

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>

Crea il tuo primo SWISH movie

Questa sezione è articolata in una serie di esercizi che ti guideranno nella creazione di un'animazione base per il tuo sito web. Il sito web finale è salvato come "first.swi" nel Menu **Samples**; ti consigliamo di vederlo prima di iniziare il tuo tutorial per avere un'idea di cosa dovrai realizzare..


Ciascun esercizio è autonomo e ti aiuterà a creare I singoli componenti del sito. I tutorials sono:

- [Crea il tuo primo SWiSH Movie](#)
- [Importare e lavorare con le immagini e i vettori grafici](#)
- [Aggiungere i suoni e la musica](#)
- [Creare dei Pulsanti](#)
- [Creare un Menu](#)
- [Creare uno Sprite](#)
- [Aggiungere interattività al tuo Movie](#)
- [Creare un Preloader](#)
- [Exportare il tuo Movie e prepararlo per il Web.](#)



Crea il tuo primo SWiSH Movie

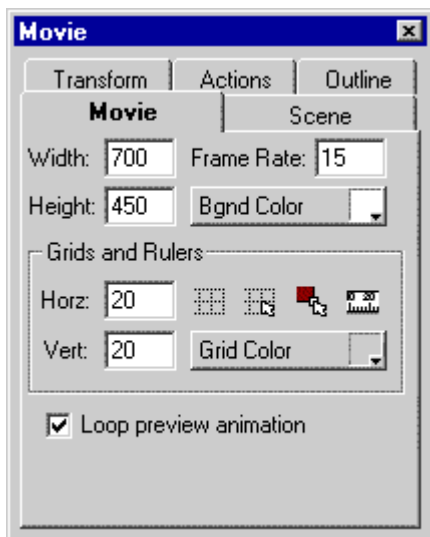
Questo tutorial illustra alcuni Text Effects (effetti di testo) visibili nel file "first.swi" del Menu Samples .



1. Apri il programma SWiSH
2. Dal menu File seleziona Samples | "first.swi"
3. Dal Menu File seleziona Test | In Player 

Quando sei pronto per cominciare a creare il tuo movie, chiudi o minimizza la finestra del Player per vedere il movie come riferimento mentre lavori ai tutorials seguenti:

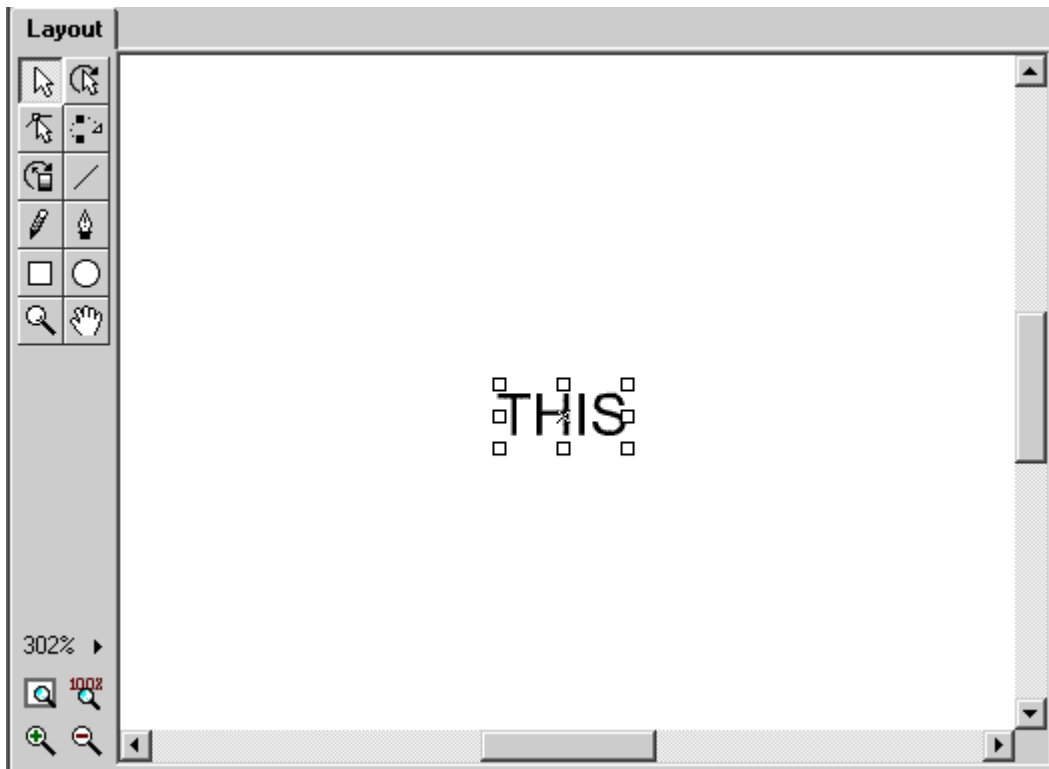
1. Dal Menu File seleziona **New**
2. Definisci le proprietà del tuo movie e seleziona il pannello Movie, imposta la larghezza **Width** a 700, l'altezza **Height** a 450, e la frequenza **Frame Rate** a 15. Assicurati che il colore di sfondo **color** sia impostato su bianco **white**

Il pannello '**Movie**' dovrebbe essere così:



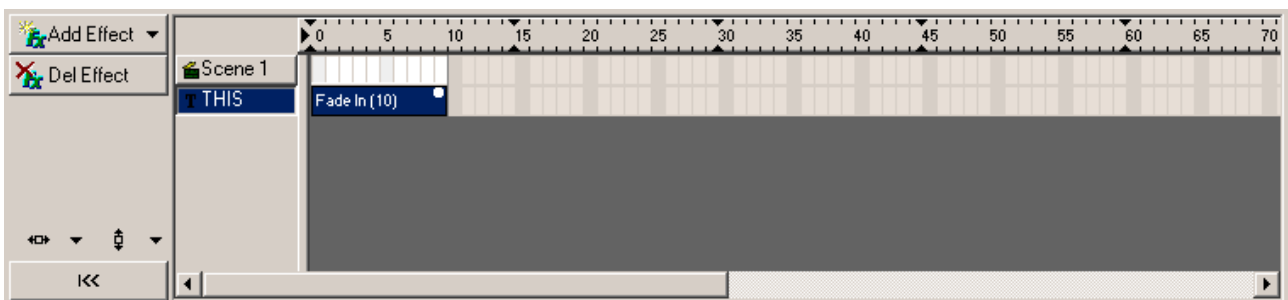
3. In **Zoom Controls** del pannello **Layout**, clicca sul pulsante  **Zoom 100%**. Ciò centererà l'area dello **stage** entro la finestra **Layout**.
4. Assicurati che la **scene 1** sia selezionata nel pannello **Outline**, e premi sul pulsante  **Insert Text** sulla Barra dei comandi **Insert**. Dovresti vedere la parola '**Text**' apparire al centro delle stage nel pannello **Layout**.
5. Seleziona il pannello **Text** e cambia la parola '**Text**' con la parola '**THIS**' nella finestra **text**. Imposta la dimensione del font a **48** punti dal menu a discesa o digitando **48** nella casella font nel pannello '**Text**'

Il pannello '**Layout**' dovrebbe apparire così:



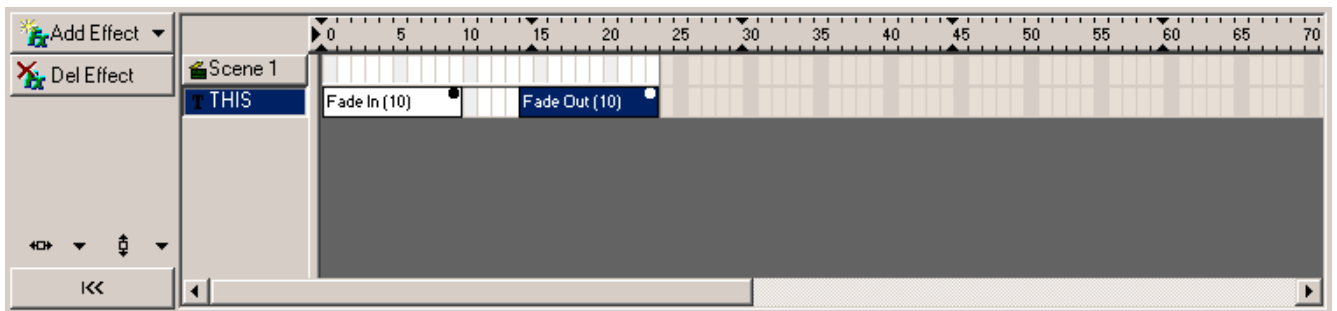
- 5) Nel pannello **Timeline**, clicca sul Frame 0 della riga di 'THIS'. Premi il pulsante **Add Effect** che è a sinistra del pannello Timeline. Seleziona **Fade In** dal menu a discesa. Apparirà la casella **Fade In Settings**. Adesso deseleziona **Continue da previous Effect** per accedere alla scheda **Start At**. Da quest'ultima, seleziona **X Scale | Scale Factor**, e inserisci il valore **20** Nella casella **%** e premi **enter** (invio). Seleziona il pannello **Motion**, e seleziona **X Scale | Resize a100%**. premi il pulsante **'Close'**, in alto a destra per chiudere il pannello.

Il pannello **Timeline** dovrebbe apparire così:



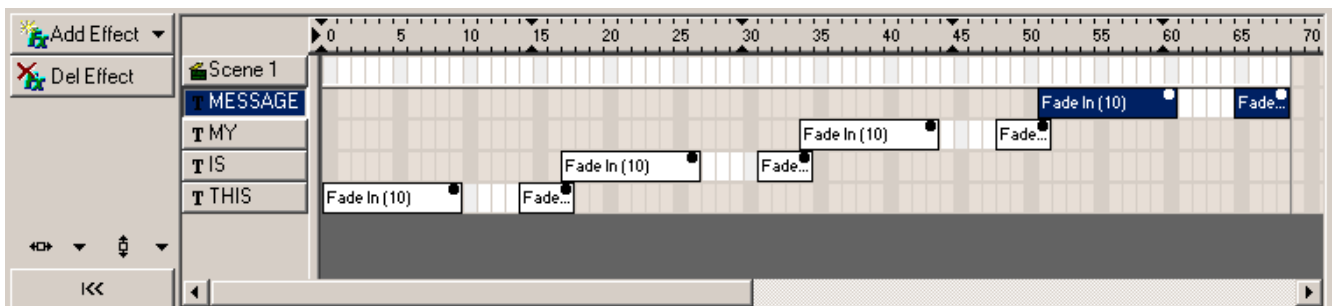
6. Premi il pulsante **Play Movie** sulla barra dei comandi. Dovresti vedere la parola 'THIS' aumentare di dimensione mentre compare. Ciò si ripeterà all'infinito. Premi il pulsante **Stop**.
7. Clicca sul **Frame 14** Nella riga 'THIS'. Premi il pulsante **Add Effect** e seleziona **Fade Out** dal Menu. Premi il pulsante **'Close'** nel pannello **Fade Out Settings** per accettare le impostazioni standard (o di default)



Adesso il pannello **Timeline** dovrebbe apparire così:



