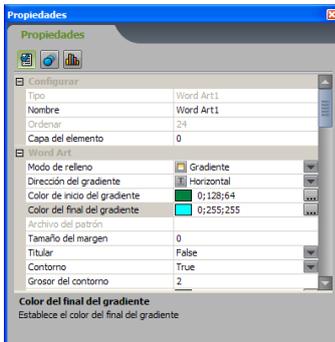
Añada varios fotogramas clave con el fin de crear secciones para varios cambios de color del WordArt. Añada fotogramas clave a intervalos de un segundo a partir del punto de segundo 8 cuando termine el efecto.



Note Si la casilla <Mostrar sólo los elementos de la hora actual> no está marcada, no podrá insertarse un fotograma clave.

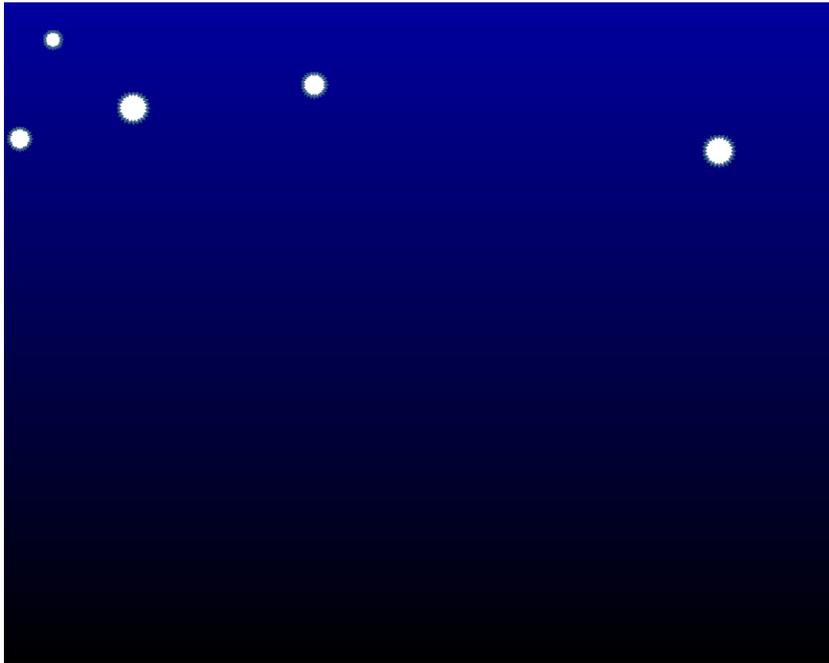


10



Ahora, seleccione cada fotograma clave y configure las propiedades. Para conseguir las variaciones de color del WordArt, aplique distintos valores a <Color de inicio del gradiente> y <Color final del gradiente> para cada fotograma clave.

- 11 Cuando se aplique la Movimiento, haga clic en el botón de previsualización (▶) para obtener una vista previa del contenido. Si se reproduce el elemento de contenido, comenzarán a caer copos de nieve y después de 5 segundos, se mostrará el mensaje "Happy New Year~!!".



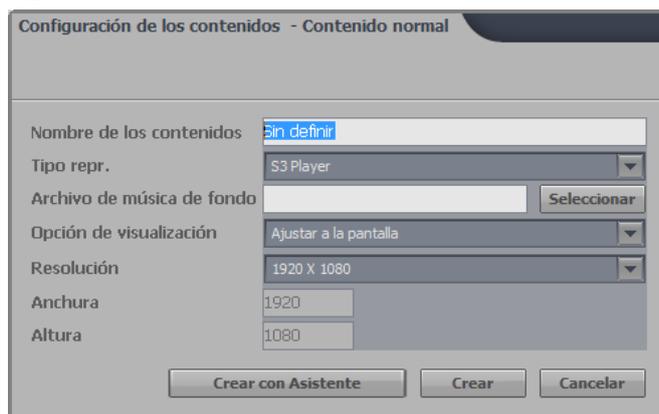
Creación de contenido

Esta sección describe los procedimientos para crear un elemento de contenido.

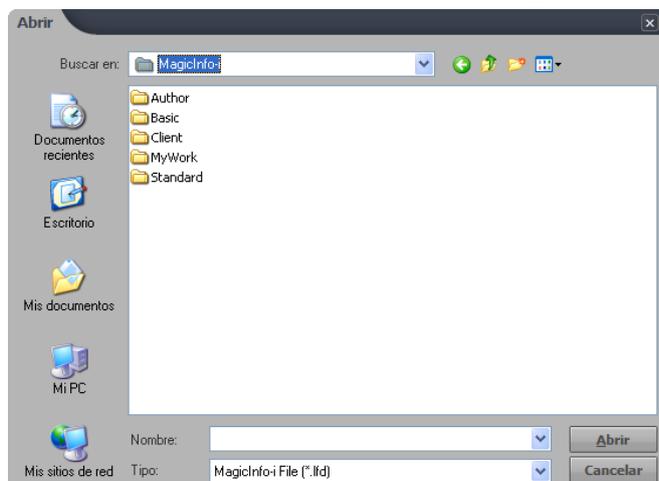
(PASO 1) Comienzo de creación de un elemento de contenido

Existen tres formas de comenzar a crear un elemento de contenido.

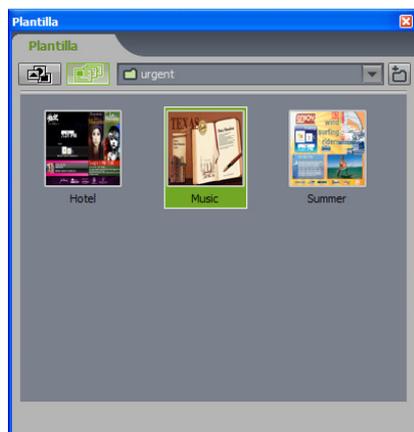
- 1 En la barra de menús, haga clic en Archivo > Nuevos contenidos o haga clic en  en la barra de herramientas para abrir una nueva página.



- 2 En la barra de menús, haga clic en Archivo > Abrir o haga clic en  en la barra de herramientas para acceder a la ventana Abrir. Seleccione un elemento de contenido finalizado o uno que esté creando para editarlo.

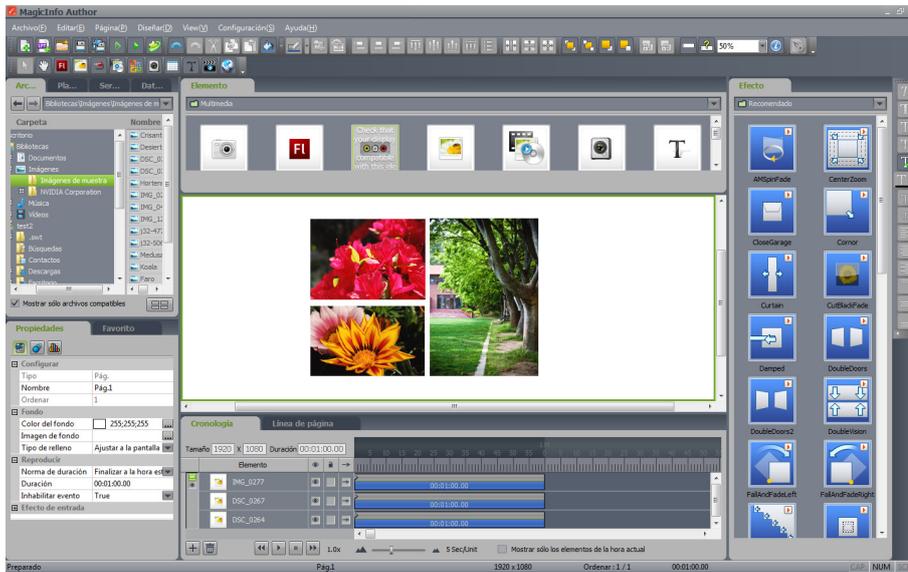


- 3 Haga doble clic en una plantilla de la lista de plantillas que aparece cuando se selecciona <Plantilla> en la ventana Plantilla y edite el archivo que aparezca.



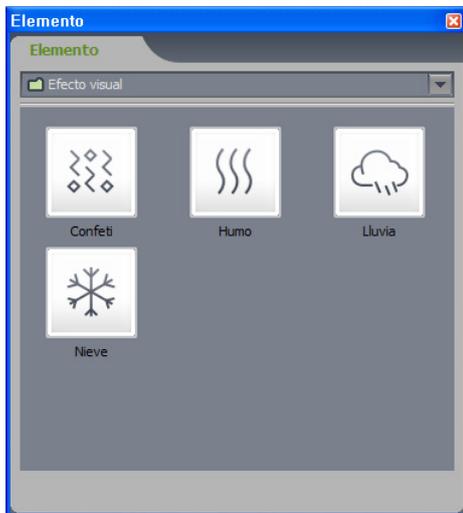
(PASO 2) Personalización de la disposición

Defina la disposición que considere mejor para crear convenientemente contenido en Author.



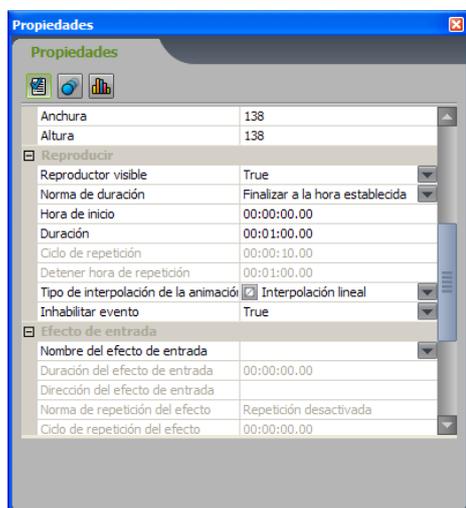
(PASO 3) Adición de elementos

Añada elementos proporcionados por Author como Imagen, Vídeo, Sonido y Texto a la Ventana de escenario. Pueden añadirse elementos no proporcionados por Author a través de la ventana Plantilla y la ventana Archivo.



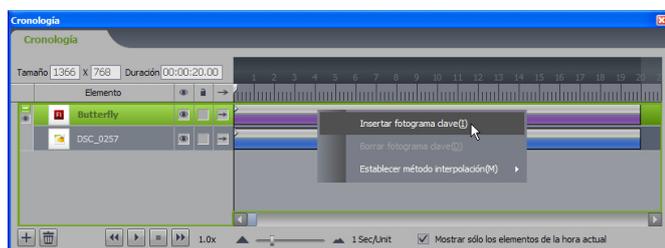
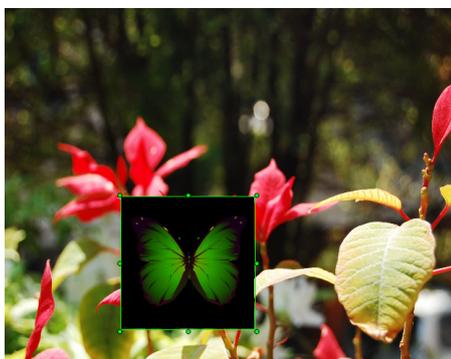
(PASO 4) Configuración de las propiedades del elemento

Configure las propiedades del elemento seleccionado en la ventana Propiedades. Seleccione un elemento en la Ventana de escenario o seleccione la pista correspondiente al elemento en la ventana Cronología y, a continuación, establezca las propiedades del elemento.



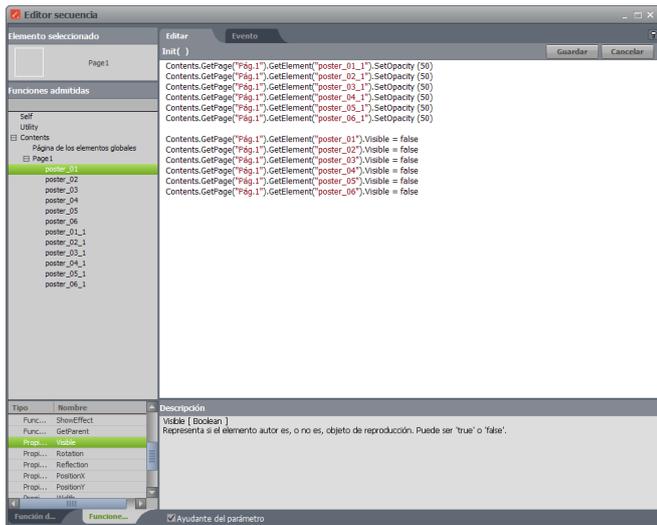
(PASO 5) Disposición de los elementos

Disponga los elementos en la Ventana de escenario, y establezca el efecto y el tiempo de reproducción de los elementos en la ventana Cronología.



(PASO 6) Establecimiento de eventos

Para establecer el evento del elemento, cree una secuencia en la ventana Propiedades.



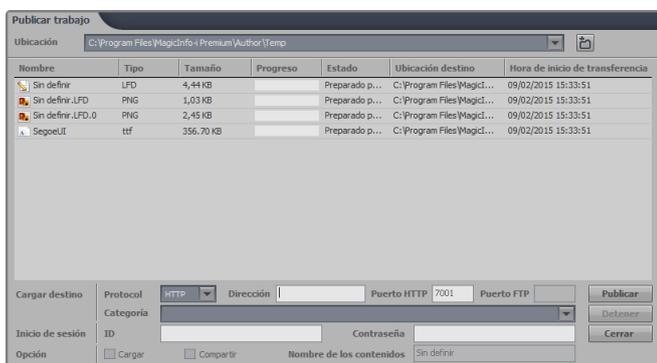
(PASO 7) Inserción de una nueva página

Añada una página a la ventana Línea de página y edite la página.



(PASO 8) Publicación del elemento de contenido

Publique el elemento de contenido finalizado en la unidad de disco local o en MagicInfo Server.



Pasos para crear contenido de DataLink

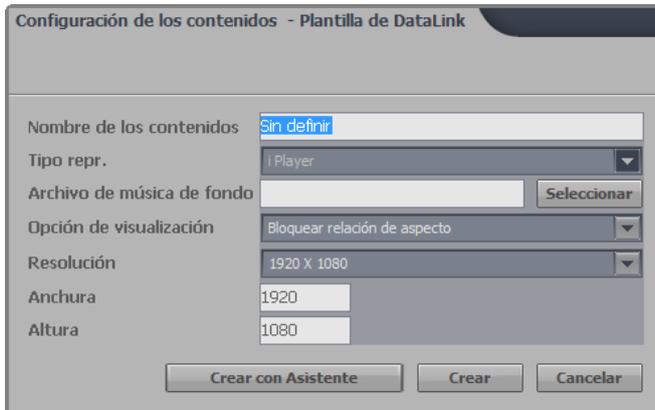
La función DataLink le permite recopilar y usar en su ordenador datos de fuentes externas. Use la opción Plantilla de DataLink o Módulo de datos para crear datos dinámicos mediante datos recopilados como elementos. Los datos dinámicos cambian con el paso del tiempo.

Uso de Plantilla de DataLink

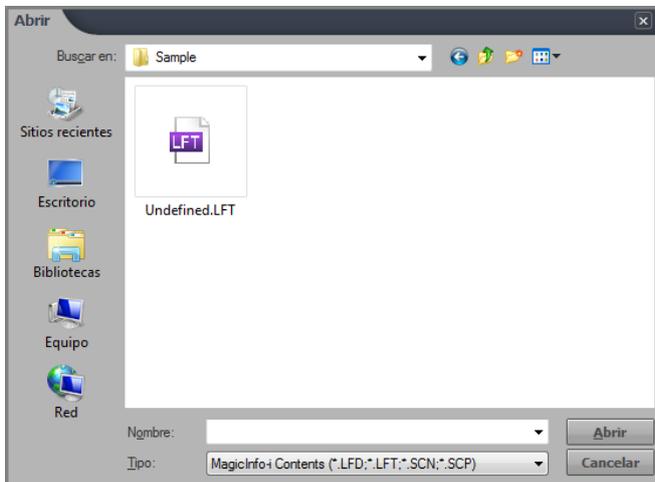
(PASO 1) Iniciar la creación de una plantilla

Existen 2 formas de comenzar a crear una plantilla.

- 1 En la barra de menús, haga clic en Archivo > Nueva plantilla de DataLink o haga clic en  en la barra de herramientas para abrir una nueva página. Esta función puede variar en su modelo de dispositivo Player.



- 2 En la barra de menús, haga clic en Archivo > Abrir o haga clic en  en la barra de herramientas para acceder a la ventana Abrir. Seleccione un elemento de contenido finalizado o uno que esté creando para editarlo.



