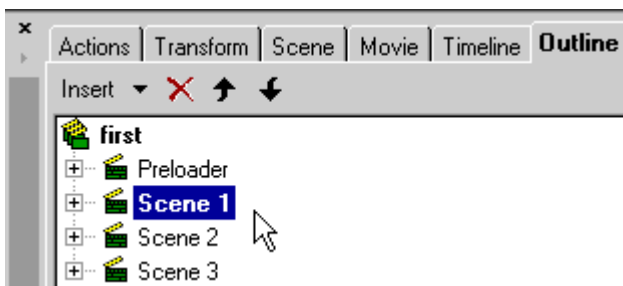


Questo tutorial è stato tradotto in italiano da Alessandro Monaco dall'originale inglese tratto da <http://www.swishzone.com> e può essere distribuito esclusivamente sul sito Grafichissima <http://www.grafichissima.it>

Usare le azioni per controllare un Movie

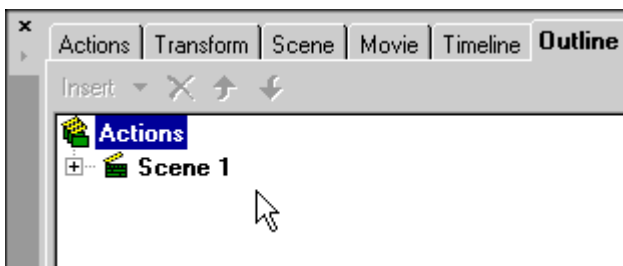
Seguendo questo tutorial imparerai come aggiungere le azioni al tuo SWiSH Movie. Questo tutorial è salvato come "Actions.swi" nel menu **File | Samples**.

1. Apri "first.swi" dal menu **Samples**
2. Nel pannello **Outline** seleziona **Scene 1** e copia nel blocco appunti di windows tenendo premuto il tasto Control contemporaneamente al tasto C (**Ctrl+C**)



3. Seleziona **File | New** e chiudi il file "first.swi" senza salvare le modifiche. Aggiusta le dimensioni dello stage del nuovo Movie "first.swi" selezionando il pannello **Movie** e impostando Width a 700, e Height a 450
4. Incolla in **Scene 1** dalla Clipboard selezionando **Edit | Paste** dal menu oppure premendo **Control+V** su la tastiera

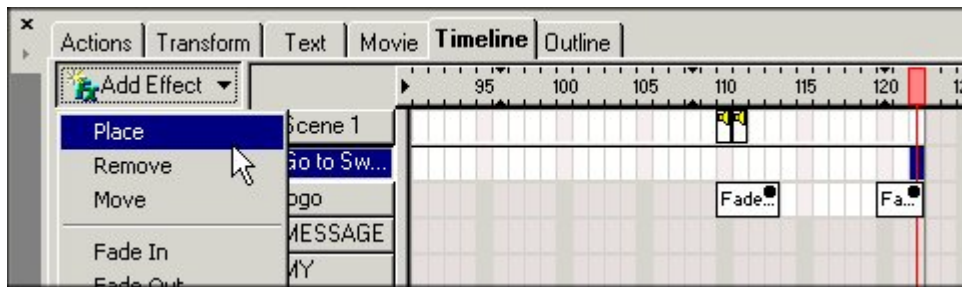
Note: ricorda di cancellare la **Scene 1** creata col tuo nuovo Movie dal pannello **Outline**, in modo da avere solo una Scene 1 nella **Timeline**. Dovrebbe esserci un segno + accanto ad essa



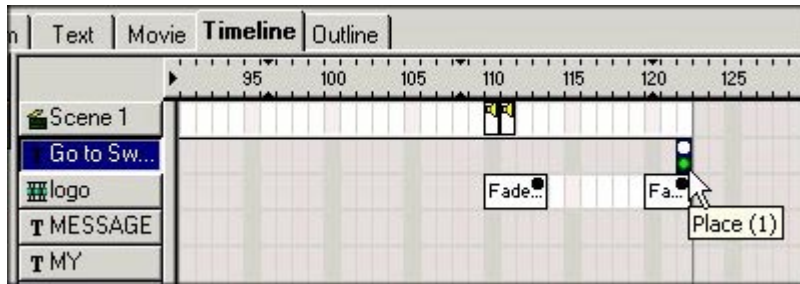
5. Aggiungi un nuovo testo premendo il pulsante **'Insert Text'** o selezionando **Insert | Text** dal menu. Cambia la dimensione **size** a '36', e digita il testo "Go to Swishzone"