8. Premi il pulsante ▶ **'Play Movie'**. Dovresti vedere la parola 'THIS' comparire, e poi sparire. Premi il pulsante ■ **'Stop'**
9. Fai clic col tasto destro del mouse su **Fade Out Effect** sulla **Timeline**, e seleziona **'Properties'** dal menu contestuale per accedere al pannello **'Fade Out Settings'**. Cambia la **Duration** da 10 a 4.
10. Premi il pulsante ▶ **'Play Movie'** ancora. Dovresti ora vedere la parola 'THIS' scomparire più velocemente di prima, perché hai accorciato la sua durata. Premi il pulsante ■ **'Stop'**
11. Premi il pulsante **T** **'Insert Text'**. Per default, l'ultima parola selezionata mentre il pannello **Text** era attivo sarà duplicata. Non vedrai questa parola perché comparirà direttamente sopra la tua prima parola sullo stage, ma apparirà nel **Timeline** e nel pannello **Outline**. Nel pannello **Text** cambia la parola 'THIS' con la parola 'IS', la dimensione del font dovrebbe essere impostata a 48 punti.
12. Premi il pulsante **T** **'Insert Text'** per creare una terza parola. Cambia la parola con 'MY' e lascia la dimensione del font a 48 punti.
13. Premi il pulsante **T** **'Insert Text'** ancora per creare una quarta parola, cambia la parola in 'MESSAGE' e lascia la dimensione del font a 48 punti.
14. Dal **Timeline**, clicca su **Fade In Effect** che avevi creato per la parola 'THIS' e tenendo premuto il tasto **Shift**, clicca su **Fade Out Effect** vicino ad esso. Entrambi gli effetti **Fade In** e **Fade Out** dovrebbero essere illuminati (highlighted). Clicca col tasto destro del mouse, e seleziona **Copy Effect** dal Menu contestuale. Puoi aver bisogno di ridimensionare o scorrere la **timeline** in modo da vedere le righe sulle quali lavorare.
15. Sulla **Timeline** clicca col tasto destro del mouse sul **Frame 17**, vicino alla parola 'IS' e seleziona **Paste Effect**. Incolla questi effetti al **Frame 34** vicino alla parola 'MY' e al **Frame 51** vicino alla parola 'MESSAGE'

La **Timeline** dovrebbe adesso apparire così:



16. Clicca su **Fade Out Effect** per la parola 'MESSAGE' e seleziona l'effetto, quindi Clicca col tasto destro del mouse su di essa e seleziona **'Properties'** dal menu contestuale. Il pannello **'Fade Out Settings'** apparirà. Seleziona il pannello **Motion**, e seleziona **X Scale | Resize aScale** e inserisci il valore **400** nella casella %, premi **enter** e clicca sul pulsante **Close**
17. Premi il pulsante  **'Play Movie'** sulla Barra dei comandi. Dovresti adesso vedere la sequenza delle parole 'THIS', 'IS', 'MY', apparire mentre si ingrandiscono e quindi scomparire. La parola **'Message'** comparirà mentre aumenta di dimensioni e scomparirà mentre si ingrandisce. Premi il pulsante  **'Stop'**
18. Adesso premi il pulsante **Save Movie** sulla Barra dei comandi. Dovresti vedere il pannello **'Save As'**. Scrivi 'myfirst' nella casella **File name** e premi **Save**. Il tuo movie è stato salvato in formato .swi e potrà essere aperto in seguito..

Puoi adesso continuare con il prossimo tutorial [Importare e lavorare con le immagini e i vettori grafici](#) o [tornare al menu principale](#).


Importare e lavorare con le immagini e I vettori grafici

Questo tutorial illustra alcune delle caratteristiche visibili nel file "first.swi" del menu **Samples**.

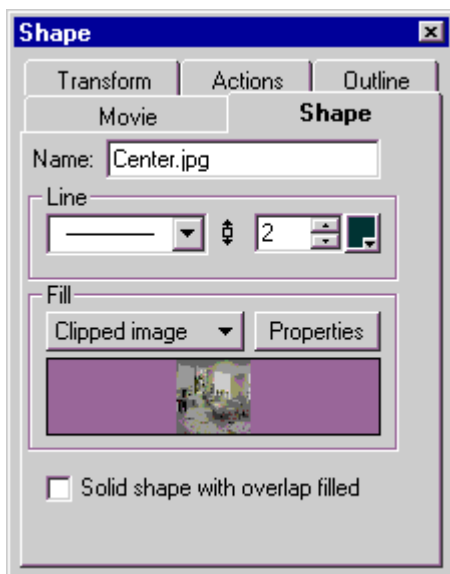
Nota:



- Puoi importare immagini bitmap nei formati .jpg, .jif, .jpeg, .gif, .png, .bmp, e .dib
- Puoi importare immagini vettoriali nei formati .wmf e .emf, o come .swf statico.


Immagini


1. Apri il movie che hai salvato "myfirst.swi"
2. Premi il pulsante  **'Insert Image'** sulla Barra dei comandi. Dal pannello **'Open'**, seleziona JPEG dalla lista **'Files Types'**, quindi naviga nella cartella **Samples** all'interno della cartella del programma SWiSH, seleziona "first.jpg", e premi **Open**.
3. L'immagine dovrebbe apparire al centro dello stage
4. Seleziona il pannello **Shape** e cambia il nome dell'immagine da "first.jpg" a "Centro.jpg". Seleziona la **solid line** dal menu a discesa. Sostituisci la larghezza della linea da 1 a 2 pt. Premi la casella **color** vicino alla casella di selezione della larghezza della linea per accedere alla palette color. Seleziona un verde scuro dalla palette.

Il pannello **'Shape'** dovrebbe apparire così:



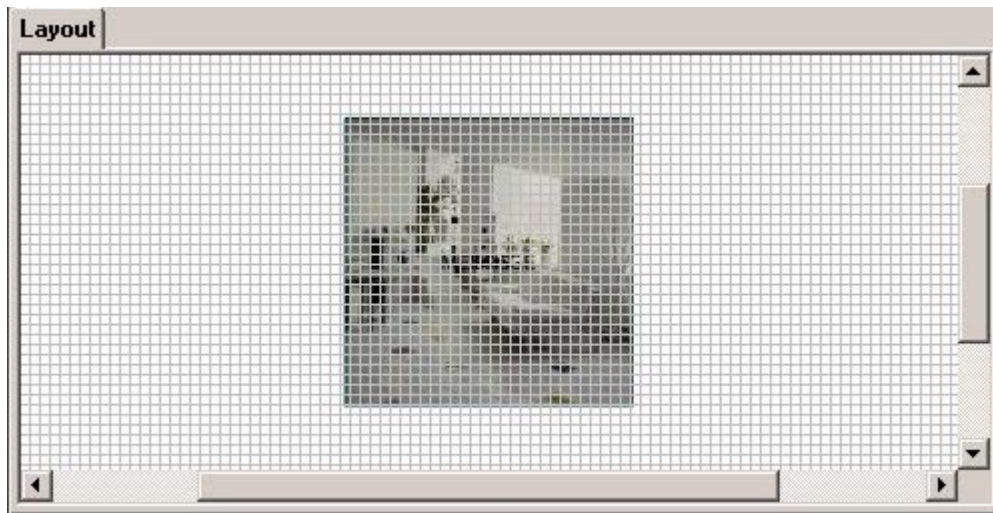
5. Premi il pulsante **'Properties'** che si trova vicino al pulsante **'Clipped image'** per accedere al pannello **'Image'**. Nel pannello **'Immagine'**, seleziona la casella proprio sotto qualità JPEG e cambia il valore da 100% a 10%. Premi **OK**.
6. Dal Menu File, seleziona  **Test | In Player**. L'immagine dovrebbe comparire al centro dello stage, sopra al testo ed essere un po' distorta.
7. Premi il pulsante  **'Send to Back'** della Barra dei comandi
8. Premi il pulsante **'Properties'** nella finestra **shape** ancora e cambia il valore della qualità JPEG da 20% a 50%, quindi premi **OK**

9. Dal Menu File, seleziona  **Test | In Player** ancora. Questa volta l'immagine dovrebbe apparire chiara e dietro al testo.

10. Seleziona l'immagine dalla colonna sinistra della **Timeline**, quindi clicca col tasto destro del mouse e seleziona **Copy Object** dal menu contestuale. Premi il pulsante  **'Paste'** per incollare una seconda immagine nella tua Scena. La copia apparirà proprio sopra all'originale

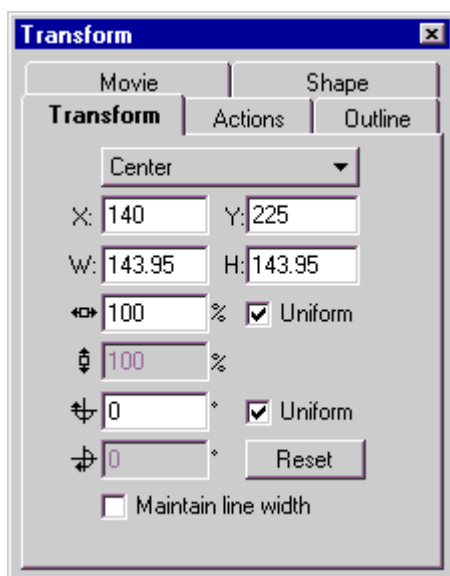
11. Per aiutarti nell'allineamento dell'immagine, seleziona il pannello **Movie**, e sigla **'Snap'** e **'Show'** nel pannello **Grid**. Una griglia comparirà nel pannello **Layout**. Cambia i valori **horizontal** e **vertical** della **Grid** inserendo in entrambe le caselle il valore 5

il pannello **'Layout'** dovrebbe apparire così:




12. Seleziona il pannello **Transform** per visualizzare le proprietà di spostamento X e Y dell'immagine. Con l'immagine selezionata, trascina l'immagine sul lato sinistro della finestra, e collocala alle coordinate X=140 Y=225


Il pannello **'Transform'** dovrebbe apparire così:



13. Rinomina questa immagine "Left.jpg" nel pannello Shape


14. con l'immagine selezionata, premi il pulsante  **'Send to Back'** della Barra dei comandi, e quindi premi il

pulsante  'Bring Forward'. Questa immagine dovrebbe trovarsi adesso giusto al di sopra di Centro.jpg nella **Timeline**.

15. Premi il pulsante  'Paste' per creare un'altra copia dell'immagine. Trascinala sulla parte destra della finestra e collocala alle coordinate X= 560, Y= 225

16. Rinominala come "Right.jpg" nel pannello **Shape**

17. Premi il pulsante  'Send to Back'


18. Nel pannello **Timeline** nella riga Left.jpg, clicca sul **Frame 70**. Premi il pulsante  'Add Effect' e seleziona **Fade In** dal menu. Cambia la durata dell'effetto da 10 a 4 Frame. Premi **OK**


19. Clicca col tasto destro del mouse su questo effetto e seleziona **Copy Effect** dal menu contestuale


20. Nel pannello **Timeline** nella riga Centro.jpg, clicca col tasto destro del mouse sul **Frame 72** e seleziona **Paste Effect**


21. Nel pannello **Timeline** nella riga Right.jpg, clicca col tasto destro del mouse su **Frame 74** e seleziona **Paste Effect**

22. Visualizza l'anteprima del tuo movie selezionando **File | Test | In Player**. Questa volta vedrai il messaggio e poi, le immagini sfumeranno in avvio con l'immagine sinistra prima e alla fine con l'immagine destra

23. Clicca sul **Frame 88** nella riga Left.jpg . Premi il pulsante  'Add Effect' e seleziona **Move** dal menu. Dal pannello **Motion** seleziona **X Position | Move aX** e cambia il valore da 0 a 350. Cambia la durata dell'effetto da 10 a 5 Frame, e premi **Close** per accettare le modifiche

24. Clicca sul **Frame 93** nella riga Centro.jpg. Premi il pulsante  'Add Effect' e seleziona **Move** dal menu. Dal pannello **Motion**, seleziona **X Position | Move aX** e cambia il valore da 0 a 560. Sostituisci la durata dell'effetto da 10 a 5 Frame, e premi **Close** per confermare le modifiche

25. Clicca sul **Frame 98** nella riga Right.jpg. Premi il pulsante  'Add Effect' e seleziona **Place** dal Menu. Seleziona **X Position | Jump aX**, cambia il valore da 0 a 140, e premi **Close** per confermare le modifiche

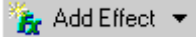
26. Clicca sul **Frame 85** di ciascuna riga nella **Timeline** e premi il pulsante  **Preview Frame** sulla Barra dei comandi. Trascina la **Play Head** (testina di registrazione) a destra e poi a sinistra sulla Timeline per vedere l'anteprima della animazione. L'immagine Left.jpg dovrebbe scorrere verso il centro e coprire l'immagine Right.jpg; quindi la Centro.jpg dovrebbe spostarsi a destra e coprire la Right.jpg; infine, l'immagine Right.jpg apparirà sulla sinistra.

