



# MagicInfo Premium **Author**

## Guida rapida

La presente guida è stata sviluppata per consentire agli utenti di iniziare a utilizzare da subito e con facilità il software.  
Per ulteriori informazioni, consultare il manuale dell'utente di MagicInfo Premium Author.

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

## Funzioni principali

### ■ Diverse opzioni di visualizzazione

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

### ■ Disegno mediante elementi

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

### ■ Ambiente di modifica semplice e pratico

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

### ■ Disegno mediante livelli

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

### ■ Utilizzo di una Timeline

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

### ■ Presentazioni con pagine

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

### ■ Funzione Anteprima

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

### ■ Riutilizzo di contenuti

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

### ■ Varietà di effetti

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

### ■ Contenuti interattivi

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

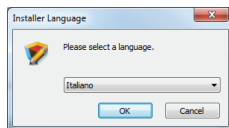
### ■ Pubblicazione in diversi tipi di supporto

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

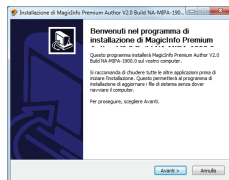
### ■ Compatibilità

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

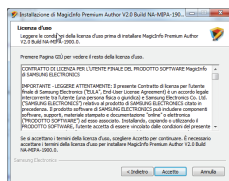
## Installazione



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

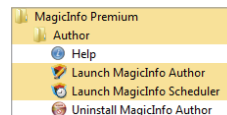


Viene visualizzato un messaggio indicante che è in corso la preparazione dell'installazione da parte del sistema.

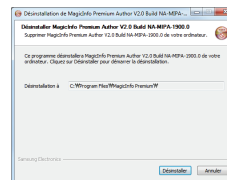


Fare clic su Avanti per avviare l'installazione guidata. Installare il programma seguendo le istruzioni visualizzate.

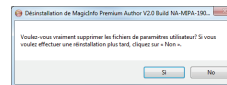
## Disinstallazione



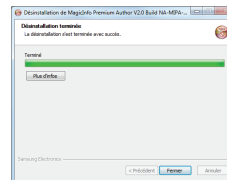
Cliccare su Avvio - Tutti i programmi - MagicInfo Premium - Author - Uninstall MagicInfo Author per avviare la procedura di disinstallazione del programma.



Cliccare su Disinstalla. Viene avviata la disinstallazione del programma.



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



Il programma è stato disinstallato.

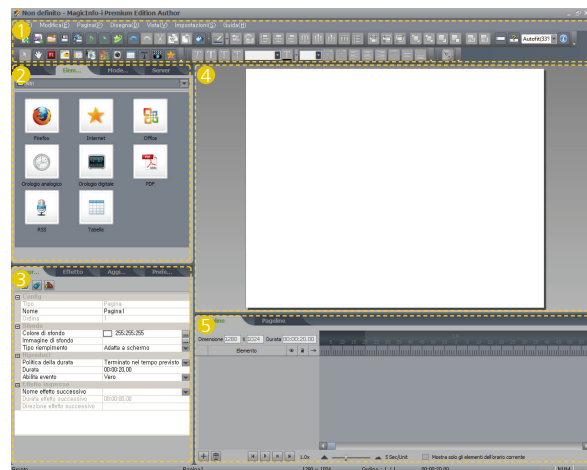
## Requisiti di sistema

<b>Hardware</b>	CPU: Dual Core 2.5GHz o superiore RAM: 2GB o superiore DISCO: 50GB o superiore
<b>Software</b>	IE 6.0 o versione successiva e DirectX
<b>Sistema</b>	Piattaforme Windows Windows (2000/2003/XP/Vista/7)

## Inizio

Author può essere utilizzato per diversi scopi, ad esempio pubblicità, poster, contenuto visivo e così via. La presente guida descrive le procedure di creazione e le funzioni generali di Author.

### 1. Componenti delle schermate



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




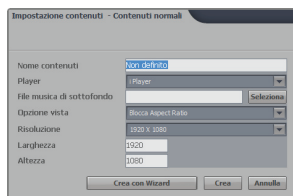
Per ulteriori informazioni sul layout della schermata, consultare l'ultima sezione "Nota" della guida.



## 2. Informazioni preliminari per la creazione di contenuti

Per creare un contenuto, creare una nuova pagina.

Selezionare File > Nuovo contenuto oppure selezionare l'icona  sulla barra degli strumenti per aprire la finestra Impostazione contenuti.



### > Player settings

Configura le impostazioni per MagicInfo Player che riprodurrà i contenuti quando vengono creati nuovi contenuti.

Alcuni elementi ed effetti potrebbero non essere applicabili ai contenuti per MagicInfo S Player.

### > Per inserire musica di sottofondo

È possibile impostare la musica di sottofondo nella schermata Impostazione contenuti. Cliccare sul tasto <Seleziona> del campo <Brano musica di sottofondo>. Viene visualizzata la schermata per la selezione della musica di sottofondo.



Author supporta file in formato WAV, WMA, MID e MP3.