6. Sul pannello **timeline** clicca sul **Frame 122** nella riga "Go to Swishzone" e aggiungi un effetto **Place**.

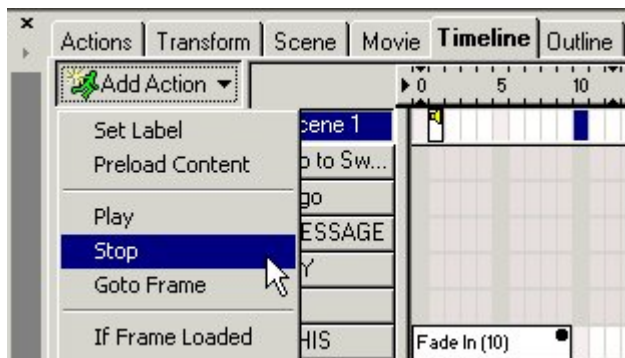


Ciò aprirà il pannello 'Place Settings'. Non devi cambiare nulla in Place Effect, semplicemente chiudi questo pannello. Noterai che è adesso visibile un marker relativo all'effetto Place

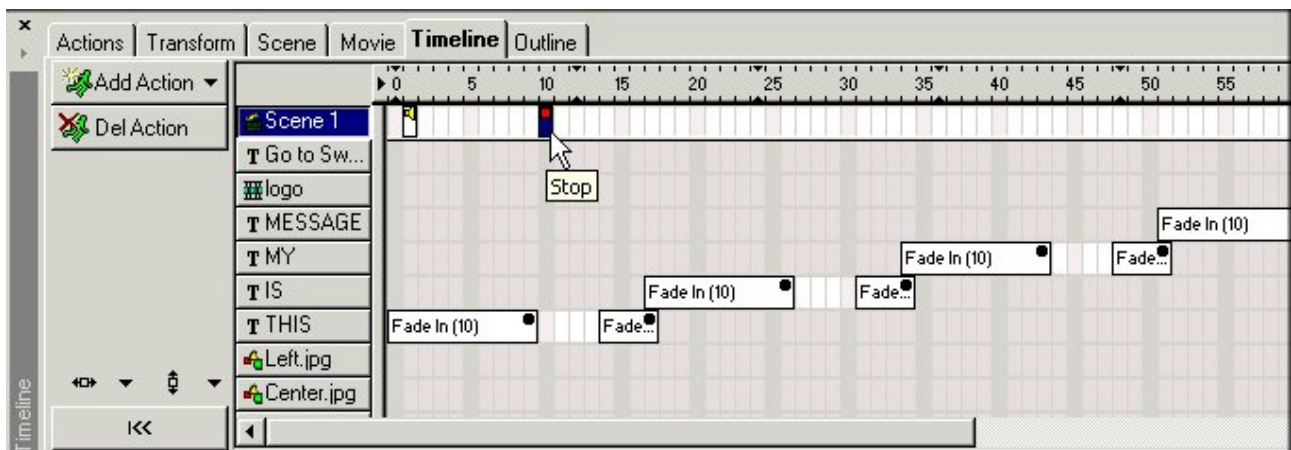


Note: Chiudendo semplicemente il pannello 'Place Settings' posizionerai l'Effetto sull' oggetto selezionato in corrispondenza di un frame specifico

7. Seleziona la **timeline** e quindi il **Frame 10** nella riga Scene 1 ('Scene' è sempre la riga superiore nella **Timeline**). Premi **Add Action** e scegli **Stop** dal menu **Actions**



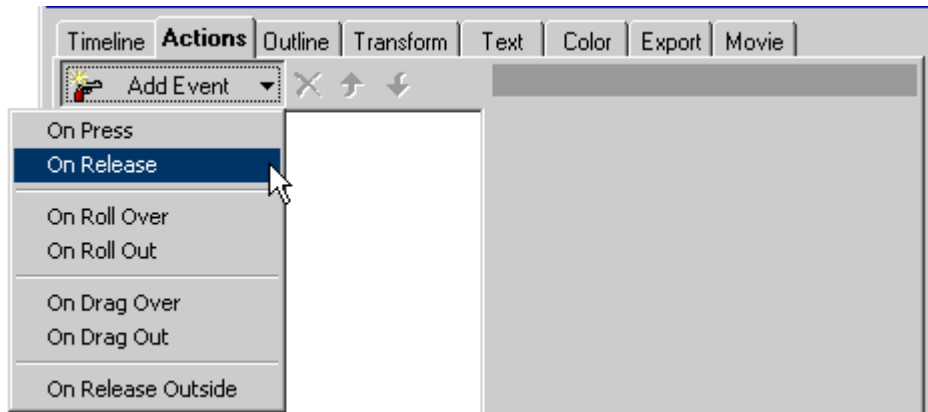
La **timeline** dovrebbe adesso apparire così:



