

# Índice

Sound Script pone a su alcance los instrumentos necesarios para la creación de presentaciones multimedia que incluyen animaciones generadas en Autodesk Animator®, 3-D Studio® y Animator Pro®. Su presentación puede contener, además, Gráficos Bitmap, Audio digital, MIDI y CD Audio.

## **Acerca de la...**

[Creación de una presentación desde un borrador](#)

[Reproducción de una presentación](#)

[Inserción de un nueva escena](#)

[Eliminación de una escena](#)

[Desplazamiento entre escenas de una presentacion](#)

[Adición de gráficos Bitmap a las presentaciones](#)

[Adición de Audio digital a las presentaciones](#)

[Adición de música MIDI a las presentaciones](#)

[Adición de gráficos de animación a las presentaciones](#)

[Adición de Audio CD a las presentaciones](#)

[Medio de entrada a la siguiente escena](#)

## **Comandos y áreas de la pantalla**

[Botones de transporte](#)

[Botón Ciclo](#)

[Botón Pantalla completa](#)

[Área de trabajo](#)

[Menú Archivo](#)

[Menú Edición](#)

[Menú Ayuda](#)

Si desea consultar la Ayuda sobre el sistema de Ayuda, pulse la tecla F1.

## Creación de una presentación desde un borrador

Para crear una presentación, es preciso insertar [escenas](#) en el [área de trabajo](#) y añadir sucesos de los medios como animaciones y sonido a cada una de las escenas. El flujo entre las escenas de una presentación está controlado por el [Medio de entrada](#) de entrada seleccionado para cada escena.

### Para crear una presentación:

1. Seleccione [Insertar escena](#) del [menú Edición](#) . Al hacerlo, se insertará una banda en blanco en el [área de trabajo](#).
2. Es posible añadir los distintos sucesos de los medios haciendo doble clic en la columna adecuada. Por ejemplo, si desea [añadir un archivo MIDI](#) a la presentación, haga doble clic sobre la escena de la columna MIDI y se abrirá un cuadro de diálogo en el que podrá escribir el nombre del archivo que desee reproducir. Cada [tipo de medio](#) incluye unos parámetros específicos, como retardo y ciclo, que es posible ajustar para dicha escena.
3. Puesto que Sound Script puede reproducir más de un tipo de medio a la vez, es posible añadir otros medios a la misma escena. Por ejemplo, mostrar una [animación](#), reproducir una "superposición de voz en [audio digital](#)", además de disponer de música [MIDI](#) o [CD](#) de fondo.
4. Para continuar creando la presentación, inserte más escenas y añádales más sucesos de medios. Es preciso seleccionar el [medio de entrada](#) para cada escena. Haga doble clic en la columna de medios y seleccione el [medio de entrada a la siguiente escena](#).
5. Pulse el botón de reproducción situado en el centro de los botones de [transporte](#) o pulse la barra de desplazamiento.

## **Medio de entrada**

Tipo de medio que finaliza su reproducción antes de pasar a la siguiente escena.

## **Inserción de una nueva escena**

Existen tres modos de insertar una nueva escena en una presentación.

1. Seleccione la opción Insertar escena del [menú Edición](#) .
2. Pulse la tecla Insertar del teclado de la computadora.
3. Haga doble clic sobre la última fila titulada <Fin>.

## **Eliminación de una escena**

Resalte la escena que se disponga a eliminar y pulse la tecla Eliminar, o seleccione la opción Eliminar escena del [menú Edición](#).

## Adición de gráficos de animación a las presentaciones

Media Pro le permite añadir animaciones Autodesk Animator®, 3-D Studio® y Animator Pro® (.FLC, .FLI) a sus presentaciones.

1. Proceda a la [Inserción de una nueva escena](#).
2. Haga doble clic sobre la escena situada bajo la columna Gráficos para abrir la ventana Suceso gráfico.
3. Introduzca el nombre del archivo y la ruta de acceso de la animación que se disponga a reproducir o pulse el botón Examinar para buscar un archivo.
4. Ajuste el parámetro [retardo](#).
5. Ajuste, asimismo, los [parámetros de animación](#).
6. Pulse el botón Aceptar para aceptar el archivo de animación. Al hacerlo, se cierra la ventana y se muestra el nombre del archivo e información relativa a los parámetros en la columna Gráficos de la escena.

