



8

## Marchi

1 Step RoboPDF, ActiveEdit, ActiveTest, Authorware, Blue Sky Software, Blue Sky, Breeze, Breezo, Captivate, Central, ColdFusion, Contribute, Database Explorer, Director, Dreamweaver, Fireworks, Flash, FlashCast, FlashHelp, Flash Lite, FlashPaper, Flash Video Encoder, Flex, Flex Builder, Fontographer, FreeHand, Generator, HomeSite, JRun, MacRecorder, Macromedia, MXML, RoboEngine, RoboHelp, RoboInfo, RoboPDF, Roundtrip, Roundtrip HTML, Shockwave, SoundEdit, Studio MX, UltraDev e WebHelp sono marchi registrati o marchi di Macromedia, Inc. e possono essere registrati negli Stati Uniti o presso altre giurisdizioni, anche a livello internazionale. Altri nomi di prodotti, logo, disegni, titoli, parole o frasi citati in questa pubblicazione possono essere marchi registrati, marchi di servizio o nomi commerciali di Macromedia, Inc. o di altre società e possono essere registrati in alcune giurisdizioni, anche a livello internazionale.

## Informazioni su terze parti

Questo manuale contiene collegamenti a siti Web di terze parti che non sono sotto il controllo di Macromedia. Macromedia non potrà quindi essere ritenuta responsabile per il contenuto di qualsiasi sito collegato. Qualora si decida di accedere a un sito Web di terze parti menzionato nel presente documento, lo si farà sotto la propria completa responsabilità e a proprio rischio. Macromedia fornisce questi collegamenti solo per comodità dell'utente e l'inclusione del collegamento non implica che Macromedia sottoscriva o accetti qualsiasi responsabilità per il contenuto di tali siti di terze parti.

Tecnologia per la compressione e la decompressione vocale concessa in licenza da Nellymoser, Inc. ([www.nellymoser.com](http://www.nellymoser.com)).



Tecnologia per la compressione e la decompressione video Sorenson™ Spark™, concessa in licenza da Sorenson Media, Inc.

Browser Opera® Copyright © 1995-2002 di Opera Software ASA e dei suoi fornitori. Tutti i diritti riservati.

Il video Macromedia Flash 8 è basato sulla tecnologia video On2 TrueMotion. © 1992-2005 On2 Technologies, Inc. Tutti i diritti riservati. <http://www.on2.com>.

Visual SourceSafe è un marchio registrato o un marchio di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o in altri PAESI.

**Copyright © 2005 Macromedia, Inc. Tutti i diritti riservati. Nessuna parte del presente manuale può essere copiata, fotocopiata, riprodotta, tradotta o convertita in qualsiasi formato elettronico o meccanico senza l'autorizzazione scritta di Macromedia, Inc. Nonostante quanto sopra specificato, il proprietario o l'utente autorizzato di una copia valida del software fornito con il presente manuale è autorizzato a stampare una copia del manuale da una versione elettronica all'unico scopo di apprendimento di tale software da parte del proprietario o dell'utente autorizzato, a condizione che nessuna parte del presente manuale venga stampata, riprodotta, distribuita, rivenduta o trasmessa per qualsiasi altro scopo, inclusi, senza limitazioni, scopi commerciali quali la vendita di copie della presente documentazione o l'offerta di servizi di assistenza a pagamento.**

## Riconoscimenti

Responsabili progetto: Sheila McGinn

Scritto da: Jay Armstrong e Jen deHaan

Caporedattore: Rosana Francescato

Caporedattore: Lisa Stanziano

Redazione: Evelyn Eldridge, Mark Nigara, Lisa Stanziano e Anne Szabla

Responsabile produzione: Patrice O'Neill, Kristin Conradi e Yuko Yagi

Produzione e progetto multimediale: Adam Barnett, Aaron Begley e Paul Benkman John Francis, Geeta Karmarkar, Masayo Noda, Paul Rangel, Arena Reed e Mario Reynoso

Un ringraziamento speciale a Jody Bleyle, Mary Burger, Lisa Friendly, Stephanie Gowin, Bonnie Loo, Mary Ann Walsh, Erick Vera, ai beta tester e a tutti i team di progettazione e controllo qualità di Flash e Flash Player.

Prima edizione: settembre 2005

Macromedia, Inc.  
601 Townsend St.  
San Francisco, CA 94103

# Indice

<b>Introduzione</b> .....	<b>11</b>
 <b>Capitolo 1: Operazioni di base: creazione di un documento.</b> ....	<b>13</b>
Presentazione dell'interfaccia utente .....	14
Selezione di gruppi di pannelli e disposizione dei pannelli .....	15
Utilizzo di strumenti per la creazione di contenuto Flash .....	15
Annullamento delle modifiche .....	16
Visualizzazione della linea temporale .....	17
Modifica dello sfondo e delle dimensioni dello stage .....	18
Modifica della visualizzazione dello stage .....	18
Visualizzazione del pannello Libreria .....	19
Aggiunta di grafica nello stage .....	19
Aggiunta di video .....	20
Visualizzazione delle proprietà degli oggetti .....	20
Aggiunta di comportamenti per il controllo video .....	21
Visualizzazione della struttura del documento mediante	
Esplora filmato .....	23
Prova del documento .....	24
Ricerca della Guida .....	24
Riepilogo .....	25
 <b>Capitolo 2: Operazioni di base: Creazione di un banner,</b> <b>parte 1</b> .....	<b>27</b>
Analisi del file FLA completo .....	28
Creazione di un nuovo documento .....	31
Modifica delle proprietà del documento .....	33
Importazioni di elementi grafici .....	36
Introduzione dei livelli e della linea temporale .....	39
Creazione di un nuovo livello .....	41
Importazione di un livello .....	42
Prova dell'applicazione .....	43
Riepilogo .....	44

<b>Capitolo 3: Operazioni di base: Creazione di un banner, parte 2.</b>	<b>47</b>
Analisi del file FLA completo	48
Aggiunta di testo	51
Creazione di un simbolo	54
Aggiunta di animazione a una linea temporale	57
Creazione di un pulsante	63
Creazione di azioni semplici	66
Prova dell'applicazione	68
Riepilogo	69
 <b>Capitolo 4: Operazioni di base: Creazione di un banner, parte 3.</b>	 <b>71</b>
Analisi del file FLA completo	72
Considerazioni sui destinatari del sito	75
Verifica delle impostazioni di pubblicazione	77
Inserimento di Flash in un sito Dreamweaver	79
Uso del metodo di modifica circolare	81
Verifica della versione di Flash Player installata	83
Prova dell'applicazione	85
Riepilogo	85
 <b>Capitolo 5: Operazioni di base: creazione di contenuto Flash accessibile</b>	 <b>87</b>
Impostazione dell'area di lavoro	88
Rendere le pagine accessibili agli screen reader	88
Assegnazione di un titolo e di una descrizione per il documento	89
Assegnazione di un titolo e di una descrizione per le istanze	89
Indicazione degli elementi del documento che gli screen reader devono ignorare	90
Modifica del testo statico in testo dinamico per l'accessibilità	91
Controllo dell'ordine di tabulazione e dell'ordine di lettura	92
Informazioni sulla prova del documento con gli screen reader	94
Riepilogo	95
 <b>Capitolo 6: Operazioni di base: operazioni con i livelli</b>	 <b>97</b>
Impostazione dell'area di lavoro	98
Selezione di un livello	99
Come nascondere e mostrare i livelli	100
Blocco di un livello	100
Aggiunta e denominazione di un livello	101

Modifica dell'ordine dei livelli .....	101
Organizzazione dei livelli in una cartella .....	102
Aggiunta di un livello maschera .....	102
Aggiunta di un livello guida .....	103
Eliminazione di un livello .....	104
Riepilogo .....	104

## **Capitolo 7: Operazioni di base: creazione di un'applicazione .. 105**

Impostazione dell'area di lavoro .....	106
Copia dei campi di testo dinamici e di input .....	107
Denominazione dei campi di testo .....	107
Aggiunta e denominazione di un componente Button .....	108
Dichiarazione delle variabili e dei valori per i prezzi .....	109
Indicazione dei valori per i campi di testo di input .....	110
Scrittura di una funzione .....	110
Scrittura di un gestore di eventi per il componente .....	112
Prova dell'applicazione .....	113
Riepilogo .....	114

## **Capitolo 8: Operazioni di base: Uso degli strumenti di layout .. 115**

Impostazione dell'area di lavoro .....	116
Uso delle guide per allineare gli oggetti .....	117
Modifica delle dimensioni dello stage .....	118
Ridimensionamento degli oggetti su dimensioni corrispondenti a quelle dello stage .....	118
Impostazione delle opzioni di allineamento dell'aggancio .....	119
Allineamento di un oggetto mediante le guide di allineamento .....	120
Allineamento degli oggetti mediante il pannello Allinea .....	121
Aggancio degli oggetti tra loro .....	121
Allineamento degli oggetti mediante la finestra di ispezione Proprietà .....	122
Allineamento degli oggetti mediante la griglia e i tasti freccia .....	123
Riepilogo .....	124

## **Capitolo 9: Operazioni di base: creazione di simboli e di istanze .. 125**

Impostazione dell'area di lavoro .....	126
Informazioni sulla creazione di simboli .....	126
Creazione di un simbolo grafico .....	127
Duplicazione e modifica di un'istanza di un simbolo .....	128
Modifica di un simbolo .....	129

Creazione di un simbolo di clip filmato . . . . .	130
Assegnazione di un nome di istanza al clip filmato . . . . .	130
Aggiunta di un effetto al clip filmato . . . . .	131
Riepilogo . . . . .	132

## **Capitolo 10: Operazioni di base: Aggiunta di funzionalità di animazione e navigazione ai pulsanti. . . . . 133**

Impostazione dell'area di lavoro . . . . .	134
Creazione di un pulsante da oggetti raggruppati . . . . .	135
Assegnazione del nome a un'istanza di pulsante . . . . .	135
Visualizzazione dell'area attiva tramite l'attivazione dei pulsanti . . . . .	136
Modifica dell'area attiva di un pulsante . . . . .	137
Allineamento dei pulsanti . . . . .	138
Creazione di animazione per lo stato di un pulsante . . . . .	139
Aggiunta di un'azione a un pulsante . . . . .	140
Aggiunta di funzionalità di navigazione a un pulsante . . . . .	141
Prova del file SWF . . . . .	142
Riepilogo . . . . .	142

## **Capitolo 11: Operazioni di base: creazione di una presentazione con schermate (solo Flash Professional) . . . . . 143**

Impostazione dell'area di lavoro . . . . .	144
Visualizzazione della gerarchia delle schermate e delle linee temporali delle schermate . . . . .	145
Visualizzazione delle proprietà delle schermate . . . . .	146
Aggiunta di contenuto a una diapositiva di una presentazione . . . . .	147
Aggiunta dei comportamenti di navigazione delle schermate ai pulsanti . . . . .	148
Aggiunta e denominazione di una diapositiva . . . . .	149
Selezione e spostamento di diapositive . . . . .	150
Aggiunta di contenuto a una nuova diapositiva . . . . .	150
Aggiunta di comportamenti di transizione . . . . .	151
Prova della presentazione . . . . .	152
Riepilogo . . . . .	152

## **Capitolo 12: Creazione di elementi grafici: disegno in Flash . . . 153**

Selezione di uno strumento forma . . . . .	155
Selezione delle opzioni per creare un poligono . . . . .	156
Disegno di un poligono . . . . .	156
Rotazione della forma . . . . .	156
Uso della funzione di ritaglio . . . . .	157

Trasformazione della forma del disegno .....	158
Copia dei tratti .....	158
Disegno con lo strumento Linea .....	159
Selezione e aggiunta di un diverso colore di riempimento .....	159
Raggruppamento della forma .....	160
Creazione di un logo con lo strumento Penna .....	160
Riepilogo .....	162