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

## 3. Utilizzo degli elementi Immagine, Testo e Video

Gli elementi rappresentano l'aspetto più importante della creazione di contenuto in Author. Utilizzandoli adeguatamente, è possibile creare del contenuto in maniera più efficiente. Gli elementi possono essere aggiunti in 7 modi diversi, ma solo dalla Stage Window.

1

Trascinare i file dell'unità locale nella Finestra Scena attraverso la finestra File.

2

Trascinare un elemento contenuto in Author nella Finestra Scena attraverso la finestra Elemento.

3

Trascinare un file multimediale Clip Art contenuto nella finestra Modello nella Finestra Scena.

4

Scaricare un elemento dal MagicInfo Server attraverso la Finestra contenuti server e trascinarlo nella Finestra Scena.

5

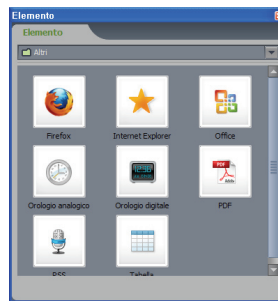
Trascinare un elemento dalla barra degli strumenti Elemento e rilasciarlo nella posizione desiderata nella Finestra Scena. Se si aggiunge un elemento che richiede un file, viene visualizzata automaticamente la finestra Apri, nella quale è possibile selezionare il file desiderato.

6

Cliccare con il tasto destro del mouse sulla Finestra Scena per aprire il menu contestuale. Cliccare su <Inserisci elemento>, selezionare un elemento da aggiungere e posizionarlo tramite trascinamento. Se si aggiunge un elemento che richiede un file, viene visualizzata automaticamente la finestra Apri, nella quale è possibile selezionare il file desiderato.

7

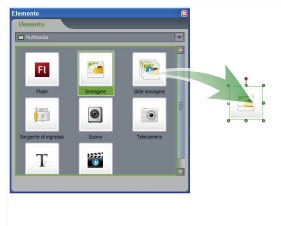
Trascinare nella Finestra Scena un elemento registrato nella finestra Preferiti.



Author contiene diversi elementi per l'authoring, chiamati semplicemente "elementi" nelle istruzioni di questo manuale, necessari per la creazione di contenuti e dotati di specifiche proprietà. Gli elementi sono classificati nelle categorie Altri, Multimedia, Formato, Generatore evento e WordArt.



Alcuni tipi di elementi non sono applicabili ai contenuti S Player.



Creare un contenuto utilizzando gli elementi Immagine, Testo e Video.

Per prima cosa, inserire un elemento immagine di sfondo. Trascinare l'elemento Immagine dalla categoria Multimedia della Finestra elemento nella Stage Window. Viene visualizzata la finestra Apri. Selezionare un'immagine nella finestra. Rendere l'elemento immagine aggiunto a schermo intero.

## > Ridimensionamento a schermo intero di un'immagine

Per rendere a schermo intero un'immagine, ridimensionarla manualmente trascinandola con il mouse, utilizzare la barra degli strumenti oppure cliccare due volte sull'immagine.



Per ulteriori informazioni, consultare il manuale dell'utente.

Creare ora una frase da inserire nell'immagine.

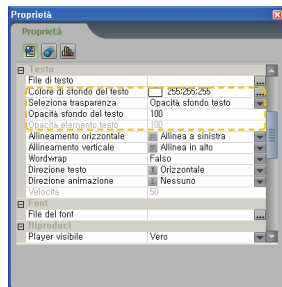
Trascinare l'elemento Testo dalla categoria Multimedia della Finestra elemento nella Stage Window.



Immettere la frase da utilizzare per l'elemento Testo. Dato che per la frase è impostato un colore di sfondo, l'aspetto non è soddisfacente. Rendere pertanto trasparente lo sfondo dell'elemento Testo. Impostare inoltre il colore dell'elemento Testo.

## > Impostazione delle proprietà di un elemento Testo

Se è stato selezionato un elemento (ad esempio Elemento, Stage Window e così via), è possibile impostarne le proprietà tramite la Finestra proprietà. Ogni elemento dispone di proprietà diverse rispetto agli altri elementi.



Per ulteriori informazioni su ogni proprietà, consultare la sezione "Proprietà degli elementi" del manuale dell'utente.

Per prima cosa, per rendere trasparente lo sfondo dell'elemento Testo, impostare <Opacità sfondo testo> su "0".

Impostare quindi il colore del testo. Cliccare sull'icona (\*) nella barra degli strumenti Font per aprire la finestra Colore e selezionare un colore.



La creazione dell'elemento Testo è stata completata. Inserire ora un elemento Video da visualizzare sullo schermo.

Trascinare un elemento Video dalla finestra Elemento alla Stage Window. Viene visualizzata la finestra Apri. Nella finestra, selezionare un file video.

Impostare l'elemento Video sulle nuove dimensioni.

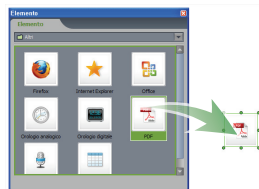
La creazione del contenuto è stata completata. Premere il tasto Anteprima sulla barra degli strumenti o selezionare la barra dei menu > File, quindi premere <Anteprima pagina selezionata> o <Anteprima da pagina selezionata> per avviare la riproduzione del contenuto.