27. salva il tuo Movie

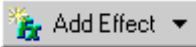
Immagini vettoriali



1. Premi il pulsante  'Insert Content' dalla Barra dei comandi. Nel pannello 'Open', seleziona **Flash Player Movie (*.swf)** nel menu 'Files of Type'. Dalla Cartella **Samples**, seleziona "logo.swf" e premi **Open**. Dal pannello 'Import Frames' Seleziona **All Frames**, sigla 'Import as Sprite' e premi OK. Nota che l'immagine si trova dentro lo Sprite, e che lo Sprite è stato chiamato "logo"

2. L'immagine dovrebbe apparire al centro dello stage

3. Clicca sul **Frame 110** della **Timeline** nella riga di logo.swf. Premi il pulsante  'Add Effect', e seleziona **Fade In** dal menu. Cambia la durata dell'effetto nel pannello 'Fade In Settings' da 10 a 4, e dalla scheda **Motion** seleziona **X Scale | Resize aScale** e digita 60 nella casella %. lascia la casella 'X=Y' siglata.

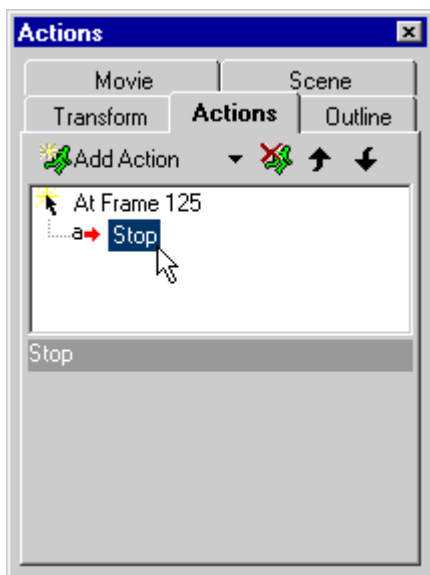
Premi **Close** per confermare le modifiche



5. Clicca sul **Frame 120** nella **Timeline** nella riga di logo.wmf. Premi il pulsante  **'Add Effect'**, e seleziona **Fade Out** dal menu. Cambia la durata dell'effetto da 10 a 3, e premi **Close**

6. Premi il pulsante  **Play Movie** per vedere l'anteprima del Movie. Quando avrai visto il tuo messaggio e le immagini saranno scomparse, il logo dovrebbe comparire velocemente e poi scomparire. Il tuo Movie continuerà all'infinito. Premi il pulsante  **Stop**

7. Clicca sul **Frame 125** nella **Timeline** nella riga **Scene**, premi il pulsante  **'Add Action'** e seleziona **Stop** dal menu. Premi **OK**

L'azione **Stop** sarà aggiunta al pannello **'Actions'**



8. Premi il pulsante  **Play Movie** per l'anteprima del Movie. Questa volta il tuo Movie si vedrà una sola volta. Premi il pulsante  **Stop**

9. Salva il tuo Movie

Puoi adesso continuare con il tutorial [Aggiungere i suoni e la musica](#) o [tornare al menu principale](#).

Aggiungere I suoni e la musica




Questo tutorial mostra alcune caratteristiche viste in "first.swi" nel menu **Samples**.

Con SWiSH puoi importare entrambi i formati .wav e .mp3. Puoi controllare il volume generale dei suoni e applicare dei semplici effetti di dissolvenza. Un suono può essere ascoltato quando il Movie raggiunge un determinato frame o in seguito a un evento provocato dal mouse. Per maggiori dettagli sull'uso dei suoni nel tuo Movie leggi **Play Sound nel manuale di SWiSH**. In questo tutorial ci si limiterà ad aggiungere suoni alla **Timeline** in seguito a **Frame Event**; aggiungere suoni in risposta a eventi del Mouse sarà trattato nel tutorial **Creare Pulsanti**.


Aggiungere un suono ad un movie può incrementare moltissimo la dimensione del file del Movie, e quindi opportuno selezionare brevi suoni che possono ripetersi come musica di sottofondo, per un Movie che dovrà essere ascoltato sul Web.

Note: sei avrai problemi nell'importazione dei files .wav, prova a caricare e installare l'ultimo **Media Player** da <http://www.microsoft.com/finestras/mediaplayer/en/default.asp>

Aggiungere musica di sottofondo

1. Apri "myfirst.swi". Clicca col tasto destro del mouse sul **Frame 1** della riga Scene. Dal menu contestuale seleziona **Play sound**. Un marker  **Play Sound Action** apparirà in corrispondenza del frame stesso sulla **Timeline**
2. Dal pannello **Actions** dovresti vedere l'evento **Play Sound** in evidenza nella finestra **Add Action'**. Premi il pulsante **'Import'** per vedere il pannello **'Import Sound'**. Dalla cartella **Samples**, seleziona **"88A.mp3"** e premi **Open**
3. Premi il pulsante  **Play Movie** sulla Barra dei comandi. Ascolterai il suono una volta. Premi il pulsante  **Stop**
4. Dal pannello **Actions**, sulla destra del Pulsante **'Import'**, premi il pulsante **'Option'** per accedere al pannello **'Play Option'**. La casella in cima al pannello, mostra la frequenza, e la lunghezza di 1x loop al secondo per i frame. Nella casella **'Loop sound'**, digita 15 (ciò assicurerà che la musica continui per la durata dell'introduzione). Lascia il settaggio del volume a 100%, e sigla la casella **'Do not play if already playing'**. Premi **OK** per accettare le modifiche

Note : Le opzioni degli effetti di Suono funzionano oltre il numero totale dei loop, quindi dovrai fare attenzione se hai impostato un numero molto alto di loop nella casella **'Loop sound'**



5. Premi il pulsante  **'Play Movie'** sulla Barra dei comandi. Il suono inizierà quando parte il tuo Movie e continuerà anche dopo che la tua animazione si sarà fermata

Gli effetti sonori

Puoi aggiungere un effetto sonoro sincronizzato con la comparsa del logo.

1. Clicca col tasto destro del mouse sul **Frame 110** della riga **Scene**. Dal menu contestuale seleziona **Play Sound**
2. Dal pannello **Actions** premi il pulsante **'Import'** e dalla cartella **Samples**, seleziona **"FX1001.wav"** e premi **Open**
3. Premi il pulsante **'Option'** per accedere al pannello **'Play Option'**. Per **default** (impostazione standard), La compressione dei files .wav è impostata a MP3; lascia l'impostazione, che produrrà un file di piccole dimensioni, rendendo il tuo file .wav meno di 1/10 dell'originale. Se vuoi che il tuo suono si interrompa, lascia il valore 1 nella casella **'Loop sound'**. Lascia il valore del Volume a 100%. Seleziona **Sound effect | Pan left**

aright. Lascia Preload sound impostato a **Object or Scene** come per default. Premi **OK**



4. Premi il pulsante  **'Play Movie'** sulla Barra dei comandi. Il suono comincerà quando il logo apparirà, lo ascolterai prima nella cassa sinistra e poi in quella destra. Premi il pulsante  **'Stop'**


Interrompere un suono

1. Clicca col tasto destro del mouse sul **Frame 111** e seleziona **Stop Sound** dal menu contestuale. Seleziona "88A.mp3" e premi **Enter** sulla tastiera

Note:

- Se vuoi interrompere la musica di sottofondo mentre sta suonando, piuttosto che bruscamente, può essere utile interrompere la musica durante lo scorrere del Movie con un altro suono, come farai in questo esempio
- Ci possono essere delle situazioni in cui vuoi arrestare tutti i suoni insieme. Ciò può essere ottenuto cliccando col tasto destro del mouse, nella **Timeline**, sul frame dove vuoi che i suoni si fermino e selezionando **Stop All Sounds** dal menu contestuale

2. Premi il pulsante  **'Play Movie'** sulla Barra dei comandi. La musica di sottofondo finirà proprio quando inizierà "FX1001.wav". Premi il pulsante  **'Stop'**

3. L'introduzione è completa. Puoi vederla sul tuo browser internet premendo il pulsante  **'Test in browser'**


4. Salva il tuo movie

Sei adesso pronto per continuare con [Creare Pulsanti](#) o [tornare al menu principale.](#)

Creare pulsanti




Questo tutorial illustra alcune delle caratteristiche visibili in "first.swi" nel menu **Samples**.

I pulsanti (**Button Object**) si costruiscono facilmente aggiungendo effetti senza interrompere la Timeline del movie.

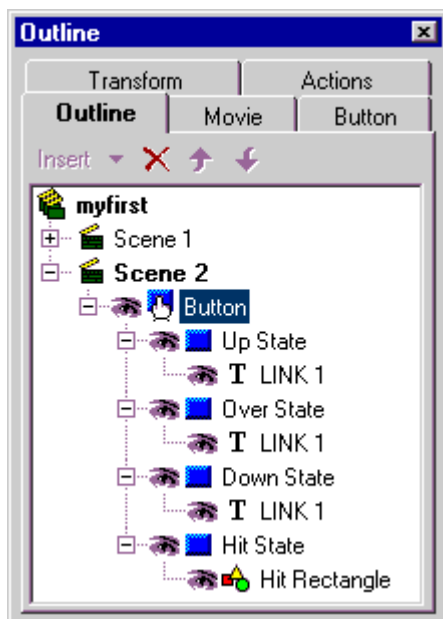
Puoi creare un pulsante vuoto premendo il pulsante  **Insert Button** sulla Barra dei comandi **Insert**, o puoi scegliere un oggetto esistente e convertirlo in un pulsante selezionando **Modify | Convert | Convert to button** o premendo l'icona **'Convert to button'** sulla barra **Grouping**. La Barra 'Grouping' può essere visualizzata selezionando **'View | Toolbars | Grouping Toolbar'**

Note: in molte circostanze, è meglio creare una forma o un testo prima e dopo usare l'opzione **'Convert to Button'** (rimuovi tutte le azioni legate all'oggetto prima di convertirlo in un pulsante). Ciò ti consentirà di aggiungere un testo o una forma per ciascun stato del pulsante; devi soltanto spostarti lungo l'albero **Button Object's** nel pannello **'Outline'**, per fare gli opportuni aggiustamenti nei diversi stati del pulsante.



Creare un pulsante

1. Apri "myfirst.swi". l'introduzione è finita e i visitatori vorranno adesso entrare nel tuo sito. Questo è il momento giusto per creare una nuova scena
2. Dal Menu principale, seleziona **Insert | Scene**, una nuova Scena chiamata **'Scene 2'** sarà creata. Controlla che la Scene 2 compaia nella riga Scene sulla **Timeline**
3. Premi il pulsante  **'Insert Text'** sulla Barra dei comandi **Insert**. Cambia la parola "Text" in "LINK 1", e la dimensione del font a 12
4. Premi il Pulsante  **'Convert to button'** sulla Barra dei comandi **Grouping**. Un'icona  pulsante comparirà sul pannello **Outline** con un albero 'Object' e con quattro pulsanti derivati che indicano i quattro stati del pulsante stesso

Il pannello **'Outline'** dovrebbe apparire così:



Lo stato **Up State** rappresenta l'immagine del pulsante quando il puntatore del mouse non è sopra di esso. Lo stato **Over State** rappresenta l'immagine del pulsante quando il puntatore del mouse è sopra di esso. Lo stato **Down State** rappresenta l'immagine del pulsante quando si clicca sul pulsante. Lo stato **Hit State** rappresenta l'area attiva del pulsante