### **Capitolo 13: Creazione di elementi grafici: creazione di un'animazione della linea temporale .....163**

Creazione di un'interpolazione di movimento .....	164
Creazione di un'interpolazione di forma .....	166
Operazioni di copia e incolla dei fotogrammi chiave in un'animazione .....	167
Modifica della velocità dell'animazione .....	169
Modifica della velocità di riproduzione dei fotogrammi al secondo.....	169
Modifica dell'accelerazione e della decelerazione .....	169
Prova del file SWF .....	170
Riepilogo .....	170

### **Capitolo 14: Creazione di elementi grafici: Creazione di animazioni con andamento (solo Flash Professional)..... 171**

Analisi del file FLA completo .....	173
Apertura del documento di inizio .....	175
Creazione di un'interpolazione di movimento .....	175
Aggiunta dei fotogrammi necessari alla linea temporale .....	176
Creazione di un'interpolazione di movimento nei nuovi fotogrammi.....	176
Uso dei controlli dell'andamento .....	178
Impostazione dell'andamento in entrata dell'animazione della palla .....	178
Impostazione dell'andamento in uscita dell'animazione della palla .....	179
Aggiunta di impostazioni di andamento personalizzate all'interpolazione della palla .....	180
Creazione di un'interpolazione di movimento con l'impostazione dell'alfa.....	184
Creazione dell'interpolazione del valore alfa dell'ombra.....	185
Prova dell'applicazione .....	186

<b>Capitolo 15: Creazione di elementi grafici: applicazione dei gradienti</b>	<b>187</b>
Analisi del file FLA completo	189
Apertura del documento di inizio	191
Applicazione di un gradiente lineare	191
Creazione di un gradiente radiale	193
Creazione di un gradiente di trasformazione con una forma	196
Ottimizzazione finale	197
Prova dell'applicazione	201
 <b>Capitolo 16: Creazione di elementi grafici: applicazione di filtri grafici e metodi di fusione (solo Flash Professional)</b>	 <b>203</b>
Valutazione del lavoro da svolgere	204
Apertura del documento di inizio	205
Applicazione di filtri grafici e fusioni	205
Applicazione di filtri	206
Applicazione di filtri e fusioni alla palla bianca	207
 <b>Capitolo 17: Testo: Aggiunta di testo ad un documento</b>	 <b>209</b>
Impostazione dell'area di lavoro	210
Creazione di un blocco di testo espandibile in larghezza	211
Creazione di un blocco di testo a larghezza fissa	212
Modifica del testo e degli attributi del carattere	213
Selezione dei caratteri dispositivo	213
Aggiunta di un campo di testo di input	214
Copia di un campo di testo	215
Assegnazione dei nomi di istanza ai campi di testo	215
Creazione di un campo di testo dinamico	216
Impostazione delle opzioni di formato	217
Visualizzazione del codice ActionScript per il campo di testo dinamico	218
Prova del file SWF	219
Controllo ortografico	219
Riepilogo	220
 <b>Capitolo 18: ActionScript: utilizzo della modalità Assistente script</b>	 <b>221</b>
Analisi del file FLA completo	223
Apertura del documento di inizio	225
Aggiunta di uno script a un pulsante mediante la modalità Assistente script	225



Aggiunta di script di fotogrammi alla linea temporale mediante la modalità Assistente script .....	230
Aggiunta di uno script di fotogramma al clip filmato Title .....	233
Prova dell'applicazione .....	235
Riepilogo .....	235

## **Capitolo 19: ActionScript: creazione di script ..... 237**

Impostazione dell'area di lavoro .....	238
Creazione di un'istanza di simbolo .....	238
Denominazione delle istanze dei pulsanti .....	240
Inizializzazione del documento .....	241
Applicazione della sintassi ActionScript .....	242
Individuazione della documentazione di riferimento di ActionScript. ....	243
Aggiunta di commenti nel codice ActionScript .....	243
Scrittura di una funzione per un pulsante .....	244
Copia e modifica della funzione di un pulsante .....	245
Controllo della sintassi e prova dell'applicazione .....	246
Riepilogo .....	247

## **Capitolo 20: ActionScript: aggiunta di interattività ..... 249**

Impostazione dell'area di lavoro .....	250
Denominazione delle istanze dei pulsanti .....	251
Aggiunta di una scena .....	251
Spostamento tra le scene .....	252
Controllare il documento con un'azione stop() .....	252
Collegamento di un pulsante a una scena .....	253
Aggiunta di funzionalità di navigazione per tornare alla scena 1 ...	253
Riproduzione di un clip filmato .....	254
Uso del metodo attachMovie() per riprodurre un clip filmato ...	255
Definizione delle coordinate del clip filmato sullo stage .....	256
Scaricamento del clip filmato .....	256
Uso di un comportamento per riprodurre un file MP3 .....	258
Prova del documento .....	258
Riepilogo .....	259

## **Capitolo 21: ActionScript: creazione di un form con logica condizionale e invio dei dati ..... 261**

Impostazione dell'area di lavoro .....	262
Aggiunta di un campo di testo di input per raccogliere i dati del form .....	262
Aggiunta di un pulsante Submit nel form .....	263

Aggiunta di un messaggio di errore . . . . .	264
Aggiunta di un messaggio di conferma. . . . .	265
Aggiunta di un'azione stop() . . . . .	265
Aggiunta delle etichette di fotogramma per la navigazione . . . . .	267
Aggiunta di logica condizionale per il pulsante Submit. . . . .	268
Trasferimento di dati da un file SWF. . . . .	269
Scrittura di una funzione per il pulsante Try Again . . . . .	270
Prova del file SWF . . . . .	271
Riepilogo . . . . .	271
 <b>Capitolo 22: ActionScript: operazioni con oggetti e classi . . .</b>	<b>273</b>
Impostazione dell'area di lavoro . . . . .	274
Informazioni sulle classi e sui tipi di oggetto . . . . .	274
Creazione di un oggetto da una classe . . . . .	275
Modifica dello script . . . . .	276
Creazione di una classe personalizzata . . . . .	277
Definizione del tipo di dati per i valori restituiti dal metodo . . . . .	278
Creazione di una classe personalizzata . . . . .	279
Creazione di due oggetti dalla classe Product . . . . .	281
Informazioni sull'estensione di classi esistenti . . . . .	282
Estensione della classe MovieClip per creare una nuova classe . . .	283
Riepilogo . . . . .	284
 <b>Capitolo 23: Integrazione dei dati: Panoramica (solo Flash Professional) . . . . .</b>	<b>285</b>
 <b>Capitolo 24: Integrazione dei dati: uso del servizio Web Macromedia Tips (solo Flash Professional) . . . . .</b>	<b>287</b>
Connessione a un servizio Web pubblico. . . . .	288
Creazione di un'interfaccia utente e associazione dei componenti con il servizio Web . . . . .	290
 <b>Capitolo 25: Integrazione dei dati: uso di XML per un foglio di presenza (solo Flash Professional) . . . . .</b>	<b>295</b>
Creazione dell'interfaccia utente . . . . .	296
Aggiunta di componenti DataGrid e Button . . . . .	303
Modifica dei dati. . . . .	304
 <b>Capitolo 26: Integrazione dei dati: uso di XUpdate per aggiornare il foglio di presenza (solo Flash Professional) . . . .</b>	<b>305</b>
Aggiornamento del foglio di presenza . . . . .	306

# Introduzione

Questa sezione della Guida di Flash comprende diverse esercitazioni con procedure dettagliate, volte a illustrare i principi fondamentali di Flash. Macromedia consiglia di seguire le lezioni utilizzando il file di esempio fornito. Il percorso del file di esempio viene indicato in ciascuna lezione.

Una volta completate queste lezioni pratiche, si sarà appreso come utilizzare Flash per aggiungere testo, grafica e animazione alle applicazioni Flash. Inoltre, sarà possibile apprendere facilmente come personalizzare l'applicazione Flash utilizzando ActionScript e i comportamenti.

Le lezioni sono rivolte a creatori di contenuto e sviluppatori principianti o di livello intermedio, che desiderano migliorare velocemente la loro competenza.

Ciascuna lezione è dedicata a una funzione di progettazione o un argomento specifico di Flash e richiede circa 10-20 minuti, a seconda del livello di esperienza. In queste lezioni, sarà possibile apprendere come creare un documento Flash, scrivere in linguaggio ActionScript, eseguire operazioni con contenuto video e i comportamenti per il controllo video nonché aggiungere un componente Flash.

## NOTA

Questo manuale non rappresenta una guida completa che descrive nel dettaglio tutte le caratteristiche di Macromedia Flash. Per informazioni approfondite sull'uso di Flash, nell'applicazione Flash selezionare Guida di Flash (? > Guida di Flash).



# Operazioni di base: creazione di un documento

In questa esercitazione l'utente potrà sperimentare le sofisticate funzioni di Macromedia Flash Basic 8 e Macromedia Flash Professional 8. Saranno illustrate le procedure che consentono di creare in pochi minuti un documento Web di grande impatto con video, testi, immagini e comportamenti per il controllo dei contenuti multimediali.

È possibile stampare questa esercitazione scaricandone la versione PDF dalla pagina della documentazione di Macromedia Flash all'indirizzo [www.macromedia.com/go/fl\\_documentation\\_it](http://www.macromedia.com/go/fl_documentation_it).

In questa esercitazione verranno svolte le seguenti attività:

Presentazione dell'interfaccia utente. ....	14
Selezione di gruppi di pannelli e disposizione dei pannelli .....	15
Modifica dello sfondo e delle dimensioni dello stage .....	18
Modifica della visualizzazione dello stage .....	18
Visualizzazione del pannello Libreria .....	19
Aggiunta di grafica nello stage .....	19
Aggiunta di video .....	20
Visualizzazione delle proprietà degli oggetti .....	20
Aggiunta di comportamenti per il controllo video .....	21
Visualizzazione della struttura del documento mediante Esplora filmato .....	23
Prova del documento .....	24
Ricerca della Guida .....	24

Prima di iniziare la lezione, si consiglia di leggere la *Guida introduttiva di Flash* per acquisire informazioni sull'area di lavoro dell'applicazione. Per visualizzare questa guida, selezionare ? > Guida introduttiva di Flash.

# Presentazione dell'interfaccia utente

Aprire innanzitutto il file FLA iniziale, necessario per lo svolgimento della lezione. Oltre a un file di inizio, ogni lezione include un file completato che mostra come dovrebbe apparire il FLA al termine delle lezioni.

1. Per aprire il file di inizio, in Flash selezionare File > Apri e individuare il seguente file:
  - In Windows, accedere a *unità di avvio*\Programmi\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Basic Tasks\Create a Document e fare doppio clic su document\_start fla.
  - In Macintosh, accedere a *Macintosh HD*/Applicazioni/Macromedia Flex 8/Samples and Tutorials/Tutorial Assets/Basic Tasks/Create a Document e fare doppio clic su document\_start fla.

NOTA

La cartella Create a Document contiene le versioni complete dei file FLA delle lezioni, alle quali l'utente può fare riferimento.

Il documento si apre nell'ambiente di creazione Flash. Il documento contiene già due livelli nella linea temporale. Per ulteriori informazioni sui livelli, selezionare ? > Esercitazioni di Flash > Flash di base > Operazioni con i livelli.

Il livello Guide contiene elementi che facilitano la disposizione corretta degli oggetti sullo stage. L'altro livello si chiama Contenuto. In questo livello vengono posizionati gli oggetti che compongono il documento.

2. Selezionare File > Salva con nome e salvare il documento con un nuovo nome nella stessa cartella per preservare il file di inizio originale. mentre si procede nella lezione, ricordarsi di salvare il lavoro di frequente.

## Selezione di gruppi di pannelli e disposizione dei pannelli

Il gruppo di pannelli Layout predefinito dell'area di lavoro consente di organizzare l'area di lavoro in modo ottimale per lo svolgimento delle lezioni. Questo layout è utilizzato per tutte le lezioni di Flash.

- Selezionare Finestra > Layout area di lavoro > Predefinito.