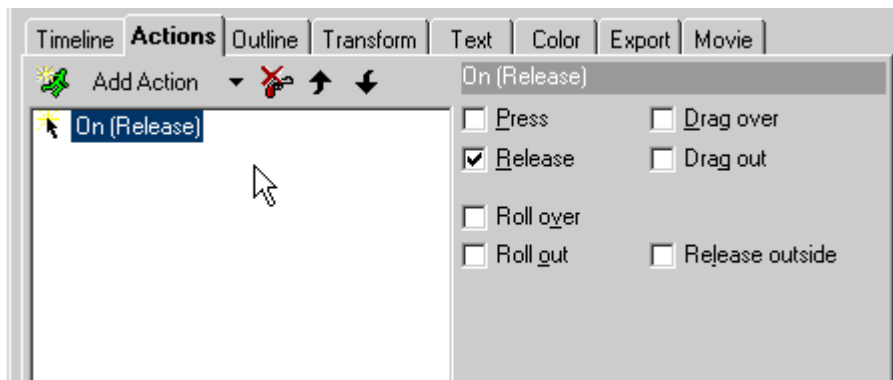
Note: Quando muovi il mouse sopra al marker dell'azione dovresti vedere una scritta che indica l'azione **Stop**

8. Adesso seleziona il testo 'this' (in basso sulla **Timeline**) e clicca sulla scheda **Actions**

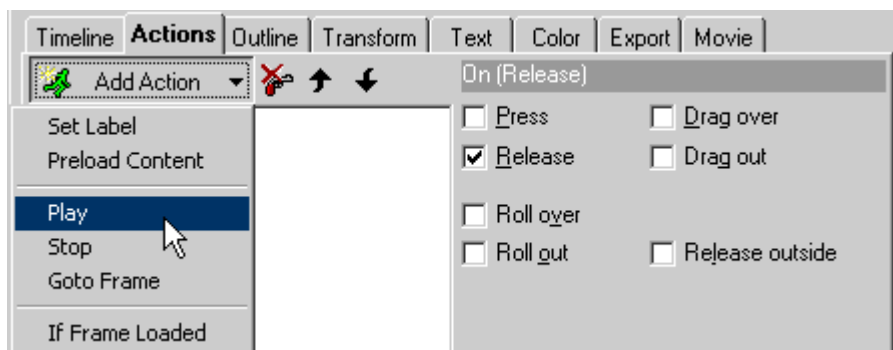
9. Premi **Add Event** e scegli **On Release** dal menu (l'icona 'Add Event' è scelta perché gli Eventi sono provocati dalle azioni)



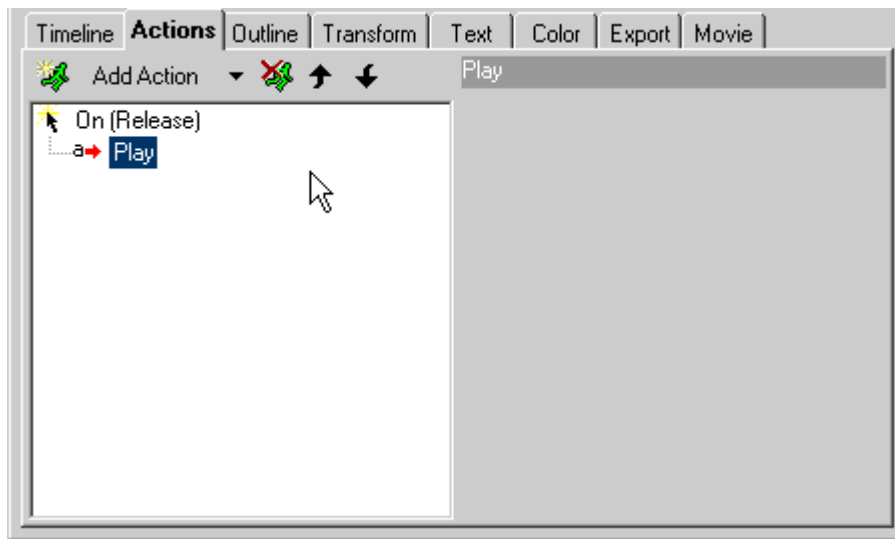
Il pulsante 'Add Event' si trasformerà in **Add Action**, e l'evento selezionato del mouse sarà visualizzato nella finestra sotto al pulsante, e anche come casella selezionata sulla destra del pannello stesso (puoi cambiare l'evento scelto facilmente quando vuoi)