## 4. Utilizzo degli elementi Flash, PDF e Internet

Quando inseriti nella Stage Window, alcuni elementi mostrano il contenuto o immagini fisse, mentre altri mostrano solo delle icone. Ad esempio, se nella Stage Window vengono aggiunti file PDF, Internet, Flash e Video, il contenuto dei file viene visualizzato solo come icone nella Stage Window. I relativi contenuti vengono visualizzati solo quando vengono riprodotti

### > Aggiunta di un elemento PDF

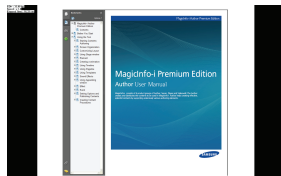
Per aggiungere un elemento PDF, trascinare e rilasciare l'elemento PDF dalla categoria Altri della finestra Elemento nella Stage Window.



Trascinare e rilasciare un elemento PDF nella Stage Window per visualizzare la finestra Apri e selezionare un file PDF.



Quando viene selezionato un PDF nella Stage Window, viene mostrata solo l'icona PDF e non il contenuto del file PDF.



Riprodurre un file per visualizzarne il contenuto.

### > Aggiunta di un elemento Flash

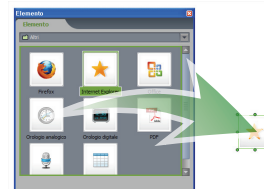
Per aggiungere un elemento Flash, trascinare e rilasciare l'elemento Flash dalla categoria Multimedia della finestra Elemento nella Stage Window.



Viene visualizzata la finestra Apri. Nella finestra, selezionare un file Flash. Quando il file viene selezionato nella Stage Window, viene visualizzata come anteprima una scena del contenuto del file Flash.

### > Aggiunta di un elemento Internet

Per aggiungere un elemento Internet, trascinare e rilasciare l'elemento Internet dalla categoria Altri della finestra Elemento nella Stage Window.



Viene visualizzata la finestra Apri. Nella finestra, selezionare un file Web.

Immettere l'URL della pagina Web da riprodurre nel campo URL della Finestra proprietà per impostare una pagina Web per un elemento Internet.

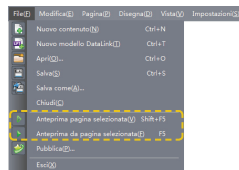
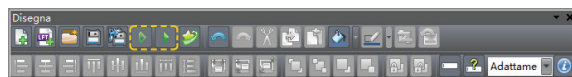


Gli elementi Internet non sono applicabili ai contenuti S Player.

## > Anteprima del contenuto

Riproduzione di un contenuto completato.

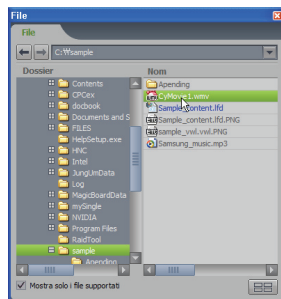
Per visualizzare in anteprima un contenuto, cliccare sull'icona di anteprima nella barra degli strumenti o selezionare la barra dei menu - File e scegliere <Anteprima pagina selezionata(V)...> o <Anteprima da pagina selezionata(F)...>.



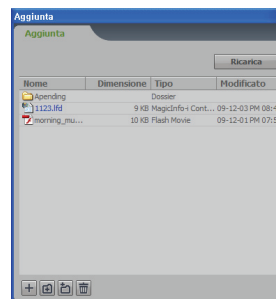
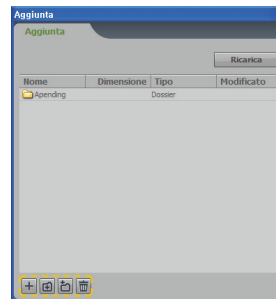
- 1 Anteprima pagina selezionata...  
Visualizza l'anteprima di una pagina selezionata.
- 2 Anteprima da pagina selezionata...  
Visualizza in sequenza l'anteprima dalla pagina selezionata fino all'ultima pagina.

## > Per aggiungere un elemento con sottocartelle e file

Aggiungere prima il file principale alla pagina, quindi aggiungere le sottocartelle e i file utilizzando la finestra Aggiunta.



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



Selezionare l'elemento aggiunto, quindi allegarvi file e cartelle utilizzando i tasti nella parte inferiore della finestra Aggiunta. Quando si clicca su un tasto viene visualizzata la finestra Apri. Selezionare un file o una cartella da aggiungere, oppure creare una nuova cartella cliccando sul tasto Aggiungi cartella.

Se sottocartelle e file vengono aggiunti all'elenco come mostrato nella figura, significa che sono stati aggiunti all'elemento aggiunto alla pagina.

## 5. Creazione di una proiezione video

È possibile creare una proiezione video disponendo degli elementi Immagine e applicandovi le funzioni Effetto Ingresso ed Effetto uscita.