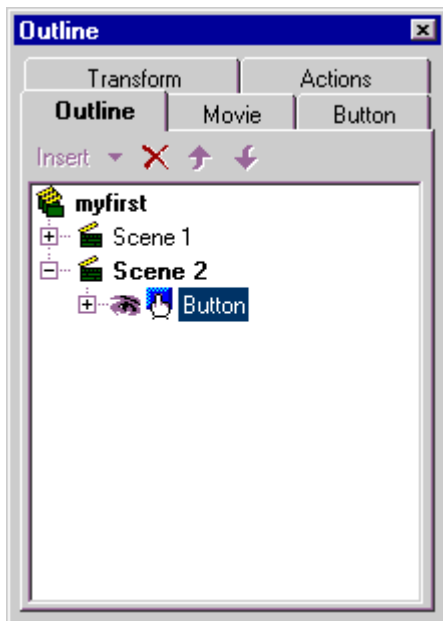
- 5 Dall'albero **Button Object** seleziona LINK 1 sullo stato **Up State**, e dal pannello **Text**, cambia il colore da nero a un verde scuro
6. Seleziona LINK 1 sullo stato **Over State**, e dal pannello **'Text'**, imposta il colore a un grigio medio
7. Seleziona LINK 1 sullo stato **Down State** e cambia il colore a un grigio scuro
8. Seleziona LINK 1 sullo stato **Hit State**. Dovresti vedere un rettangolo nero. Questo rettangolo rappresenta l'area attiva del pulsante - L'area che reagisce al puntatore del mouse. Questo stato non è visibile quando il Movie sta scorrendo.
9. Premi il pulsante  **Play Scene** sulla Barra dei comandi **'Control'**, e prova il funzionamento del tuo pulsante. Il pulsante dovrebbe divenire grigio quando il mouse è sopra di esso e grigio scuro quando premi il pulsante. Premi il pulsante  **'Stop Movie'** per fermare l'anteprima
10. Salva il tuo movie

Aggiungere suoni ai pulsanti


1. apri il file "myfirst.swi"
2. Dal pannello **Outline**, seleziona **Scene 2**
3. Seleziona il pulsante 'LINK 1' dal pannello **Outline**. Clicca sul segno meno (-) a sinistra dell'icona del pulsante, in modo che gli stati del pulsante siano visibili

Note: assicurati che nessuno degli stati del pulsante sia selezionato quando aggiungi le azioni, dato che non si possono aggiungere azioni agli stati di un pulsante. Gli oggetti all'interno degli stati di un pulsante non possono ricevere azioni e SWiSH li ignorerebbe

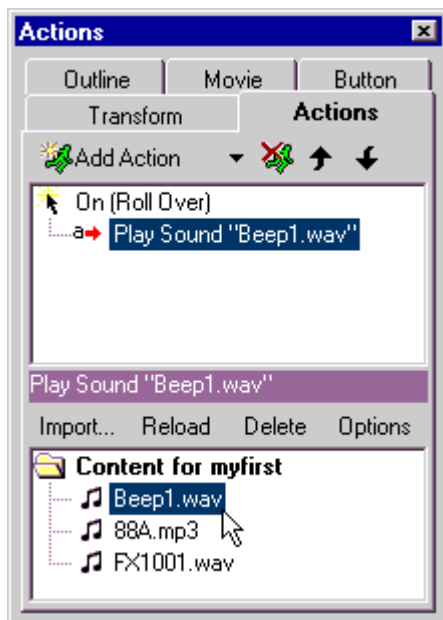
Il pannello **'Outline'** dovrebbe apparire così:






4. Seleziona il pannello **Actions** e premi il pulsante **Add Event** e seleziona **On Rollover** dal menu a discesa. L'evento **On (Roll Over)** apparirà e sarà evidenziato nella finestra **'Actions'**

5. Premi il pulsante  **Add Action** e seleziona **Play Sound** dal menu a discesa. Premi il pulsante **'Import...'** e il pannello **'Import Sound'** comparirà. Naviga nella cartella **Samples** nella cartella del programma SWiSH, seleziona "Beep1.wav" e premi **Open**

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



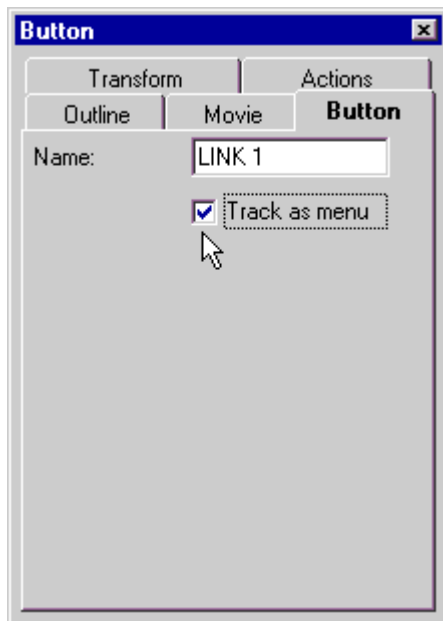
6. Premi il pulsante  **'Play Scene'** per provare il tuo pulsante. Quando il puntatore del mouse rolls scorre sopra il pulsante, dovresti ascoltare il suono. Premi il pulsante  **'Stop Movie'**



7. Dal pannello **Actions**, seleziona **On (Roll Over)** e premi il pulsante **'Add Event'** ancora e seleziona **On Press**. Il pulsante **'Add Event'** si trasformerà nel pulsante  **'Add Action'**

8. Premi il pulsante **'Add Action'** e seleziona **Play Sound** dal menu a discesa. Premi il pulsante **'Import'**, e

seleziona "Beep2.wav" dalla cartella **Samples**. Premi **Open**

9. Seleziona il pannello **Button**. Nella casella Name, digita LINK 1, e controlla che la casella **Track as Menu** sia siglata



10. Premi il pulsante  **'Play Scene'** per provare il funzionamento del pulsante. Quando il puntatore del mouse sarà sopra il pulsante, dovresti ascoltare il primo suono che hai importato, e quando clicchi sul pulsante, dovresti ascoltare il secondo suono. Premi il pulsante  **'Stop Movie'** per terminare l'anteprima.

11. Salva il tuo movie



Sei adesso pronto per continuare con [Creare un Menu](#) o [tornare al menu principale](#).


Creare un Menu

Questo tutorial illustra alcune delle caratteristiche visibili in "first.swi" nel menu **Samples**.

1. Apri il file "myfirst.swi"
2. Controlla che la **Scene 2** appaia nella riga Scene sulla **Timeline**. Se **Scene 2** non compare nella 'Timeline', seleziona Scene 2 dal **Pannello Outline**



3. Premi il pulsante Zoom  **'Fit in Window'** per vedere lo stage completamente


Note: puoi anche ingrandire o rimpicciolire lo stage premendo il pulsante  **Zoom In** o il pulsante  **Zoom Out**

4. Seleziona lo strumento  **Rectangle/Square** dal pannello degli strumenti (**toolbox**). Clicca vicino all'angolo in alto a sinistra dello stage e trascina col mouse verso il basso e a destra per creare un rettangolo

5. Seleziona il pannello **Transform** e cambia la larghezza di questa forma a W=702 e l'altezza a H=40 (la casella **'Uniform'** non dev'essere contrassegnata). In alto a questo pannello si trova il pulsante **'Center'** che indica l'allineamento degli oggetti. Se la larghezza del movie è 702, il centro degli oggetti **X location** dovrebbe essere impostato a 350. Se non fosse così, cambia il valore nella casella X a 350. Se l'altezza degli oggetti è 40, il loro centro **Y location** dovrebbe essere 19. Cambia il valore nella casella Y a 19 se mostrasse un altro valore. Ciò assicurerà che non ci sono differenze tra la parte alta degli oggetti

6. Seleziona il Pannello **Shape**, imposta il colore del contorno (**line**) a verde scuro e quello di riempimento a verde chiaro

7. Mentre il Rettangolo è selezionato, premi  per copiare, e  per incollare il tuo oggetto. Esso si incollerà direttamente sopra all'oggetto originale. Clicca sull'oggetto e trascinalo verso il basso dello stage. Controlla le coordinate X e Y nel pannello **transform**, e cambiale in X=350, Y=431, se necessario

8. Seleziona lo strumento  **Rectangle/Square** dalla **Toolbox**. Clicca sopra l'angolo sinistro del rettangolo in alto allo stage, e trascina col mouse in basso e a destra per creare un rettangolo che copra completamente entrambi i rettangoli precedentemente disegnati.

9. Seleziona il pannello **transform** e imposta la larghezza di quest'oggetto a W= 700 e l'altezza a H=450 (la casella **'Uniform'** non dev'essere contrassegnata). Centra l'oggetto sullo stage cambiando il valore nella casella X a 350, e in Y a 225

10. Seleziona il Pannello **Shape** e cambia colore della linea in verde scuro e quello di riempimento in nessuno (**none**)

11. Clicca col tasto destro del mouse sul **Frame 10** nella riga Scene e seleziona **Stop** dal menu contestuale

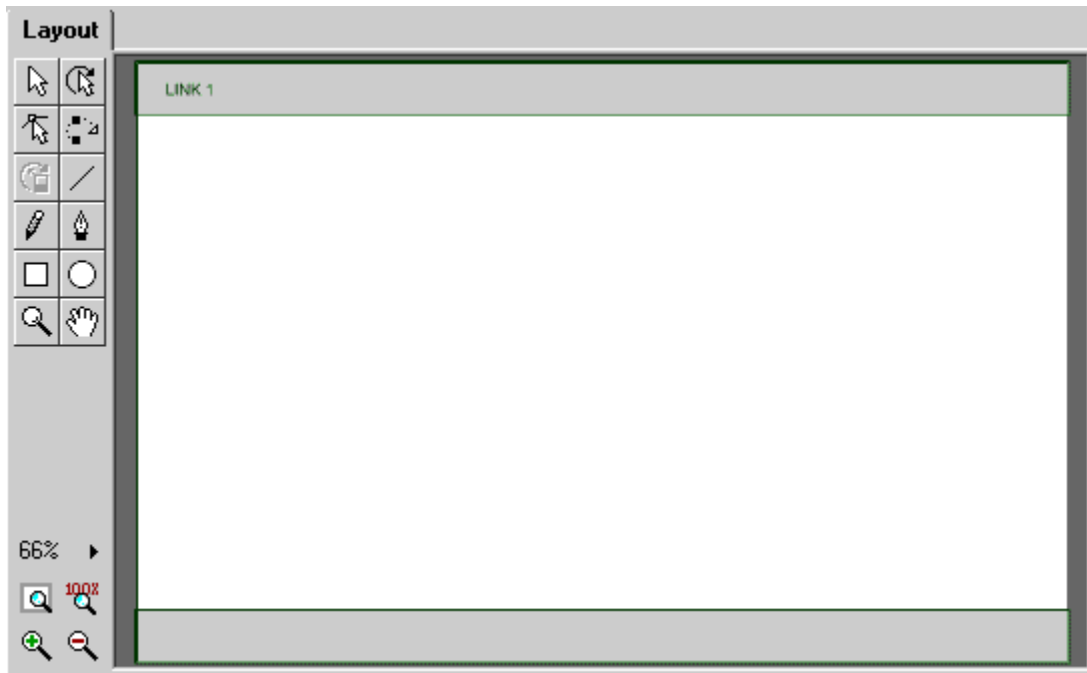
12. Seleziona **Scene 1** dal Pannello **Outline**. Dalla **Timeline** in Scene 1, rimuovi l'azione Stop al **Frame 125** cliccando col tasto destro del mouse sul marker **Stop Action** e selezionando **Cut Action** o premendo i tasti **Control + X** mentre clicchi

13. Dal Menu File, seleziona **'Test | Test in Player'** per controllare che I tuoi rettangoli siano stati disposti correttamente. L'introduzione adesso si vedrà per prima e questa scena la seguirà. Chiudi la finestra **Player**

14. Seleziona **Scene 2** dal Pannello **Outline**

15. Seleziona il pulsante 'LINK 1' e premi il pulsante  **'Bring to Front'** sulla Barra dei comandi, quindi trascinalo fino all'angolo in alto a sinistra dello stage, disponendolo sopra al rettangolo grigio dove vuoi

Il pannello Layout dovrebbe apparire così:




Prima di realizzarne un menu, devi decidere se i tuoi pulsanti devono essere più o meno uguali e se vuoi attribuirgli comportamenti simili. Se desideri che i tuoi pulsanti siano uguali, puoi dedicare molto tempo per creare un pulsante e poi copiarlo e incollarlo per creare tutti i pulsanti che vuoi, e quindi cambiare il testo nei differenti stati. In questo modo, i pulsanti saranno omogenei come forma e colore se vuoi che i pulsanti abbiano comportamenti simili, puoi aggiungere suoni e forse qualche azione prima di copiare e incollare. Puoi sempre spostarti nei differenti stati del pulsante e cambiare gli attributi specifici **Go to Scene** o **URL**.