10. Premi Add Action e scegli Play dal Menu



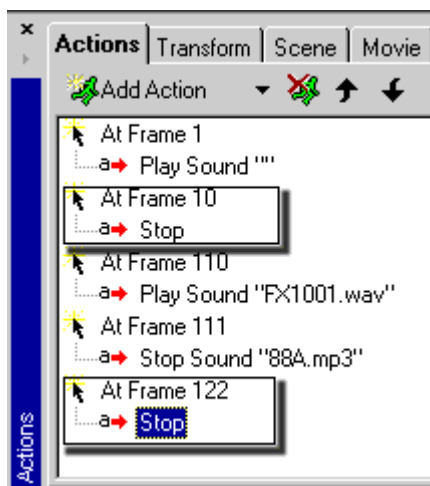
La scheda azione dovrebbe adesso apparire così:



11. Premi  Play sulla barra dei comandi **Control**. Il testo 'this' comparirà e la sua riga mostrerà che il movie si fermerà a causa dell'azione **Stop** al **Frame 10**. Adesso muovi il mouse su 'this' e clicca e rilascia il pulsante del mouse. Quando il mouse sarà rilasciato il Movie continuerà perchè l'azione **Play** sarà provocata **On Release**. Premi  **Stop** sulla barra dei comandi
12. Adesso ritorna alla **Timeline** e seleziona il **Frame 122** nella riga **Scene 1**
13. Premi **Add Action** e scegli **Stop** dal Actions Menu.

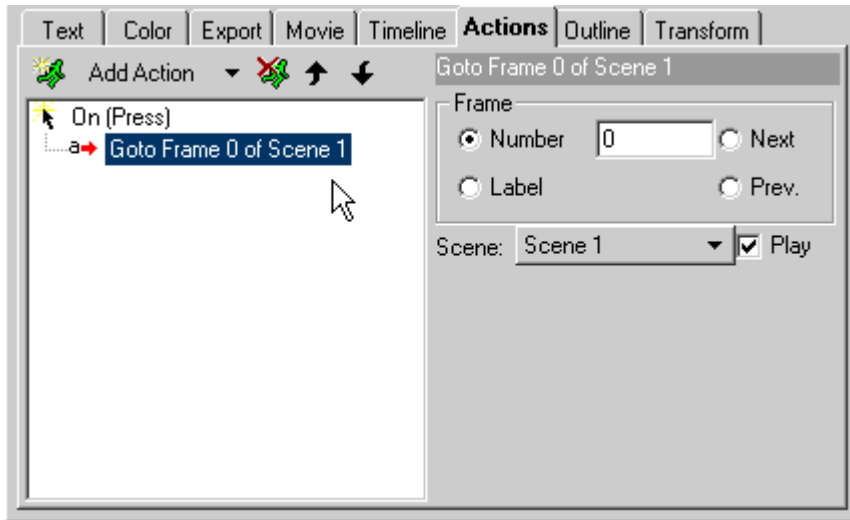
Il Pannello **Actions** dovrebbe apparire così:

(nota che le due **stop actions** sono state artificialmente enfatizzate per indicare chiaramente quello che devi fare)



14. Sul pannello **timeline**, seleziona l'oggetto '**Go to Swishzone**' e clicca sulla scheda **Actions**
15. Premi **Add Event** e scegli **On Press** dal menu
16. Premi **Add Action** e seleziona **Go to Frame** dal menu. Dovresti adesso vedere le Proprietà **Go to Frame** sulla destra del pannello **Actions**
17. La **Scene 1** e il **Frame Number 0** sono preselezionati nelle proprietà **Go to Frame**. Assicurati che '**Goto**' e l'opzione '**Play**' siano selezionati