È possibile spostare i pannelli e ridimensionarli come segue:

- Per sganciare un pannello, fare clic sull'angolo superiore sinistro del pannello, nella barra del titolo, quindi trascinarlo in un altro punto dell'area di lavoro.

Se il pannello viene posizionato in prossimità di un bordo, viene agganciato in un'altra posizione (o nella stessa posizione, se viene spostato nuovamente). In caso contrario, il pannello viene sganciato.

- Per ridimensionare un pannello sganciato, trascinarne il bordo inferiore destro verso l'esterno in modo da estenderlo.

## Utilizzo di strumenti per la creazione di contenuto Flash

L'area dello stage bianca, di forma rettangolare, è destinata alla disposizione degli oggetti in base alla visualizzazione desiderata nei file pubblicati.

NOTA

È possibile aprire diversi documenti contemporaneamente ed esplorarli utilizzando le schede Documento situate sopra lo stage.

Il pannello Strumenti, accanto allo stage, offre numerosi controlli che consentono di creare testo e grafica vettoriale. Per ulteriori informazioni sugli strumenti di questo pannello, selezionare ? > Esercitazioni di Flash > Creazione di elementi grafici: Disegno in Flash e ? > Esercitazioni di Flash > Testo: Aggiunta di testo a un documento.



1. Fare clic sullo strumento Matita nel pannello Strumenti. Fare clic sulla casella Colore tratto nell'area Colori del pannello Strumenti e selezionare un colore diverso dal bianco.
2. Per tracciare una linea, trascinare il puntatore sullo stage, senza rilasciare il pulsante del mouse.

È stato creato un contenuto Flash. Al termine di questa operazione, il documento finale sarà di impatto molto maggiore.

## Annullamento delle modifiche

Flash consente di annullare una serie di modifiche apportate al documento. Si proverà ora ad annullare le immagini appena create.

1. Per osservare la funzione di annullamento in azione, aprire innanzitutto il pannello Cronologia (Finestra > Altri pannelli > Cronologia).

Poiché l'ultima azione eseguita è stata l'utilizzo dello strumento Matita, nel pannello viene visualizzato tale strumento.

2. Effettuare una delle seguenti operazioni:

- Selezionare Modifica > Annulla strumento Matita.
- Premere Ctrl+Z (Windows) o Comando+Z (Macintosh).

I disegni a mano libera non sono più visualizzati sullo stage. Nel pannello Cronologia, lo strumento Matita viene visualizzato in grigio, ovvero non selezionabile. Questo indica che è stata eseguita l'azione di annullamento.

Per impostazione predefinita, Flash è configurato in modo da annullare 100 modifiche dell'utente, in ordine inverso di esecuzione. In Preferenze è possibile modificare le impostazioni predefinite. Per modificare le preferenze, vedere “Impostazione delle preferenze in Flash” in *Guida introduttiva di Flash*.

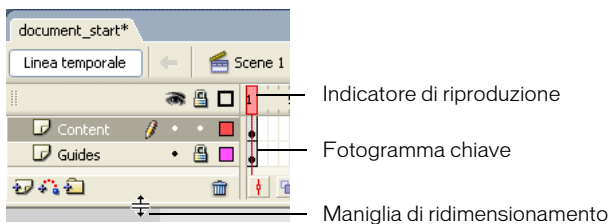
3. Per chiudere il pannello Cronologia, fare clic sul menu a comparsa nell'angolo superiore destro del pannello e selezionare Chiudi pannello.



## Visualizzazione della linea temporale

Immediatamente sopra lo stage si trovano la linea temporale e i livelli. È possibile creare e denominare i livelli e quindi aggiungere contenuto ai fotogrammi nei livelli per organizzare il tipo di riproduzione del contenuto Flash durante lo spostamento dell'indicatore di riproduzione sui fotogrammi.

- Spostare il puntatore del mouse sull'area che separa lo stage dalla linea temporale. Quando vengono visualizzate le maniglie di ridimensionamento, trascinarle leggermente verso l'alto o verso il basso fino a ridimensionare la linea temporale nel modo desiderato.



L'indicatore di riproduzione, rappresentato da una linea rossa, si trova sul fotogramma 1 della linea temporale. I fotogrammi chiave sono contrassegnati da un piccolo cerchio pieno, che indica la presenza di un contenuto nel fotogramma. È possibile aggiungere un fotogramma chiave a un documento se si desidera che in tale fotogramma il contenuto Flash subisca dei cambiamenti.

# Modifica dello sfondo e delle dimensioni dello stage

Nello stage è disponibile un'anteprima dell'aspetto finale del contenuto Flash nel file pubblicato. A questo punto, si procede a modificare le dimensioni dello stage, in modo da adattarle alle immagini progettate per uno stage di dimensioni maggiori, e a cambiare il colore di sfondo dello stage.



1. Nel pannello Strumenti, fare clic sullo strumento Selezione.
2. Fare clic su un punto dell'area di lavoro grigia circostante lo stage o dell'area di sfondo in modo che non sia selezionato alcun oggetto dello stage.

Quando non è selezionato alcun oggetto, nella finestra di ispezione Proprietà sotto lo stage sono visualizzate le proprietà del documento.

3. Per modificare il colore di sfondo dello stage, fare clic sulla casella Colore di sfondo e selezionare una sfumatura chiara di grigio, ad esempio il grigio con il valore esadecimale di #CCCCCC.
4. Per modificare le dimensioni dello stage, fare clic su Dimensioni nella finestra di ispezione Proprietà. Nella finestra di dialogo Proprietà documento, immettere **750** nel campo relativo alla larghezza dello stage, quindi fare clic su OK.

La larghezza dello stage viene riportata a 750 pixel.

# Modifica della visualizzazione dello stage

È possibile modificare la visualizzazione dello stage senza incidere sulle dimensioni effettive dello stage del documento.

1. Nella casella di testo relativa alle dimensioni dello stage, sopra la parte destra dello stage, immettere **500%**. Quindi, premere Invio.  
La visualizzazione dello stage viene estesa al 500%.
2. Nel menu a comparsa relativo alla visualizzazione dello stage, a cui si accede facendo clic sul comando situato alla destra della casella di testo, selezionare 100% per visualizzare lo stage con dimensioni corrispondenti a quelle del contenuto Flash pubblicato.

# Visualizzazione del pannello Libreria

Il contenuto Flash importato o corrispondente a un simbolo viene memorizzato nel pannello Libreria. Per ulteriori informazioni su simboli e istanze, selezionare ? > Esercitazioni di Flash > Operazioni di base: Creazione di simboli e di istanze.

- Per visualizzare il pannello Libreria, selezionare Finestra > Libreria. Gli elementi della libreria e i simboli per gli oggetti che vengono utilizzati in questa lezione sono già stati importati o creati.

NOTA

In Flash è inoltre disponibile una libreria di pulsanti che è possibile utilizzare nel documento. Per visualizzare questa libreria, alla fine della lezione selezionare Finestra > Librerie comuni, quindi selezionare la libreria Buttons.

## Aggiunta di grafica nello stage

Per aggiungere elementi della libreria al documento, verificare prima che l'oggetto venga aggiunto al livello appropriato, quindi trascinare l'elemento dal pannello Libreria allo stage.

1. Nella linea temporale, fare clic sul nome del livello del contenuto per selezionare quel livello. Mantenendo selezionato lo strumento Selezione, trascinare il clip filmato del titolo, che contiene un'immagine bitmap e una grafica vettoriale, dal pannello Libreria allo stage e allinearla alla parte superiore della barra grigia dello stage dove si trova la parola Titolo.

In Flash è possibile utilizzare sia le immagini bitmap, con grafica basata su pixel, sia le immagini vettoriali, basate su rappresentazioni matematiche. Per ulteriori informazioni, vedere [“Informazioni sulle immagini bitmap e vettoriali”](#) in *Uso di Flash*.

2. Con il livello del contenuto ancora selezionato, trascinare il simbolo di testo dal pannello Libreria allo stage e allinearlo al testo Trio ZX2004 già posizionato come guida. Per posizionare con maggiore precisione il testo, è possibile utilizzare i tasti freccia.

Il testo del titolo è costituito, in sostanza, da un'immagine grafica creata da un testo.

# Aggiunta di video

Nel pannello Libreria è presente un file video Flash (FLV). Il video verrà aggiunto al documento dall'utente, mentre i fotogrammi necessari per la sua riproduzione verranno aggiunti da Flash.

Per ulteriori informazioni sull'uso di contenuto video in Flash, consultare [“Operazioni con i file video”](#) in *Uso di Flash*.

1. Verificare che il livello del contenuto sia ancora selezionato nella linea temporale. Dal pannello Libreria, trascinare il video `ggb_movie_for_trio_new` sulla guida Video di colore grigio scuro nello stage.
2. Viene visualizzata una finestra di dialogo indicante che alla linea temporale verranno aggiunti 138 fotogrammi per il video. Fare clic su Sì.
3. Trascinare l'indicatore di riproduzione lungo la linea temporale per visualizzare il video.

# Visualizzazione delle proprietà degli oggetti

Quando si aggiunge un oggetto nello stage, è possibile selezionarlo e quindi visualizzarne e modificarne le proprietà nella finestra di ispezione Proprietà. Il tipo di oggetto selezionato determina quali proprietà vengono visualizzate. Ad esempio, se si seleziona un oggetto testo (e non un elemento grafico di testo, come quello utilizzato in questa lezione), nella finestra di ispezione Proprietà vengono visualizzate impostazioni quali il carattere, le dimensioni del carattere e la formattazione del paragrafo, che è possibile esaminare o modificare. Se non è selezionato nessun oggetto, nella finestra di ispezione Proprietà vengono visualizzate le proprietà relative all'intero documento.

1. Nello stage, dopo aver selezionato lo strumento Selezione, fare clic sulla grafica del titolo.

Nella finestra di ispezione Proprietà (Finestra > Proprietà > Proprietà) sono visualizzate le specifiche del clip filmato, quali l'altezza, la larghezza e le coordinate dello stage.


2. Nello stage, fare clic sul riquadro di limitazione relativo al clip filmato trascinato sullo stage ed esaminarne gli attributi nella finestra di ispezione Proprietà.
3. Nella casella di testo Nome istanza della finestra di ispezione Proprietà, immettere **video** come nome istanza.

NOTA

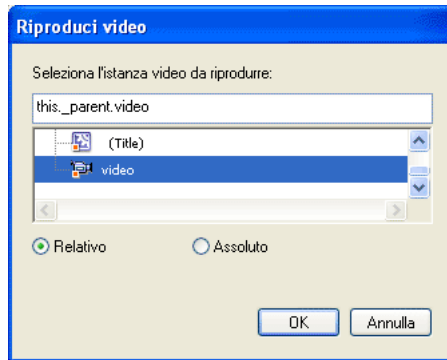
Un'istanza è l'occorrenza di un simbolo sullo stage. Poiché ActionScript, il linguaggio di scripting di Flash, fa spesso riferimento ai nomi di istanza per l'esecuzione di operazioni sulle istanze, è buona norma assegnare nomi alle istanze create. Per ulteriori informazioni sulla denominazione delle istanze, vedere l'esercitazione ["ActionScript: creazione di script" a pagina 237](#).

## Aggiunta di comportamenti per il controllo video

I comportamenti consentono di aggiungere in modo semplice funzionalità complesse al documento, senza la necessità di conoscere ActionScript, il linguaggio Flash per la creazione di script. A questo punto verranno aggiunti comportamenti per il controllo video.

1. Nella linea temporale, fare clic sul fotogramma 1 del livello del contenuto per selezionarlo, se non è già selezionato.
2.  Nello stage, fare clic sull'istanza di clip filmato Riproduci (simile a un pulsante di riproduzione) per selezionarla. Nel pannello Comportamenti (Finestra > Comportamenti), fare clic su Aggiungi (+) e selezionare Video incorporato > Riproduci. Per ulteriori informazioni su simboli e istanze, selezionare ? > Esercitazioni di Flash > Operazioni di base: Creazione di simboli e di istanze.