In questo tutorial, tutti i pulsanti avranno gli stessi suoni collegati agli eventi **On Roll Over** e **On Press**, ma le altre azioni saranno diverse. Siccome i suoni sono già stati collegati, puoi iniziare a copiare e incollare gli altri 7 pulsanti che userai.

16. Dal Pannello **Outline** assicurati che gli stati dei pulsanti non siano visibili, cliccando sul simbolo (-) alla sinistra dell'icona del pulsante principale, se necessario

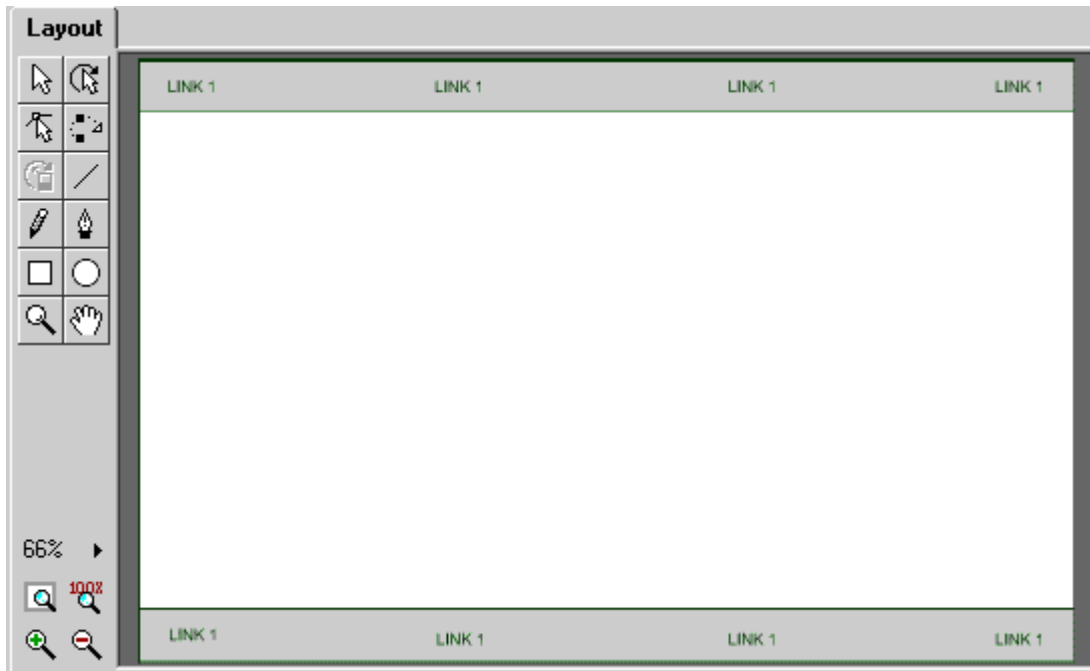
17. Con il pulsante selezionato, premi i tasti **Control+C** per copiare il tuo pulsante, quindi seleziona **Scene 2** dal **Timeline**

Note: È importante che prima di incollare sia selezionata la scena e non il pulsante, dato che un pulsante non può e non deve essere incollato all'interno di un altro pulsante

18. Premi  per incollare la copia del tuo pulsante. Trascinala a sinistra e sistemala circa a 200 pixels dal primo pulsante

19. Questo Menu avrà 8 pulsanti, 4 pulsanti nella parte alta del rettangolo e 4 nella parte bassa. Continua a incollare gli altri 7 pulsanti (selezionando **Scene 2** dal pannello '**Timeline**'), quindi trascina ciascun pulsante in modo che tutti siano più o meno disposti in alto o in basso nei rettangoli

Il pannello **Layout** dovrebbe apparire così:



20. Dal Menu File, seleziona **Test | Test in Player** per controllare che tutti i pulsanti siano disposti correttamente

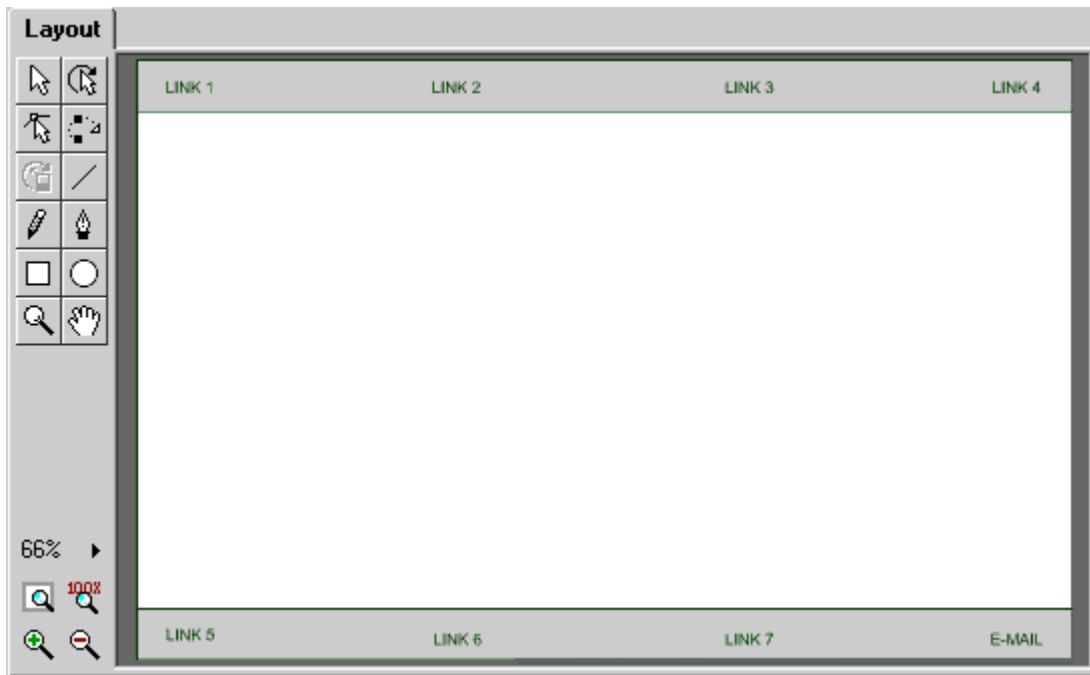
21. Quando sarai soddisfatto della sistemazione dei pulsanti, seleziona il pulsante a destra del pulsante 'LINK 1', e dal Pannello **Button** cambia il nome da "LINK 1" a "LINK 2"

22. Dal Pannello **Outline**, clicca sul simbolo (+) per accedere agli stati del pulsante "LINK 2". Cambia il testo per gli stati **Up**, **Over**, e **Down**, da "LINK 1" a "LINK 2"

23. Ripeti il punto 22, per tutti gli altri pulsanti, eccetto l'ultimo in basso a destra, aumentando il numero di 1

24. Per il pulsante in basso a destra, cambia il nome da "LINK 1" a "E-MAIL"

Il pannello **Layout** dovrebbe adesso apparire così:



25. Dal menu **File**, seleziona **Test | Test in Player** per controllare che i tuoi pulsanti siano disposti correttamente

26. Quando sarai soddisfatto del tuo Menu, salva il tuo movie

Sei adesso pronto per continuare con [Creare uno Sprite](#) o [tornare al menu principale](#).

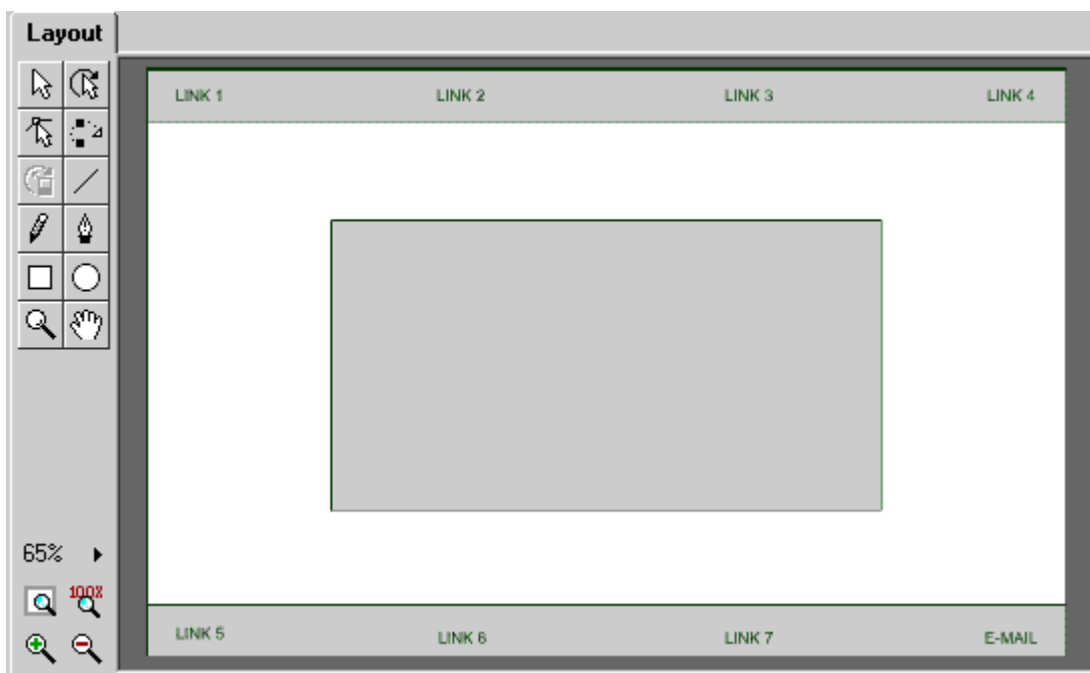
Creare uno Sprite


Questo tutorial illustra alcune delle caratteristiche visibili in "first.swi" nel menu **Samples**.

Uno **Sprite** è un Movie all'interno di un Movie. forse il maggior vantaggio di usare gli Sprites nei tuoi Movies è che la loro **Timeline** sarà indipendente dalla **Timeline** del Movie principale, come potrai vedere nello Sprite che creerai. Un altro vantaggio di usare gli Sprites nei tuoi Movies è che potrai facilmente riutilizzarli nel tuo Movie, risparmiando tempo e con un incremento lieve della dimensione del file del Movie.