La scheda **Actions** adesso dovrebbe apparire così:

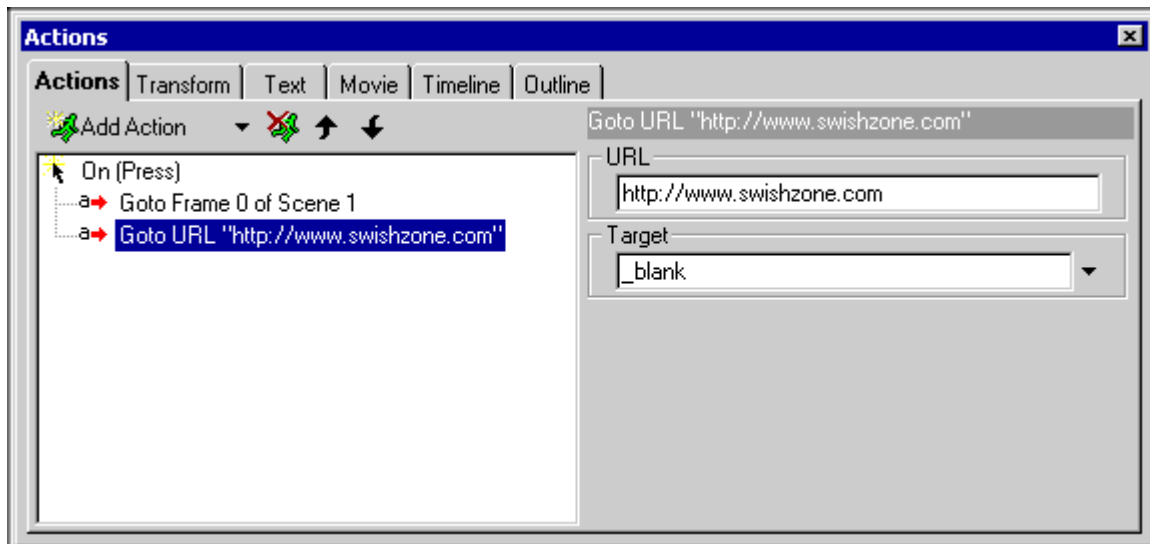


Note: Il pannello 'Go to Frame' ha come impostazione standard **Frame 0 | Scene 1**. Se desideri che la **Play Head** vada su un diverso Frame della Scena, inserisci quel numero di Frame e quella Scena nel pannello

18. Premi **Add Action** ancora e scegli **Go to URL** dal Menu. Dovresti adesso vedere le proprietà **Go to URL** sulla destra del pannello **Actions**

19. Digita "**http://swishzone.com**" nella casella URL

La scheda **Actions** dovrebbe adesso apparire così:



20. Puoi provare il funzionamento della maggiorparte delle azioni premendo **Play** sulla Barra dei comandi **Control**. L'oggetto di testo 'this' comparirà e crescerà sullo schermo, e il Movie si arresterà. Clicca e rilascia il pulsante del mouse sopra all'oggetto. Il Movie will continuerà e sarà visualizzato il resto dell'animazione fino alla comparsa di "**Go to swishzone**" e quindi si fermerà. Adesso sposta il mouse sopra a "**Go to swishzone**" e premi il pulsante. Il Movie ripartirà dal **Frame 0**

21. Per provare l'azione **Goto URL**, seleziona **File | Test | In Browser**. Il tuo browser si aprirà e il Movie partirà e quindi si fermerà quando raggiunge la prima **Stop Action** che hai applicato al **Frame 10**, clicca sul l'oggetto 'this' per continuare a vedere il Movie. Quando raggiungerà "**Go to Swishzone**" si fermerà (all'azione **Stop** che hai inserito al **Frame 122**). Clicca sull'oggetto "**Go to Swishzone**". Il tuo Movie tornerà al

punto di partenza e, allo stesso tempo, si aprirà una nuova finestra del browser e mostrerà l'URL <http://swishzone.com>