(PASO 2) Añadir elementos

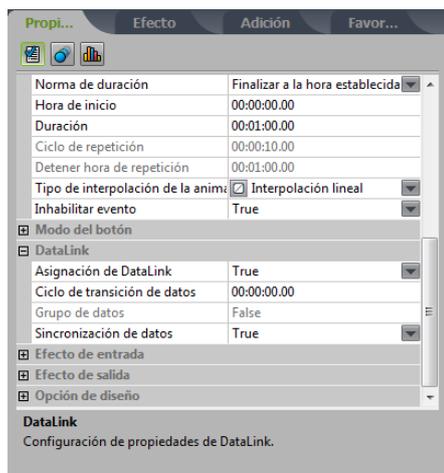
Añada elementos proporcionados por Author como Imagen, Vídeo, Sonido y Texto a la Ventana de escenario. Pueden añadirse elementos no proporcionados por Author a través de la ventana Plantilla y la ventana Archivo.



(PASO 3) Configurar Datalink

Configure los valores Asignación de DataLink como True o False en la pestaña Propiedades o haga clic en el  para configurarlo. Puede utilizar DataLink con elementos de diapositiva, vídeo, imagen y texto.

Un archivo de contenido con elementos a los que se haya aplicado DataLink se convierte en una plantilla de DataLink.



(PASO 4) Configurar una condición Datalink

Configure valores de DataLink en la pestaña Propiedades.

Propiedades de elementos generales

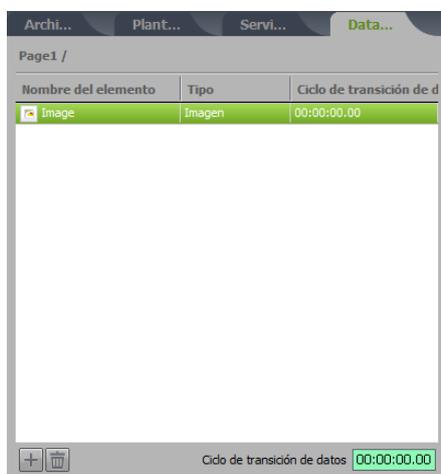
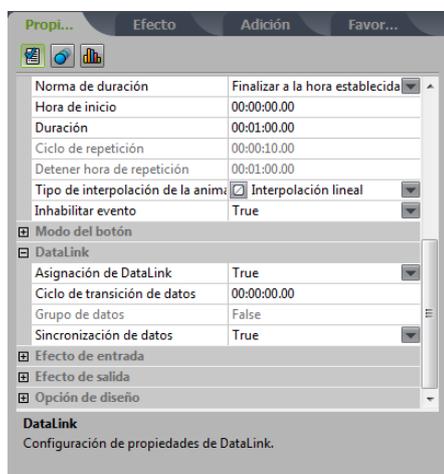
Es posible configurar las siguientes propiedades para elementos generales.

Ciclo de transición de datos	Para aplicar la función DataLink, especifique el intervalo de transición entre elementos de datos. El siguiente elemento de datos se ejecuta de acuerdo con el intervalo de transición especificado. Ciclo de transición de datos también puede especificarse en la ventana DataLink. Si el ciclo de transición de datos es 0, el primer elemento de datos se reproduce para elementos de imagen, MediaSlide, Flash o tableta. En el caso de elementos de vídeo y sonido, todos los archivos se reproducen secuencialmente según la duración de la reproducción. Los elementos de texto y Word Art aparecen al mismo tiempo.
Grupo de datos	Habilita o inhabilita el modo en que los elementos de un grupo comparten datos DataLink.
Sincronización de datos	Muestra simultáneamente en un LFD los datos DataLink de un grupo.
Mantener último valor	Configure ajustes para ejecutar elementos en caso de error, por ejemplo, un error de recepción de datos. Dependiendo de los ajustes, los elementos seguirán mostrando la información actual o mostrarán la información predeterminada que tengan asignada.
Descripción interior de DataLink	Configure la especificación que muestra un tipo de datos al suministrar información DataLink al interior de los elementos. Esta propiedad solo está disponible para elementos Flash que tengan aplicado DataLink.

Propiedades de página

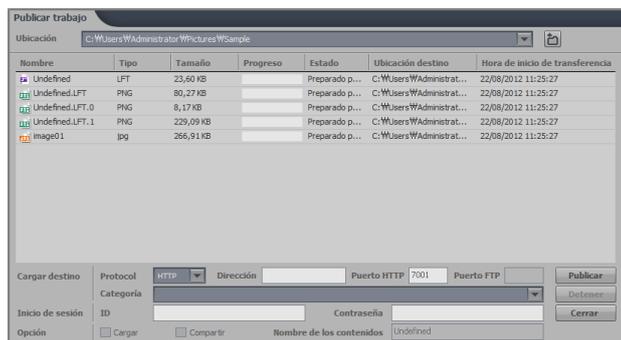
Las siguientes propiedades pueden configurarse al seleccionar una página desde la línea de páginas.

Borrar elemento de DataLink	Habilita o inhabilita el modo en que se restablecen los datos de todos los elementos de un grupo de datos durante el intervalo de transición de datos.
Cambio de datos de destino	Habilita o inhabilita el modo que se reproducen todos los elementos de un grupo de datos una vez modificados los datos.



(PASO 5) Publicar contenido

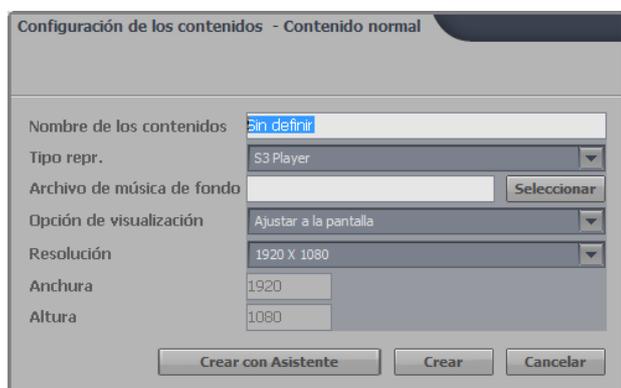
Publique el contenido creado en MagicInfo Server o una unidad local. Guarde LFD o LFT con otro nombre para utilizar LFD o LFT.



Uso de Módulo de datos

(PASO 1) Creación de contenido

Seleccione Archivo > Nuevos contenidos en la barra de menús, y después haga clic en el icono  en la barra de herramientas. Aparecerá una página nueva en la que podrá terminar de configurar el contenido. Esta función puede variar en su modelo de dispositivo Player.



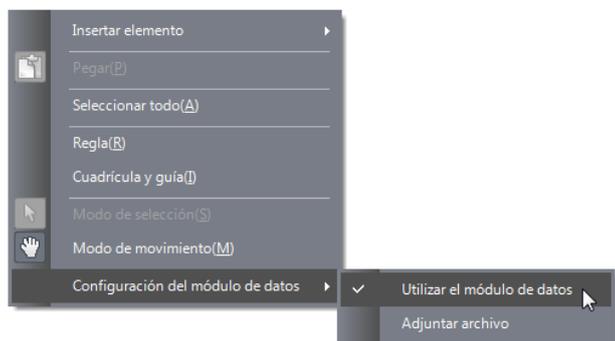
(PASO 2) Adición de elementos

Añada elementos en la ventana de diseño. Entre los posibles elementos se incluyen las imágenes y texto ofrecidos por Author. Pueden añadirse elementos mediante la plantilla y las ventanas de archivo. Se excluyen los elementos ofrecidos por Author.



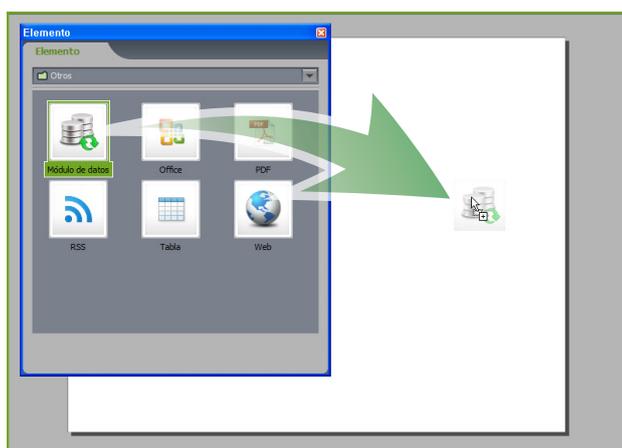
(PASO 3) Activación de Módulo de datos

En la ventana de diseño, haga clic con el botón secundario y seleccione Configuración del módulo de datos > Utilizar el módulo de datos para activar el Módulo de datos.



(PASO 4) Adición de elementos Módulo de datos

Añada elementos Módulo de datos en la ventana de diseño. Los elementos Módulo de datos se agrupan bajo Otros en la ventana de diseño. Los elementos Módulo de datos añadidos pueden verse desde Cronología. No se muestran en la ventana de diseño.



(PASO 5) Configuración de las propiedades de Módulo de datos

Seleccione Módulo de datos en la cronología y, a continuación, configure la información necesaria mediante la ventana Propiedades.

Configuración de base de datos

Tipo de base de datos	Seleccione el tipo de base de datos que usar.
URL de la base de datos	Introduzca la dirección URL de la base de datos que desea usar.
Puerto de la base de datos	Introduzca el número de puerto de la base de datos que desea usar.
Nombre de base de datos	Introduzca el nombre de la base de datos que desea usar.
ID de inicio de sesión de la base de datos	Introduzca un ID para iniciar sesión en la base de datos.
Contraseña de inicio de sesión de la base de datos	Introduzca una contraseña para iniciar sesión en la base de datos.
Intervalo de sondeo de datos	Introduzca un intervalo en segundos para importar datos desde la base de datos.

Tabla

Selección de tabla	Seleccione una tabla que contenga la información deseada de la base de datos.
Query	Cree una query que importe la información deseada desde la tabla.
Tabla de conversión	<p>Introduzca una cadena para convertir en imagen la información de texto importada.</p> <p> Note Tras introducir la información de la tabla de conversión puede adjuntar una imagen que aplicar a la tabla creada. En la ventana de diseño, haga clic con el botón secundario y seleccione Configuración del módulo de datos > Adjuntar archivo para adjuntar una imagen que convertir.</p>

(PASO 6) Configuración de la información de Módulo de datos para elementos

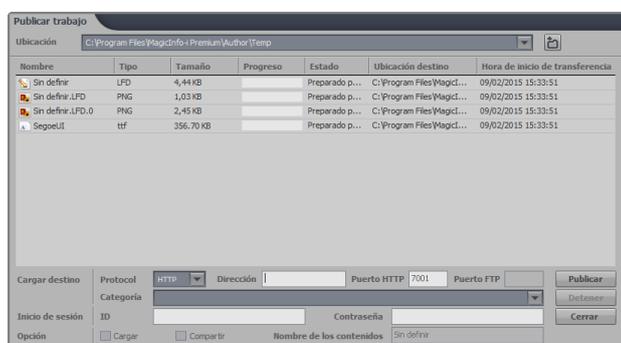
Configure la información de Módulo de datos para cada elemento mediante la ventana de propiedades. Entre los elementos que pueden usar Módulo de datos se incluyen elementos de imagen y de texto.

Fuente de datos

Fuente de datos	Seleccione un módulo de datos que aplicar al elemento cuando una página contenga varios módulos de datos.
Selección de datos	Especifique qué información importar desde la fuente de datos.
Mantener último valor	Configure el estado del elemento cuando se produzca un error de recepción de datos.
TRUE	Configure el elemento para que muestre la información actual.
FALSE	Configure el elemento para que muestre la información predeterminada.
Ciclo de transición de datos	Introduzca un intervalo en segundos para cambiar al siguiente elemento de datos. Si el ciclo de transmisión de datos es "0", el elemento de imagen reproducirá solamente el primer elemento de datos. El elemento de texto mostrará todos los datos al mismo tiempo.
ID de sincronización de datos	Configure el ID para sincronizar datos.

(PASO 7) Envío de contenido

Envíe el contenido creado a una unidad local o a MagicInfo Server. Guarde el contenido con otro nombre para convertir contenido LFD a LFT o viceversa.



Configuración del sistema para la transmisión en vivo

Use la función URL de la red en el elemento de vídeo para transferir y reproducir un vídeo que se esté grabando en tiempo real. Podrá emitir el archivo original (cifrado mediante Microsoft Windows Media Encoder 9 o Microsoft Expression Encoder) a través de Windows Media Server y reproducir el archivo en un cliente MagicInfo Player.



Por transmisión en vivo se entiende la reproducción en tiempo real de datos (música, vídeos, etc.) que se están transmitiendo a un cliente.

Mecanismo para la transmisión en vivo



Dispositivos necesarios para la transmisión en vivo

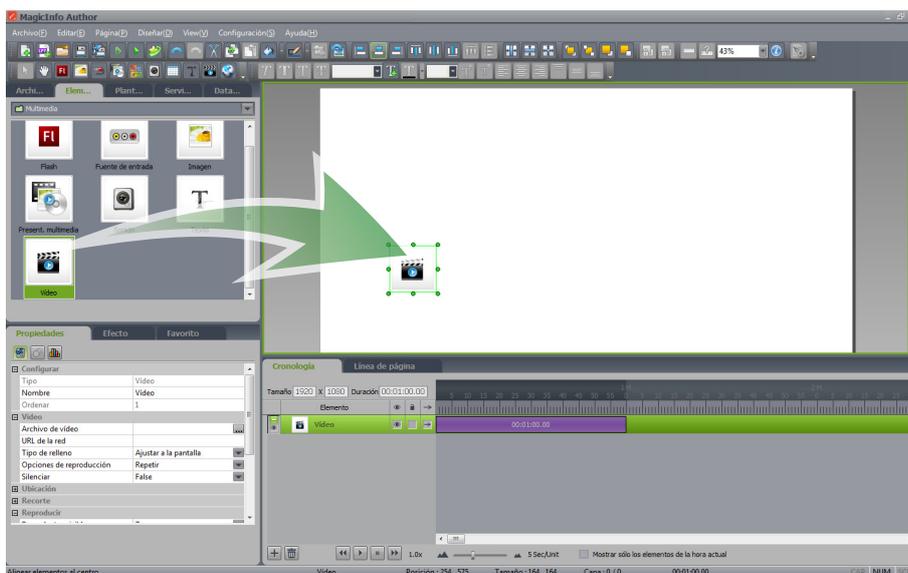
Encoding Machine	<p>Encoding Machine está equipada con una tarjeta de captura de vídeo y puede conectarse a una cámara de vídeo.</p> <p>Note Para usar Encoding Machine debe instalarse un programa de cifrado como Microsoft Windows Media Encoder 9 o Microsoft Expression Encoder en la Encoding Machine.</p>
Publishing Point	<p>Publishing Point(Punto de publicación) hace referencia a un servidor en el que se publican los archivos multimedia cifrados. Microsoft Windows Media Server puede usarse como Publishing Point.</p> <p>Note Microsoft Windows Media Server está diseñado para transmitir contenido basado en Windows Media. Está instalado en el grupo del sistema operativo Windows Server. Windows Server 2003 contiene Windows Media Service de forma predeterminada. Windows Server 2008R2 requiere que se descargue e instale por separado Windows Media Service.</p>
MagicInfo Player	<p>Añada un vídeo en streaming, introduciendo en Author la dirección URL de la red. El vídeo en streaming debe enviarse desde el servidor. Puede reproducir el vídeo en MagicInfo Player.</p>

Proceso para la transmisión en vivo

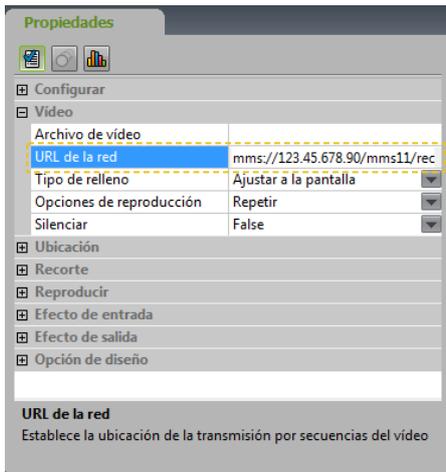
- 1 Se recibe la entrada de vídeo desde la cámara de vídeo, mediante la tarjeta de captura de vídeo.
- 2 El programa de cifrado cifra la entrada de vídeo recibida como archivo multimedia de Windows.
- 3 El servidor publica el archivo multimedia cifrado.
- 4 El archivo de transmisión publicado se reproduce en un cliente MagicInfo Player.

Reproducción de archivos de transmisión en un cliente MagicInfo Player

- 1 En la ventana Diseñar de Author, arrastre y añada el elemento Vídeo a la Ventana de escenario.



- 2 Introduzca la dirección URL de la red en el campo de entrada URL de la red de la ventana de propiedades con el siguiente formato: "mms://dirección IP /Punto de publicación." URL de la red admite los siguientes formatos: MMS, HTTP, HLS, RTP y RTSP. Los formatos admitidos pueden variar dependiendo del tipo de reproductor seleccionado durante la creación de contenido.



- 3 Publique el elemento Vídeo en el LFD donde está instalado el cliente MagicInfo Player y reproduzca el elemento de transmisión.