1. Apri "myfirst.swi"
2. Controlla che **Scene 2** compaia nella riga **Scene** sulla **Timeline**. Se Scene 2 non è visibile nella 'Timeline', seleziona **Scene 2** dal Pannello Outline
3. Seleziona lo strumento **Rectangle/Square** dal **Toolbox**. Crea un rettangolo di circa 1/2 dell'altezza e della larghezza dello stage. Dal Pannello **transform**, imposta **Height** a 420 e **Width** a 220, e centra sullo stage
4. Dal Pannello **Shape** seleziona la linea e cambiane la larghezza da 1 a 2. Cambiane il colore a verde scuro. Seleziona per il colore di riempimento a grigio chiaro

Il Pannello **Layout** dovrebbe apparire così:



5. Dal menu **Modify**, seleziona **Convert | Convert a Sprite**. Un' icona **Sprite**  comparirà nella **Timeline**. Seleziona il Pannello **Sprite** e scrivi pop-up nella casella **name**. Lascia il colore di sottofondo precedentemente impostato e deseleziona la casella **Loop**

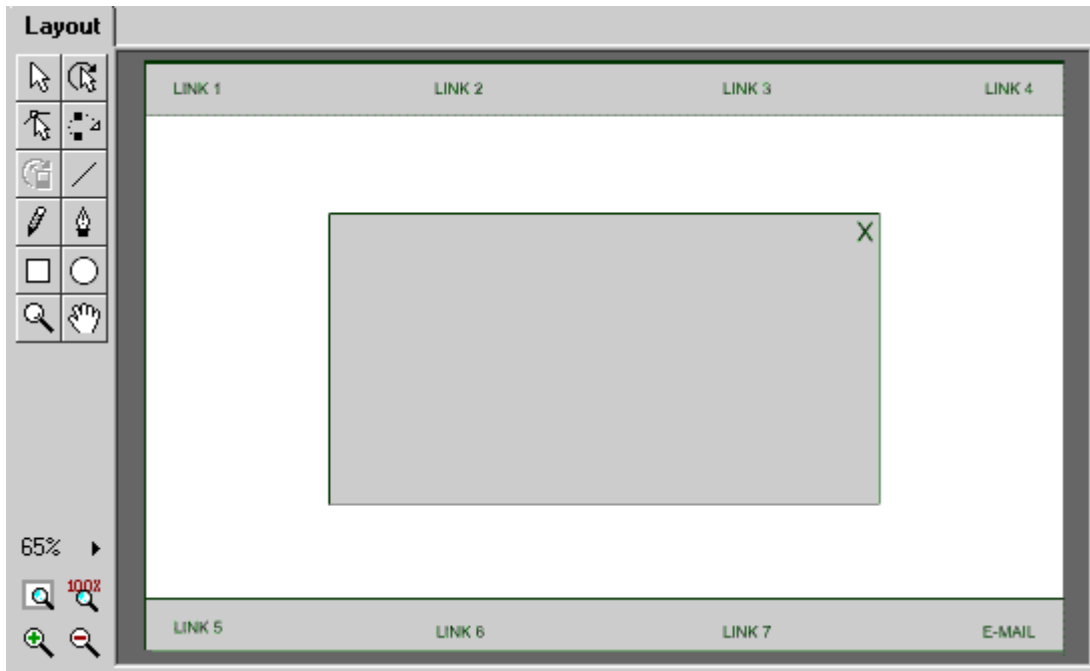
6. Seleziona il Pannello **Outline** e clicca sul simbolo (+) vicino allo Sprite pop-up per accedere all'albero degli oggetti dello Sprite

Note: In questa visualizzazione, ciascun rettangolo creato è visibile nel pannello **Layout**, e nel pannello **'Timeline'** soltanto lo Sprite 'pop-up' e il rettangolo all'interno dello Sprite sono presenti. Nota anche che il marker **Stop Action** in Frame 10 non è visibile. Questo perchè l' Oggetto Sprite ha la propria **Timeline**. Puoi attivarne la visualizzazione cliccando sul simbolo (+) o (-) nell'albero dell'oggetto **'Sprite'**

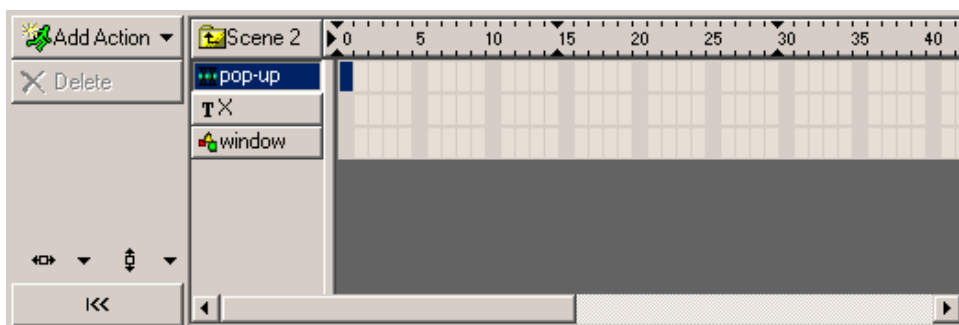
7. Con lo Sprite pop-up selezionato, premi il pulsante **T** 'Insert Text'. Dal Pannello **Text**, cambia il testo inserendo la lettera X, cambia la dimensione del font a 20, e il color a verde scuro

8. trascina l'oggetto X fino all'angolo in alto a destra del rettangolo

Il Pannello **Layout** dovrebbe apparire così:



La Timeline dello **Sprite pop-up** dovrebbe apparire così:




9. Seleziona lo strumento **Rectangle/Square** dalla **Timeline**. Clicca sul **Frame 1** e premi il pulsante **Add Effect**, seleziona **Fade In** dal menu. Dal pannello **Fade In Settings**, cambia la durata dell'effetto da 10 a 3 Frames, e premi il pulsante **Close** per confermare il nuovo valore


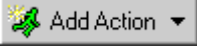
10. Seleziona il Pannello **Shape** e, nella casella **Name**, cambia la parola "rettangolo" in "finestra"



11. Seleziona la riga dell'oggetto X dalla **Timeline** e clicca sul **Frame 4**. Premi il pulsante **Add Effect**, e seleziona **Place** dal Menu. Premi il pulsante **Close** nel pannello **Place Settings** per accettare le impostazioni standard


12. Dal Menu **Insert**, seleziona **Content**. Nel pannello **'Open'**, dal menu a discesa **'Files of Type'**, seleziona **Plain Text (*.txt)** e seleziona **"first.txt"** dalla cartella **Samples**

13. Nel Pannello **Text**, cambia la Dimensione del font a 11, e l' allineamento del paragrafo a sinistra. Controlla che la casella **'Has Nome'**, sia selezionata e cancella il testo nella casella a destra di **Has Name** e digita "link 1" nella casella

14. Sulla **Timeline**, clicca sul **Frame 4** nella riga dell'oggetto link 1, premi il pulsante  **'Add Effect'** e seleziona **Place** dal menu

15. Clicca sul **Frame 4** nella riga dello Sprite pop-up. Il pulsante  **'Add Effect'** si trasformerà nel pulsante  **'Add Action'**. Premi il pulsante **'Add Action'** e seleziona **Stop** dal menu

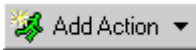
16. Premi il pulsante  **'Play Scene'** sulla Barra dei comandi **Control**. Dovresti vedere la 'finestra' apparire velocemente, e la 'X' e il tuo testo importato. Ciò continuerà all'infinito durante l'anteprima. Premi il pulsante  **'Stop Movie'** sulla Barra dei comandi **Control**


17. Seleziona la finestra **'Shape Object'** dalla **Timeline** e clicca sul **Frame 6**. Premi il pulsante  **'Add Effect'**, e seleziona **Fade Out** dal Menu. Nel pannello **'Fade Out Settings'** cambia la durata dell'effetto da 10 Frames a 3. Premi **Close** per accettare il nuovo valore

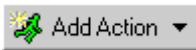
18. Seleziona la X dalla **Timeline** e clicca sul **Frame 6** Nella riga dell'oggetto X. Premi il pulsante **'Add Effect'** e seleziona **Remove** dal menu

19. Seleziona l'oggetto link 1 dalla **Timeline** e clicca sul **Frame 6** nella riga di link 1. Premi il pulsante **'Add Effect'** e seleziona **Remove** dal menu

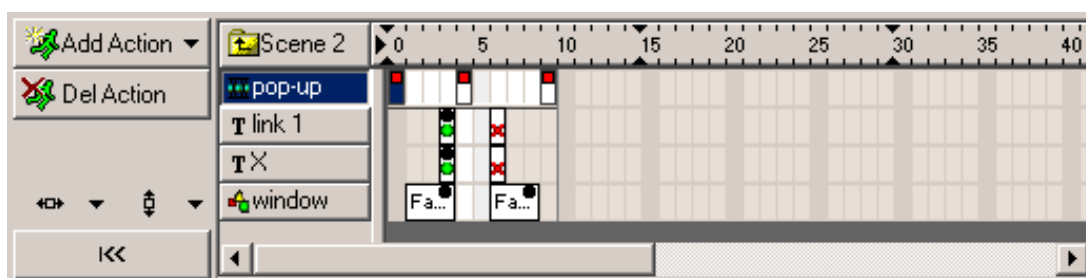
20. Seleziona la X dalla **Timeline**, quindi seleziona il Pannello **Actions**. Nel pannello 'Actions', premi il pulsante **'Add Event'**, e seleziona **On Press** dal menu


21. Premi il pulsante  **'Add Action'** e seleziona **Go to Frame** dal menu. Nella casella **'Frame Number'**, cambia il Frame da 0 a 6. Lascia la casella **'Play'** selezionata. Il nuovo valore sarà automaticamente accettato


22. Nel pannello **'Timeline'**, clicca sul **Frame 9** nella riga dello Sprite **pop-up**. Premi il pulsante  **'Add Action'** e seleziona **Stop** dal Menu

23. Clicca sul **Frame 0** Nella riga dello Sprite pop-up. Premi il pulsante  **'Add Action'** e seleziona **Stop** dal Menu. Quest'azione farà scomparire lo Sprite fino a che sarà chiamato dall'azione **Tell Target** che assegnerai nel prossimo tutorial

La pop-up Sprite's Timeline dovrebbe apparire così:



24. Per vedere un'anteprima di questo Sprite dall'interno della **Timeline Sprite**, dovrai trovarti nella modalità **Preview Frame**. Premi il pulsante  **'Preview Frame'** sulla Barra dei comandi **Control**. Clicca sul **Frame 0** e

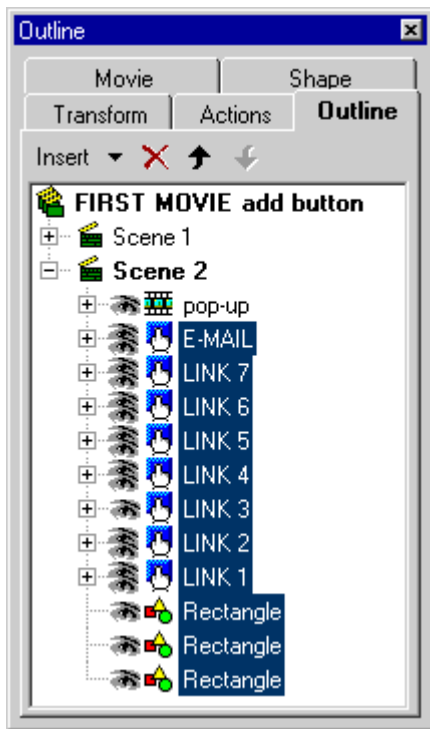
trascina la testina di registrazione (**Play Head**) attraverso la **Timeline** per visualizzare l'animazione, o usa le frecce di controllo sulla Barra dei comandi '**Control**' ai lati del pulsante  '**Preview Frame**'

Muovendoti sulla **timeline** dovresti vedere la finestra degli oggetti che comincia a comparire. Al **Frame 3** sarà mostrato il testo link 1 e la X apparirà, e al **Frame 6** la finestra degli oggetti comincerà a scomparire così come il testo link 1 e la X

Raggruppare gli Sprite

1. Lo **Sprite pop-up** dovrebbe apparire nella riga più in alto del **Pannello Outline**. Tutti gli altri oggetti in questa scena appartengono al menu e dovrebbero apparire dalla seconda riga in poi nel **Pannello Outline**. Seleziona l'oggetto nella seconda riga del **Pannello Outline**, mantieni premuto il tasto SHIFT e seleziona l'oggetto rettangolo nella riga in basso. Premendo il tasto Shift puoi selezionare più oggetti contemporaneamente. Questi due oggetti e quelli nelle righe intermedie dovrebbero adesso essere tutti selezionati

Il **Pannello Outline** dovrebbe apparire così:






2. Con questi oggetti selezionati, dal Menu **Modify** seleziona **Group | Group as a Sprite**. Ciò creerà uno Sprite comprendente gli oggetti del tuo menu.