3. Nella finestra di dialogo Riproduci video, verificare che sia selezionato Relativo. Selezionare video, ovvero il nome di istanza assegnato al video clip, quindi fare clic su OK.



4. Nello stage, fare clic sull'istanza di clip filmato Pause per selezionarla. Nel pannello Comportamenti, fare clic su Aggiungi (+) e selezionare Video incorporato > Sospendi.
5. Nella finestra di dialogo Sospendi video, selezionare il clip filmato del video, quindi fare clic su OK.
6. Nello stage, fare clic sull'istanza di clip filmato Riavvolgi per selezionarla. Nel pannello Comportamenti, fare clic su Aggiungi (+) e selezionare Video incorporato > Riavvolgi.
7. Nella finestra di dialogo Riavvolgi video, selezionare Video.
8. Nella casella di testo che indica il numero di fotogrammi da riavvolgere, immettere 20.

In questa casella viene indicato il numero di fotogrammi da riavvolgere quando l'utente fa clic sul pulsante Riavvolgi.

NOTA

Altri comportamenti per il controllo video consentono di far avanzare velocemente il video, di nascondere e di mostrarlo.

# Visualizzazione della struttura del documento mediante Esplora filmato

Esplora filmato consente di organizzare, individuare e modificare i media. Grazie alla struttura ad albero, Esplora filmato fornisce informazioni relative all'organizzazione e al flusso di un documento.

**1.** Selezionare Finestra > Esplora filmato.

Se necessario, ingrandire Esplora filmato per visualizzare la struttura ad albero nel riquadro.

I pulsanti di filtraggio di Esplora filmato visualizzano o nascondono le informazioni.

**2.** Fare clic sul menu a comparsa presente sulla barra del titolo di Esplora filmato e verificare che le opzioni Mostra elementi filmato e Mostra definizioni simboli siano selezionate.

**3.** Configurare i pulsanti di filtraggio tra quelli presenti nella parte superiore di Esplora filmato, in modo che rimangano selezionati solo "Mostra i pulsanti, i clip filmato e i grafici", "Mostra codice ActionScript" e "Mostra il video, i suoni e le bitmap".

Se si sposta il puntatore del mouse su un pulsante, viene visualizzata una descrizione contenente il nome del pulsante.

Esaminare all'interno dell'elenco alcuni degli elementi inclusi nel documento e una rappresentazione del rapporto con altri elementi.

**4.** Nel riquadro Esplora filmato, espandere le azioni relative alla riproduzione per visualizzare il codice ActionScript creato da Flash al momento dell'aggiunta del comportamento per il controllo video Riproduci.

**5.** Per chiudere Esplora filmato, fare clic sulla relativa casella di chiusura.

# Prova del documento

Ogni volta che si crea un documento, è opportuno salvarlo e eseguirne una prova per assicurare che il contenuto Flash venga riprodotto nel modo previsto. Durante la prova del file SWF, fare clic sui pulsanti di controllo video per verificare che il video si interrompa, si riproduca e si riavvolga nel modo previsto.

1. Salvare il documento (File > Salva) e selezionare Controllo > Prova filmato.

Il contenuto Flash viene riprodotto in una finestra del file SWF. L'estensione .fla contraddistingue i documenti nell'ambiente di creazione, mentre l'estensione .swf indica un file Flash provato, esportato e pubblicato.

2. Dopo aver esaminato il contenuto SWF, chiudere la finestra del file SWF e tornare all'ambiente di creazione.

# Ricerca della Guida

Le lezioni forniscono un'introduzione a Flash e suggeriscono come utilizzare le funzioni per creare esattamente il tipo di documento richiesto. Per informazioni complete sulle funzionalità, le procedure e i processi descritti nelle lezioni, vedere la scheda ? del pannello della Guida (? > Guida di Flash).



# Riepilogo

Congratulazioni: sono stati creati un documento contenente grafici, un video e comportamenti per il controllo video. In pochi minuti è stato possibile apprendere quanto segue:

- Panoramica dell'interfaccia utente
- Aggancio e sgancio dei pannelli
- Modifica dello sfondo e delle dimensioni dello stage
- Modifica della visualizzazione dello stage
- Visualizzazione della libreria del documento
- Aggiunta di grafica nello stage
- Aggiunta di video
- Visualizzazione delle proprietà degli oggetti
- Aggiunta di comportamenti per il controllo video
- Visualizzazione della struttura del documento tramite Esplora filmato
- Prova del documento
- Ricerca della Guida

Per apprendere l'uso di ulteriori funzioni di Flash, seguire un'altra lezione.



# Operazioni di base: Creazione di un banner, parte 1

# 2

Macromedia Flash Basic 8 o Macromedia Flash Professional 8 possono spesso apparire come programmi molto difficili da utilizzare. Una ragione di tale apparente complessità è legata all'elevato numero di operazioni diverse eseguibili con questi programmi, come la creazione di cartoni animati, alla funzionalità di lettori multimediali e al software sofisticato. Questa lezione è adatta a quegli utenti che utilizzano Flash 8 per la prima volta. Vengono infatti illustrati gli aspetti fondamentali del programma e viene offerta un'introduzione al suo uso per la creazione di un progetto vero. Per completare la lezione non è necessario disporre di conoscenze pregresse su Flash o sull'animazione; in realtà iniziare a utilizzare Flash 8 per aggiungere elementi alle pagine Web è molto semplice.

Questa è la sezione 1 di una lezione suddivisa in tre parti che tratta della creazione di un semplice banner animato e della sua aggiunta a una pagina Web mediante Macromedia Dreamweaver. Nella sezione 1 viene mostrato come creare un file e come modificarne le impostazioni, come importare e aggiungere della grafica allo stage dalla libreria e come creare dei livelli. Le sezioni 2 e 3 illustrano invece le procedure di aggiunta di un cartone animato e di creazione di un pulsante per l'apertura di una finestra del browser. Quindi si procederà a specificare le impostazioni di pubblicazione e ad aggiungere il banner alla pagina Web.

“Operazioni di base: Creazione di un banner, parte 1” a pagina 27: illustra come creare e strutturare l'applicazione di banner.

“Operazioni di base: Creazione di un banner, parte 2” a pagina 47: illustra come aggiungere un cartone animato, creare un pulsante e scrivere degli script di base.

“Operazioni di base: Creazione di un banner, parte 3” a pagina 71: illustra come pubblicare il file SWF e come inserire il file in un sito Web Dreamweaver.

Per completare queste esercitazioni non sono necessarie conoscenze pregresse.

Nella sezione 1 di questa esercitazione verranno svolte le seguenti attività:

<a href="#">Analisi del file FLA completo</a> . . . . .	28
<a href="#">Creazione di un nuovo documento</a> . . . . .	31
<a href="#">Modifica delle proprietà del documento</a> . . . . .	33
<a href="#">Importazioni di elementi grafici</a> . . . . .	36
<a href="#">Introduzione dei livelli e della linea temporale</a> . . . . .	39
<a href="#">Prova dell'applicazione</a> . . . . .	43

Il flusso di lavoro dell'esercitazione comprende le seguenti attività:

- [“Analisi del file FLA completo” a pagina 28](#) consente di visualizzare il documento Flash completato.
- [“Creazione di un nuovo documento” a pagina 31](#) mostra come creare un file FLA da utilizzare per creare il banner in tutte e 3 le sezioni di queste esercitazioni.
- [“Modifica delle proprietà del documento” a pagina 33](#) mostra come modificare le dimensioni del file SWF.
- [“Importazioni di elementi grafici” a pagina 36](#) mostra come importare le risorse nella libreria del documento.
- [“Introduzione dei livelli e della linea temporale” a pagina 39](#) mostra come creare e modificare i livelli nella linea temporale principale.
- [“Prova dell'applicazione” a pagina 43](#) mostra come esportare e verificare il file SWF del documento, che consente di esaminare le conoscenze acquisite fino a questo punto.

## Analisi del file FLA completo

Analizzando la versione finale di un'applicazione creata, si osserverà anche l'area di lavoro di Flash.

In questa sezione verranno svolte le seguenti attività:

- [“Apertura del documento di progettazione” a pagina 173](#)
- [“Descrizione del file FLA completo” a pagina 30](#)
- [“Chiusura del file FLA completo” a pagina 31](#)

Le sezioni successive descrivono le procedure da eseguire per creare l'applicazione partendo da un file FLA completamente nuovo.

## Apertura del file FLA finale

È utile analizzare il documento di progettazione completato, un file FLA, per capire il modo in cui l'autore ha progettato l'applicazione. Esaminare quali tipi di script sono stati utilizzati per aggiungere l'interattività e per capire cosa si desidera creare.

I file di questa esercitazione si trovano nella cartella Samples and Tutorials, all'interno della cartella di installazione di Flash. Per molti utenti, in particolare in ambito didattico, questa cartella è di sola lettura. Prima di iniziare l'esercitazione, è opportuno copiare l'intera cartella dell'esercitazione FlashBanner in una posizione scrivibile di propria scelta.

Nella maggior parte dei computer, la cartella Flash Banner si trova nelle seguenti posizioni:

- In Windows: *unità di avvio*\Programmi\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Basic Tasks\FlexBanner\.
- Su Macintosh: *Macintosh HD*/Applicazioni/Macromedia Flex 8/Samples and Tutorials/Tutorial Assets/Basic Tasks/FlexBanner/.

Copiare la cartella FlexBanner in un'altra unità del disco rigido a cui è possibile accedere. La cartella contiene tre directory, una per ogni sezione di questa esercitazione: Part1, Part2 e Part3. Nella cartella FlexBanner/Part1 è presente il file Flex chiamato banner1\_complete fla. Fare doppio su questo file per aprirlo in Flex. A questo punto è possibile vedere il file dell'esercitazione nella sua versione finale all'interno dell'ambiente di creazione Flex.

## Descrizione del file FLA completo

Dal file FLA è possibile osservare la struttura che compone il file SWF finale per la sezione 1 dell'esercitazione. Alla fine della sezione 1, l'applicazione, un banner Flash per un sito Web sugli gnomi, si presenta in questo modo:



*Banner completato al termine della sezione 1.*

Al completamento della sezione 3 di questa esercitazione, si saranno aggiunti al banner elementi di grafica, animazione e interattività. Quindi, il banner verrà inserito su un sito Web mediante Dreamweaver.

## Chiusura del file FLA completo

Per chiudere il documento, selezionare File > Chiudi.

Se si preferisce mantenere aperto il file finale come riferimento mentre si lavora con il file del banner, prestare attenzione a non modificarlo o a salvare eventuali modifiche.

A questo punto è possibile procedere alla prossima sezione, [“Creazione di un nuovo documento”](#), per iniziare a creare un file di banner.

## Creazione di un nuovo documento

È possibile creare tutti i tipi di elementi diversi per il Web, per i CD-ROM e i dispositivi che utilizzano Flash 8. Si inizia con la creazione di un file nello strumento di creazione di codice di Flash da utilizzare per generare dei file SWF. I file di questo tipo possono essere caricati on-line quando li si inserisce in una pagina Web. Il plug-in Macromedia Flash Player visualizza quindi il file SWF per consentire ai visitatori del sito Web di visualizzare il contenuto o di interagire con lo stesso.

Il file SWF contiene un filmato, un file audio MP3, animazioni, immagini, dati e molto altro ancora. Il vantaggio legato all'utilizzo di un file SWF rispetto ad altri formati è dato dalla vasta diffusione del plug-in Flash Player. A questo punto, è possibile procedere con la creazione di un banner.

### 1. Aprire l'applicazione Flash.

Per impostazione predefinita, Flash visualizza la pagina iniziale (vedi figura qui di seguito), che consente di selezionare un documento modificato di recente, di creare un nuovo documento Flash o un file ActionScript o di generare un documento nuovo mediante un modello prestabilito. Se si utilizza Flash Professional 8, è possibile creare dei tipi aggiuntivi di file.