## **Ciclo**

Determina el número de veces que debe repetirse el medio en dicha escena. Esta función no debe confundirse con el botón Ciclo, que reproduce repetidamente la totalidad de la presentación.

## **Retardo**

El tiempo que tarda una escena en reproducir un suceso. Esta función es especialmente útil para sincronizar los diferentes medios que se reproducen en una escena.

## Adición de gráficos Bitmap a las presentaciones

Sound Script admite gráficos bitmap en archivos con extensión .BMP, y puede, además, presentar archivos tanto de 16 como de 256 colores. La mayoría de los paquetes de dibujo admiten este formato, incluido Paintbrush, que se adjunta con Windows.

### Para añadir un archivo .BMP:

1. Proceda a la [Inserción de una nueva escena](#).
2. Acto seguido, haga doble clic sobre la escena a la altura de la columna Gráficos para abrir la ventana Suceso gráfico.
3. Introduzca el nombre del archivo y la ruta de acceso del archivo bitmap que desee agregar o pulse el botón Examinar para buscar un archivo.
4. Ajuste el parámetro [retardo](#).
5. Especifique el valor del resto de los [parámetros de animación](#).
6. Por último, pulse Aceptar para aceptar el archivo bitmap. Al hacerlo, se cierra la ventana y se muestra el nombre del archivo e información relativa a los parámetros en la columna Gráficos de la escena..

## Adición de Audio CD a las presentaciones

1. Proceda a la [Inserción de una nueva escena](#).
2. Acto seguido, haga doble clic sobre la escena bajo la columna Audio CD para abrir la ventana Edición de selección del CD.
3. Seleccione el número de pista de CD y determine el Tiempo de inicio, Tiempo de fin y [Retardo](#) .
4. Pulse el botón Aceptar para aceptar la pista de CD. Al hacerlo, se cierra la ventana y se muestra el nombre del archivo e información relativa a los parámetros en la columna Audio CD de la escena.

## Adición de música MIDI a las presentaciones

1. Proceda a la [Inserción de una nueva escena](#).
2. Acto seguido, haga doble clic en la escena bajo la columna MIDI para abrir la ventana Selección de archivo MIDI.
3. Escriba el nombre y la ruta del archivo MIDI que desee reproducir o pulse el botón Examinar para buscar un archivo.
4. Ajuste los parámetros [retardo](#) y [ciclo](#).
6. Por último, pulse el botón Aceptar para aceptar el archivo MIDI. Al hacerlo, se cierra la ventana y se muestra información relativa a los parámetros en la columna CD Audio de la escena.

## **Adición de Audio digital a las presentaciones**

1. Proceda a la [Inserción de una nueva escena](#).
2. Acto seguido, haga doble clic sobre la escena bajo la columna Audio digital para abrir la ventana Selección de archivo de Audio digital.
3. Introduzca el nombre y la ruta del archivo de audio digital (.WAV) que desee reproducir o pulse el botón Examinar para buscar un archivo.
4. Ajuste los parámetros de [retardo](#) y [ciclo](#).
6. Por último, pulse Aceptar para aceptar el archivo de audio digital. Al hacerlo, se cierra la ventana y se muestra información relativa a los parámetros en la columna Audio digital de la escena.

## **Reproducción de una presentación**

Para reproducir una representación, pulse la barra espaciadora o el botón de reproducción de los botones de [transporte](#). La presentación rebobina automáticamente hacia el principio al pulsar detener o cuando llega al <Fin>.

## **Desplazamiento entre escenas de una presentación**

Para desplazarse por las escenas de una presentación, realice una de las siguientes operaciones:

1. Haga clic con el ratón sobre la escena desde donde desee moverse.
2. Sírvese de las teclas arriba y abajo del cursor.
3. Pulse los botones de transporte Anterior o Siguiente.