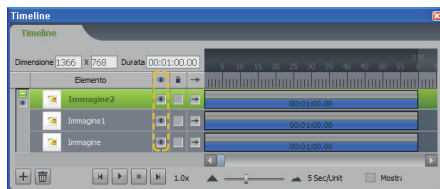
Preparare le immagini che devono formare la proiezione video.  
In questo esempio vengono utilizzate tre immagini.





Aggiungere tre immagini a una pagina come mostrato sopra e ingrandire al massimo ogni immagine.  
Al termine dell'operazione le immagini saranno sovrapposte.

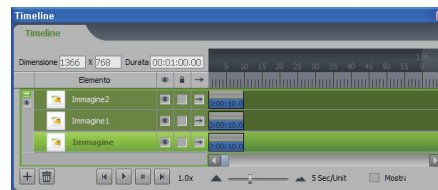
### > Modifica di immagini sovrapposte

È possibile che più immagini aggiunte a una stessa pagina si sovrappongano. In questo caso, utilizzare la funzione della finestra Timeline.

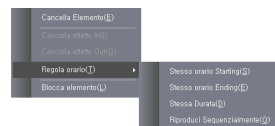


Premere l'icona  indicata nella figura sopra per visualizzare o nascondere l'immagine selezionata sovrapposta. I caratteri  indicano che l'immagine è visualizzata e che può essere modificata.

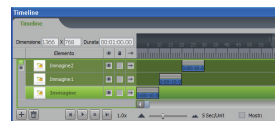
Impostare l'ordine di riproduzione una volta completata la disposizione e la modifica di ogni elemento. Impostare la durata di riproduzione per ogni elemento su 10 secondi e specificare l'ordine di riproduzione regolando con il mouse la traccia nella timeline. Se tuttavia è presente un numero diverso di elementi rispetto a questo esempio, potrebbe essere più pratico selezionare più elementi e utilizzare il menu contestuale.



Cliccare su ognuno degli elementi che si desidera selezionare tenendo premuto il tasto Ctrl sulla tastiera per selezionarli tutti contemporaneamente. Cliccare con il tasto destro del mouse in questo stato per aprire il menu contestuale della finestra Timeline.



Nel menu contestuale, cliccare su <Riproduci Sequenzialmente(Q)> in <Regola orario> per disporre sequenzialmente gli elementi nella finestra Timeline.



Le tracce sulla timeline disposte sequenzialmente vengono riprodotte di seguito per circa 10 secondi, in base alla durata di riproduzione.

 Per ulteriori informazioni sulla timeline, consultare la sezione "Utilizzo della Timeline" del manuale dell'utente.

Rendere ora la riproduzione tra gli elementi più fluida applicando degli effetti a ogni elemento sulla timeline.

### > Applicazione di un Effetto a un Elemento

È possibile inserire un effetto in un elemento o in una pagina.

A un elemento è possibile aggiungere un Effetto ingresso e un Effetto uscita, mentre a una pagina è possibile aggiungere solo un Effetto ingresso.

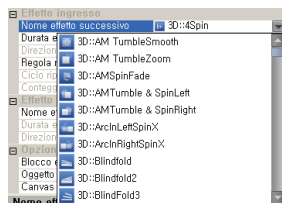
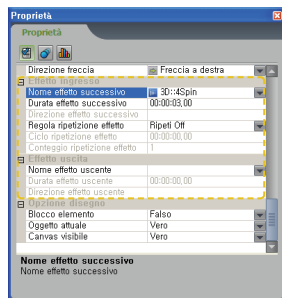
Per inserire un effetto, specificarlo nella finestra Proprietà o trascinarlo e rilasciarlo dalla finestra Effetto.



Alcuni effetti non sono applicabili ai contenuti S Player.

## – 1. Utilizzo della Finestra proprietà

Selezionare un elemento in cui inserire un effetto o cliccare sulla traccia dell'elemento nella timeline per visualizzare la finestra Proprietà.



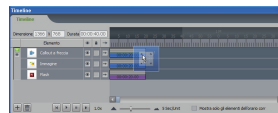
Nella finestra Proprietà, è possibile specificare le opzioni Effetto ingresso ed Effetto uscita.

Il tasto consente di visualizzare l'elenco di effetti.

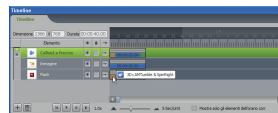
Cliccare su un effetto nel relativo elenco per inserirlo nell'elemento.

## – 2. Trascinamento e rilascio dalla finestra Effetto

Cliccare su un effetto nella finestra Effetto, quindi trascinare e rilasciare l'effetto nell'elemento.



Una volta inserito, l'effetto viene visualizzato sulla barra del tempo dell'elemento.



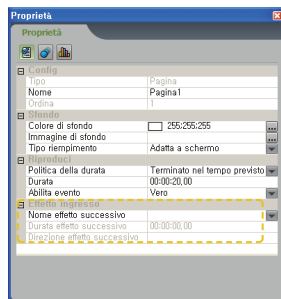
Giallo: Effetto ingresso  
Verde: Effetto uscita


## > Inserimento di un Effetto in una Pagina

La procedura per l'inserimento di un effetto in una pagina è uguale a quella per un elemento.