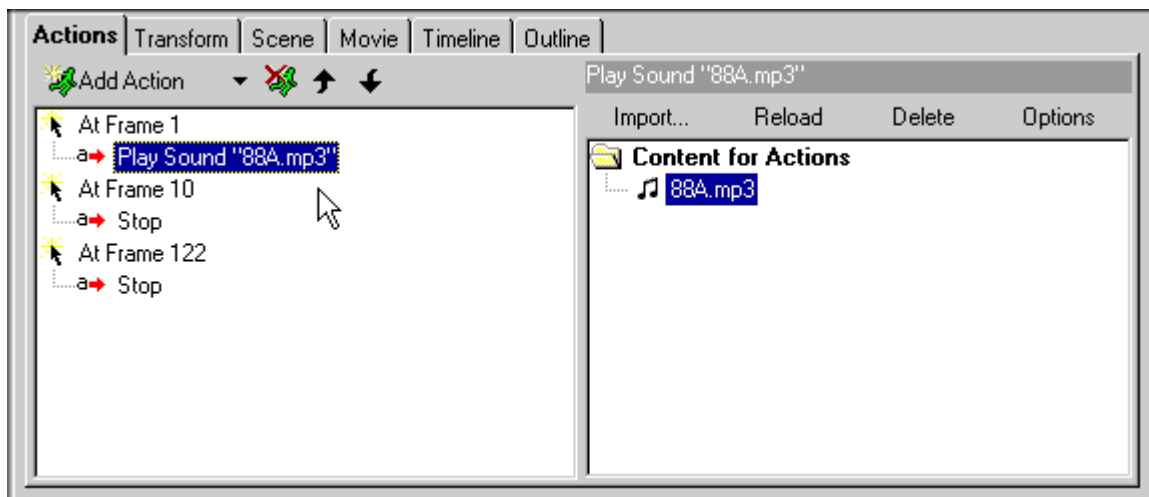
Note: il test dell' Azione **Go to URL** richiede l'uso del browser piuttosto che il pulsante **'Play'** sulla Barra dei comandi **'Control'**

22. Ti informiamo che ci sono altre azioni già applicate a questa scena. Sulla riga **Scene 1** della scheda **timeline**, seleziona il marker dell'azione al **Frame 110**, mantieni premuto il tasto **Shift** mentre selezioni anche il marker al **Frame 111** e premi il tasto **Delete** o **Canc** sulla tastiera

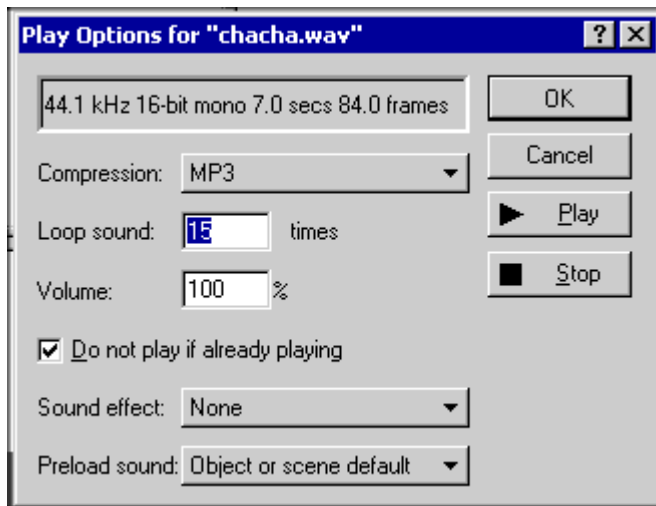


23. Sulla Timeline nella riga Scene 1, fai doppio clic sul marker dell'azione **Stop Sound** al Frame 1. Si aprirà il pannello **Actions** dove potrai selezionare **Play Sound** per visualizzare la scheda **'Import'**

Il tuo pannello **Actions** dovrebbe apparire così:



24. Importa un file .wav dal tuo sistema e vedrai che sarà automaticamente aggiunto all'azione **Play Sound** sull'elenco di sinistra. Con un doppio clic sul suono nell'elenco si aprirà il pannello **'Play Option'**, dove potrai selezionare il numero di volte che vuoi che il tuo suono sia riprodotto, applicare diversi effetti come le dissolvenze e anche definire la lunghezza, la frequenza e il numero di Frame del tuo suono



25. Seleziona **File | Test in Player** per testare il Movie

26 Salva il tuo Movie

Questo tutorial è stato tradotto in italiano da Alessandro Monaco dall'originale inglese tratto da <http://www.swishzone.com> e può essere distribuito esclusivamente sul sito Grafichissima <http://www.grafichissima.it>