*Per impostazione predefinita, all'avvio di Flash viene visualizzata la pagina iniziale. La figura mostra le opzioni disponibili in Flash Professional 8.*

2. Per creare un documento vuoto, fare clic su Documenti Flash nella colonna Crea nuovo della pagina iniziale.

NOTA

Se la pagina iniziale non viene visualizzata automaticamente (è possibile che la funzione sia stata disattivata in precedenza da un altro utente se il computer in uso è condiviso), selezionare File > Nuovo dal menu principale per creare un nuovo documento. Verificare che la scheda Generale sia attiva, selezionare Documento Flash e fare clic su OK.

3. Selezionare File > Salva con nome dal menu principale.



4. Denominare il file **banner fla**, individuare o creare una nuova directory in cui salvare il progetto e al termine fare clic su Salva.

Flash salva i file modificabili come file FLA. Dal file FLA è possibile esportare (o compilare) i file SWF da inserire in una pagina HTML. Flash Player, installato sulla maggior parte dei computer, riproduce i file SWF esportati da Flash.

NOTA

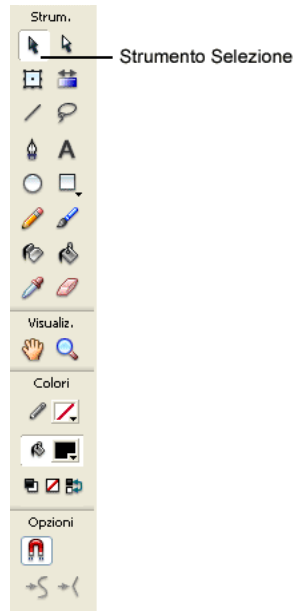
Si consiglia di salvare il documento nuovo quando si inizia a modificarlo e di eseguire frequenti salvataggi per evitare di perdere parte del lavoro svolto.

Dopo avere salvato il file, procedere con la seguente esercitazione:  
[“Modifica delle proprietà del documento”](#).

## Modifica delle proprietà del documento

A questo punto, il programma presenta un'area di lavoro circondata da numerosi controlli (vedere immagine successiva). L'ampia area quadrata di colore bianco è lo stage in cui vengono inserite le risorse che si desidera visualizzare nel SWF, come le immagini, i pulsanti, il testo o le animazioni. Lo stage e i pannelli vengono comunemente denominati area di lavoro o *ambiente di creazione del codice* di Flash. L'ambiente Flash è composto dallo stage e da una serie di pannelli e strumenti e dalla linea temporale che si trova al di sopra dello stage. Per informazioni dettagliate su ogni sezione dell'area di lavoro, vedere [“Presentazione dell'interfaccia utente”](#) a pagina 14.

Intorno allo stage sono presenti svariati pannelli. Il pannello a sinistra è detto Strumenti (vedere figura qui di seguito). Questo pannello contiene gli strumenti necessari per la creazione e la modifica dei documenti, come gli strumenti per disegnare o selezionare oggetti.



*Utilizzare il pannello Strumenti per disegnare o eseguire delle selezioni. Lo strumento di selezione (la freccia nera) consente di eseguire le selezioni nel corso delle esercitazioni.*

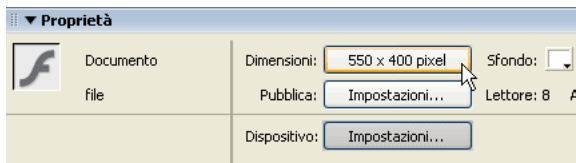
Il pannello vicino alla parte inferiore dell'applicazione si chiama Proprietà. (Se il pannello non è visualizzato, selezionare Finestra > Proprietà > Proprietà.) Questo pannello è detto anche *finestra di ispezione Proprietà* (vedere la figura qui di seguito). Il pannello consente di modificare le proprietà di qualsiasi elemento selezionato nel documento (dall'immagine al fotogramma) o di impostare le proprietà di tutto il file SWF (come la frequenza di fotogrammi o le dimensioni). Per informazioni sul controllo della frequenza dei fotogrammi di un documento, vedere [“Modifica della velocità di riproduzione dei fotogrammi al secondo” a pagina 169](#).

Se non sono presenti oggetti o fotogrammi selezionati, la finestra di ispezione Proprietà consente di modificare le proprietà del documento stesso.

1. Aprire la finestra di ispezione Proprietà (Finestra > Proprietà > Proprietà) e fare clic sul pulsante posto accanto alla scritta Dimensioni per aprire la finestra di dialogo Proprietà documento.

NOTA

Verificare di non avere selezionato alcun fotogramma. Fare clic sullo stage se il pulsante menzionato nel passaggio precedente non è presente.



*Fare clic su questo pulsante nella finestra di ispezione Proprietà per aprire la finestra di dialogo Proprietà documento. A questo punto è possibile modificare le dimensioni e il colore dello stage.*

Il pulsante visualizza le dimensioni attuali del file FLA (550 x 400 pixel). Per impostazioni predefinita, le dimensioni di un documento Flash nuovo sono di 550 pixel in larghezza e 400 pixel in altezza. Quando si fa clic su Dimensioni, si apre una finestra di dialogo che consente di modificare svariate proprietà a livello di documento (come le dimensioni dello stage, il colore e la frequenza di fotogrammi nel documento).

2. Digitare **160** nella casella di testo Larghezza e **600** in quella Altezza.

Quando si inseriscono dei valori nuovi in queste caselle, vengono modificate le dimensioni del file FLA. È necessario utilizzare le dimensioni fornite sopra perché si sta per creare un banner ed è consigliabile adottare le dimensioni standard dei banner. In queste esercitazioni, verrà creato un banner verticale (o "skyscraper"). Per un elenco delle dimensioni standard dei banner, accedere alla sezione Interactive Marketing Units della pagina dell'associazione IAB all'indirizzo [www.iab.net/standards/adunits.asp](http://www.iab.net/standards/adunits.asp).

NOTA

È anche possibile creare dei banner dal modello Macromedia selezionando File > Nuovo dal menu principale. Selezionare la scheda Modelli e la categoria Pubblicità.

3. Dopo avere inserito le nuove dimensioni, fare clic su OK per tornare all'ambiente di creazione del codice.

Quando si torna all'ambiente di creazione del codice, verificare che le dimensioni del documento siano cambiate. È anche possibile modificare il colore di sfondo attuale del documento e la frequenza dei fotogrammi direttamente nella finestra di ispezione Proprietà, senza dover aprire la finestra di dialogo Proprietà documento. Nella seconda sezione delle esercitazioni, [“Operazioni di base: Creazione di un banner, parte 2” a pagina 47](#), vengono fornite informazioni dettagliate sulla frequenza dei fotogrammi.

4. Selezionare File > Salva per salvare il documento prima di passare alla sezione successiva ([“Importazioni di elementi grafici”](#)).

## Importazioni di elementi grafici

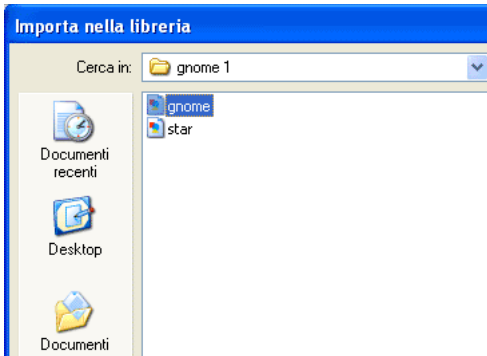
Quando si creano documenti Flash, spesso è necessario importare delle risorse. Ad esempio, quando si vuole inserire un logo aziendale o un elemento grafico fornito da un designer per il lavoro che si sta svolgendo. Flash consente di importare una vasta gamma di risorse, compresi suoni, filmati, immagini bitmap e altri formati grafici (PNG, JPEG, AI e PSD).

La grafica importata viene archiviata nella libreria del documento. La libreria memorizza sia le risorse importate nel documento che i simboli creati con Flash. Un simbolo può essere costituito da un'immagine vettoriale, un pulsante, un tipo di carattere, un componente o un clip filmato che viene creato una sola volta e può essere riutilizzato più volte.

In breve, non è necessario disegnare gli elementi grafici in Flash: è sufficiente importare l'immagine di uno gnomo già disegnata dal file di origine dell'esercitazione. Prima di procedere, verificare di avere salvato i file di origine dell'esercitazione come descritto in [“Apertura del file FLA finale”](#) e salvare l'immagine nella stessa directory in cui si trova il file banner fla creato.

1. Selezionare File > Importa > Importa nella libreria per importare un'immagine nel documento attuale.

Si apre la finestra di dialogo Importa nella libreria (vedere immagine qui di seguito) che consente di selezionare il file da importare.



*Sfogliare fino alla cartella del disco rigido che contiene un'immagine da importare nel documento Flash.*

2. Accedere alla directory dove sono stati salvati i file di origine dell'esercitazione, individuare l'immagine bitmap contenuta nella directory FlashBanner/Part1.
3. Seleziona l'immagine gnome.png e fare clic su Apri (Windows) o Importa (Macintosh).

L'immagine viene importata nella libreria del documento.

NOTA

È possibile trascinare le risorse dalla libreria sullo stage più volte, se si desidera aggiungere svariate istanze della figura. L'uso di più istanze sullo stage non incrementa le dimensioni del file. Il file SWF memorizza solo le informazioni del simbolo originale o della risorsa originale e considera ogni istanza come un duplicato.

4. Selezionare Finestra > Libreria per aprire il pannello Libreria.  
Nella libreria del documento verrà visualizzata l'immagine importata, gnome.png.
5. Selezionare l'immagine importata nella libreria e trascinarla sullo stage.  
Non ha alcuna importanza la posizione sullo stage in cui viene collocata l'immagine, perché in una seconda fase verranno impostate anche le relative coordinate. Quando il file SWF viene riprodotto, è possibile vedere anche l'operazione di trascinamento dell'oggetto sullo stage.

6. Fare clic sullo strumento di selezione e selezionare l'istanza sullo stage.

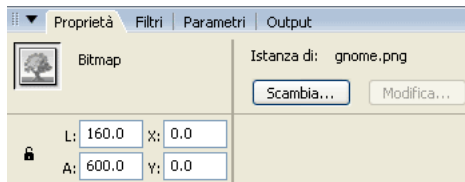
A questo punto, la finestra di ispezione Proprietà consente di modificare la larghezza e l'altezza dell'immagine, come anche le coordinate X e Y della sua posizione sullo stage. Quando si seleziona un qualsiasi oggetto sullo stage, è possibile visualizzare e modificare le sue attuali coordinate nella finestra di ispezione Proprietà (vedere figura qui di seguito).



*Le coordinate X e Y corrispondono con il punto di registrazione, ovvero l'angolo in alto a sinistra del simbolo clip filmato.*

7. Digitare 0 nella casella di testo X e 0 nella casella Y.

Digitando questi valori, le coordinate X e Y vengono impostate sullo 0, come mostrato nella figura qui di seguito.



*Impostare le coordinate X e Y utilizzando la finestra di ispezione Proprietà. Impostare i valori di X e Y su 0.*

Se si impostano coordinate diverse, l'angolo superiore sinistro dell'immagine viene posizionato nell'angolo superiore sinistro dello stage. Invece di modificare le coordinate nella finestra di ispezione Proprietà, è possibile trascinare l'immagine in un qualsiasi punto dello stage mediante lo strumento di selezione. La finestra di ispezione Proprietà è particolarmente utile quando si deve impostare la posizione specifica di un oggetto, come nel passaggio appena effettuato.

8. Selezionare File > Salva per salvare il documento prima di passare alla sezione successiva (“[Introduzione dei livelli e della linea temporale](#)”).

NOTA

Nei file FLA è anche possibile importare dei file audio. L'esercitazione non copre questo argomento, ma se si desiderano ulteriori informazioni accedere a Capitolo 12, “Operazioni con i suoni”.

## Introduzione dei livelli e della linea temporale

La linea temporale si trova sopra lo stage, nell'area di lavoro Flash. La linea temporale contiene *livelli* e *fotogrammi* e consente di organizzare le risorse nel documento, ma anche di controllare l'evolversi del contenuto del documento nel tempo.