### – 1. Utilizzo della Finestra proprietà

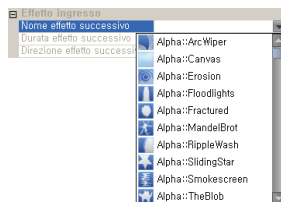
Cliccare sulla pagina in cui inserire un effetto e visualizzare la finestra Proprietà.



Aggiungere un Effetto ingresso alla Finestra proprietà. Il tasto  consente di visualizzare l'elenco di effetti.



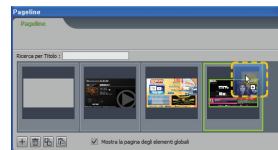
A una pagina è possibile aggiungere solo l'Effetto ingresso.



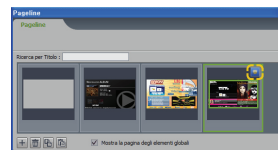
Cliccare su un effetto nel relativo elenco per inserirlo nell'elemento.

### – 2. Trascinamento e rilascio dalla finestra Effetto

Selezionare un effetto nella finestra Effetto e inserirlo nella pagina.



Cliccare su un effetto nella finestra Effetto, quindi trascinare e rilasciare l'effetto nella pagina desiderata.




Una volta inserito, l'effetto viene visualizzato sulla paginella della pagina.

## > Anteprima di un Effetto

È possibile visualizzare in anteprima un effetto presente nella finestra Effetto prima di inserirlo in un elemento o in una pagina.



Selezionare l'elemento o la pagina in cui inserire l'effetto e cliccare sull'icona relativa agli effetti nella finestra Effetto. Cliccare quindi su  in alto a destra nell'icona per visualizzare in anteprima l'effetto.

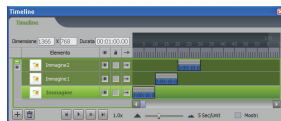


Per ulteriori informazioni sull'utilizzo degli effetti, consultare la sezione "Effetti" del manuale dell'utente.

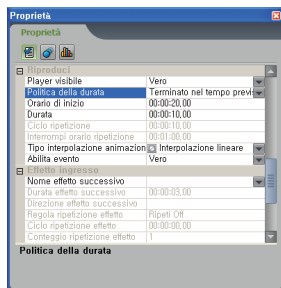


## > Ripetizione di una proiezione video

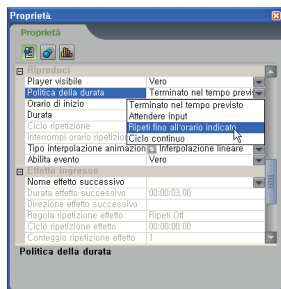
Di seguito viene illustrato come ripetere una proiezione video. La proiezione video nell'esempio sopra si interrompe dopo la prima riproduzione. È possibile ripetere una proiezione video quante volte si desidera impostando la <Politica della durata>.



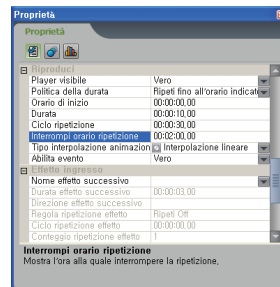
Per prima cosa, selezionare un elemento Immagine nella timeline. Poiché nell'esempio precedente la proiezione video è formata da tre immagini, è possibile specificare per tutti gli elementi la stessa impostazione di ripetizione. A questo scopo, selezionare tutti gli elementi Immagine utilizzando il tasto Ctrl o MAIUSC.



Selezionare Riproduci > Politica della durata nella finestra Proprietà. Cliccare sul tasto [Tab] per selezionare la <Politica della durata>.

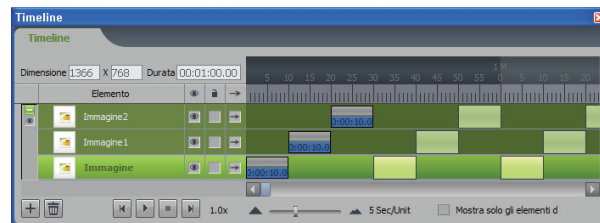


Cliccare su <Ripeti fino all'orario indicato>. Vengono attivate le opzioni <Ciclo ripetizione> e <Interrompi orario ripetizione>. Impostare le due opzioni.



Il <Ciclo ripetizione> è impostato su 30 secondi. Ciò significa che l'elemento selezionato viene ripetuto ogni 30 secondi. Sono necessari 30 secondi per riprodurre tutti e tre gli elementi, dato che ogni elemento della proiezione video dura 10 secondi. <Interrompi orario ripetizione> determina la durata totale di ripetizione della proiezione video. Se impostato su 2 minuti, la proiezione video viene ripetuta ogni 30 secondi per 2 minuti.