Note  Si precisa información detallada sobre la transmisión en vivo, vaya a <https://v3.samsungsbn.com> y consulte la información técnica.

Guía de creación de secuencias

Una de las más potentes e importantes funciones de Author es el motor de creación de secuencias. La creación de secuencias en Author se basa en el motor VBScript. Puede emplear todos los comandos VBScript de uso general. Las secuencias permiten la utilización de eventos de elementos en diversas condiciones y la creación de contenidos interactivos. En este capítulo se describen los conceptos y las instrucciones de uso de las funciones que proporciona Author.

Conceptos importantes en creación de secuencias

Son varios los conceptos importantes que es preciso comprender antes de crear secuencias.

Asistente secuencia y Editor secuencia

Author proporciona un Asistente secuencia para facilitar a los usuarios la creación de una secuencia. Asistente secuencia muestra la función que puede aplicarse en la actualidad en forma de una sentencia que los usuarios pueden usar con mayor libertad. Además, Author proporciona un Editor secuencia para usuarios avanzados que deseen crear secuencias más potentes y sofisticadas sin usar el Asistente secuencia.

Uso del Asistente secuencia

El Asistente secuencia es una herramienta de creación de secuencias que muestra secuencias en forma de sentencias de modo que los usuarios pueden usarlas con mayor facilidad seleccionando una de las sentencias sugeridas. Sólo puede usar algunas de las funciones proporcionadas por Author.

Uso del Editor secuencia

El Editor secuencia permite a los usuarios crear sus propias secuencias. Esta guía de creación de secuencias describe los procedimientos que utilizar para crear secuencias mediante el Editor secuencia.



Note Para obtener información acerca de los procedimientos que permiten usar el Asistente secuencia y el Editor secuencia, consulte la sección "Eventos" de este manual.

Los usuarios pueden usar una función de secuencia global o local.

Si se define una función global, la función se guarda en Author, sigue ahí hasta que se elimina y puede llamarse desde cualquier elemento de contenido. Si se define una función local, la función se guarda en un elemento de contenido y sólo puede llamarse desde dicho elemento de contenido.

Una secuencia consta de varias variables.

Las variables son muy importantes en la creación de secuencias, ya que simplifican los cambios de valores y permiten su reutilización. Author proporciona un Ayudante del parámetro para facilitar a los usuarios la asignación de parámetros.

Una secuencia es un conjunto de comandos que generan un evento.

Para conocer los tipos de eventos, consulte la sección "Eventos" de este manual. Las secuencias se crean para eventos de modo que éstos puedan ejecutarse realmente. Por ejemplo, "AM_EVT_CLICK" es un evento que se activa cuando se hace clic en el elemento correspondiente. Si ha creado una secuencia que muestra el mensaje "HELLO" en un cuadro de mensaje, si se hace clic en el elemento, la secuencia se ejecuta mostrando el cuadro de mensaje "HELLO".

Variables

Las variables son muy importantes en la creación de secuencias, ya que simplifican los cambios de valores y permiten su reutilización. Además, las variables facilitan las llamadas a valores.

Un ejemplo de utilización de variables

Una variable llamada "a" con un valor de 10 puede representarse del modo siguiente:

```
a = 10
```

Veamos ahora cómo puede usar esta variable.

1

Añada un elemento de texto en blanco a la página.

2

Seleccione el elemento de texto y cree una secuencia para el evento "AM_EVT_CLICK".

```
a = "10"
```

```
Self.SetText (a)
```

3

Si hace clic en el elemento de texto, aparece "10" en él.

Si "a" se declara como "10", la variable "a" mantiene el valor de 10 hasta que se vuelve a declarar.

A continuación se muestran ejemplos de uso de variables simples.

Secuencia1

```
a = 10
```

```
a = a + 20
```

```
Self.SetText (a)
```

Dado que se añade 20 a la variable a, que tiene el valor 10, el resultado es 30, y el valor mostrado en el elemento de texto sería 30.

Secuencia2

```
a = 10
```

```
b = a
```

```
Self.SetText (b)
```

El resultado de la secuencia de arriba se mostrará como "10" dado que la sintaxis "b=a" asignó el valor de "a" a "b".

Ámbito de las variables

Existen variables globales y locales.

Variables globales

El tipo predeterminado de variable en Author es una variable local. Para crear una variable global, tiene que declarar la variable como una variable global llamando a una función. En este momento, ha de tener en cuenta que conviene hacer referencia a una variable global mediante una llamada a una función. La función empleada para declarar una variable global es "SetGlobalVar" y la función utilizada para recuperar una variable global declarada es "GetGlobalVar".

A continuación mostramos un ejemplo simple de utilización de una variable global.

Añada un elemento Texto en blanco a la página y seleccione la página. Inicie la página y declare una variable global al mismo tiempo.

Puede editar una función tras definirla (el nombre de la función es "savevalue" y el parámetro de función es ficticio o ninguno). Seleccione "SetGlobalVar" en la lista de funciones de "Contents" de Funciones admitidas. Modifique la función mostrada para que tenga este aspecto `Contents.SetGlobalVar("x", "hello")`. La Descripción en la parte inferior muestra que "x" es el nombre de la variable y "Hello" es el valor de la variable. Haga clic en Guardar para crear la función "savevalue" en la lista de Función del usuario. Seleccione la función "savevalue" creada, haga clic en la pestaña Evento a la derecha de la pestaña Editar, seleccione "AM_EVT_OBJECT_START" y haga clic en Aplicar. Salga del Editor secuencia.

A continuación, recupere la variable global declarada arriba. Seleccione el elemento Texto que añadió en primer lugar y haga que muestre el valor de la variable global cuando se haga clic en el texto correspondiente.

Puede editar una función tras definirla (el nombre de la función es "showvalue" y el parámetro de función es ficticio o ninguno). Seleccione "SetGlobalVar" en la lista de funciones de "Contents" de Funciones admitidas. Aparecerá el Ayudante del parámetro. Introduzca el nombre de la variable declarada arriba, "x", como parámetro. A continuación, se introduce la función como `Contents.GetGlobalVar(x)`. Después de recuperar la variable global, mostremos su valor. Introduzca `a = Contents.GetGlobalVar(x)` para especificar el valor de devolución de la variable global correspondiente a la variable "a". Importe "a" en el elemento Texto. Seleccione "SetText" en la lista de funciones en "Contents-Page1-text". Modifique la función mostrada para que tenga el siguiente aspecto `Contents.GetPage("Page1").GetElement("Text").SetText(a)`. Esto implica que la variable global recuperada anteriormente "x" se mostrará en el elemento de texto. Haga clic en Guardar para crear la función "showvalue" en la lista de Función del usuario. Seleccione la función "showvalue" creada, marque la casilla "AM_EVT_CLICK" en la ficha Evento y haga clic en Aplicar. Salga del Editor secuencia.

Reproduzca el elemento de contenido y haga clic en el elemento Texto. El valor de la variable global "x" declarada en "Page1" como "Hello" se muestra en el elemento Texto.

Variables locales

Una variable global mantiene su valor en el elemento de contenido. Sin embargo, una variable local sólo puede usarse dentro de una función que se esté creando en ese momento. A menos que se utilicen las funciones "SetGlobalVar" y "GetGlobalVar" descritas arriba, todas las variables se consideran variables locales.

Nombres de variables

El nombre de una variable no puede empezar por un número y consta de caracteres alfanuméricos y guiones bajos excepto en el caso de algunas palabras reservadas.

Ejemplos de nombres de variables válidos son:

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

Ejemplos de nombres de variables no válidos son:

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

Palabras reservadas

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

Tipo

El tipo de las variables en el lenguaje de secuencias de Author se forma de manera dinámica. No se declara explícitamente, sino que viene determinado de forma implícita por el contexto donde se utiliza el formato.

Esto quiere decir que no es necesario declarar el tipo de la variable antes de usarlo. Por ejemplo, para usar un número en C++, tiene que declarar el tipo de variable y asignar un valor a dicha variable.

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

El ejemplo de C++ de arriba declara "a" como un tipo entero y asigna "10" a la variable.

En resumen, los usuarios pueden usar variables sin declarar sus tipos en Author. Las variables carecen de tipos reales. En lugar de eso, el tipo viene determinado por el valor. Por ejemplo, la declaración `a = 10` crea automáticamente una variable llamada

"a" y asigna "10" a la variable. Incluso si se asigna un número a la variable, el tipo de variable no es fijo. Esto quiere decir que el valor de "a" puede cambiarse a un valor de un tipo diferente como "a = Hello". Esta declaración cambia el número "10" guardado en "a" por una cadena "hello". De hecho, el tipo de cadena no es importante. La variable a guarda lo que el usuario asigna independientemente del tipo del valor.

Author proporciona los tipos de variable Number, String y Boolean. A continuación podrá obtener más información acerca de los tres tipos de variables.

Number

Number es un valor numérico. El tipo numérico representa un valor de tipo flotante. Esto formalmente implica un número de coma flotante de doble precisión. A continuación encontrará ejemplos de números válidos.

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

String

El tipo String constituye una disposición secuencial de caracteres. Por ejemplo, "lee2" consta de 4 caracteres, que comienzan por "l" y terminan por "2". El valor en un tipo String debe encerrarse entre comillas (""). Además, el valor de tipo String puede tener varias longitudes. Puede constar de un carácter, una palabra, una frase o entidades de mayor longitud. Se admiten cerca de dos mil millones de caracteres. Un aspecto importante que tener en cuenta cuando se usa un tipo String es que los tipos Number y String se convierten automáticamente. Cada vez que se aplica una operación numérica a una cadena, el motor de creación de secuencias de Author trata de convertir la cadena en un número. Por supuesto, esto sólo puede ocurrir cuando la cadena contiene algo que puede interpretarse como un número.

Por ejemplo,

El resultado de $a = "10" + 1$ es 11 y
el resultado de $b = "33" * 2$ es 66.

Sin embargo, el ejemplo de abajo mostrará un resultado distinto.

El resultado de $a = "10+1"$ es la cadena 10+1 y
 $b = "hello" + 1$ dará lugar a un error, debido a que "hello" no puede convertirse en un número.

Boolean

La variable de tipo Boolean puede tener un valor de verdadero o falso. Las variables de tipo Boolean pueden usarse para operaciones lógicas que arrojen como resultado un valor de verdadero o falso.

Supongamos que tenemos una operación lógica como la que sigue:

```
a = true
b = false
if (a or b) then
(Cree aquí la secuencia que tenga que ejecutarse.)
End
```

En este momento, se crea la condición según el resultado de verdadero o falso.

Parámetros

Un parámetro es un mensajero que entrega los valores necesarios para las operaciones de las funciones. El resultado de las funciones viene determinado por los valores de los parámetros introducidos. Por ejemplo, en la función $y = f(a+b)$, los parámetros hacen referencia a a y b. Si la función carece de un valor de devolución, puede establecer el parámetro en un valor aleatorio.

Atributos de parámetros

En el caso de los parámetros, y a diferencia de las variables, es preciso declarar sus tipos. Los parámetros admiten los tipos Number, String y Boolean justo igual que las variables.

Operadores

Un operador es una unidad de código que realiza un cálculo en uno o más elementos de código y que devuelve un valor. Estas operaciones incluyen operaciones aritméticas como sumas y multiplicaciones, operaciones de concatenación que combinan dos cadenas en una, operaciones de comparación que determinan el mayor de dos valores y operaciones lógicas que comprueban si ambas operaciones son verdaderas.

Operadores aritméticos

Los operadores aritméticos se emplean para realizar varias operaciones aritméticas familiares incluido el cálculo de valores representados por una variable, expresión, función y llamada de atributos.

Operadores	Descripciones
+	Suma
-	Resta
*	Multiplicación
/	División
%	Módulo
^	Potencia

Operador de comparación

El operador de comparación compara dos expresiones y devuelve un valor Boolean que representa el resultado de la comparación. Existen operadores que comparan números, cadenas y objetos.

Operadores	Descripciones
<	Menor que
>	Mayor que
<=	Igual o menor que
>=	Igual o mayor que
=	Igual que
<>	No igual que

Operadores de concatenación

Los operadores de concatenación unen varias cadenas en una. Se proporcionan los operadores "+" y "&" y ambos realizan operaciones de concatenación básicas como muestra el ejemplo siguiente.

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

El resultado es `z = abcdef`. Aquí, los operadores "&" y "+" se emplean como operadores que combinan cadenas.

Operadores de asignación

La declaración de asignación realiza la operación de asignación. El valor de la derecha del operador se asigna a la variable a la izquierda del operador.

Operadores	Descripciones
=	Asignar
+=	Sumar y después asignar
-=	Restar y después asignar
*=	Multiplicar y después asignar
/=	Dividir y después asignar (tipo flotante)
^=	Elevar a la potencia y después asignar
&=	Combinar cadenas y después asignar
\=	Dividir y después asignar (tipo entero)

Operadores lógicos

Compara expresiones booleanas y devuelve un resultado booleano. Los operadores And, Or y Xor requieren dos operandos. El operador Not realiza una operación de negación lógica correspondiente a una expresión booleana para devolver el valor negativo de la expresión calculada. Por ejemplo, si el resultado de la expresión del operando es verdadero, el resultado de la operación Not se convierte en falso debido a que el operador Not niega el resultado. Si el resultado de la expresión de operando es falso, el resultado de la operación Not se convierte en verdadero.

Operadores	Descripciones
And	And lógico (verdadero sólo cuando de dos operandos ambos son verdaderos)
Or	Or lógico (verdadero cuando de dos operandos cualquiera de ellos es verdadero)
Xor	Exclusión lógica (verdadero sólo cuando uno de los dos operandos es verdadero)
Not	Negación lógica (falso cuando la expresión del operando es verdadera)

Prioridades de operadores

La prioridad de los operadores se refiere al orden de los operadores cuando hay varios de ellos en una expresión. Los operadores aritméticos y de concatenación tienen las siguientes prioridades y prevalecen sobre los operadores de comparación y lógicos. Los operadores de comparación tienen una prioridad mayor que los operadores lógicos y menor que los operadores aritméticos y de concatenación. Todos los operadores de comparación tienen la misma prioridad. Es decir, estos operadores se evalúan de izquierda a derecha secuencialmente. Los operadores aritméticos, de concatenación, lógicos y bit a bit se calculan en el siguiente orden.

Categoría	Prioridad	Operador
Operadores aritméticos	1	Operador de potencia (^)
	2	Operador negativo (-)
	3	Operadores de multiplicación y división (*, /)
	4	Operador de división de enteros (\)
	5	Operadores de suma y resta (+, -), operador de concatenación de cadenas (+)
	6	Operador de concatenación de cadenas (&)
Operador de comparación	7	=
	8	<>
	9	<
	10	>
	11	<=
	12	>=
Operadores lógicos	13	Not
	14	And
	15	Or
	16	Xor

Utilización de la sintaxis

La sintaxis de secuencias usada con mayor frecuencia abarca las declaraciones condicionales y de bucle. Aquí se muestra información acerca de ambos tipos de declaraciones.

Declaración condicional (*If...Then...else*)

Ejecuta una declaración o un grupo de declaraciones cuando se cumple una condición.

If condición *Then* declaración *Else* declaraciones *Else*

Alternativamente, también se puede usar la siguiente sintaxis de declaración de bloque.

```
If condición Then  
    declaraciones  
ElseIf condición-n Then  
    declaraciones ElseIf . . .  
Else  
    declaraciones Else  
End If
```

La declaración *If...Then...Else* consta de los elementos siguientes.

Elemento	Descripciones
condición	Uno de los dos tipos siguientes de expresión o ambos. Una expresión de cadena o numérica evaluada como <i>True</i> o <i>False</i> . Si la condición es <i>Null</i> , se considera <i>False</i> . Una expresión con el formato de " <i>TypeOf</i> nombre de objeto <i>Is</i> tipo de objeto". El nombre de objeto es una referencia a un objeto concreto. El tipo de objeto es el tipo del tipo de objeto válido concreto. Si el nombre del objeto tiene el tipo especificado con el tipo de objeto, la expresión se evalúa como <i>True</i> ; de lo contrario, como <i>False</i> .
declaraciones	Una o más declaraciones delimitadas por dos puntos (:) que se ejecutan cuando la condición es <i>True</i> .
condición-n	Igual que para una condición.
declaraciones <i>ElseIf</i>	Una o más declaraciones que ejecutar cuando la condición-n asociada es <i>True</i> .
declaraciones <i>Else</i>	Una o más declaraciones que ejecutar cuando la condición-n o condición anterior no es <i>True</i> .



Si se utiliza la primera sintaxis, de una sola línea, se puede ejecutar una evaluación condicional de forma rápida y sencilla. Sin embargo, la segunda sintaxis, que es de tipo bloque, proporciona más estructuras y flexibilidad y es más fácil de leer, gestionar y depurar, en comparación con la sintaxis de una sola línea.