## **Botones de transporte**

Estos botones controlan la reproducción de las representaciones y se asemejan en gran medida al modo operativo de una pletina. De izquierda a derecha, estos botones incluyen:

Mover a escena anterior

Detener

Reproducir

Pausa

Mover a escena siguiente

## **Botón Ciclo**

Cuando se activa esta función, la representación se repite desde el principio cuando llega al final.

## **Botón Pantalla completa**

Cuando se activa esta función, la presentación se reproduce en modo pantalla completa. Pulse la tecla ESC para detenerla y regresar a Windows.

## Menú Archivo

**Nuevo** Abre una nueva presentación.

**Abrir** Abre un archivo de presentación existente.

**Guardar** Guarda las modificaciones realizadas en la presentación en la que ha estado trabajando. Cuando se selecciona este comando, el archivo permanece abierto de manera que se puede seguir trabajando con él.

**Guardar como...** Guarda una presentación nueva o ya existente bajo un nuevo nombre de archivo.

**Salir** Cierra la presentación con la que ha estado trabajando y sale de Sound Script. Este comando también le permite guardar el archivo antes de cerrarlo.

**Lista de archivos (1 2 3 4)** Muestra una lista de los últimos cuatro archivos abiertos. Para cargar uno de estos archivos, sólo tiene que seleccionarlo.

## Menú Edición

**Insertar escena** Inserta una escena en blanco en la posición del cursor.

**Eliminar escena** Elimina la escena seleccionada.

## **Menú Ayuda**

**Índice** Proporciona un índice de los temas que componen el archivo de ayuda.

**Acerca de...** Muestra un cuadro con información relativa a la fecha de creación y a la versión del producto.

## **Área de trabajo**

Área en blanco situada en la zona central del programa donde se crea la presentación.

## **Tipos de medio**

Los tipos de medio incluyen animación, gráficos bitmap, MIDI, audio digital y CD.

## **Escena**

Bandas que atraviesan horizontalmente el área de trabajo y donde se insertan los distintos sucesos de medios.

## **Parámetros de animación**

### **Ciclo:**

Número de veces que debe repetirse la animación desde el principio.

### **Velocidad:**

Determina la velocidad de la animación. La opción predeterminada utiliza el valor de velocidad especificado para la animación en su configuración inicial.

### **Cargar en memoria:**

Carga el archivo de animación en memoria cuando se abre. Este proceso puede llevar más tiempo, no obstante, la reproducción es más rápida una vez cargada la animación.

### **Corrector de color:**

Controla la paleta de colores de Windows empleada en las animaciones. Cuando se selecciona esta opción, los colores se reservan para que giren cíclicamente a medida que van sufriendo alguna alteración.

### **Todos los colores:**

Controla la paleta de colores de Windows empleada en las animaciones. Si se marca, los colores girarán cíclicamente cuando cargue el archivo de animación.

## **Medio de entrada a la siguiente escena**

El flujo de una presentación entre escenas está controlado por los valores de configuración del medio de entrada. Estos valores determinan el tipo de medio de entrada que debe finalizar su reproducción antes de pasar a la siguiente escena. Esta función resulta de gran utilidad para la sincronización de gráficos y sonido.

Por ejemplo, si desea mostrar la animación de un logotipo girando a la vez que se reproduce un archivo de sonido de superposición de voz .WAV, aconseja mantener el movimiento de giro hasta que termine la reproducción de la voz y antes de pasar a la siguiente escena. En este caso, se aconseja especificar el medio de entrada en WAV. De esta forma, Sound Script esperaría a que finalizara el archivo .WAV antes de desplazarse a la siguiente escena.

### **Para especificar el Medio de entrada a una escena:**

1. Haga doble clic bajo la columna Medio entrada en la zona correspondiente a la escena para la que desee especificar el medio de entrada.
2. Seleccione el Medio de entrada.
3. Cuando Sound Script se desplaza al medio de una nueva escena y ésta se encuentra en reproducción, pasa a la siguiente escena. Puede desconectar esta función en la sección Detener/Continuar de la ventana Seleccionar medio de entrada.

Si desea interrumpir algún suceso de medios al pasar a la siguiente escena, selecciónelos en la sección Detener/Continuar.