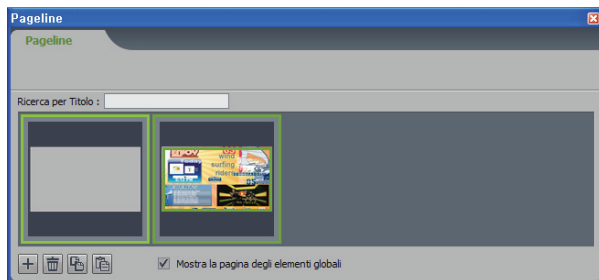
Quando vengono impostati <Ciclo ripetizione> e <Interrompi orario ripetizione>, le tracce nella timeline vengono visualizzate come mostrato di seguito.



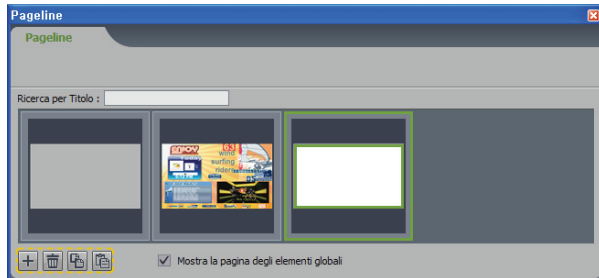
La creazione della proiezione video è completata. È ora possibile visualizzare la pagina tramite la funzione di anteprima.

## 6. Aggiunta di una pagina

Per creare un contenuto, creare una pagina con degli elementi e aggiungerla, in modo che ogni pagina diventi un contenuto. Se è già stata creata una pagina, aggiungere altre pagine. È possibile gestire le pagine nella finestra Pageline.



Cliccare sul tasto  nella finestra Pageline per aggiungere una nuova pagina.



In basso a sinistra nella finestra Pageline sono disponibili i tasti Elimina, Copia, Incolla e Aggiungi relativi alla pagina.



Per ulteriori informazioni sulle pagine, consultare la sezione "Utilizzo della Pageline" del manuale dell'utente.

## 7. Utilizzo degli eventi

Ogni elemento e pagina dispone di eventi che possono essere attivati. È possibile applicare uno script a questi eventi per spostare l'elemento o la pagina. Esistono 2 tipi di eventi: eventi di base e eventi aggiuntivi.

### > Applicazione di uno script eventi

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

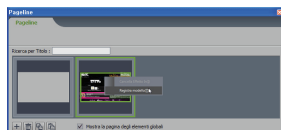


Per ulteriori informazioni sull'utilizzo degli eventi, consultare la sezione "Eventi" del manuale dell'utente.

## 8. Utilizzo di modelli

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

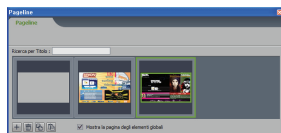
### > Registrazione di un Modello



Cliccare sulla pagina da registrare come modello e cliccare con il tasto destro del mouse per aprire il menu contestuale a comparsa. Selezionare <Registra modello> dal menu contestuale e specificare la cartella in cui salvare la pagina. La pagina verrà registrata come modello.

### > Importazione di un Modello

È possibile importare un modello registrato nella finestra Modello. Cliccare due volte sul modello da importare nella finestra Modello per aggiungere una nuova pagina e inserire il modello nella pagina.



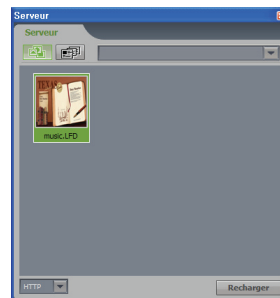
Nella pagina nuova viene aggiunto un modello.



Per ulteriori informazioni sull'utilizzo dei modelli, consultare la sezione "Utilizzo di modelli" del manuale dell'utente.

## 9. Utilizzo della Finestra contenuti server

La finestra Contenuti server visualizza i file media registrati nel server connesso. e consente di visualizzare file LFD creati e registrati da Author o di scaricare file registrati.

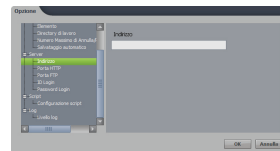


Per scaricare un file multimediale, selezionare il file registrato sul server e trascinarlo nella Finestra Scena.

È possibile aggiornare i contenuti del server cliccando sul tasto <Ricarica>.

### > Configurazione della connessione server

Per poter scaricare un file multimediale utilizzando la Finestra contenuti server, MagicInfo Server deve essere prima connesso. Cliccare sulla barra dei menu > Impostazioni > Opzione.



Immettere l'indirizzo IP, il numero di porta, l'ID di accesso e la password per MagicInfo Server per completare l'impostazione della connessione server.

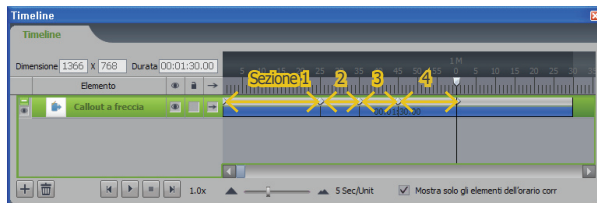
## 10. Creazione di un'animazione

È possibile creare un'animazione con un elemento. Aggiungendo l'opzione Fotogramma chiave, è possibile configurare una sezione di un'animazione. Aggiungendo fotogrammi chiave e configurando diverse proprietà per ciascuno di essi, l'elemento cambia in base alle proprietà configurate. È inoltre possibile creare un'animazione mobile impostando il percorso di un elemento all'interno della sezione di un'animazione.