En una declaración *If...Then* de una sola línea se pueden ejecutar varias declaraciones cuando se cumple la condición. Sin embargo, en este caso, deben colocarse en la misma sola línea delimitada por caracteres de dos puntos, tal y como se muestra en el siguiente ejemplo.

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

Cuando se ejecuta la segunda declaración de bloque *If*, en primer lugar se comprueba la condición. Si la condición se evalúa como *True*, la declaración que sigue al *Then* se lleva a cabo. En este caso, si la condición es *False*, y hay declaraciones *Elseif*, se ejecutan las declaraciones del correspondiente *Elseif*.

Si una condición se evalúa como *True*, se ejecuta la declaración incluida en la palabra clave *Then* correspondiente. Si ninguna de las cláusulas *Elseif* es *True*, o si no hay palabras clave *Elseif*, se ejecutan las declaraciones que siguen a la palabra clave *Else*. Tras ejecutar las declaraciones incluidas en la palabra clave *Then* o *Else*, se ejecuta la declaración incluida en la palabra clave *End If*.

Tanto la cláusula *Else* como la cláusula *Elseif* son cláusulas opcionales. Dentro de una declaración de bloque *If*, pueden usarse tantas declaraciones *Elseif* como sea necesario, pero no puede haber ningún código a continuación de la palabra clave *Else* en la misma línea. Una declaración de bloque *If* se puede anidar. Es decir, puede incluir otra declaración de bloque *If* dentro de ella misma.

La cláusula que sigue a la palabra clave *Then* se comprueba para determinar si es o no una declaración de bloque *If*. Si una declaración que no es un comentario sigue a la palabra clave *Then* en la misma línea, se la considera una declaración *If* de una sola línea.

La primera línea de una declaración de bloque *If* debe comenzar con la palabra clave *If*, y la declaración de la condición y la última línea deben finalizar con la declaración *End If*.

Declaración de bucle (*For...Next*)

Ejecuta un grupo de declaraciones el número especificado de veces repetidamente.

```
For contador = inicio To fin Step paso
  declaraciones
Exit For
declaraciones
Next
```

La declaración *For...Next* se compone de los elementos siguientes.

Elemento	Descripciones
contador	Esta variable numérica se emplea como un contador de bucle y no puede ser una matriz ni un elemento de tipo personalizado.
inicio	El valor de inicio del contador.
fin	El valor final del contador.
paso	Establece en cuánto se aumenta o reduce el contador cada vez que se repite el bucle. Si no se especifica el valor, el paso se establece en 1 de forma predeterminada.
declaraciones	Una o más declaraciones entre <i>For</i> y <i>Next</i> que se deben ejecutar tantas veces como especifique el contador.



El elemento paso puede ser un número positivo o negativo. El elemento paso determina cuándo se ha de ejecutar el bucle, como se describe en la tabla siguiente.

Valor	El bucle se ejecuta si
Un número positivo o cero (0)	contador <= fin
Un número negativo	contador >= fin

Una vez iniciado el bucle y ejecutadas todas las declaraciones del bucle, el elemento paso se añade al contador. En este momento, se ejecuta la misma comprobación que cuando se ejecuta el primer bucle. A continuación, de acuerdo con el resultado de la comprobación, el bucle se vuelve a ejecutar o bien se sale del bucle y se ejecuta la declaración que sigue a la declaración *Next*.

Si el valor del contador se cambia durante la ejecución del bucle y no después de la repetición del bucle, podría ser muy difícil leer o modificar el código.

La declaración *Exit For* sólo puede usarse dentro de la estructura de control *For Each...Next* o *For...Next* para proporcionar un modo de salir de un bucle. Se pueden colocar varias declaraciones *Exit For* en cualquier lugar del bucle. La declaración *Exit For* se utiliza frecuentemente para calcular una declaración condicional, como la declaración *If...Then*, y transfiere el control a la declaración que sigue inmediatamente a la declaración *Next*.

Un bucle *For...Next* se puede anidar en otro bucle *For...Next*. La variable contador debe ser única en todos los bucles. A continuación se muestra un ejemplo donde los bucles *For...Next* se han anidado correctamente.

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

Datos de funciones

Esta sección proporciona una descripción de las funciones usadas en las secuencias presentadas en la sección "Eventos" y ejemplos de su aplicación.

Funciones de secuencias para el objeto de contenido

GetPage	Parámetro	string
	Ejemplo	<code>Contents.GetPage("PageName")</code> Devuelve la interfaz para el envío de la página denominada PageName.
GetGlobalPage	Parámetro	string
	Ejemplo	<code>Contents.GetGlobalPage()</code> Devuelve el objeto de página global del elemento de contenido actual.
MovePage	Parámetro	string
	Ejemplo	<code>Contents.MovePage("PageName")</code> Desplaza la página actual a la página denominada PageName.
GetFirstPage	Parámetro	string
	Ejemplo	<code>Contents.GetFirstPage()</code> Devuelve la interfaz para el envío de la primera página del elemento de contenido actual.
GetLastPage	Parámetro	string
	Ejemplo	<code>Contents.GetLastPage()</code> Devuelve la interfaz para el envío de la última página del elemento de contenido actual.
GetGlobalVar	Parámetro	string
	Ejemplo	<code>Contents.GetGlobalVar(strGlobalVar)</code> Importa la variable global declarada como strGlobalVar en el elemento de contenido actual.
SetGlobalVar	Parámetro	string, string
	Ejemplo	<code>Call Contents.SetGlobalVar(strGlobalVar, strValue)</code> Establece una variable global llamada strGlobalVar con el valor strValue para el elemento de contenido actual.
ResolutionWidth	Parámetro	string
	Ejemplo	<code>Contents.ResolutionWidth</code> Devuelve la resolución de anchura del elemento de contenido.
ResolutionHeight	Parámetro	string
	Ejemplo	<code>Contents.ResolutionHeight</code> Devuelve la resolución de altura del elemento de contenido.
Path	Parámetro	string
	Ejemplo	<code>Contents.Path</code> Representa la ubicación del archivo del contenido actualmente abierto.

Funciones de secuencias para los objetos de página

GetElement	Parámetro	string
	Ejemplo	<pre>Contents.GetPage("Page1").GetElement("elem1")</pre> Devuelve la interfaz para el envío del elemento elem1 propiedad de la página Page1.
GetGlobalElement	Parámetro	string
	Ejemplo	<pre>Contents.GetPage("Page1").GetGlobalElement(strElementName)</pre> Devuelve la interfaz para el envío del elemento global strElementName propiedad de la página Page1.
GetNextPage	Parámetro	string
	Ejemplo	<pre>Contents.GetPage("Page1").GetNextPage()</pre> Devuelve la interfaz para el envío de la siguiente página de la página Page1.
GetPreviousPage	Parámetro	string
	Ejemplo	<pre>Contents.GetPage("Page1").GetPreviousPage()</pre> Devuelve la interfaz para el envío de la página anterior a la página Page1.
SetBGColor	Parámetro	byte, byte, byte
	Ejemplo	<pre>Contents.GetPage("Page1").SetBGColor(255,255,255)</pre> Establece el color del fondo de la página Page1.
BGColorR	Parámetro	
	Ejemplo	<pre>Contents.GetPage("Page1").BGColorR =255</pre> <pre>i= Contents.GetPage("Page1").BGColorR</pre> Devuelve o cambia el valor R del color de fondo de la página Page1.
BGColorG	Parámetro	
	Ejemplo	<pre>Contents.GetPage("Page1").BGColorG =255</pre> <pre>i= Contents.GetPage("Page1").BGColorG</pre> Devuelve o cambia el valor G del color de fondo de la página Page1.
BGColorB	Parámetro	
	Ejemplo	<pre>Contents.GetPage("Page1").BGColorB =255</pre> <pre>i= Contents.GetPage("Page1").BGColorB</pre> Devuelve o cambia el valor B del color de fondo de la página Page1.
BGImage	Parámetro	string
	Ejemplo	<pre>Contents.GetPage("Page1").BGImage="C:\Documents and Settings\My Documents\A.img"</pre> <pre>Path= Contents.GetPage("Page1").BGImage</pre> Devuelve o cambia la ruta absoluta a la imagen de fondo de la página denominada Page1. <pre>Contents.GetPage("Page1").BGImage="A.img"</pre> <pre>Path= Contents.GetPage("Page1").BGImage</pre> Devuelve o cambia la ruta relativa a la imagen de fondo de la página denominada Page1. Debe escribir una ruta relativa en la secuencia si se anexa un archivo a través de la ventana Adición o si el elemento importado incluye un archivo. El motivo es que la información de la ruta se incluye durante el empaquetado.
BGFillRatio	Parámetro	
	Ejemplo	<pre>Contents.GetPage("Page1").BGRatio=0</pre> <pre>i= Contents.GetPage("Page1").BGRatio</pre> Devuelve o cambia el modo en que se rellena la imagen de fondo en la página Page1. newVal: 0: Tamaño original 1: Ajustar a la pantalla 2: Bloquear relación de aspecto 3: Efecto mosaico

Funciones de secuencias para el objeto de elemento

Move	Parámetro	int, int
	Ejemplo	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("elem1").Move(10,10)</code> Mueve en (10, 10) el elemento elem1 propiedad de la página Page1.
Resize	Parámetro	int, int
	Ejemplo	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("elem1").Resize(100,100)</code> Cambia a (100, 100) el tamaño del elemento elem1 propiedad de la página Page1.
ShowEffect	Parámetro	string
	Ejemplo	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Figure Bevel").ShowEffect(strEffectName)</code> Inicia el efecto de reproducción llamado strEffectName que se aplica al elemento de autoría.
Visible	Parámetro	boolean
	Ejemplo	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("elem1").Visible = true o false</code> Establece si mostrar u ocultar el elemento elem1 de la página Page1.
Rotation	Parámetro	int
	Ejemplo	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("elem1").Rotation(60)</code> Gira el elemento elem1 propiedad de la página Page1 60 grados.
Reflection	Parámetro	int
	Ejemplo	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("elem1").Reflection(0)</code> Llama a la función Reflection con el parámetro "0" para el elemento elem1 propiedad de la página Page1. newVal: 0: Ninguno 1: Reflexión horizontal 2: Reflexión vertical 3: Reflexión horizontal y vertical
PositionX	Parámetro	int
	Ejemplo	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("elem1").PositionX</code> Devuelve o cambia el valor Position X del elemento elem1 de la página Page1.
PositionY	Parámetro	int
	Ejemplo	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("elem1").PositionY</code> Devuelve o cambia el valor Position Y del elemento elem1 de la página Page1.
Width	Parámetro	int
	Ejemplo	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("elem1").Width</code> Devuelve o cambia la anchura del elemento elem1 de la página Page1.
Height	Parámetro	int
	Ejemplo	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("elem1").Height</code> Devuelve o cambia la altura del elemento elem1 de la página Page1.

Secuencias para el objeto común

Name	Parámetro	
	Ejemplo	<code>name=Contents.Name</code> <code>Contents.Name = "test"</code> Devuelve o cambia el nombre del elemento de contenido.
GetParent	Parámetro	
	Ejemplo	<code>Contents.GetPage("Page1").GetParent()</code> Devuelve la interfaz para el envío de la página principal de la página Page1.
EventEnable	Parámetro	
	Ejemplo	<code>Contents.EventEnable</code> Muestra si el elemento que se está creando responderá o no a eventos, como los de clic de ratón, durante la reproducción.

Secuencias para el objeto utilidad del sistema

Sleep	Parámetro	int
	Ejemplo	<code>Utility.Sleep(i)</code> Hace que el contenido se suspenda durante i milisegundos.
RunProgram	Parámetro	string, string
	Ejemplo	<code>Utility.RunProgram("C:\Documents and Settings\..\", "listName")</code> Ejecuta el proceso de la ruta correspondiente. El segundo parámetro es la lista de argumentos que se pasan al proceso.
OpenWebPage	Parámetro	string
	Ejemplo	<code>Utility.OpenWebPage("www.samsung.com")</code> Abre la página web <code>www.samsung.com</code> mediante un explorador web.
SendCopyData	Parámetro	string, int, string
	Ejemplo	<code>Utility.SendCopyData("windowTitle", 10, "abc")</code> Envía los datos de número 10 y la cadena abc a la ventana <code>windowTitle</code> .

Secuencias para la información de evento (EventInfo)

SenderName	Parámetro	string
	Ejemplo	<code>Utility.SenderName("EventName")</code> Devuelve el nombre del elemento en proceso de creación que ha activado el evento denominado <code>EventName</code> .

Secuencias para el objeto elemento

RSS

SetRssUrl	Parámetro	string
	Ejemplo	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("RSS").SetRssUrl("www.samsung.com/rss")</code> Establece la URL del elemento RSS como <code>www.samsung.com/rss</code> .
GetDesc	Parámetro	int
	Ejemplo	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("RSS").GetDesc(i)</code> Devuelve el cuerpo del texto del elemento <code>i</code> de la lista RSS.
GetItemCount	Parámetro	
	Ejemplo	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("RSS").GetItemCount()</code> Devuelve el recuento de los elementos de la lista RSS.
GetTitle	Parámetro	int
	Ejemplo	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("RSS").GetTitle(i)</code> Devuelve el título del elemento <code>i</code> de la lista RSS.
GetPubDate	Parámetro	int
	Ejemplo	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("RSS").GetPubDate(i)</code> Devuelve la fecha de publicación del elemento <code>i</code> de la lista RSS.

Tiempo

GetLocation	Parámetro	
	Ejemplo	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Weather1").GetLocation ()</code> Devuelve la ubicación correspondiente al elemento Tiempo Weather1 propiedad de la página Page1 que proporciona a los usuarios información meteorológica.
GetDayofWeek	Parámetro	int
	Ejemplo	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Weather1").GetDayofWeek(i)</code> Devuelve la información meteorológica del día <code>i</code> mostrada por el elemento Tiempo Weather1 de la página Page1.
GetDate	Parámetro	int
	Ejemplo	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Weather1").GetDate(i)</code> Devuelve la fecha <code>i</code> del mes del cual el elemento tiempo Weather1 propiedad de la página Page1 proporciona información del tiempo.
GetHigh	Parámetro	int
	Ejemplo	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Weather1").GetHigh(i)</code> Devuelve la temperatura máxima de la información meteorológica del día <code>i</code> mostrada por el elemento Tiempo Weather1 de la página Page1.
GetLow	Parámetro	int
	Ejemplo	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Weather1").GetLow(i)</code> Devuelve la temperatura mínima de la información meteorológica del día <code>i</code> mostrada por el elemento Tiempo Weather1 de la página Page1.
GetTextWeather	Parámetro	int
	Ejemplo	<code>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Weather1").GetTextWeather(i)</code> Devuelve la información meteorológica del día <code>i</code> mostrada por el elemento Tiempo Weather1 de la página Page1, en formato de texto.

GetImagePath	Parámetro	int
	Ejemplo	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Weather1").GetImagePath(i) Devuelve la ruta de la imagen utilizada para representar la información meteorológica del día i proporcionada por el elemento Tiempo Weather1 propiedad de la página Page1.
SetRssUrl	Parámetro	string
	Ejemplo	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Weather1").SetRssUrl("www.yahoo.com") Recupera la información meteorológica del elemento Tiempo Weather1 propiedad de la página Page1, de www.yahoo.com.

Texto

GetText	Parámetro	string
	Ejemplo	Contents.GetPage("Page1").GetText("text") Devuelve la cadena guardada en el elemento Texto propiedad de la página Page1.
SetText	Parámetro	string
	Ejemplo	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Text").SetText("test") Hace que el elemento Text de Texto propiedad de la página Page1 muestre el texto test.
SetTextFilename	Parámetro	string
	Ejemplo	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Text").SetTextFilename("C: ...a.txt") o Contents.GetPage("Page1").GetElement("Text").SetTextFilename("a.txt") El elemento Texto Text de Page1 muestra los contenidos del archivo a.txt a partir de la ruta absoluta o relativa.
SetTextColor	Parámetro	int, int, int
	Ejemplo	Call Contents.GetPage("Page1").GetElement("Text").SetColor(255, 255, 255) Establece los valores RGB para el color del elemento Texto de la página Page1 en 255,255,255.
SetTextRTF	Parámetro	string
	Ejemplo	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Text").SetRTF() El elemento Texto contenido en "Page1" muestra una cadena en formato de texto enriquecido (RTF).

Imagen

GetCurImage	Parámetro	
	Ejemplo	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Image").GetCurImage() Devuelve la ubicación del archivo de imagen que se aplica al elemento Imagen de la página Page1.
SetImage	Parámetro	string
	Ejemplo	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Image1").SetImage("C: ...a.bmp") o Contents.GetPage("Page1").GetElement("Image1").SetImage("a.bmp") El elemento Imagen Image1 de Page1 muestra la imagen del archivo a.bmp a partir de la ruta absoluta o relativa.
SetOpacity	Parámetro	int
	Ejemplo	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Image1").SetOpacity (50) Hace que el elemento Image1 de Imagen propiedad de la página Page1 muestre la imagen con una opacidad del 50% (se puede establecer de 0 a 100).