Note: Se un certo numero di oggetti sono selezionati scegliendo **Convert | Convert to Sprite** dal Menu **Modify**, potrai creare uno Sprite separato per ciascun oggetto

3. Seleziona il Pannello **Sprite** e scrivi la parola "menu" nella casella **Name**. Deseleziona la casella **'Loop'**

Questo sprite sarà controllato dalla **Timeline** del Movie, e raggruppare e convertire questo Menu in uno Sprite ha avuto un duplice scopo. In primo luogo, ciò permetterà che questo menu appaia (piuttosto che all'improvviso dopo la pagina d'introduzione) come uno Sprite, così che dovrai soltanto applicare l'effetto **Fade In** allo Sprite piuttosto che un Effetto per ciascun oggetto. In secondo luogo, questo Sprite potrà essere rapidamente copiato e incollato e usato successivamente nel movie

4. Seleziona **Scene 2** dalla riga in alto nel pannello **'Timeline'** e seleziona l'oggetto **Sprite**. Seleziona **frame 1** e premi il pulsante  **'Add Effect'**, seleziona **Fade In** dal Menu, e premi **Close** per confermare le impostazioni standard

5. Premi il pulsante  **'Play Movie'** sulla Barra dei comandi **Control**. Il tuo Menu comparirà dopo la introduzione e il Movie si fermerà. Lo Sprite pop-up non sarà mostrato (useremo questo Sprite più tardi). Premi il pulsante  **'Stop Movie'** sulla Barra dei comandi **Control**

6. Salva il tuo movie

Sei adesso pronto per continuare con [Aggiungere interattività al tuo movie](#) o [tornare al menu principale](#).

Aggiungere interattività al tuo movie

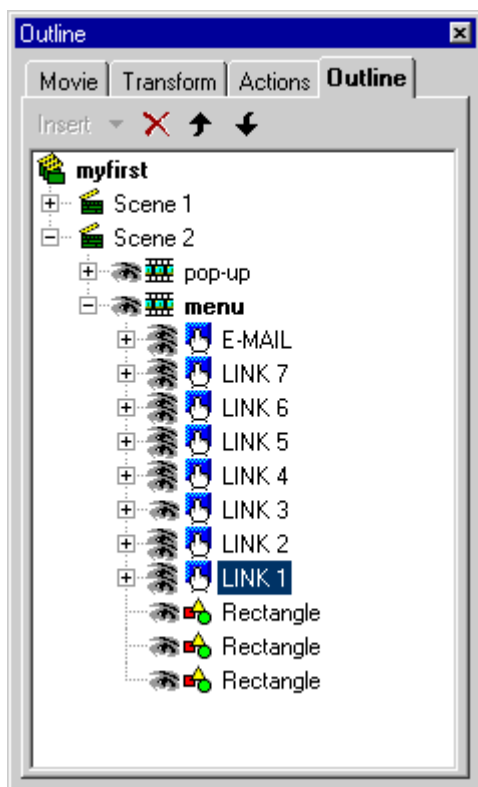
Questo tutorial illustra alcune caratteristiche visibili Nel file "first.swi" nel Menu **Samples**.

Collegare a uno sprite e usare l'azione Tell Target

1. Apri "myfirst.swi"
2. Controlla che la **Scene 2** Compaia Nella riga **Scene** sul **Timeline**. Se Scene 2 non compare nella timeline, seleziona Scene 2 dal Pannello **Outline**
3. Dal Pannello **Outline** clicca sul segno (+) vicino al Menu Sprite Object e seleziona il pulsante 'LINK 1'. Assicurati che il segno (+) compaia vicino a questa icona del pulsante, e che questi stati del pulsante non siano visibili

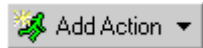
Note: Assicurati che nessuno degli stati del pulsante siano selezionati quando aggiungi la tua azione, dato che non puoi aggiungere azioni agli stati di un pulsante. Gli oggetti all'interno degli stati del pulsante non possono ricevere azione e SWISH li ignorerà

Il Pannello **Outline** dovrebbe apparire così:



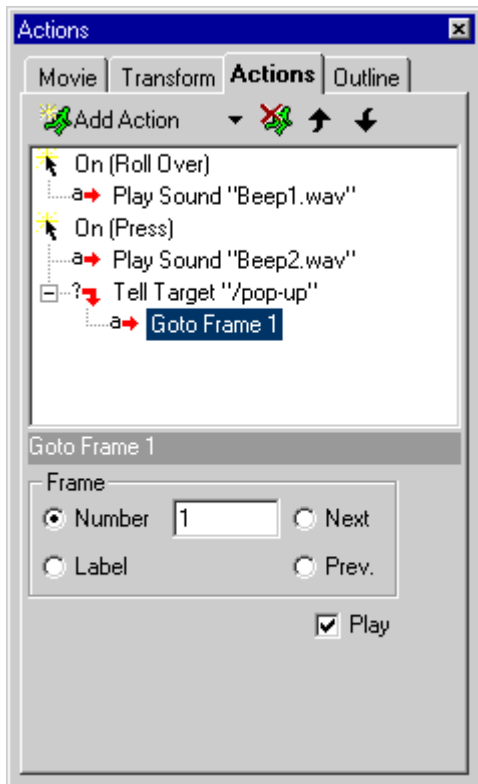
L'azione **Tell Target** è usata per comunicare con uno Sprite e la Timeline del Movie. Nel seguente esempio, useremo l'azione **Tell Target** per richiamare lo **Sprite pop-up**



4. Dal 'Pannello Actions' seleziona **Play Sound "beep2.wav"** sotto a **On (Press) Event**. Premi il





pulsante '**Add Action**', e seleziona **Tell Target** dal Menu. Premi sulla freccia a destra della casella '**Target Name**' e seleziona **"/pop-up"** dal Menu. Premi il pulsante '**Add Action**' ancora e seleziona **Go to Frame** dal Menu. Cambia il valore da 0 a 1 Nella casella '**Frame Number**'. Lascia la casella '**Play**' selezionata

Il pannello **Actions** dovrebbe apparire così:



5. Prova la tua azione premendo il pulsante  **'Play Scene'** e poi premendo il pulsante **'LINK 1'**. Se questa scena non scorre, puoi riprovarla premendo l'oggetto di testo X e il pulsante **'LINK 1'** ancora. Premi il pulsante  **'Stop Movie'**

Note: Il Testo X può accettare Azioni, e si comporta come un pulsante senza gli stati

6. Seleziona lo Sprite pop-up dal **Timeline** quindi premi il pulsante  **Copy**. Seleziona **Scene 2** dal **Timeline** poi premi il pulsante  **'Paste'**

Note:

- Se non selezioni **Scene 2** sulla 'Timeline' o il pannello 'Outline' prima di incollare, incollerai la copia del tuo Sprite all'interno dell'originale
- Quando copi e incolli lo Sprite pop-up, puoi risparmiare tempo usandola come modello (**template**). Ciò può essere fatto prima di aggiungere il testo, o puoi cambiare il testo più tardi usando il testo originale come guida per inserire il nuovo testo e quindi cancellarlo

7. Seleziona il Pannello **Sprite** e nella casella **'Name'**. Cambia il nome da "pop-up1" a "pop-up2".


Note: Se darai ai tuoi Sprites nomi unici sarà più agevole usare l'azione **Tell Target**; dato che SWiSH aggiungerà ogni sprite alla lista **'Tell Target'**, a cui potrai accedere dalla casella **'Tell Target'** nel Pannello **Actions**

8. Dal pannello **Outline** clicca sul segno (+) vicino al menu **Sprite Object** e seleziona il pulsante **'Link 2'**. Assicurati che il segno (+) compaia vicino all'icona del pulsante, e che gli stati del pulsante non siano visibili



9. Dal pannello **Actions** seleziona **Play Sound** "beep2.wav" sotto l'evento **On Press**. Premi il pulsante



'Add Action', e seleziona **Tell Target** dal menu. Premi la freccia a destra della casella

'Target Name' e seleziona "/pop-up2" dal menu. Premi il pulsante  'Add Action' ancora, e seleziona **Go to Frame** dal menu. Cambia il valore da 0 a 1 nella casella 'Frame Number'. Lascia la casella 'Play' selezionata

10. Dal pannello **Outline** clicca sul segno (+) vicino allo Sprite pop-up2 per accedere agli oggetti dello Sprite. Seleziona l'oggetto di testo link 1, e dal pannello Text, seleziona tutto il testo all'interno della casella e scrivi "This is different text to show that the 'LINK 2' button is linked to a different Sprite." Deseleziona la casella 'Has Name'

11. Prova la tua azione per i pulsanti 'LINK 1' e 'LINK 2' premendo il pulsante  'Play Scene' e poi premendo i pulsanti 'Link 1' e 'Link 2'. Premi il pulsante  'Stop Movie'

12. Salva il tuo movie

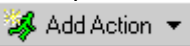
Collegare a un'altra scena


1. Seleziona Scene 2 dal Pannello **Outline**. Dal Menu File seleziona **Copy Scene** e quindi **File | Paste Scene**. Una nuova Scena chiamata Scene 3 sarà creata. Sarà aggiunta al pannello **Outline**, e potrai prenderla da quella Scena

2. Dal Pannello **Scene**, cambia il colore di sfondo in un verde chiaro cliccando sul selettore del colore e selezionandolo dalla Palette **Color**

3. Seleziona la Scene 2 dal Pannello **Outline**

4. Nel pannello **Outline** clicca sul segno (+) vicino al menu **Sprite** e seleziona il pulsante 'Link 3'. Assicurati che il segno (+) compaia vicino all'icona del pulsante, e che gli stati del pulsante non siano visibili

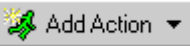
5. Dal pannello **Actions** seleziona **Play Sound** "beep2.wav" sotto all'evento **On Press**. Premi il pulsante  'Add Action', e seleziona **Tell Target** dal menu. Premi la freccia a destra della casella 'Target Name' e seleziona '/' dal menu ('/' individua la Timeline principale). Premi il pulsante 'Add Action' ancora e seleziona **Go to Frame** dal Menu. Dal menu a discesa **Scene options** seleziona **Scene 3**. Lascia la casella 'Play' selezionata

6. Prova la tua azione per il pulsante 'LINK 3' selezionando **File |  Test in Player** e premendo il pulsante 'LINK 3'. Chiudi la finestra **Player**


7. Salva il tuo movie

Collegare a un'altra pagina web

1. Dal pannello **Outline** clicca sul segno (+) vicino al menu **Sprite** per accedere agli oggetti dello Sprite. Seleziona il pulsante 'LINK 4'. Assicurati che il segno (+) compaia vicino all'icona del pulsante, e che gli stati del pulsante non siano visibili

2. Dal pannello **Actions** seleziona **Play Sound** "beep2.wav" sotto all'evento **On Press**. Premi il pulsante  'Add Action', e seleziona **Go to URL** dal Menu. Nella casella 'URL', scrivi "http://www.swishzone.com". Lascia la casella 'Target' vuota

Note: Quando sei all'interno di SWiSH, le azioni **Go toURL** non funzioneranno

3. Prova la tua azione per il pulsante 'LINK 4' selezionando **File | Test |  In Browser** e premendo il pulsante 'LINK 4'

Se sarai online, potrai navigare nel sito web di SWiSH. Questa pagina sarà aperta in una nuova finestra

4. Salva il tuo movie

Collegare a un Client E-mail

1. Dal pannello Outline clicca sul segno (+) vicino al menu **Sprite** per accedere agli oggetti dello sprite. Seleziona il pulsante 'E-MAIL'. Assicurati che il segno (+) compaia vicino all'icona del pulsante, e che gli stati del pulsante non siano visibili

2. Dal pannello **Actions** seleziona **Play Sound** "beep2.wav" sotto all'evento **On Press**. Premi il pulsante



'Add Action', e seleziona **Mail to** dal menu. Nella casella **'To'**, scrivi il tuo indirizzo e-mail del tipo 'me@myaccount.com'

3. Nella casella **'CC'**, scrivi 'sales@swishzone.com'. Ciò invierà una copia dell'e-mail

4. Nella casella **'subject'**, digita Your First SWiSH Movie

5. La finestra sotto alla casella **'Subject'** è l'area dove scrivere il messaggio. Scrivi "I really like your Movie, can't wait to see the next one you create." nella casella **'Field'**

Quando l'azione Mail è eseguita, il **Flash Player** avvierà l'e-mail client di default. I campi che hai specificato saranno già compilati. L'utente può editarli o riempirli o lasciarli vuoti prima di spedire il messaggio.