### > Configurazione di sezioni per animazioni

È possibile creare sezioni aggiungendo un fotogramma chiave e inserire un'animazione in ogni sezione. È possibile configurare una sezione di un'animazione selezionando <Mostra solo gli elementi dell'orario corrente>.

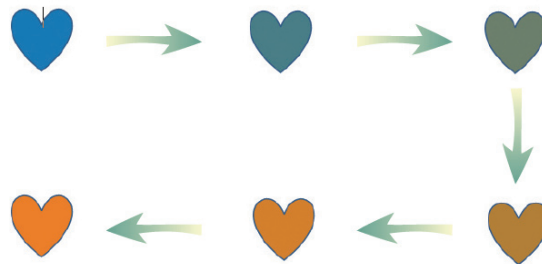
- 1 Selezionare l'opzione <Mostra solo gli elementi dell'orario corrente> nella Timeline. Verranno visualizzati Contrassegno tempo e <Fotogramma chiave>. Il <Fotogramma chiave> indicato diventa un'estremità della sezione.
- 2 Aggiungere un altro <Fotogramma chiave> cliccando con il tasto destro dove si desidera posizionare la seconda estremità della sezione.
- 3 L'area compresa tra il <Fotogramma chiave> aggiunto e il <Fotogramma chiave> precedente diventa una sezione.
- 4 È possibile creare più sezioni aggiungendo fotogrammi chiave.



### > Creazione di animazioni con proprietà variabili

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

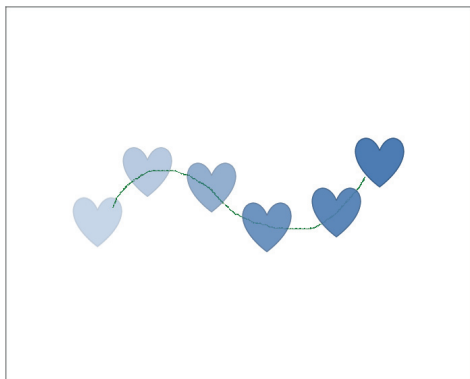
- 1 Aggiungere un elemento alla Finestra Scena e aggiungere un Fotogramma chiave alla Timeline. Selezionare separatamente i fotogrammi chiave alle due estremità della sezione e impostare valori differenti per le proprietà.
- 2 Ad esempio, scegliere come <Colore sfondo> per i fotogrammi di destra e di sinistra rispettivamente il blu e l'arancione.
- 3 Se si riproduce un contenuto con le impostazioni mostrate, il colore dell'elemento cambierà dal blu all'arancione all'interno della sezione.



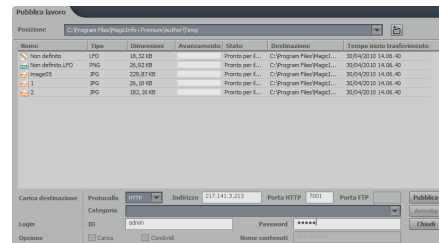
## > Creazione di un'animazione con percorso di movimento

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

- 1 Dopo aver aggiunto un elemento alla Finestra Scena, cliccare con il tasto destro del mouse e selezionare <Motion Path> {Percorso movimento} e <Imposta percorso movimento>.
- 2 Disegnare il percorso per il movimento dell'elemento nella Finestra Scena tenendo premuto il tasto sinistro del mouse.
- 3 Se si riproduce un contenuto, l'elemento si muove seguendo automaticamente il percorso specificato.
- 4 Per rimuovere il Motion Path {Percorso movimento} di un elemento, cliccare con il tasto destro del mouse sull'elemento per il quale è stato impostato il percorso e selezionare <Motion Path> {Percorso movimento} e <Elimina percorso movimento>.





## 11. Pubblicazione di contenuti





### > Pubblicazione in un'area locale

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

## > Pubblicazione in un'unità disco locale

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

## > Pubblicazione su un MagicInfo Server

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



Per ulteriori informazioni sulla distribuzione del contenuto, consultare la sezione "Configurazione di opzioni e pubblicazione di contenuti" nel manuale dell'utente.

## \* Nota \*

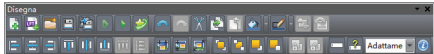


Panoramica dettagliata del layout della schermata di Author.

### 1. Barra del menu, barra degli strumenti

**Barra dei menu :** La barra dei menu è posizionata nella parte superiore della schermata e contiene tutti i comandi supportati dal programma.