SetSubImageFile	Parámetro	string,boolean,boolean
	Ejemplo	Call Contents.GetPage("Page1").GetElement("Image").SubImageFile("C: ...a.bmp", true, false) o Call Contents.GetPage("Page1").GetElement("Image").SubImageFile("a.bmp", true, false) Muestra la imagen secundaria a.bmp a partir de la ruta absoluta o relativa del elemento Imagen de Page1 por encima de la imagen original sin tener en cuenta el tamaño de la imagen original.
RemoveSubImage	Parámetro	
	Ejemplo	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Image").RemoveSubImageFile() Devuelve la imagen secundaria del elemento Imagen propiedad de la página Page1.

Sonido

Play	Parámetro	
	Ejemplo	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Sound1").Play() Reproduce el elemento Sound1 de Sonido propiedad de la página Page1.
Stop	Parámetro	
	Ejemplo	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Sound1").Stop() Detiene la reproducción del elemento Sound1 de Sonido propiedad de la página Page1.
Pause	Parámetro	
	Ejemplo	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Sound1").Pause() Pone en pausa la reproducción del elemento Sound1 de Sonido propiedad de la página Page1.
Reload	Parámetro	string
	Ejemplo	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Sound1").Reload("C: ...a.mp3") o Contents.GetPage("Page1").GetElement("Sound1").Reload("a.mp3") Vuelve a cargar el elemento Sonido, reemplazando "Sound1" de "Page1" con el archivo "a.mp3" ubicado en la ruta absoluta o relativa.
SetClipTime	Parámetro	int, int
	Ejemplo	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Sound1").SetClipTime(i, j) Recorta el elemento Sound1 de Sonido propiedad de la página Page1, de i a j.
Mute	Parámetro	boolean
	Ejemplo	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Sound1").Mute(true) Silencia el sonido del elemento Sound1 de Sonido propiedad de la página Page1.

Vídeo

Play	Parámetro	
	Ejemplo	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Video1").Play() Reproduce el elemento Video1 de Vídeo propiedad de la página Page1.
Stop	Parámetro	
	Ejemplo	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Video1").Stop() Detiene la reproducción del elemento Video1 de Vídeo propiedad de la página Page1.
Pause	Parámetro	
	Ejemplo	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Video1").Pause() Pone en pausa la reproducción del elemento Video1 de Vídeo propiedad de la página Page1.

Reload	Parámetro	string
	Ejemplo	<pre>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Video1").Reload("C: ...a.avi") o Contents.GetPage("Page1").GetElement("Video1").Reload("a.avi")</pre> Vuelve a cargar el elemento Vídeo, reemplazando Video1 de Page1 con el archivo a.avi ubicado en la ruta absoluta o relativa.
SetClipTime	Parámetro	int, int
	Ejemplo	<pre>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Video1").SetClipTime(i, j)</pre> Recorta el elemento Video1 de Vídeo propiedad de la página Page1, de i a j.
Mute	Parámetro	boolean
	Ejemplo	<pre>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Video1").Mute(true)</pre> Silencia el sonido del elemento Video1 de Vídeo propiedad de la página Page1.

Cámara

Play	Parámetro	
	Ejemplo	<pre>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Camera1").Play()</pre> Reproduce el elemento Camera1 de Cámara propiedad de la página Page1.
Stop	Parámetro	
	Ejemplo	<pre>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Camera1").Stop()</pre> Detiene la reproducción del elemento Camera1 de Cámara propiedad de la página Page1.
Pause	Parámetro	
	Ejemplo	<pre>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Camera1").Pause()</pre> Pone en pausa la reproducción del elemento Camera1 de Cámara propiedad de la página Page1.
IsPlaying	Parámetro	boolean
	Ejemplo	<pre>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Camera1").IsPlaying()</pre> Devuelve un valor BOOL si el elemento Camera1 de Cámara propiedad de la página Page1 se está reproduciendo o no.
IsPaused	Parámetro	boolean
	Ejemplo	<pre>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Camera1").IsPaused ()</pre> Devuelve un valor BOOL si el elemento Camera1 de Cámara propiedad de la página Page1 se está poniendo en pausa o no.
IsStopped	Parámetro	boolean
	Ejemplo	<pre>Contents.GetPage("Page1").GetElement("Camera1").IsStopped ()</pre> Devuelve un valor BOOL si el elemento Camera1 de Cámara propiedad de la página Page1 se está deteniendo o no.

Gráfico

SetCharData	Parámetro	string
	Ejemplo	<pre>Contents.GetPage("page1").GetElement("bar").SetChartData("abc.xml")</pre> Importa el contenido del archivo abc.xml en el elemento bar de Gráfico de la página Page1. Tanto la ruta absoluta como la relativa pueden ser introducidas como ubicación del archivo.

ReloadFilePath	Parámetro	string
	Ejemplo	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Flash").ReloadFilePath(strFilePath) Restablezca la ruta del archivo externo del elemento Flash contenido en Page1 conforme a la ruta absoluta introducida como parámetro.
ReloadURLAddress	Parámetro	string
	Ejemplo	Contents.GetPage("Page1").GetElement("Flash").ReloadURLAddress(strURLAddress) Restablezca la dirección URL del elemento Flash contenido en Page1 conforme a la URL de la ruta absoluta introducida como parámetro.

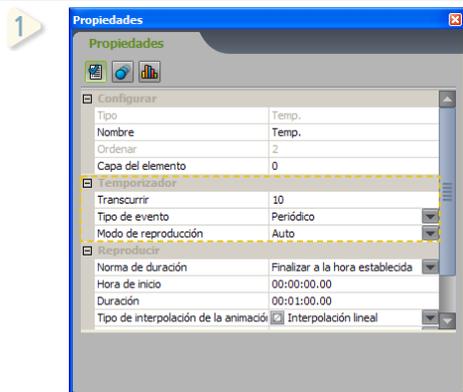
Ejemplos de aplicación de secuencias

Vamos a crear secuencias más complejas tomando como base la utilización de secuencias descritas anteriormente.

(Ejemplo 1) Bola en movimiento

Este ejemplo crea un elemento Rectángulo rotatorio que se mueve dentro de la resolución de la Ventana de escenario. El elemento Rectángulo se mueve y cambia de tamaño también. Además, si el elemento llega al extremo del eje X o Y de la resolución, rebota.

Este ejemplo creó los movimientos y cambios de tamaño mediante la declaración "if...then...else". Además, dado que un elemento ejecuta el comando de secuencia a muy alta velocidad, la velocidad de ejecución se ha ralentizado mediante el elemento Temporizador.



Añada en primer lugar los elementos Rectángulo y Temporizador a la Ventana de escenario.

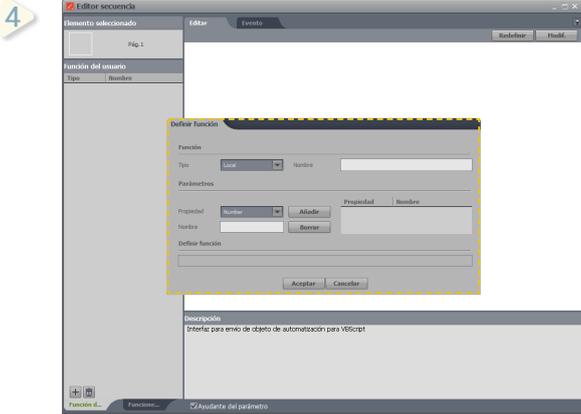
Configure la propiedad Transcurrir del elemento Temporizador en 50 y la propiedad <Tipo de evento> en <Periódico>. Configure también la propiedad Nombre del elemento Rectángulo en "Ball".

2 En este ejemplo, tiene que crear dos funciones. En la primera definirá las dos variables globales "modeX" y "modeY", que contienen la dirección del elemento que se procesará cuando el contenido se inicie y, después, establecerá ambas variables como "0". En la segunda creará una función que implementará el movimiento y el cambio de tamaño del elemento Rectángulo en el elemento Temporizador.



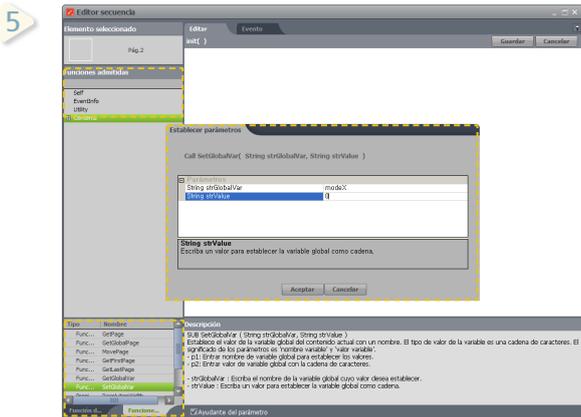
Note El elemento Rectángulo se mueve muy rápido porque su movimiento viene determinado por la velocidad de procesamiento de la CPU. Para ralentizar el movimiento, se emplea el elemento Temporizador en este ejemplo con idea de activar eventos de temporizador y ejecutar un comando de detención instantánea cada vez que se activa un evento de temporizador.

3 Cuando inicie el elemento de contenido, cree una función que guarde la dirección del movimiento en una variable global. Seleccione la Ventana de escenario, haga clic en el botón  de la ventana Propiedades, y haga clic en <Editar...> en la ventana Evento o haga clic en el botón  de la barra de herramientas para iniciar el Editor secuencia.



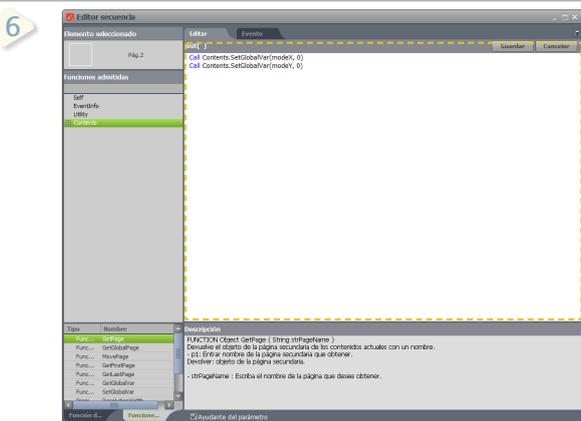
Haga clic en el botón de la parte inferior izquierda y añada una función de usuario para abrir la ventana Definir función. Especifique el nombre de la función (por ejemplo, *Init*). No necesita establecer el Parámetro.

Cuando termine de crear una función, haga clic en Aceptar.



Haga clic en <Funciones admitidas> en la parte inferior izquierda y seleccione Contents en el árbol de directorios de la parte izquierda de la ventana para ver una lista de las funciones disponibles en la parte inferior. Si selecciona SetGlobalVar en la lista de funciones, aparecerá el <Ayudante del parámetro>.

En la ventana Ayudante del parámetro, especifique el nombre del parámetro (por ejemplo, "modeX") en la primera columna y especifique el valor del parámetro como "0" en la segunda columna.

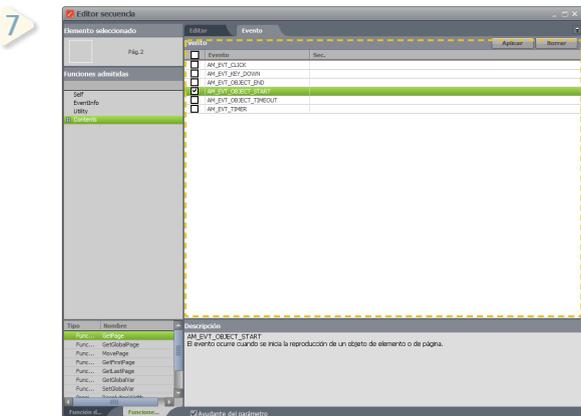


En la siguiente fila, seleccione SetGlobalVar, especifique el nombre del parámetro como "modeX" y el valor del parámetro como "0".

Una vez especificados los parámetros como se muestra en la ilustración, haga clic en el botón Guardar.



Note Los valores de "modeX" y "modeY" pueden establecerse como "0" o "1". "0" representa una dirección negativa y "1" representa una dirección positiva, donde X denota el eje X e Y el eje Y.



Seleccione la pestaña Evento en la parte superior, marque la casilla AM_EVT_OBJECT_START y haga clic en el botón Aplicar para aplicar la función que ha creado arriba al evento correspondiente.

8

Cree entonces una función que controle el movimiento y el cambio de tamaño del elemento Rectángulo en el elemento Temporizador. Seleccione la pestaña <Función del usuario> en la parte inferior izquierda y haga clic en el botón  para añadir una <Función del usuario>. Especifique el nombre de la función como "MovingBall" y no establezca el parámetro.

9

Escriba la función en el campo Editar.

Declare las variables en las que guardar la ubicación y el tamaño de la bola. Las variables *Screen* (*X,Y,W,H*) tendrán los valores de resolución de la pantalla. Las variables *X,Y,W,H* tendrán los valores de posición de un elemento real. *X* denota la dirección de la coordenada *X* positiva; *Y*, la dirección de la coordenada *Y*; *W*, la anchura, y *H* la altura.

```
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

Establezca la cantidad de variación de movimiento del elemento Bola en 20 píxeles y la cantidad de variación de tamaño en 10 píxeles.

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

El código anterior obtiene los valores de las variables globales definidas anteriormente en el método "Init".

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

11

Mediante la declaración *if...then...else*, construya el movimiento de la bola.

```
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

Redefina las variables "modeX" y "modeY" con los valores de *modeX* y *modeY* cambiados según las declaraciones de arriba.

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

13 Mediante la declaración *if...then...else*, construya el cambio de tamaño de la bola.

```
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 Redefina las variables "X" e "Y" con los valores de ubicación de la bola cambiados según las declaraciones de arriba y las variables "W" y "H" con los valores de tamaño.

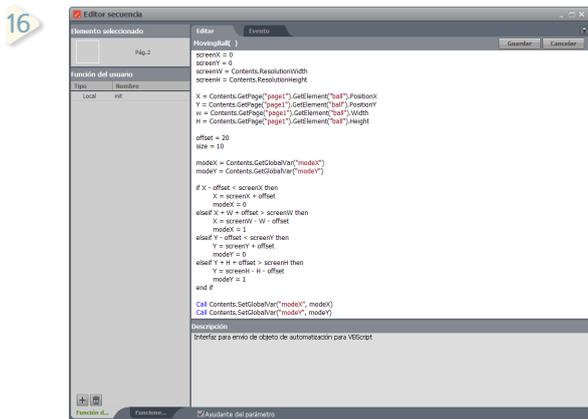
```
Contents.GetPage("Page1").GetElement("Ball").PositionX = X
Contents.GetPage("Page1").GetElement("Ball").PositionY = Y
Contents.GetPage("Page1").GetElement("Ball").Resize(W,H)
```

15 Defina el giro de la bola. Establezca el ángulo de giro en 10 grados.

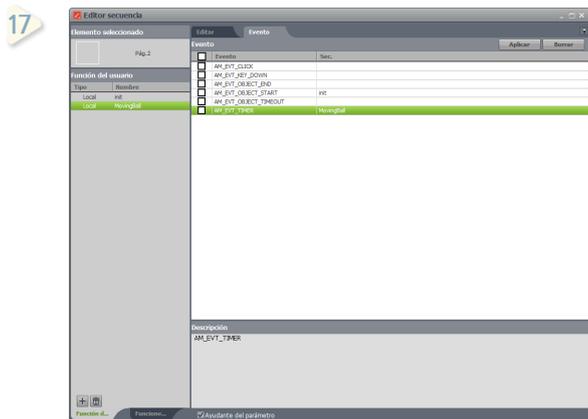
```
R = Contents.GetPage("Page1").GetElement("Ball").Rotation
R = R + 10