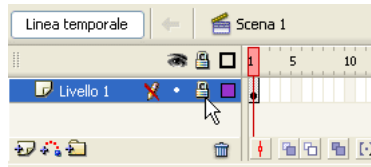
Analogamente a filmati e audio, i documenti Flash possono essere riprodotti su un certo lasso di tempo misurato mediante i fotogrammi. I livelli sono invece paragonabili ai lucidi che si sovrappongono l'uno all'altro; ogni livello può contenere immagini, testi o animazioni mostrati sullo stage. Nella seconda sezione delle esercitazioni, “[Operazioni di base: Creazione di un banner, parte 2](#)” a pagina 47, vengono fornite informazioni più dettagliate sui fotogrammi e sulla linea temporale.

Il file FLA su cui si sta lavorando dispone di un livello (Livello 1), mentre il suo contenuto è su un solo fotogramma (Scena 1) Si tratta della modalità predefinita con cui si apre un documento Flash.

In questo esercizio, si procede bloccando e rinominando il livello 1. Spesso, risulta necessario posizionare gli oggetti in un punto particolare dello stage. Per fare in modo che gli oggetti conservino la loro posizione, è possibile bloccare i livelli impedendo all'utente di selezionare gli oggetti e di spostarli accidentalmente.

In questa sezione verranno svolte le seguenti attività:

- [“Creazione di un nuovo livello” a pagina 41](#)
  - [“Importazione di un livello” a pagina 42](#)
1. Selezionare Livello 1 nella linea temporale e fare clic sul punto posto sotto l'icona a forma di lucchetto, come mostrato nella figura qui sotto.



*Bloccare il livello per evitare che il suo contenuto venga involontariamente spostato o eliminato dallo stage. È possibile evitare di aggiungere involontariamente altre risorse al livello specificato.*

Una volta bloccato l'unico livello del documento, è necessario aggiungere nuovi livelli prima di poter inserire altri oggetti sullo stage. Non è infatti possibile aggiungere nuovi elementi a un livello bloccato.

2. Attivare lo strumento di selezione nel pannello Strumenti e fare doppio clic sul nome Livello 1.

Quando si fa doppio clic sul nome di un livello, è possibile modificare il nome del livello.

3. Digitare **sfondo** nel nome del livello per rinominarlo. Salvare il file.

Quando si creano dei progetti con più livelli, nomi quali Livello 1 e Livello 14 non consentono di determinare il contenuto del livello. Si consiglia quindi di assegnare un nome descrittivo.

4. Selezionare File > Salva prima di procedere all'esercizio successivo ([“Creazione di un nuovo livello”](#)).

NOTA

I livelli possono anche essere organizzati in cartelle. Per ulteriori informazioni, vedere [“Organizzazione dei livelli in una cartella” a pagina 102](#).

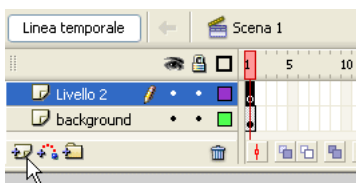


## Creazione di un nuovo livello

In quasi tutti i progetti Flash che utilizzano della grafica importata o dell'animazione è necessario creare più di un livello. A volte si rende necessario separare alcuni elementi assegnando loro un proprio livello, soprattutto quando si inizia ad applicare l'animazione agli oggetti. Inoltre, è possibile impilare gli elementi grafici l'uno all'altro, creare il senso di profondità o di sovrapposizione ricorrendo a più livelli.

1. Nella linea temporale, selezionare il livello dello sfondo e fare clic su Inserisci livello per creare un nuovo livello vuoto.

Il nuovo livello viene creato sopra a quello già esistente (vedere l'immagine qui di seguito).



*Fare clic su Inserisci livello per inserire un nuovo livello sopra a quello attualmente selezionato.*

2. Fare doppio clic sul nome del nuovo livello per poterlo modificare.
3. Digitare **animazione** per rinominare il nuovo livello.

La grafica sullo stage si sovrappone in base ai livelli presenti nella linea temporale. Ad esempio, qualsiasi elemento inserito nel livello animazione viene visualizzato sopra l'immagine del livello sfondo. Nella seconda parte delle esercitazioni verrà illustrato come aggiungere l'animazione.

4. Selezionare File > Salva prima di procedere all'esercizio successivo (**"Importazione di un livello"**).

### NOTA

Qualora fosse necessario riorganizzare i livelli, è possibile utilizzare lo strumento di selezione per attivare e trascinare un livello sopra o sotto rispetto agli altri livelli della linea temporale.

## Importazione di un livello

In un esercizio precedente, “[Importazioni di elementi grafici](#)”, è stata eseguita l'importazione dell'immagine `gnome.png` direttamente nella libreria del documento. In seguito, l'immagine è stata trascinata nel livello selezionato sullo stage. Ciononostante, è possibile trascinare le risorse direttamente sullo stage senza passare dalla libreria. Innanzitutto, è necessario selezionare il fotogramma della linea temporale nel quale si intende importare l'immagine. Quindi, si procede con l'importazione dell'immagine nel fotogramma specificato per visualizzarla sullo stage. Nel prossimo esercizio, verrà adottata questa tecnica per importare un'immagine.

1. Selezionare il fotogramma 1 del livello animazione.

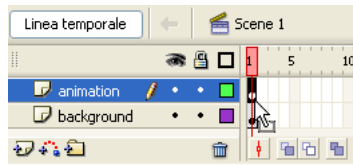
Si dovrà importare l'immagine `star.png` in questo livello.

2. Selezionare File > Importa > Importa nello stage.

Si apre la finestra di dialogo Importa che consente di selezionare un'immagine sul disco rigido. Individuare la cartella dei file di risorse della esercitazione salvata nel disco rigido.

3. Nei file di risorse della esercitazione selezionare `star.png` e fare clic su Apri (Windows) o Importa (Macintosh).

L'immagine viene importata nel livello animazione (vedere immagine qui di seguito) e quindi visualizzata sullo stage.



*L'immagine viene importata anche nel fotogramma del livello selezionato in precedenza nella linea temporale. Nella seconda sezione delle esercitazioni, “[Operazioni di base: Creazione di un banner, parte 2](#)” [a pagina 47](#), vengono fornite informazioni più dettagliate sulla linea temporale e sui livelli.*

4. Aprire il pannello Libreria (Finestra > Libreria).

L'immagine importata nello stage è stata aggiunta come risorsa anche nella libreria. Anche se si importa una risorsa direttamente nello stage, questa viene automaticamente aggiunta anche nella libreria.

5. Fare clic sullo strumento Selezione nel pannello Strumenti.

Spostare il file `star.png` sullo stage appena sopra la testa dello gnomo, come mostrato nella seguente immagine.



*Spostare l'immagine `star.png` sopra la testa dello gnomo.*

6. Prima di procedere con “[Prova dell'applicazione](#)”, salvare il documento selezionando File > Salva.

## Prova dell'applicazione

Per concludere, è possibile provare il documento creato mediante Flash. In questo modo viene provato il file SWF Flash Player. Ad esempio, è possibile esaminare come funziona il codice in Flash Player, come le animazioni vengono riprodotte sulla linea temporale, è possibile esaminare l'interattività con gli utente e molto altro ancora. Questo sistema è molto più rapido che caricare il lavoro su un server ogni volta che si desidera vedere all'opera il file SWF.

1. Selezionare Controllo > Prova filmato nel menu principale.

Si apre l'ambiente di prova dove viene riprodotto il documento in Flash Player. È possibile vedere la versione compilata mediante file SWF del file FLA creato. Il comando Prova filmato consente di visualizzare a che punto è il lavoro svolto con il file FLA.

2. Fare clic sul pulsante Chiudi della finestra contenente il file SWF per tornare all'ambiente di creazione del codice.

Individuare la cartella del disco rigido in cui è stato salvato il file banner fla all'inizio dell'esercitazione in [“Creazione di un nuovo documento”](#).

La cartella dovrebbe contenere una file SWF aggiuntivo denominato banner.swf. Si tratta della versione compilata del file banner fla. Per creare la versione finale del file da caricare, è necessario apportare altre modifiche di pubblicazione in Flash prima di poter compilare il file SWF. Questa operazione verrà illustrata nella sezione 3 ([“Operazioni di base: Creazione di un banner, parte 3” a pagina 71](#)) di questa esercitazione.

NOTA

Per confrontare i risultati ottenuti con il file di origine dell'esercitazione, aprire il file banner1\_complete fla che si trova nella cartella FlashBanner/Part1 salvata nel disco rigido nel passaggio [“Apertura del documento di progettazione” a pagina 173](#).

## Riepilogo

Congratulazioni per avere completato il primo passaggio della creazione di un banner Flash. È stato utilizzato lo strumento di creazione del codice di Flash per creare un nuovo documento, aggiungere le risorse e modificare il file utilizzando una serie di strumenti.

In pochissimo tempo, è stato possibile apprendere come utilizzare l'area di lavoro Flash per assolvere ai seguenti compiti:

- Impostazione di un file FLA.
- Importazione delle risorse nel file FLA.
- Disposizione delle risorse in un file FLA.
- Creazione e modifica dei livelli.
- Prova del file SWF.

L'esercitazione sta illustrando come creare un banner in Flash per poi incorporarlo in una pagina HTML mediante Dreamweaver. Nelle due sezioni successive dell'esercitazione, viene mostrato come creare e modificare i simboli, creare un'animazione, aggiungere alcuni semplici ActionScript per un pulsante che apra una pagina Web e aggiungere un banner a un sito Web.

Per continuare la procedura di creazione di questa applicazione, accedere alla sezione successiva dell'esercitazione. [“Operazioni di base: Creazione di un banner, parte 2” a pagina 47.](#)



# Operazioni di base: Creazione di un banner, parte 2

Benvenuti nella seconda sezione di questa introduzione suddivisa in tre parti di Macromedia Flash Basic 8 o Macromedia Flash Professional 8. È stata completata la prima parte dell'esercitazione, che ha illustrato come creare, impostare e importare il contenuto in un file FLA. Chi si è avventurato nella lettura della seconda parte, desidera con ogni probabilità approfondire le proprie conoscenze su Flash. In questa esercitazione, verrà infatti mostrato come creare simboli e animazione e come scrivere un semplice ActionScript per rendere funzionante il banner. Al termine di questa sezione, l'utente potrà aggiungere un banner a un sito Web mediante Dreamweaver o caricarlo mediante un qualsiasi altro strumento. Vedere l'introduzione a [“Operazioni di base: Creazione di un banner, parte 1” a pagina 27](#) per una descrizione delle sezioni 1, 2 e 3 di questa esercitazione.

Per completare queste esercitazioni non è richiesta alcuna conoscenza pregressa, è tuttavia consigliabile avere completato la sezione 1 ([“Operazioni di base: Creazione di un banner, parte 1” a pagina 27](#)) dell'esercitazione prima di passare alla sezione 2.

Nella sezione 2 di questa esercitazione verranno svolte le seguenti attività:

<a href="#">Analisi del file FLA completo</a>	<a href="#">48</a>
<a href="#">Aggiunta di testo</a>	<a href="#">51</a>
<a href="#">Creazione di un simbolo</a>	<a href="#">54</a>
<a href="#">Aggiunta di animazione a una linea temporale</a>	<a href="#">57</a>
<a href="#">Creazione di un pulsante</a>	<a href="#">63</a>
<a href="#">Creazione di azioni semplici</a>	<a href="#">66</a>
<a href="#">Prova dell'applicazione</a>	<a href="#">68</a>

Il flusso di lavoro dell'esercitazione comprende le seguenti attività:

- [“Analisi del file FLA completo” a pagina 48](#) consente di visualizzare il documento Flash completato per la sezione 2.
- [“Aggiunta di testo” a pagina 51](#) mostra come creare e formattare il testo in un file FLA.
- [“Creazione di un simbolo” a pagina 54](#) mostra come creare il simbolo di un clip filmato a cui aggiungere l'animazione.
- [“Aggiunta di animazione a una linea temporale” a pagina 57](#) mostra come creare un'animazione mediante la linea temporale principale e le interpolazioni di movimento .
- [“Creazione di un pulsante” a pagina 63](#) mostra come creare un pulsante per aggiungere interattività al banner.
- [“Creazione di azioni semplici” a pagina 66](#) mostra come scrivere un semplice ActionScript per rendere il pulsante funzionante.
- [“Prova dell'applicazione” a pagina 68](#) mostra come esportare e verificare il file SWF del documento, che consente di esaminare le conoscenze acquisite fino a questo punto.