6. Salva il tuo movie

Sei adesso pronto per continuare con [Creare un Preloader](#) o [tornare al menu principale](#).

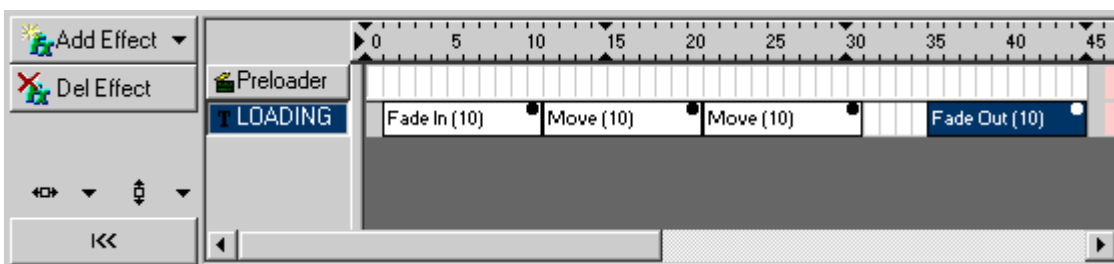
Creare un Preloader



Questo tutorial illustra alcune caratteristiche visibili Nel file "first.swi" nel menu **Samples**.

Un Preloader è un' animazione ad libitum che va in onda mentre il resto del Movie si sta caricando nel tuo browser internet.

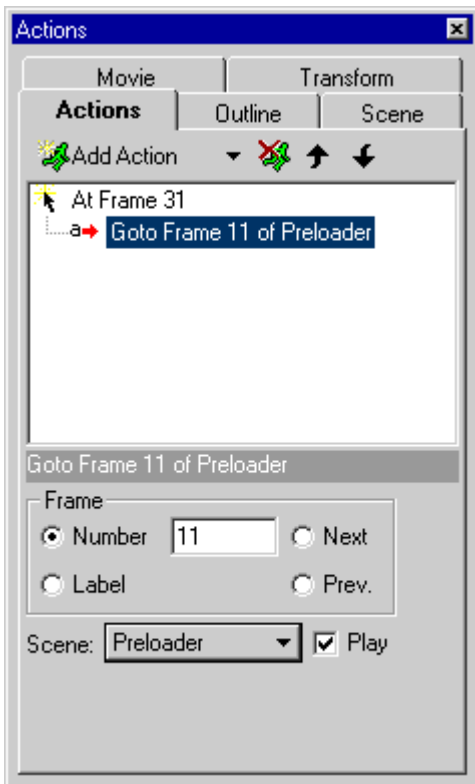
1. Apri "myfirst.swi"
 2. Premi  **Insert Scene** sulla Barra dei comandi **Insert**
 3. Premi il pulsante  **'Send to Front'** sulla Barra dei comandi **standard**
 4. Seleziona il Pannello **Scene**, e cambia il nome in "Preloader" nella casella **'Scene Name'**
 5. Premi  **Insert Text** sulla Barra dei comandi **Insert**
 6. Seleziona il Pannello **Text** e sostituisci la parola "Text" con la parola "LOADING" nella finestra **'text'**. Cambia la Dimensione del font a 20, e il colore in verde scuro
 7. Nel **Timeline**, clicca sul **Frame 1** nella riga dell'oggetto **Loading**. Premi **Add Effect** e scegli **Fade In** dal menu. Premi **Close** nel pannello **Fade In Settings** per accettare le impostazioni standard
 8. Premi il pulsante **'Add Effect'** e seleziona **Move** dal menu. Dalla scheda **Motion** nel pannello **Move Settings**, seleziona **Color | Fade to Color**, scegli un grigio medio dalla Palette **Color**, e lascia il valore a 100 Nella casella '%'. Premi **Close** per accettare le modifiche
 9. Premi il pulsante **'Add Effect'** ancora e seleziona **Move** dal menu. Dalla scheda **Motion** nel **Move Settings**, seleziona **Color | Fade to Color**. Scegli il colore che preferisci dalla Palette Color e imposta il valore a 0 nella casella **'color A %'**.
- Note:** L'inserimento del valore 0% nella casella 'A' (Alpha) % provocherà la dissolvenza del colore nell'originale verde scuro. Ciò può essere molto utile quando vuoi mostrare un'immagine o una forma nel suo colore originale dopo averne cambiato il colore
10. Clicca sul **Frame 35** nella riga Loading Text. Premi **Add Effect** e scegli **Fade Out** dal Menu (le impostazioni del pannello **Fade Out** per gli effetti **Move Effect** sono visibili). Premi **Close** sul pannello **Fade Out Settings** per accettare le impostazioni standard




Il pannello **'Timeline'** dovrebbe adesso apparire così:





11. Premi il pulsante  **'Play Scene'**. Il tuo testo dovrebbe comparire e poi dissolversi in un grigio e tornare verde; dopodichè scomparirà. La Scene continuerà all'infinito. Premi il pulsante  **'Stop Movie'**
12. Seleziona la riga **Preloader Scene** dal Timeline. Clicca col tasto destro del mouse sul **Frame 31** e seleziona **Go to Frame** dal menu contestuale. Comparirà un segnalatore (**marker**) per l'azione **Go to Frame** sulla Timeline, e l'azione apparirà nella finestra del Pannello **Actions**. Dal pannello Actions, cambia il valore nella casella **'Number'** da 0 a 11

Il pannello **Actions** apparirà così:




13. Premi il pulsante  'Play Scene'. Il tuo testo dovrebbe comparire quindi divenire grigio e tornare verde. Il testo continuerà a trasformarsi da grigio a verde e da verde a grigio fino a che non premi il pulsante  'Stop Movie'. Premi  'Stop Movie'

14. Premi  'Play Movie'. Il testo "LOADING" continuerà all'infinito – fino a che non scomparirà e la tua introduzione non inizierà. Premi  'Stop Movie'

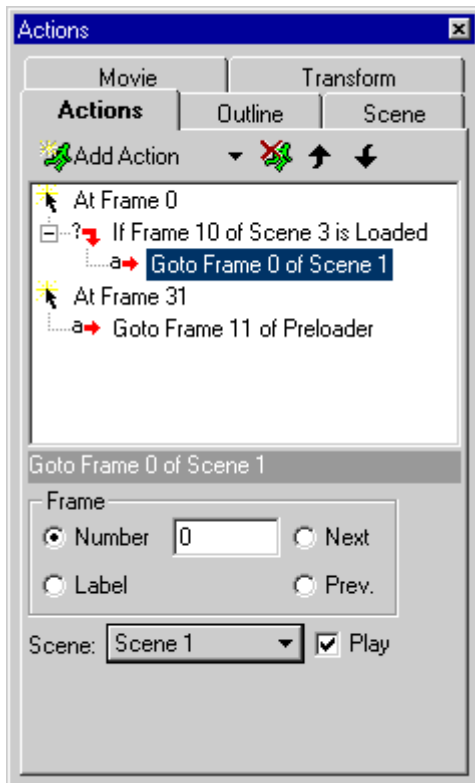
Note:

- Hai creato un'animazione per il tuo Preloader. Adesso devi fare in modo che il Movie continui la animazione fino a che il Movie, o una parte di esso, si è caricata nella memoria cache del tuo browser internet. Le istruzioni di cui il Player ha bisogno possono essere aggiunte al Movie con le azioni **If Frame Loaded** e **Go to Frame**
- Se il tuo movie si trova nella memoria cache dei programmi visualizzatori, non è necessario affatto che la visualizzazione dell'animazione sia continua. Devi ordinare al tuo Movie di andare alla **Scene 1** piuttosto che far scorrere la scena del Preloader al primo Frame del Preloader Scene come in questo esempio

15. Seleziona la riga **Preloader Scene** dal Timeline. Clicca col tasto destro del mouse sul Frame 0 e seleziona **If Frame Loaded** dal menu contestuale. Questa sezione sarà aggiunta e selezionata nella finestra **Actions**. Per default l'evento 'If Frame 0 of Preloader is Loaded' al pannello **Actions**. Questa sezione sarà selezionata. Cambia il valore da 0 a 10 nella casella 'Frame number'. Dal menu a discesa **Scene**, seleziona Scene 3


16. Premi il pulsante  'Add Action' e seleziona **Go to Frame** dal menu. Lascia il valore **Frame** a 0. Seleziona **Scene 1** dal menu a discesa **Scene**

Il pannello Actions dovrebbe apparire così:



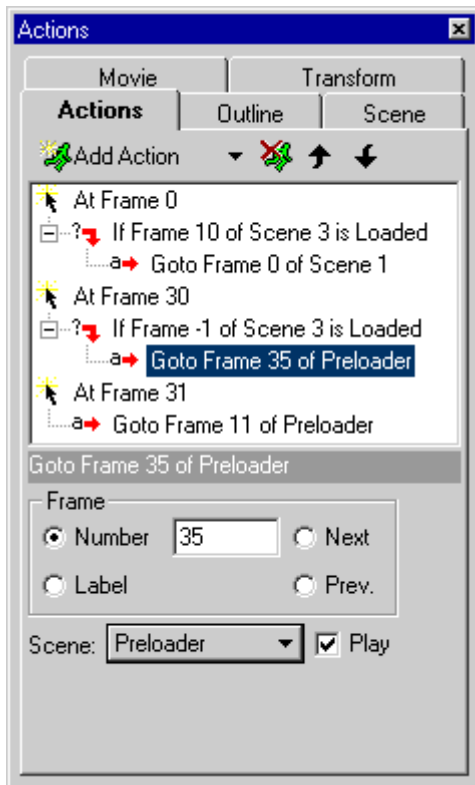
Hai bisogno di aggiungere un'altra azione affinché il tuo Preloader funzioni correttamente

17. Clicca col tasto destro del mouse sul **Frame 30** nella riga Preloader Scene e seleziona **If Frame Loaded** dal menu. Cambia il valore da 0 a -1 Nella casella '**Number**', e seleziona **Scene 3** dal a menu a discesa.

Premi  **Add Action** ancora e seleziona **Go to Frame** dal menu. Cambia il valore da 0 a 35 nella casella '**Number**'. Lascia la Scene impostata su Preloader

Note: il valore -1 si riferisce all'ultimo Frame della Scena. Sta dicendo al player di caricare l'intero Movie prima di renderlo visibile

Il pannello **Actions** dovrebbe apparire così:



Note: Per l'azione **Go to Frame**, puoi selezionare una Scena per nome, la Scene 3 in questo esempio, o scegliere un nome di scena come `_LAST_SCENE_` dal Menu

18. Premi il pulsante **'Play Movie'**. Non vedrai la scena Preloader; perchè questo file si trova sul tuo computer e il tuo Movie si carica istantaneamente. Premi **'Stop Movie'**

19. Salva il tuo movie


Adesso puoi continuare con [Esportare il tuo movie e prepararlo per il Web](#) o [tornare al menu principale.](#)

Esportare il tuo Movie e prepararlo per il Web

In questo tutorial imparerai esportare il tuo Movie.

Questo tutorial è salvato come "first.swi" nel menu **Samples**.

1. Apri "myfirst.swi"

2. Dal Menu File, seleziona **Export |  HTML**. Dal pannello '**Publish SWiSH Movie**', determina la cartella che preferisci per salvare i tuoi files, e premi **Save**. Ciò esporterà il tuo Movie nel formato .swf (che il **Flash Player** leggerà) e la pagina HTML a cui il Movie sarà collegato.

3. Aggiorna i files.swf e .htm sul tuo server. Il Movie è ètonto adesso per andare sul Web

Note : Puoi trovare maggiori informazioni sulle opzioni disponibili per pubblicare un Movie nella sezione del pannello **Export** del manuale di SWISH. Puoi anche consultare la sezione **Usare SWiSH con altri Programmi** che tratta le opzioni di esporatazione e i parametri in dettaglio, particolarmente nel tutorial **Usare SWiSH con Dreamweaver**.

Per visualizzare il tuo Movie come si vedrebbe sul Web, trova e apri "myfirst.html". Ciò visualizzerà il tuo Movie sul tuo browser web. [torna al menu principale](#).

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>