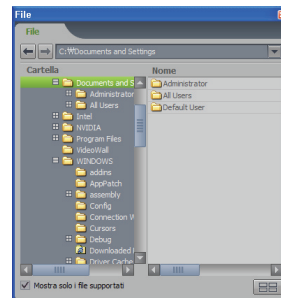
<b>File(F)</b>	Consente di gestire i file dei contenuti.
<b>Modifica(M)</b>	Contiene i menu secondari per le operazioni di modifica.
<b>Pagina(P)</b>	Contiene i menu secondari relativi alle pagine.
<b>Disegna(D)</b>	Consente di eseguire le operazioni necessarie per la creazione di un contenuto, come l'aggiunta o il posizionamento di elementi disegno.
<b>Vista(V)</b>	Visualizza le finestre nella schermata. Un'opzione è abilitata quando la finestra corrispondente è nascosta e disabilitata quando la finestra corrispondente è visualizzata.
<b>Impostazioni(I)</b>	
<b>Guida(G)</b>	

**Barra degli strumenti :** La barra degli strumenti è composta da una serie di icone relative a comandi (Disegna, Elemento e Font) visualizzata sotto la barra dei menu.

<b>Barra degli strumenti Disegna</b>	La barra degli strumenti Disegna è composta da una serie di strumenti necessari per disegnare contenuti.
	
<b>Barra degli strumenti Elemento</b>	La barra degli strumenti Elemento è composta da una serie di elementi chiave utilizzati per il disegno.
	
<b>Barra degli strumenti Font</b>	La barra degli strumenti Font viene abilitata per gli elementi di tipo <Testo> e disabilitata per gli altri elementi.
	

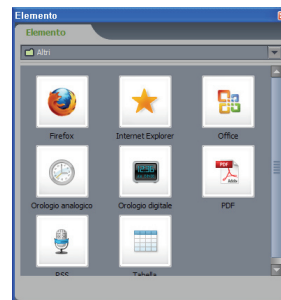
## 2. Finestra Disegna

### Finestra File



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

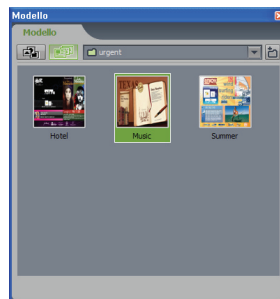
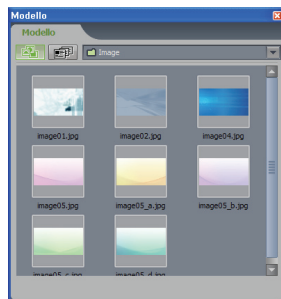
### Finestra elemento





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

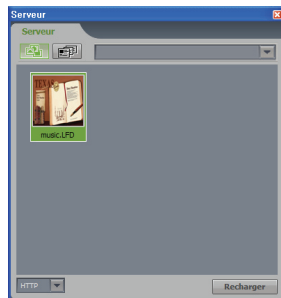
## Finestra modello

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



In Clip Art  è possibile importare un file multimediale supportato da MagicInfo Author e in Templates  è possibile inserire pagine registrate nel contenuto attualmente in fase di creazione.

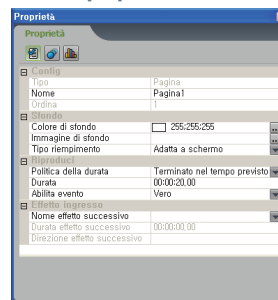
## Finestra contenuti server



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

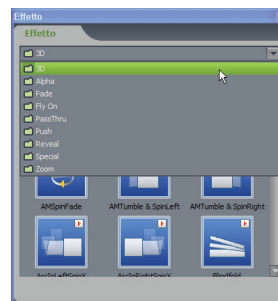
## 3. Finestra per l'impostazione del disegno

### Finestra proprietà



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

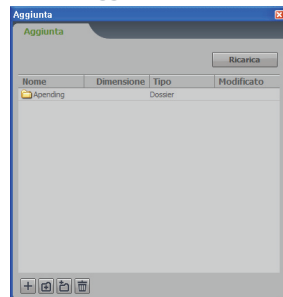
### Finestra effetti



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

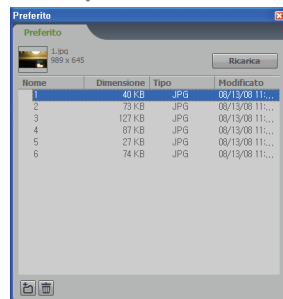


## Finestra Aggiunta



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

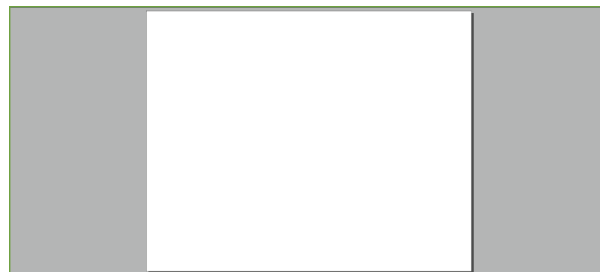
## Finestra preferiti



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

## 4. Finestra Scena

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



## 5. Finestre Timeline e Pageline

La finestra Pageline consente di aggiungere o eliminare pagine in un contenuto.

### Finestra timeline

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

### Finestra Pageline

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