## Analisi del file FLA completo

Analizzando la versione finale di un'applicazione creata, si osserverà anche l'area di lavoro di Flash.

In questa sezione verranno svolte le seguenti attività:

- [“Apertura del documento di progettazione” a pagina 173](#)
- [“Descrizione del file FLA completo” a pagina 50](#)
- [“Chiusura del file FLA completo” a pagina 51](#)

Le sezioni successive descrivono le procedure da eseguire per creare l'applicazione partendo da un file FLA completamente nuovo.



## Apertura del file FLA finale

I file di questa esercitazione si trovano nella cartella Samples and Tutorials, all'interno della cartella di installazione di Flash. Per molti utenti, in particolare in ambito didattico, questa cartella è di sola lettura. Prima di iniziare l'esercitazione, è opportuno copiare l'intera cartella dell'esercitazione FlashBanner in una posizione scrivibile di propria scelta. Nella prima parte, è stato chiesto di copiare i file di origine FlashBanner in un'altra unità del disco rigido.

Nella maggior parte dei computer, la cartella Flash Banner si trova nelle seguenti posizioni:

- In Windows: *unità di avvio*\Programmi\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Basic Tasks\FlashBanner\.
- Su Macintosh: *Macintosh HD*/Applicazioni/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Tutorial Assets/Basic Tasks/FlashBanner/.

Copiare la cartella FlashBanner in un'altra unità del disco rigido a cui è possibile accedere. La cartella contiene tre directory, una per ogni sezione di questa esercitazione: Part1, Part2 e Part3. Nella cartella FlashBanner/Part2 è presente il file Flash chiamato banner2\_complete fla. Fare doppio su questo file per aprirlo in Flash. A questo punto è possibile vedere il file dell'esercitazione nella sua versione finale all'interno dell'ambiente di creazione Flash.

## Descrizione del file FLA completo

Dal file FLA è possibile osservare la struttura che compone il file SWF finale per la sezione 2 dell'esercitazione. Alla fine della sezione 2, l'applicazione, un banner Flash per un sito Web sugli gnomi, si presenta in questo modo:



*Il banner completo al termine della sezione 2.*

Questo file contiene un'animazione in un clip filmato, del testo, un pulsante invisibile e le risorse importate nella prima parte dell'esercitazione.

- L'istanza del clip filmato contiene a sua volta una istanza grafica a cui verrà applicata l'animazione.
- I campi di testo contengono testo statico e modificato che viene visualizzato sullo stage.

- Il pulsante invisibile copre l'intero stage e consente ai visitatori di fare clic sul banner e di aprire una nuova pagina Web.
- Le risorse grafiche includono un'immagine di sfondo bitmap (lo gnomo) e l'immagine della stella che verrà animata in uno dei prossimi esercizi.

Per la fine della sezione 3 di questa esercitazione, verranno aggiunti al banner elementi di grafica, l'animazione e l'interattività. Quindi, il banner verrà inserito su un sito Web mediante Dreamweaver.

## Chiusura del file FLA completo

Per chiudere il documento, selezionare File > Chiudi.

Se si preferisce mantenere aperto il file finale come riferimento mentre si lavora con il file del banner, prestare attenzione a non modificarlo o a salvare eventuali modifiche.

A questo punto è possibile procedere alla prossima sezione, [“Aggiunta di testo”](#), per iniziare a creare un file di banner.

## Aggiunta di testo

Per questioni decorative è necessario aggiungere del testo al banner. È possibile aggiungere diversi tipi di testo in un documento Flash: statico, dinamico o di input. Il testo statico è utile quando si vuole aggiungere del testo decorativo allo stage o qualsiasi altro testo che non deve essere modificato o caricato da una origine esterna. Il testo dinamico, invece, viene adottato quando si deve caricare il testo da un file o un database o quando lo si deve modificare alla riproduzione del file SWF in Flash Player. Infine, il testo di input viene utilizzato per consentire all'utente di inserire dei dati in un campo testo. Il testo può essere preso e inviato in un database, modificato all'interno del file SWF e molto altro ancora.

Lo strumento Testo consente poi di inserire uno qualsiasi di questi tipi di testo. In questa esercitazione, verrà aggiunto del testo dinamico allo stage per questioni decorative. Per aggiungere del testo statico attenersi alla seguente procedura.

Aprire il file `banner fla` creato nella prima sezione dell'esercitazione e rinominarlo in **`banner2 fla`**.

NOTA

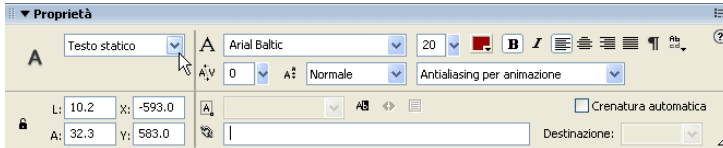
Se l'utente non ha seguito la parte 1 fino alla fine o se ha perso il file creato, aprire l'archivio di file ZIP fornito con la presente esercitazione. Nella cartella di avvio, individuare il file `banner2 fla` e utilizzarlo per iniziare l'esercitazione.

1. Selezionare Inserisci > Linea temporale > Livello per aggiungere un nuovo livello. Fare doppio clic sul nome del livello e digitare **testo** per rinominare il livello.
2. Selezionare lo Strumento testo nel pannello degli strumenti, ovvero il pulsante a forma di grande A.
3. Fare clic vicino alla parte superiore dello stage e digitare **Troppo lavoro?** nel campo di testo visualizzato sullo stage.
4. Selezionare il campo di testo (viene visualizzata un riquadro di delimitazione attorno al campo).
5. Aprire la finestra di ispezione Proprietà (Finestra > Proprietà > Proprietà) e verificare che nel menu a comparsa sia presente la dicitura Testo statico.
6. Se lo si desidera, modificare il tipo di carattere.  
Per cambiare il tipo di carattere, accedere al menu Carattere (posto accanto all'icona della A, vedere figura qui di seguito).
7. Nel menu a comparsa Metodo di rendering caratteri selezionare Testo bitmap (senza antialiasing).

Le opzioni senza antialiasing garantiscono la chiara visualizzazione del testo piccolo nelle applicazioni, ma rendono irregolare il testo grande. Poiché si sta creando del testo grande da inserire nel banner, è necessario utilizzare il testo bitmap, che appare meglio definito nel caso di caratteri grandi.

8. Modificare le dimensioni del carattere a 20 punti mediante il menu a comparsa Dimensione carattere.

Quindi sarà necessario modificare le dimensioni del carattere per adattare il testo allo stage.



*Modificare le impostazioni del testo nella finestra di ispezione Proprietà.*

Al termine, il testo deve essere simile per dimensioni e posizione al testo riportato nella figura qui di seguito.



*Aggiungere il testo statico al banner. Selezionare il carattere che si desidera da utilizzare.*

9. Selezionare nuovamente lo Strumento testo e digitare **Sottopagato?** sotto al testo inserito in precedenza
10. Selezionare il campo di testo e aprire la finestra di ispezione Proprietà, quindi modificare il testo impostando lo stesso carattere selezionato in precedenza.
11. Selezionare le dimensioni del testo affinché sia grande ma adatto allo stage.
12. Ripetere i passaggi da 9 a 11 per aggiungere la frase **Gnomo?** sotto alle due righe di testo precedenti. Al termine, il banner creato avrà un aspetto simile alla prima immagine di questa esercitazione che mostra il file completato della sezione 2.

13. (Facoltativo) Aprire il pannello Allinea (Finestra > Allinea) per allineare il testo al centro dello stage. Selezionare un blocco di testo sullo stage, fare clic su Allo stage nel pannello Allinea, quindi fare clic su Allineamento orizzontale rispetto al centro. Per vedere il nome di un pulsante del pannello, portarvi sopra il puntatore del mouse.
14. Prima di procedere, salvare il documento selezionando File > Salva. Dopo avere salvato il file, procedere con la seguente esercitazione: “Creazione di un simbolo”.

NOTA

Per ottenere effetti di testo avanzati, è possibile creare il testo in FreeHand, salvare il file e importarlo. Se si utilizza Adobe Illustrator, è possibile esportare il testo come file PNG o SWF. Sarà poi possibile importare il testo in Flash. È anche possibile esplorare le opzioni di antialiasing avanzate offerte da FlashType. Per ulteriori informazioni, vedere Capitolo 6, “Informazioni su FlashType”.

## Creazione di un simbolo

Un simbolo è un oggetto creato in Flash. Come spiegato nella sezione 1, un simbolo può essere costituito da un elemento grafico, da un pulsante o da un clip filmato e può essere riutilizzato sia all'interno del file FLA attuale che degli altri file FLA. Ogni simbolo creato viene automaticamente aggiunto alla libreria del documento (Finestra > Libreria), risultando così utilizzabile più volte all'interno di un documento.

Se si aggiunge dell'animazione, è consigliabile animare sempre i simboli in Flash anziché animare la grafica non elaborata (disegnata manualmente) o le risorse non elaborate importate (come ad esempio i file PNG). Ad esempio, se si disegna un cerchio utilizzando lo strumento Ovale in Flash, è consigliabile convertire la grafica del cerchio in un clip filmato prima di animarla. In questo modo si riducono le dimensioni del file SWF e si facilita la creazione di un'animazione in Flash.

Nell'esercizio che segue si creerà un simbolo di clip filmato. Questo clip filmato verrà animato negli esercizi successivi.

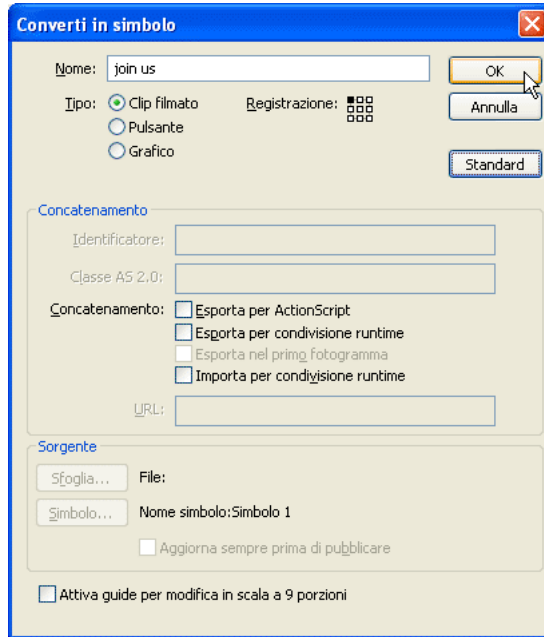
1. Nel file banner2.fla, selezionare l'immagine star.png (importata nella sezione 1) e selezionare Modifica > Converti in simbolo nel menu Elabora.

Si apre la finestra di dialogo Converti in simbolo (vedere figura seguente), nella quale è possibile nominare un simbolo e selezionare il tipo di simbolo da creare.

2. Digitare **join us** nella casella di testo Nome (vedere la figura seguente).

Dopo la creazione del simbolo, il relativo nome ("join us") sarà visibile nel pannello Libreria. Accanto al nome del simbolo sarà inoltre visibile un'icona che rappresenta il clip filmato.