if R > 359 then
    R = 0
end if

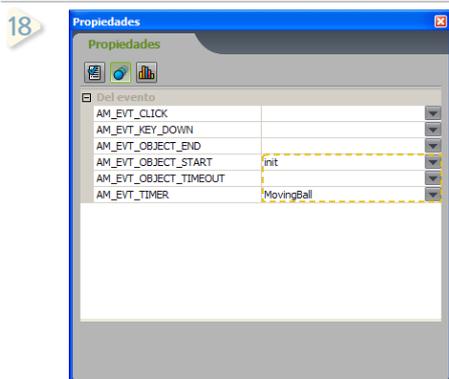
Contents.GetPage("Page1").GetElement("Ball").Rotation = R
```



Una vez especificadas las declaraciones como se muestra en la ilustración, haga clic en el botón Guardar.



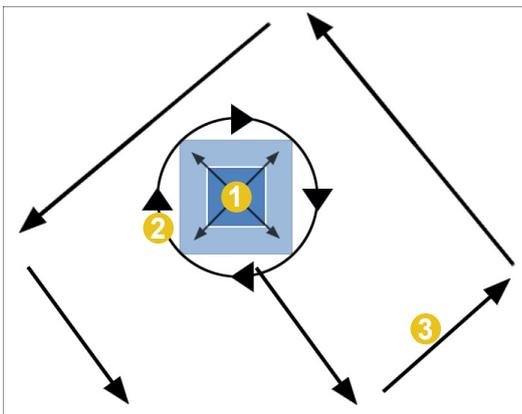
Seleccione la pestaña Evento en la parte superior, marque la casilla AM_EVT_TIMER y haga clic en el botón Aplicar para aplicar la función que ha creado arriba al evento correspondiente.



Compruebe si el método "MovingBall" aparece a la derecha del evento AM_EVT_TIMER_Timer.

Haga clic en el botón Previsualizar () para comprobar cada evento.

Puede ver como el elemento cambia de tamaño, gira y se mueve.



- 1 El elemento cambia de tamaño.
- 2 El elemento gira en el sentido de las agujas del reloj.
- 3 El elemento se mueve hacia el fin de la resolución.

(Ejemplo 2) Creación de un álbum de fotos de tipo botón

Cuando se inicia el elemento de contenido, aparecen seis fotos de tipo botón en la parte inferior de la pantalla. Haga clic en un botón para mostrar la foto que en él se muestra como imagen de fondo del elemento de contenido completo.

Puede implementar la visualización de una foto con relativa facilidad utilizando la función en el Editor secuencia en el evento AM_EVT_CLICK.

1 Registre dos elementos de Imagen en la Ventana de escenario que deban usarse como álbumes de fotos. (En este ejemplo, consta de 6 imágenes). Registre dos imágenes para cada uno ya que una se empleará como imagen de fondo y la otra como botón.

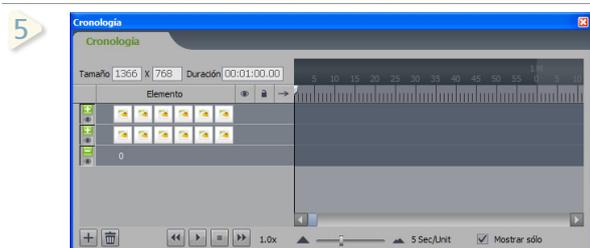
2 Cuando disponga las imágenes, establezca la imagen que se mostrará como imagen de fondo en Ajustar a la pantalla. Dé también el tamaño necesario al elemento de imagen que usar como botón.

3 Establezca el orden de las imágenes de fondo y de las imágenes de botón que reproducir. Deje que las imágenes de fondo 1-6 aparezcan en primer lugar y que las imágenes de botón les sigan. El orden de las imágenes puede cambiarse ajustando el orden de las barras de tiempo en la ventana Cronología. Cuanto más alta esté la barra en la Cronología, más tarde se mostrará la imagen.



Establezca el Nombre para cada imagen. (Por ejemplo, establezca los nombres de las imágenes de fondo 1 a 6, siguiendo la secuencia poster_01 a poster_06, y de las imágenes de botón, poster_01_1 a poster_06_1.)

La colocación de las imágenes está finalizada como se muestra en la imagen de la izquierda. Las imágenes de fondo distintas de la mostrada en la imagen se solapan unas con otras según su orden.

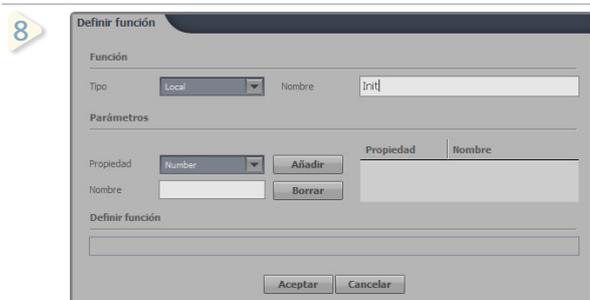


En este ejemplo, se emplean 12 elementos. Hay muchos elementos similares o duplicados y puede gestionar los elementos mediante la función Capa de la ventana Cronología.

Separe los elementos en dos capas: una que contenga imágenes de fondo y otra que contenga imágenes de botón.

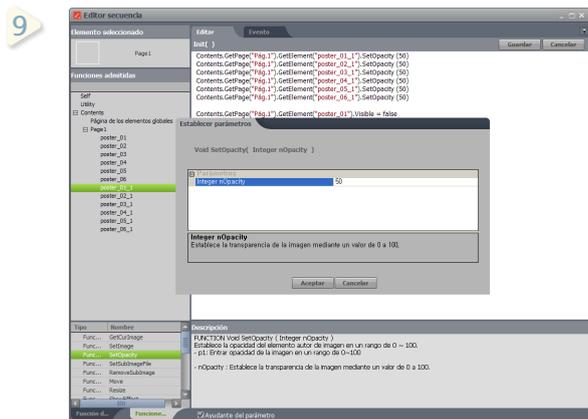
6 En este ejemplo escribiremos siete métodos. Hay que escribir la función correspondiente al evento que se vaya a producir al hacer clic en cada elemento de Imagen de botón y la función para establecer la Opacidad predeterminada de cada elemento cuando se inicie el contenido.

7 Escriba la función para establecer la Opacidad predeterminada de cada elemento cuando el elemento de contenido se inicia. Seleccione la Ventana de escenario, haga clic en el botón  de la ventana Propiedades, y haga clic en <Editar...> en la ventana Evento o haga clic en el botón  de la barra de herramientas para iniciar el Editor secuencia.



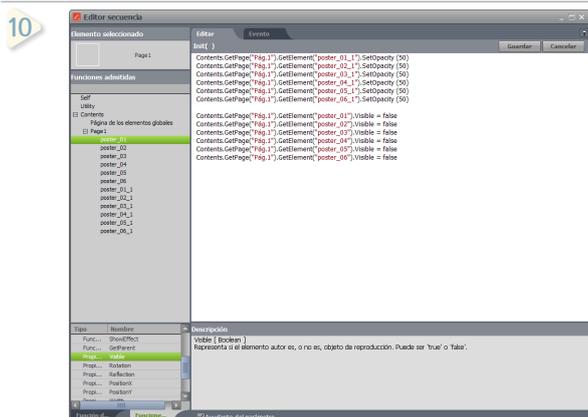
Haga clic en el botón  de la parte inferior izquierda y añada una función de usuario para abrir la ventana Definir función. Especifique el nombre de la función (por ejemplo, *Init*). No necesita establecer el <Parámetro>.

Cuando termine de definir la función, haga clic en Aceptar.



Haga clic en Funciones admitidas en la parte inferior izquierda y seleccione poster_01_1 de Page1 debajo de Contents en el árbol de directorios de la izquierda de la ventana. En la parte inferior aparecerá una lista de funciones disponibles. Si selecciona SetOpacity en la lista de funciones, aparecerá el Ayudante del parámetro. En la ventana del Ayudante del parámetro, establezca el valor en 50. Del mismo modo, establezca la opacidad en 50 utilizando la función SetOpacity para poster_02_1, poster_03_1, poster_04_1, poster_05_1 y poster_06_1.

Cada imagen de botón tendrá una opacidad de 50 cuando se inicie el elemento de contenido.



Tras establecer la Opacidad de todas las imágenes de botón en "50", establezca la propiedad Visible para cada elemento de imagen de fondo como false.

Haga clic en Funciones admitidas, seleccione poster_01 de page1 debajo de Contents en el árbol de directorios de la izquierda de la ventana y seleccione Visible de la lista de funciones de la parte inferior.

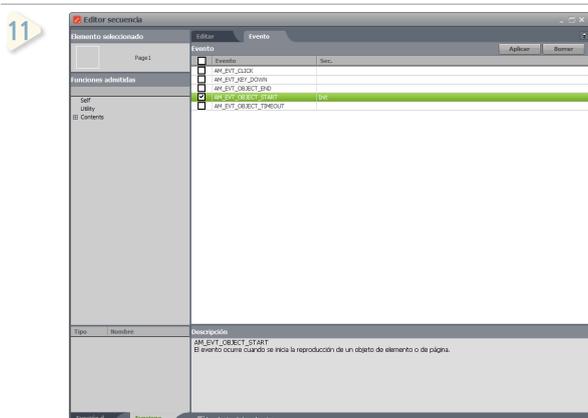
`Contents.GetPage("Page1").GetElement("poster_01").Visible =`

`se añade. Modifique esta declaración del siguiente modo.`

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

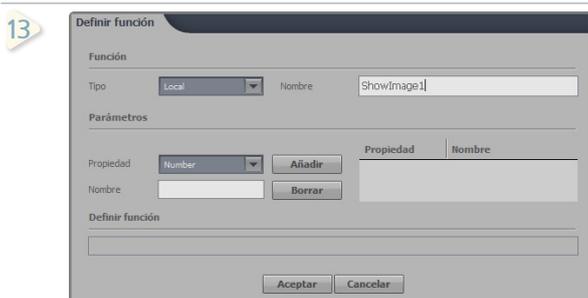
Del mismo modo, cambie a false la propiedad Visible para poster_02, poster_03, poster_04, poster_05 y poster_06.

Las imágenes de fondo se ocultan cuando se inicia el elemento de contenido.



Cuando la función se haya creado, haga clic en el botón Guardar y en la pestaña Evento de arriba. Seleccione AM_EVT_OBJECT_START y haga clic en el botón Aplicar para aplicar la función creada al evento.

A continuación, para cada imagen de botón, escribiremos la función para controlar cómo se mueve la imagen, y la función para controlar cómo se muestra la imagen de fondo cuando se hace clic en ella. Seleccione el primer elemento de imagen de botón, haga clic en el botón  de la ventana Propiedades para abrir la ventana Evento y haga clic en <Editar...> o haga clic en el botón  de la barra de herramientas para iniciar el Editor secuencia.



Haga clic en el botón  de la parte inferior izquierda y añada una función de usuario para abrir la ventana Definir función. Especifique el nombre de la función (por ejemplo, ShowImage1). No necesita establecer el Parámetro.

Cuando termine de definir la función, haga clic en Aceptar.

14 Escriba la función en el campo Editar. Escriba la función para la imagen del fondo que aparecerá cuando se haga clic en el primer elemento de imagen de botón. (Por ejemplo, el primer botón recibe el nombre de "poster_01_1" y la imagen de fondo correspondiente recibe el nombre de "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)
```

Haga que las imágenes de los cinco botones, excepto la del primer botón, tengan una Opacidad de "50" cuando se haga clic en la primera imagen de botón.

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

La primera imagen de botón tendrá una Opacidad del 100%. Cuanto mayor sea la "Opacidad" (de 0 a 100), más cerca estará la imagen mostrada de la imagen original.

```
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
```

Haga que las cinco imágenes de fondo, excepto la primera, se oculten al hacer clic en la primera imagen de botón.

Cuando la función se haya creado, haga clic en el botón Guardar y en la pestaña Evento de arriba. Seleccione AM_EVT_CLICK y haga clic en el botón Aplicar para aplicar la función creada al evento.

