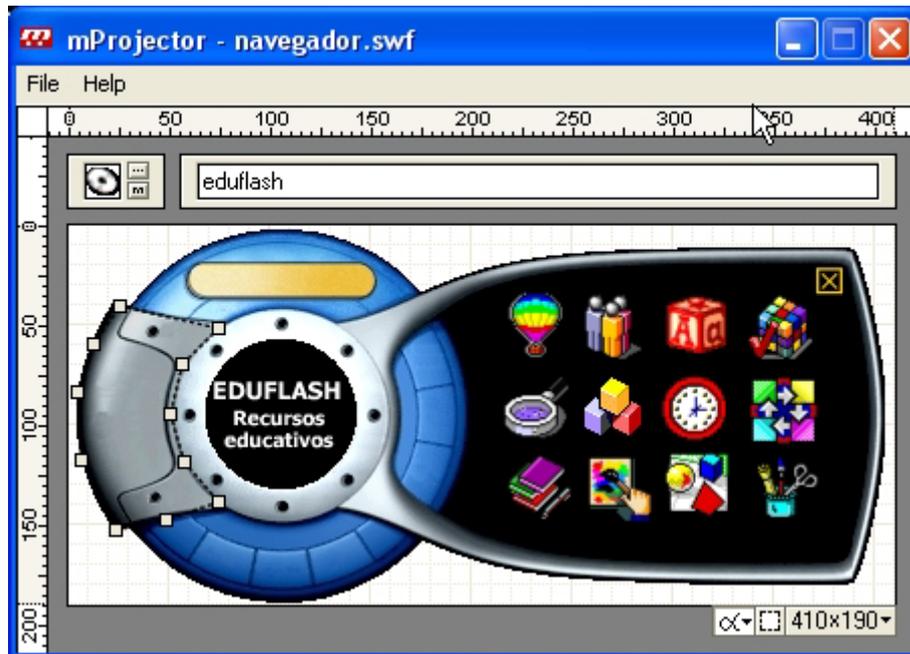


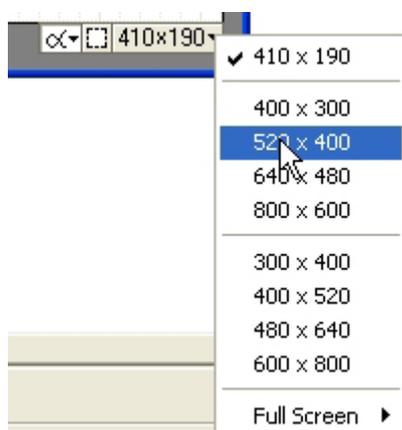
## Tutorial de Mprojector

Mprojector es una aplicación que permite crear proyectores \*.EXE a partir de un SWF sin que aparezca la ventana del reproductor de Flash.

1. **File > Open Flash File** para localizar y abrir un archivo SWF del cual deseas construir tu proyector. En la ventana de previsualización se mostrará la película.

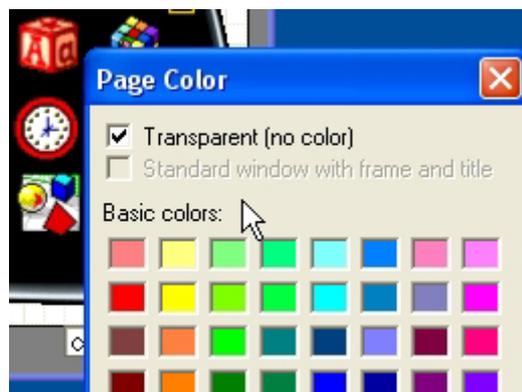


2. Clic en el botón **Choose new icon** para localizar y seleccionar un archivo \*.ICO que será el icono del archivo ejecutable final. Para restaurar el icono inicial pulsa el microbotón **M**
3. Introduce en la casilla el título de la película.



4. Para definir el tamaño de la película simplemente arrastra por la esquina inferior derecha la ventana de mprojector. Observa que la película adquiere con ello las dimensiones que aparecen en la esquina inferior derecha. Para recuperar el tamaño original usa la herramienta **Size** situada en la esquina inferior derecha de la ventana de mprojector. El tamaño original es el primer tamaño que aparece en esta lista, seguido de tamaños standard y las opciones de pantalla completa.

- Define el **Área de arrastre**. Cuando una película Flash se abre desde mprojector, éste añade una región de arrastre rectangular sobre ella (excepto si se usa el tamaño pantalla completa). Esta región de arrastre define un área que puedes usar para pinchar y arrastrar la película de un lado a otro de la pantalla como si se tratase de la barra de título de una ventana Windows estandar. La parte de la película Flash que se cubre con esta región de arrastre no puede recibir eventos de ratón y por tanto no debe cubrir zonas que contengan botones. Para modificar la extensión de la región de arrastre, pincha y desplaza sus puntos.
- Para configurar el color del fondo pulsa el botón **Select Background Color** y se muestra la ventana **Page Color** donde puedes optar por la opción **Transparent** o bien seleccionar un color de la paleta. Clic en **Ok** para concluir.



- Para crear el archivo EXE con el proyector, elige **File > Save Flash Movie Projector ....** Introduce su nombre y clic en el botón **Guardar**.

**Nota:** Recuerda que se abandona el proyector pulsando **<Ctrl>+<F4>**. También funciona la acción `fsccommand("quit")` asociada a un botón e implementada de antemano en el archivo .SWF original.