15 Escriba la función para la imagen del fondo que aparecerá cuando se haga clic en el segundo elemento Imagen de botón. (Por ejemplo, el segundo botón recibe el nombre de "poster_02_1" y la imagen de fondo correspondiente recibe el nombre de "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
```

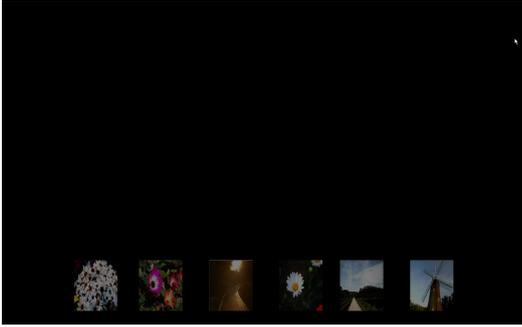
Oculte las cinco imágenes de fondo, excepto la segunda, al hacer clic en la segunda imagen de botón.

Cuando la función se haya creado, haga clic en el botón Guardar y en la pestaña Evento de arriba. Seleccione AM_EVT_CLICK y haga clic en el botón Aplicar para aplicar la función creada al evento.

16 Cree las funciones para cada una de las imágenes de botón poster_03_1, poster_04_1, poster_05_1 y poster_06_1 y para las imágenes de fondo poster_03, poster_04, poster_05 y poster_06 en función de los procedimientos de 14 y 15.

17

Tras confirmar que se aplican las funciones, haga clic en el botón de previsualización (▶) para comprobar los eventos.



Se inicia la pantalla de contenido.



Se hace clic en la primera imagen de botón.



Se hace clic en la tercera imagen de botón.



Se hace clic en la quinta imagen de botón.

(Ejemplo 3) Creación de información meteorológica

El tiempo de hoy aparece en la primera página cuando se inicia el elemento de contenido.

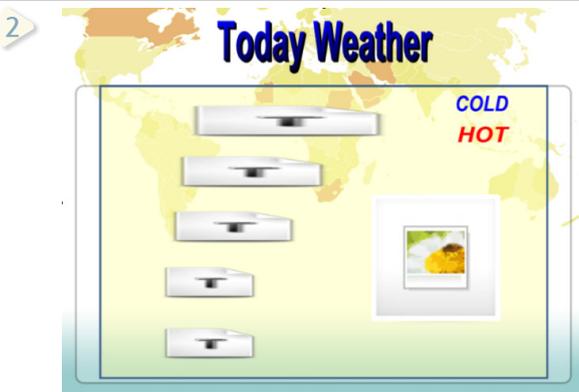
La información meteorológica incluirá la fecha, el día de la semana, el tiempo, la temperatura, etc., de hoy. Si la temperatura máxima de hoy es superior a 15 grados Celsius, aparece HOT. Si la temperatura es inferior a 15 grados Celsius, aparece COLD. Más aún, si se cumple una condición determinada, el fondo cambia de acuerdo con dicha condición. Por ejemplo, si el tiempo para hoy es Sunny, aparece un fondo soleado. Si hay Snow, se muestra un fondo nevado. La segunda página mostrará una previsión meteorológica a tres días a partir de hoy.

Este ejemplo implementa los cambios en la pantalla de fondo mediante la declaración "if..then..else", una declaración condicional de VB Script, y muestra la información del tiempo mediante las secuencias de un elemento de Tiempo.



Note En este ejemplo, se emplea un elemento de Tiempo. Para usar este elemento, tendrá que establecer la ubicación para la que desea mostrar la información meteorológica usando la ventana Propiedades del elemento Tiempo. Además, tendrá que añadir un elemento Tiempo a las dos páginas que cree. El elemento Tiempo sólo puede encontrarse en la ventana Cronología. No puede encontrarse en la Ventana de escenario.

- 1 En primer lugar, diseñaremos los elementos de cada página. En el caso de la primera página, implementaremos el tiempo para hoy. Los elementos siguientes son necesarios para implementar el tiempo de hoy: un elemento Tiempo, un elemento Word Art para mostrar el título, etc., elementos Texto para mostrar información meteorológica y elementos Imagen para mostrar el tiempo de forma gráfica.



Registre los elementos necesarios y diseñelos convenientemente. Coloque los elementos Imagen que utilizar como fondo en pantalla completa según el orden deseado. En este ejemplo se precisan tres elementos de imagen de fondo, un elemento de Imagen de fondo predeterminado, cinco elementos de Texto para la información meteorológica, un elemento Word Art para el título, dos elementos Word Art para mostrar COLD y HOT, así como un elemento Tiempo.

La imagen de fondo que se muestra en la figura es la imagen de fondo predeterminada. Otras imágenes de fondo están ocultas porque se colocan bajo la primera de acuerdo con su primer orden. Establezca el título de página como Today_we.

- 3 Establezca el Nombre de cada elemento en la ventana Propiedades del elemento. Puede llamar a un elemento con mayor facilidad llamándolo por su Nombre en la función al escribir una secuencia.
(Texto de la información meteorológica: *Today1 ~Today5*, elemento Imagen: *Sun, Rain, Snow*, elemento WordArt: *HOT1, COLD1*, pantalla de fondo predeterminada: *base*)



Ahora, diseñaremos la segunda página. Haga clic en el botón <Insertar nueva página> (+) en la ventana Línea de página para añadir una nueva página. Establezca el nombre de página como 3Days.



Diseñe la segunda página igual que la primera.

Los elementos siguientes son necesarios: elementos Texto para mostrar cada elemento de información sobre el tiempo, elementos de imagen para mostrar el tiempo gráficamente, un elemento Word Art para mostrar el título y un elemento Tiempo para obtener información sobre el tiempo. Establezca los nombres de los elementos igual que para la primera página.

(Por ejemplo:

Nombres de los elementos de texto para mostrar los días de la semana:

DayOfWeek1, DayOfWeek2, DayOfWeek3

Nombres de los elementos Imagen para mostrar las imágenes del tiempo:

Icon1, Icon2, Icon3

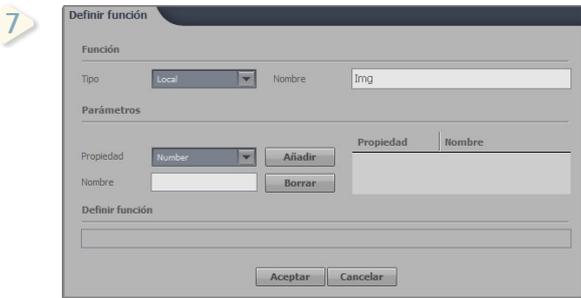
Nombres de los elementos Texto para mostrar las temperaturas máximas:

TempHigh1, TempHigh2, TempHigh3

Nombres de los elementos Texto para mostrar las temperaturas mínimas:

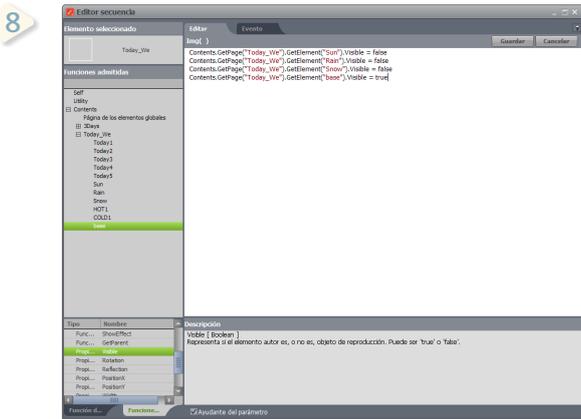
TempLow1, TempLow2, TempLow3)

- 6 Ahora escribiremos la secuencia para mostrar la información del tiempo y ejecutar los eventos. En primer lugar, escriba la secuencia para la configuración predeterminada de los elementos Imagen de fondo y los elementos Word Art que se van a mostrar de acuerdo con las condiciones de la primera página. Seleccione la Ventana de escenario, haga clic en el botón  de la ventana Propiedades, y haga clic en <Editar...> en la ventana Evento o haga clic en el botón  de la barra de herramientas para iniciar el Editor secuencia.



Haga clic en el botón  y añada una función de usuario para abrir la ventana Definir función. Especifique el nombre de la función (por ejemplo, *Img*). No necesita establecer el Parámetro.

Cuando termine de definir la función, haga clic en Aceptar.



Escriba la secuencia que establece si mostrar u ocultar el elemento de imagen de fondo cuando se inicie el elemento de contenido. Haga clic en <Funciones admitidas> en la parte inferior izquierda y seleccione Sun de Today_we bajo Contents en el árbol de directorios de la parte izquierda de la ventana para ver una lista de las funciones disponibles en la parte inferior. Si selecciona Visible de la lista de funciones,

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

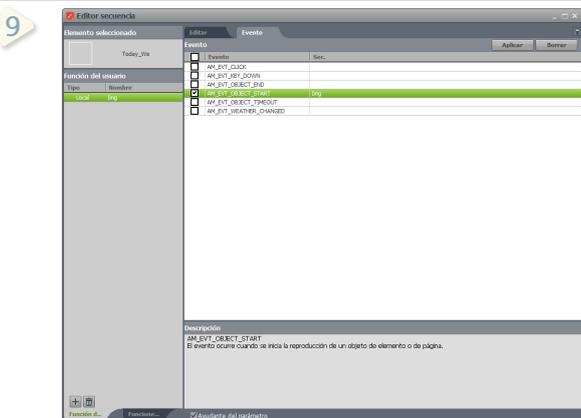
Se añadirá la declaración de arriba. Modifique esta declaración del siguiente modo:

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

Modifique el resto de elementos de imagen de fondo del mismo modo.

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

Excepto en el caso del elemento Imagen de fondo predeterminado, configure la propiedad Visible de cada elemento Imagen de fondo como False. El elemento imagen de fondo predeterminado debe establecerse en True. Posteriormente, las demás imágenes de fondo, excepto la imagen de fondo predeterminada, se ocultan cuando se inicia el elemento de contenido.



Cuando la función se haya creado, haga clic en el botón Guardar y en la pestaña Evento de arriba. Seleccione AM_EVT_OBJECT_START y haga clic en el botón Aplicar para aplicar la función creada al evento.

- 10 A continuación, escribiremos la función para mostrar la información del tiempo para hoy. Seleccione la Ventana de escenario, haga clic en el botón  de la ventana Propiedades, y haga clic en <Editar...> en la ventana Evento o haga clic en el botón  de la barra de herramientas para iniciar el Editor secuencia.

11

Haga clic en el botón  y añada una función de usuario para abrir la ventana Definir función. Especifique el nombre de la función (por ejemplo, *Today_inf*). No necesita establecer el Parámetro.

Cuando termine de definir la función, haga clic en Aceptar.

12

Escriba la función en el campo <Editar>. En primer lugar, escribiremos la secuencia para controlar los elementos Imagen y Texto utilizados para mostrar cada elemento de información del tiempo.

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

Ésta es la secuencia para mostrar la fecha de hoy. Devuelva la fecha de hoy a la variable *a* mediante la llamada a la función "GetDate". A continuación, muestre el valor de *a* mediante la llamada a la función "SetText" del elemento de Texto *Today5*. 0 indica hoy, 1 es mañana y 2 pasado mañana. Ésta es la razón por la que tiene que establecer el parámetro de "GetDate" como 0 para la página que desee que muestre el tiempo de hoy. El nombre del elemento Tiempo es *Weather_1*.

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

Ésta es la secuencia para mostrar el día de la semana para hoy. Devuelva el día de la semana para hoy a la variable *b* mediante una llamada a la función "GetDayofWeek". A continuación, muestre el valor de *b* mediante la llamada a la función "SetText" del elemento de Texto *Today4*.

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

Ésta es la secuencia para mostrar la información del tiempo de hoy. Devuelva la información del tiempo para hoy a la variable *c* mediante una llamada a la función "GetTextWeather". A continuación, muestre el valor de *c* mediante la llamada a la función "SetText" del elemento de Texto *Today3*.

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

Ésta es la secuencia para mostrar la temperatura más alta de hoy. Devuelva la temperatura máxima para hoy a la variable *d* mediante una llamada a la función "GetHigh". A continuación, muestre el valor de *d* mediante la llamada a la función "SetText" del elemento de Texto *Today2*.

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

Ésta es la secuencia para mostrar la temperatura más baja de hoy. Devuelva la temperatura más baja para hoy a la variable *e* mediante una llamada a la función "GetLow". A continuación, muestre el valor de *e* mediante la llamada a la función "SetText" del elemento de Texto *Today1*.

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

Ésta es la secuencia para mostrar la imagen del tiempo de hoy. Devuelva la ubicación del archivo de imagen de tiempo para hoy a la variable *f* mediante una llamada a la función "GetImagePath". A continuación, muestre el valor de *f* mediante la llamada a la función "SetImage" del elemento de Imagen *Today_img*.

13

A continuación, escribiremos la secuencia para mostrar la imagen de fondo que se debe cambiar de acuerdo con las condiciones del tiempo.

```

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

```

Si usa la declaración condicional "If...then...else", puede escribir la secuencia que cambia la imagen de fondo de acuerdo con las condiciones de tiempo. Puede aumentar el número de condiciones meteorológicas según necesite. Las condiciones pueden ser cualquier número o texto que pueda mostrarse en la pantalla, como texto sobre el tiempo, la ubicación del archivo de imagen del tiempo, la temperatura, el día de la semana y la fecha. En este ejemplo, implementamos las distintas imágenes de fondo según tres condiciones. En la secuencia anterior, la variable *c* tiene el valor de texto del tiempo. Por ello, se ejecuta un bloque diferente de la declaración condicional de acuerdo con el valor de la variable *c*. De acuerdo con la condición, se oculta la imagen con el nombre *base* y se muestra la imagen del tiempo que coincide con la condición.

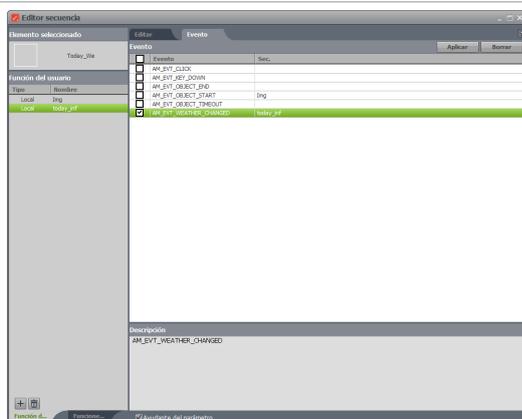
```

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

```

Mediante el uso de la declaración condicional "If...then...else", puede escribir la secuencia para mostrar si el tiempo es COLD o HOT de acuerdo con la condición. En la secuencia anterior, la variable *g* se usa como el elemento condicional. Si *g* es superior a 15, se muestra HOT. Si *g* es inferior a 15, se muestra COLD.

14



Cuando la función se haya creado, haga clic en el botón Guardar y en la pestaña <Evento> de arriba. Seleccione AM_EVT_WEATHER_CHANGED y haga clic en el botón Aplicar para aplicar la función creada al evento.

15 A continuación, para la segunda página, escribiremos la secuencia para mostrar la previsión del tiempo para los tres días. Con la primera página se ha implementado la secuencia al escribir una función para mostrar la información del tiempo. Mientras, con la segunda página, escribiremos una función para implementar la secuencia de cada elemento. El nombre del elemento Tiempo es *RSS_Weather*.

Se escribirán un total de 12 funciones para la segunda página. Se mostrarán diariamente cuatro fragmentos de información. Por tanto, se mostrarán un total de 12 elementos de información durante 3 días. El primer método que escribiremos se relaciona con el día de la semana.

El nombre de la función es *SetDayOfWeek1*.

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

La función anterior asigna el día de la semana (hoy) a la variable *Str*. A continuación, la función devuelve el valor devuelto a la variable *Str* al elemento de Texto *DayOfWeek1*. Para el primer día, el valor del parámetro de la función es 0.

El nombre de la función es *SetDayOfWeek2*.

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

La función anterior devuelve el día de la semana del segundo día a la variable *Str*. A continuación, la función devuelve el valor devuelto a la variable *Str* al elemento de Texto *DayOfWeek2*. Para el segundo día, el valor del parámetro de la función es 1.

El nombre de la función es *SetDayOfWeek3*.

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

La función anterior devuelve el día de la semana del tercer día a la variable *Str*. A continuación, la función devuelve el valor devuelto a la variable *Str* al elemento de Texto *DayOfWeek3*. Para el tercer día, el valor del parámetro de la función es 2.

Haga que las cinco imágenes de fondo, excepto la segunda, se oculten al hacer clic en la segunda imagen de botón.

Cuando la función se haya creado, haga clic en el botón Guardar y en la pestaña Evento de arriba. Seleccione *AM_EVT_CLICK* y haga clic en el botón Aplicar para aplicar la función creada al evento.

16 Entonces escribiremos la función correspondiente a la imagen del tiempo.
El nombre de la función es *SetIcon1*.

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

La ubicación del archivo de imagen del tiempo para el primer día se devuelve a la variable *Path*. Después, la función devuelve el valor devuelto a la variable *Path* al elemento de Imagen *Icon1*. Para el primer día, el valor del parámetro de la función es 0.

El nombre de la función es *SetIcon2*.

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

La ubicación del archivo de imagen del tiempo para el segundo día se devuelve a la variable *Path*. Después, la función devuelve el valor devuelto a la variable *Path* al elemento de Imagen *Icon2*. Para el segundo día, el valor del parámetro de la función es 1.

El nombre de la función es *SetIcon3*.

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

La ubicación del archivo de imagen del tiempo para el tercer día se devuelve a la variable *Path*. Después, la función devuelve el valor devuelto a la variable *Path* al elemento de Imagen *Icon3*. Para el tercer día, el valor del parámetro de la función es 2.

A continuación, escribiremos las funciones para mostrar las temperaturas máximas y mínimas. El nombre de la función es *SetTempHigh1*.

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

La función anterior asigna la temperatura más alta del primer día a la variable *Str*. A continuación, la función devuelve el valor devuelto a la variable *Str* al elemento de Texto *TempHigh1*. Para el primer día, el valor del parámetro de la función es 0. El nombre de la función es *SetTempHigh2*.

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

La función anterior devolvió la temperatura más alta del primer día a la variable *Str*. A continuación, la función devolvió el valor devuelto a la variable *Str* al elemento de Texto *TempHigh2*. Para el segundo día, el valor del parámetro de la función es 1. El nombre de la función es *SetTempHigh3*.

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

La función anterior devolvió la temperatura más alta del tercer día a la variable *Str*. A continuación, la función devuelve el valor devuelto a la variable *Str* al elemento de Texto *TempHigh3*. Para el tercer día, el valor del parámetro de la función es 2. El nombre de la función es *SetTempLow1*.

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

La función anterior devolvió la temperatura más baja del primer día a la variable *Str*. A continuación, la función devuelve el valor devuelto a la variable *Str* al elemento de Texto *TempLow1*. Para el primer día, el valor del parámetro de la función es 0. El nombre de la función es *SetTempLow2*.

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

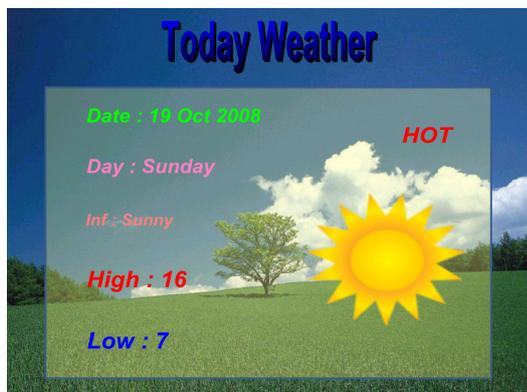
La función anterior devolvió la temperatura más baja del segundo día a la variable *Str*. A continuación, la función devolvió el valor devuelto a la variable *Str* al elemento de Texto *TempLow2*. Para el segundo día, el valor del parámetro de la función es 1. El nombre de la función es *SetTempLow3*.

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

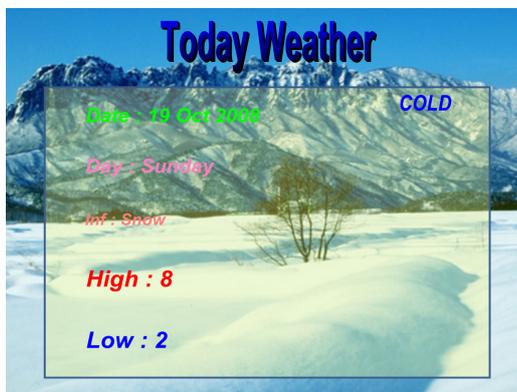
La función anterior devolvió la temperatura más baja del tercer día a la variable *Str*. A continuación, la función devolvió el valor devuelto a la variable *Str* al elemento de Texto *TempLow3*. Para el tercer día, el valor del parámetro de la función es 2.

18 Cuando la función se haya creado, haga clic en el botón Guardar y en la pestaña Evento de arriba. Seleccione AM_EVT_OBJECT_START y haga clic en el botón Aplicar para aplicar la función creada al evento.

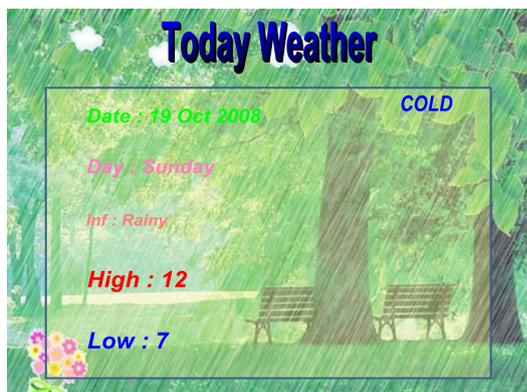
Tras confirmar que se aplican las funciones, haga clic en el botón de previsualización () para comprobar los eventos. Se inicia el contenido. La primera página se muestra del siguiente modo:



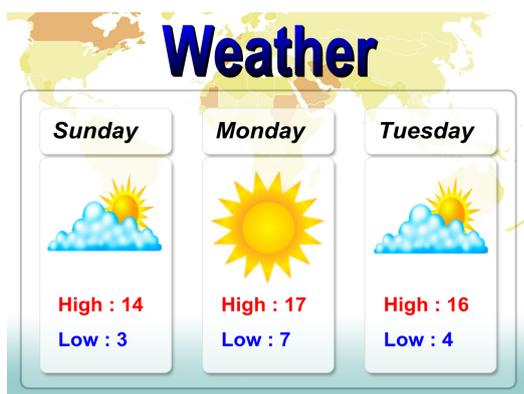
La información meteorológica correspondiente al día de hoy se muestra con una soleada imagen del cielo en el fondo, que aparece cuando la información del tiempo indica Sunny.



La información meteorológica correspondiente al día de hoy se muestra con una imagen nevada en el fondo, que aparece cuando la información del tiempo indica Snow.



La información meteorológica correspondiente al día de hoy se muestra con una imagen lluviosa en el fondo, que aparece cuando la información del tiempo indica Rainy.

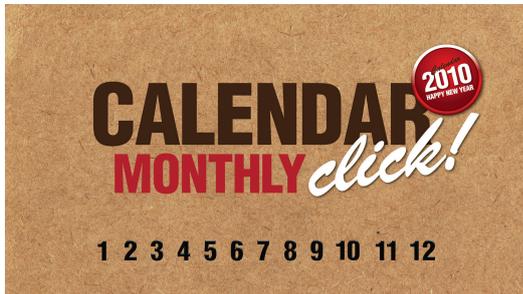


La segunda página se muestra como arriba:
Se muestra la información meteorológica correspondiente a tres días incluido hoy.

(Ejemplo 4) Creación de un calendario

Cuando se inicia el elemento de contenido, aparecen los números del 1 al 12 que representan los meses del año. Si hace clic en un número, accede al calendario del mes seleccionado. El calendario se compone de un total de 13 páginas. Puede explorar las páginas libremente. El principal objetivo de este ejemplo es implementar la exploración de las páginas mediante secuencias.

1



En primer lugar, diseñaremos la página de índice. Si hace clic en un número de la página de índice, accede al calendario del mes seleccionado. Los elementos necesarios son los elementos de imagen para el diseño y los elementos de número para pasar a un mes haciendo clic en él.

Diseñe la página como desee.

2



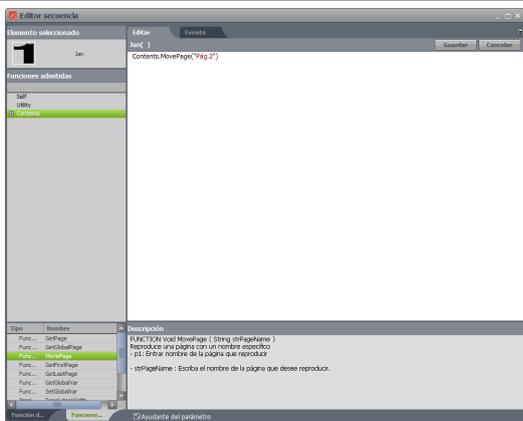
En la ventana Línea de página, haga clic en el botón Insertar nueva página (+) con idea de insertar una nueva página para cada mes. Repita la adición de nuevas páginas hasta que se añadan 12.

3



Con las 12 páginas, diseñe el calendario de cada mes de enero a diciembre y los botones usados para explorar las páginas. Establezca el nombre del botón First Page como First; del botón Previous Page como Previous; del botón Next Page como Next; del botón Last Page como Last.

4



Ahora, definiremos las secuencias de eventos.

En primer lugar, escribiremos una secuencia correspondiente a cada número de la página de índice.

Los nombres de los elementos de número para cada mes en la página de índice se establecen del siguiente modo: Jan para January, Feb para February, Mar para March, etcétera. Los nombres de la función se establecen como Jan~Dec, de igual manera.

```
Contents.MovePage ("Page2")
Contents.MovePage ("Page3")
Contents.MovePage ("Page4")
...
```

Para la página de índice, sólo tiene que implementar la exploración de las páginas y nosotros la implementamos, simplemente, con el método MovePage. Hasta diciembre, sólo tiene que cambiar el nombre de la página para que se apruebe como valor de parámetro.

5

Cuando la función se haya creado, haga clic en el botón Guardar y en la pestaña Evento de arriba. Seleccione AM_EVT_CLICK y haga clic en el botón Aplicar para aplicar la función creada al evento.

6



Ahora hemos completado el diseño de la página de índice. Escribiremos la secuencia de cada página correspondiente a un mes del año.

Para las páginas distintas a la de índice, sólo tiene que escribir la secuencia correspondiente a los botones para explorar páginas.

- 7 En primer lugar, cree el botón First Page. Seleccione el botón First Page, cree la función First en el Editor secuencia y escriba la secuencia en el campo Editar.

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

En esta secuencia, usamos el nombre de la función GetFirstPage como valor de parámetro de la función MovePage. La propiedad Name de la función GetLastPage recupera el nombre del último objeto Página.

- 8 Cuando la función se haya creado, haga clic en el botón Guardar y en la pestaña Evento de arriba. Seleccione AM_EVT_CLICK y haga clic en el botón Aplicar para aplicar la función creada al evento.

- 9 A continuación, cree el botón Previous Page. Seleccione el botón Previous Page, cree la función Previous en el Editor secuencia y escriba la secuencia en el campo Editar.

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

En esta secuencia, usamos el nombre de la función GetPreviousPage como valor de parámetro de la función MovePage. Sin embargo, la función GetPreviousPage que deseamos usar no existe en la lista de subfunciones del elemento Texto al que se debe aplicar la secuencia. Por ello, usamos Self.GetParent() para llamar a la función GetPreviousPage desde la lista de subfunciones del elemento Page2 que es el elemento superior del elemento Texto. Añada la propiedad Name al valor de parámetro igual que con el botón First.

- 10 Cuando la función se haya creado, haga clic en el botón Guardar y en la pestaña Evento de arriba. Seleccione AM_EVT_CLICK y haga clic en el botón Aplicar para aplicar la función creada al evento.

- 11 A continuación, cree el botón Next Page. Seleccione el botón Next Page, cree la función Next en el Editor secuencia y escriba la secuencia en el campo Editar.

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

En esta secuencia, usamos el nombre de la función GetNextPage como valor de parámetro de la función MovePage. Sin embargo, la función GetNextPage que deseamos usar no existe en la lista de subfunciones del elemento Texto al que se debe aplicar la secuencia. Por ello, usamos Self.GetParent() para llamar a la función GetNextPage desde la lista de subfunciones del elemento Page2 que es el elemento superior del elemento Texto. También usamos la propiedad Name para generar el valor del parámetro, como en el botón de arriba.

- 12 Cuando la función se haya creado, haga clic en el botón Guardar y en la pestaña Evento de arriba. Seleccione AM_EVT_CLICK y haga clic en el botón Aplicar para aplicar la función creada al evento.

- 13 A continuación, cree el botón Last Page. Seleccione el botón Last Page, cree la función Last en el Editor secuencia y escriba la secuencia en el campo Editar.

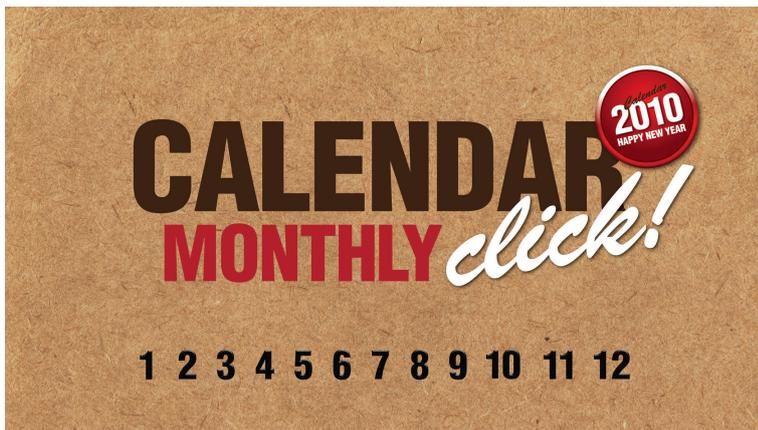
```
Contents.MovePage(Contents.GetLastPage().Name)
```

En esta secuencia, usamos el nombre de la función GetLastPage como valor de parámetro de la función MovePage. La propiedad Name de la función GetLastPage recupera el nombre del último objeto Página.

- 14 Cuando la función se haya creado, haga clic en el botón Guardar y en la pestaña Evento de arriba. Seleccione AM_EVT_CLICK y haga clic en el botón Aplicar para aplicar la función creada al evento.

- 15 Una vez creada una página, puede copiar los botones y pegarlos en las otras páginas, ya que las propiedades, el diseño y la secuencia de los botones son iguales.

- 16 Tras comprobar la aplicación de las funciones, haga clic en el botón de previsualización () para comprobar los eventos. Se inicia el elemento de contenido. La primera página se muestra del siguiente modo:



Si hace clic en un número, accede a la página correspondiente.



Puede explorar las páginas si hace clic en los botones de la parte superior derecha.

To send inquiries and requests for questions regarding open sources, contact Samsung via Email (oss.request@samsung.com).

- This product uses some software programs which are distributed under the OpenSSL Project.

OpenSSL License

Copyright (c) 1998-2004 The OpenSSL Project. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- 1) Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
- 2) Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
- 3) All advertising materials mentioning features or use of this software must display the following acknowledgment:
"This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit. (<http://www.openssl.org/>)"
- 4) The names "OpenSSL Toolkit" and "OpenSSL Project" must not be used to endorse or promote products derived from this software without prior written permission. For written permission, please contact openssl-core@openssl.org.
- 5) Products derived from this software may not be called "OpenSSL" nor may "OpenSSL" appear in their names without prior written permission of the OpenSSL Project.
- 6) Redistributions of any form whatsoever must retain the following acknowledgment:
"This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit (<http://www.openssl.org/>)"

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE OpenSSL PROJECT "AS IS" AND ANY EXPRESSED OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE OpenSSL PROJECT OR ITS CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

This product includes cryptographic software written by Eric Young (eay@cryptsoft.com). This product includes software written by Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com).

Apache License, Version 2.0

Foundation Projects People Get Involved Download Support Apache Home >> Licenses

Apache License Version 2.0, January 2004

<http://www.apache.org/licenses/>

TERMS AND CONDITIONS FOR USE, REPRODUCTION, AND DISTRIBUTION

1. Definitions.

“License” shall mean the terms and conditions for use, reproduction, and distribution as defined by Sections 1 through 9 of this document.

“Licensor” shall mean the copyright owner or entity authorized by the copyright owner that is granting the License.

“Legal Entity” shall mean the union of the acting entity and all other entities that control, are controlled by, or are under common control with that entity. For the purposes of this definition, “control” means (i) the power, direct or indirect, to cause the direction or management of such entity, whether by contract or otherwise, or (ii) ownership of fifty percent (50%) or more of the outstanding shares, or (iii) beneficial ownership of such entity.

“You” (or “Your”) shall mean an individual or Legal Entity exercising permissions granted by this License.

“Source” form shall mean the preferred form for making modifications, including but not limited to software source code, documentation source, and configuration files.

“Object” form shall mean any form resulting from mechanical transformation or translation of a Source form, including but not limited to compiled object code, generated documentation, and conversions to other media types.

“Work” shall mean the work of authorship, whether in Source or Object form, made available under the License, as indicated by a copyright notice that is included in or attached to the work (an example is provided in the Appendix below).

“Derivative Works” shall mean any work, whether in Source or Object form, that is based on (or derived from) the Work and for which the editorial revisions, annotations, elaborations, or other modifications represent, as a whole, an original work of authorship. For the purposes of this License, Derivative Works shall not include works that remain separable from, or merely link (or bind by name) to the interfaces of, the Work and Derivative Works thereof.

“Contribution” shall mean any work of authorship, including the original version of the Work and any modifications or additions to that Work or Derivative Works thereof, that is intentionally submitted to Licensor for inclusion in the Work by the copyright owner or by an individual or Legal Entity authorized to submit on behalf of the copyright owner. For the purposes of this definition, “submitted” means any form of electronic, verbal, or written communication sent to the Licensor or its representatives, including but not limited to communication on electronic mailing lists, source code control systems, and issue tracking systems that are managed by, or on behalf of, the Licensor for the purpose of discussing and improving the Work, but excluding communication that is conspicuously marked or otherwise designated in writing by the copyright owner as “Not a Contribution.”

“Contributor” shall mean Licensor and any individual or Legal Entity on behalf of whom a Contribution has been received by Licensor and subsequently incorporated within the Work.

2. Grant of Copyright License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable copyright license to reproduce, prepare Derivative Works of, publicly display, publicly perform, sublicense, and distribute the Work and such Derivative Works in Source or Object form.

3. Grant of Patent License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable (except as stated in this section) patent license to make, have made, use, offer to sell, sell, import, and otherwise transfer the Work, where such license applies only to those patent claims licensable by such Contributor that are necessarily infringed by their Contribution(s) alone or by combination of their Contribution(s) with the Work to which such Contribution(s) was submitted. If You institute patent litigation against any entity (including a cross-claim or counterclaim in a lawsuit) alleging that the Work or a Contribution incorporated within the Work constitutes direct or contributory patent infringement, then any patent licenses granted to You under this License for that Work shall terminate as of the date such litigation is filed.

4. Redistribution. You may reproduce and distribute copies of the Work or Derivative Works thereof in any medium, with or without modifications, and in Source or Object form, provided that You meet the following conditions:

You must give any other recipients of the Work or Derivative Works a copy of this License; and

You must cause any modified files to carry prominent notices stating that You changed the files; and

You must retain, in the Source form of any Derivative Works that You distribute, all copyright, patent, trademark, and attribution notices from the Source form of the Work, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works; and

If the Work includes a "NOTICE" text file as part of its distribution, then any Derivative Works that You distribute must include a readable copy of the attribution notices contained within such NOTICE file, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works, in at least one of the following places: within a NOTICE text file distributed as part of the Derivative Works; within the Source form or documentation, if provided along with the Derivative Works; or, within a display generated by the Derivative Works, if and wherever such third-party notices normally appear. The contents of the NOTICE file are for informational purposes only and do not modify the License. You may add Your own attribution notices within Derivative Works that You distribute, alongside or as an addendum to the NOTICE text from the Work, provided that such additional attribution notices cannot be construed as modifying the License. You may add Your own copyright statement to Your modifications and may provide additional or different license terms and conditions for use, reproduction, or distribution of Your modifications, or for any such Derivative Works as a whole, provided Your use, reproduction, and distribution of the Work otherwise complies with the conditions stated in this License.

5. Submission of Contributions. Unless You explicitly state otherwise, any Contribution intentionally submitted for inclusion in the Work by You to the Licensor shall be under the terms and conditions of this License, without any additional terms or conditions. Notwithstanding the above, nothing herein shall supersede or modify the terms of any separate license agreement you may have executed with Licensor regarding such Contributions.

6. Trademarks. This License does not grant permission to use the trade names, trademarks, service marks, or product names of the Licensor, except as required for reasonable and customary use in describing the origin of the Work and reproducing the content of the NOTICE file.

7. Disclaimer of Warranty. Unless required by applicable law or agreed to in writing, Licensor provides the Work (and each Contributor provides its Contributions) on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied, including, without limitation, any warranties or conditions of TITLE, NON-INFRINGEMENT, MERCHANTABILITY, or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. You are solely responsible for determining the appropriateness of using or redistributing the Work and assume any risks associated with Your exercise of permissions under this License.

8. Limitation of Liability. In no event and under no legal theory, whether in tort (including negligence), contract, or otherwise, unless required by applicable law (such as deliberate and grossly negligent acts) or agreed to in writing, shall any Contributor be liable to You for damages, including any direct, indirect, special, incidental, or consequential damages of any character arising as a result of this License or out of the use or inability to use the Work (including but not limited to damages for loss of goodwill, work stoppage, computer failure or malfunction, or any and all other commercial damages or losses), even if such Contributor has been advised of the possibility of such damages.

9. Accepting Warranty or Additional Liability. While redistributing the Work or Derivative Works thereof, You may choose to offer, and charge a fee for, acceptance of support, warranty, indemnity, or other liability obligations and/or rights consistent with this License. However, in accepting such obligations, You may act only on Your own behalf and on Your sole responsibility, not on behalf of any other Contributor, and only if You agree to indemnify, defend, and hold each Contributor harmless for any liability incurred by, or claims asserted against, such Contributor by reason of your accepting any such warranty or additional liability.

END OF TERMS AND CONDITIONS

APPENDIX: How to apply the Apache License to your work

To apply the Apache License to your work, attach the following boilerplate notice, with the fields enclosed by brackets “[]” replaced with your own identifying information. (Don’t include the brackets!) The text should be enclosed in the appropriate comment syntax for the file format. We also recommend that a file or class name and description of purpose be included on the same “printed page” as the copyright notice for easier identification within third-party archives.

Copyright [yyyy] [name of copyright owner]

Licensed under the Apache License, Version 2.0 (the “License”);
you may not use this file except in compliance with the License.
You may obtain a copy of the License at

<http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software
distributed under the License is distributed on an “AS IS” BASIS,
WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied.
See the License for the specific language governing permissions and
limitations under the License.