Tenere presente che, dato che è possibile avere più istanze di un simbolo nello stage, il nome del simbolo è diverso dal nome dell'istanza. Ad esempio, è possibile impostare un nome di istanza per il simbolo "join us" utilizzando la finestra di ispezione Proprietà dopo avere trascinato il simbolo nello stage dal pannello Libreria. Se si trascina un'altra istanza del simbolo "join us" sullo stage, assegnarvi un nome di istanza diverso. Il nome di istanza verrà utilizzato nell'ActionScript per creare un riferimento all'istanza e per manipolarla mediante il codice. Per l'assegnazione del nome a un'istanza occorre attenersi ad alcune regole (questo aspetto viene discusso in [“Creazione di azioni semplici”](#)).



*Utilizzare la finestra di dialogo **Converti in simbolo** per convertire il contenuto selezionato in un simbolo; assegnarvi un nome e fare clic su **OK** (mostrato sopra) per aggiungerlo alla libreria del documento. Quando si converte un simbolo, è possibile che venga visualizzata una finestra di dialogo più piccola senza le informazioni avanzate relative ai collegamenti e all'origine.*

**3.** Selezionare l'opzione **Clip filmato** e quindi **OK**.

In questo modo si conferma di voler convertire l'immagine grafica in un simbolo di clip filmato. I simboli dei clip filmato sono dotati di linee temporali proprie. Ciò significa che è possibile animare ciascuna istanza del clip filmato nella rispettiva linea temporale e nella linea temporale principale del documento. Si tratta di una caratteristica esclusiva delle istanze di clip filmato.

**4.** Prima di procedere, salvare il documento selezionando **File > Salva**.

Dopo avere salvato il file, procedere con la seguente esercitazione:

**“Aggiunta di animazione a una linea temporale”**. In questa esercitazione si eseguirà l'animazione del clip filmato.



# Aggiunta di animazione a una linea temporale

La linea temporale è già stata utilizzata nella sezione 1 di questa esercitazione ([“Operazioni di base: Creazione di un banner, parte 1” a pagina 27](#)) per inserire nuovi livelli e aggiungere contenuti a tali livelli. Nella sezione 1 si sono aggiunte risorse a un fotogramma nella linea temporale. Si è probabilmente notato che dopo l'aggiunta di contenuti a un fotogramma, sullo stesso viene visualizzato un cerchio pieno, a indicare la presenza di contenuti nel fotogramma. Quando in un fotogramma vengono modificati o aggiunti dei contenuti, il fotogramma viene denominato fotogramma chiave ed è riconoscibile dal cerchio con riempimento nero. Un fotogramma chiave è un fotogramma in cui vengono definiti i cambiamenti dell'animazione o in cui sono stati inseriti dei contenuti. Un fotogramma chiave è caratterizzato da un cerchio vuoto.

In un documento Flash, le animazioni vengono create aggiungendo dei contenuti a una linea temporale, ad esempio la linea temporale principale o la linea temporale contenuta in un clip filmato. Quando l'indicatore di riproduzione si sposta lungo la linea temporale, questi singoli fotogrammi vengono riprodotti. Se riprodotti in veloce successione (come in una sequenza di disegni o una pellicola cinematografica), permettono di creare animazioni.

Quando si crea un'animazione fotogramma per fotogramma, ogni fotogramma è un fotogramma chiave. In un'animazione interpolata, invece, si definiscono i fotogrammi chiave nei punti importanti dell'animazione e Flash crea il contenuto dei fotogrammi intermedi. Flash visualizza i fotogrammi interpolati di un'animazione interpolata su sfondo azzurro o verde chiaro con una freccia tra i fotogrammi chiave. Poiché i documenti Flash salvano le forme in ciascun fotogramma chiave, è consigliabile creare fotogrammi chiave solo nei punti in cui le animazioni presentano variazioni.

## 1. Selezionare Modifica > Documento.

Viene visualizzata la finestra di dialogo Proprietà documento. È la stessa finestra di dialogo utilizzata nella sezione 1 dell'esercitazione per modificare le dimensioni del banner. Ora si desidera modificare la frequenza di fotogrammi del banner.

2. Modificare il numero contenuto nella casella di testo della frequenza dei fotogrammi immettendo **18**, poi fare clic su OK per applicare la nuova impostazione.

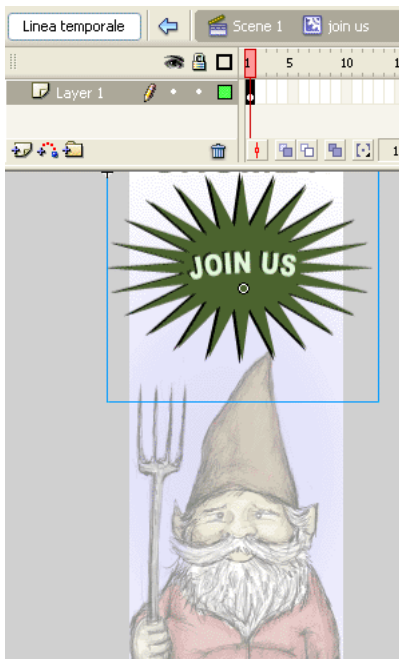
Una frequenza di fotogrammi più alta comporta una riproduzione dell'animazione più fluida rispetto a quando il valore era impostato su 12 fotogrammi al secondo (fps). La modifica dell'impostazione fps implica che la linea temporale principale e quelle dei clip filmato vengono tutte riprodotte con la stessa frequenza di fotogrammi.

NOTA

Una frequenza di fotogrammi più elevata comporta anche una maggiore richiesta di risorse sul computer (o sulla CPU) dell'utente per riprodurre ogni secondo i fotogrammi aggiuntivi.

3. Fare doppio clic sull'istanza del simbolo "join us" nello stage.

Il simbolo viene aperto nella modalità di modifica dei simboli (vedere la figura seguente). In questo modo è possibile visualizzare la linea temporale del simbolo del clip filmato, che viene eseguita indipendentemente dalla linea temporale del file FLA principale (che era visibile prima che si facesse doppio clic sul simbolo). Ciò significa che è possibile creare animazioni che vengono riprodotte e interrotte indipendentemente dalle animazioni della linea temporale principale. Si ricordi che un clip filmato viene comunque riprodotto alla frequenza di fotogrammi del documento (18 fps).



*Nella modalità di modifica dei simboli, il simbolo che si sta modificando viene visualizzato normalmente, mentre gli altri elementi presenti nello stage sono disabilitati. Le modifiche apportate in questa modalità vengono applicate a tutte le istanze del simbolo presenti all'interno del file FLA. Si noti come la barra di modifica (nella figura è situata al di sopra della linea temporale) muta di aspetto per indicare l'elemento che si sta modificando e la relazione dello stesso con lo stage principale.*

Quando si entra in questa modalità, le modifiche vengono applicate direttamente al simbolo e non alla singola istanza presente nello stage. Eventuali modifiche apportate a questa linea temporale (cioè la linea temporale del clip filmato) si applicano a tutte le istanze del simbolo utilizzate nel file FLA.

È possibile notare che si stanno apportando modifiche a un simbolo guardando la barra di modifica (vedere la parte superiore dell'immagine precedente). Utilizzare la barra di modifica per navigare all'interno di un documento. La barra di modifica può trovarsi al di sopra o al di sotto della linea temporale, a seconda della posizione impostata per l'area di lavoro.

Il pulsante Scena 1 si riferisce alla linea temporale principale del file FLA. Fare clic su questo pulsante nella barra di modifica per tornare alla linea temporale principale. I nomi che seguono il pulsante si riferiscono al simbolo che si sta attualmente modificando. Se il simbolo è nidificato all'interno di altri simboli, questo percorso potrebbe contenere diversi nomi. Nella figura precedente si può vedere la fase di modifica del simbolo "join us" che si trova nella linea temporale principale (Scena 1).

4. Selezionare il file PNG che si trov all'interno del clip filmato e premere F8 per convertirlo in un altro simbolo.
5. Nella finestra di dialogo Converti in simbolo, digitare il nome **nested mc** nella casella di testo Nome, selezionare Clip filmato, quindi fare clic su OK.
6. Selezionare il fotogramma 15, poi selezionare Inserisci > Linea temporale > Fotogramma chiave.

NOTA

Premere F6 per inserire velocemente un nuovo fotogramma chiave.

Questo programma permette di inserire un nuovo fotogramma chiave; ciò significa che è possibile modificare i contenuti del fotogramma per creare un'animazione. Attualmente il contenuto del fotogramma 15 viene duplicato in base al contenuto del fotogramma 1. Quando si modificherà il fotogramma 15 in una fase successiva, le modifiche non comporteranno cambiamenti per il fotogramma 1.

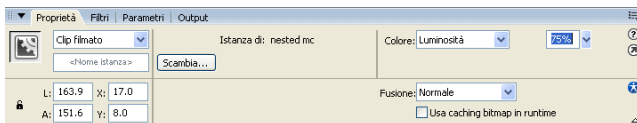
7. Selezionare Fotogramma 30 e premere F6 per inserire un nuovo fotogramma chiave.  
Il fotogramma chiave duplica il contenuto dal fotogramma 15. Ciò significa che il contenuto presente su tutti e tre i fotogrammi è identico.
8. Selezionare l'istanza del clip filmato nel fotogramma 15 e aprire la finestra di ispezione Proprietà (Finestra > Proprietà > Proprietà).

NOTA

Accertarsi di selezionare l'istanza del fotogramma 15 e non soltanto il fotogramma. È possibile dapprima selezionare il fotogramma presente sulla linea temporale (o spostare l'indicatore di riproduzione sul fotogramma 15), poi selezionare l'istanza del clip filmato sullo stage per visualizzare il contesto corretto della finestra di ispezione Proprietà, come mostrato nella figura seguente.

9. Selezionare Luminosità dal menu a comparsa Colore (figura successiva).

10. Impostare il valore del cursore su 75% (vedere la figura successiva).



*Modifica della luminosità dell'istanza di clip filmato.*

La luminosità dell'istanza presente nel fotogramma 15 viene modificata. Le istanze dei fotogrammi 1 e 30 non vengono modificate. Ciò significa che è ora possibile aggiungere un'interpolazione di movimento che anima il valore della luminosità dal fotogramma 1 al 15 e poi dal fotogramma 15 al 30. Dopo la riproduzione del fotogramma 30, l'indicatore di riproduzione torna al fotogramma 1 e l'animazione ha nuovamente inizio.

NOTA

La stessa procedura consente anche di modificare i valori alfa e delle tinte. Le interpolazioni alfa richiedono maggiori risorse di processore rispetto alle interpolazioni che modificano la luminosità o la tinta dell'animazione. Se possibile, evitare di utilizzare procedure che richiedono notevoli risorse di processore.

11. Selezionare nuovamente l'istanza contenuta nel fotogramma 15 dello stage, poi selezionare lo strumento Trasformazione libera nel pannello Strumenti. Selezionare la maniglia inferiore destra e trascinarla verso il centro dell'immagine per rimpicciolirla (vedere la figura seguente).

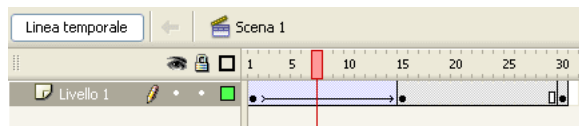


*Ridimensionamento dell'istanza mediante lo strumento Trasformazione libera. Come mostrato nella figura, è anche possibile ruotare l'immagine mediante lo strumento Trasformazione libera.*

In un file FLA è possibile creare diversi tipi di animazioni, quali le interpolazioni di movimento, le interpolazioni di forma e le animazioni fotogramma per fotogramma. In questa esercitazione verrà creata un'interpolazione di movimento. Un'interpolazione di movimento è un'animazione nella quale si definiscono proprietà quali la posizione, le dimensioni e la rotazione di un'istanza in un certo punto temporale, quindi si modificano queste proprietà in un secondo punto temporale. In questa animazione si modificano la luminosità e le dimensioni di un'istanza.

12. Selezionare qualsiasi fotogramma compreso tra i fotogrammi 1 e 15. Poi selezionare Movimento nella finestra di ispezione Proprietà.

L'intervallo di fotogrammi cambia colore e tra i fotogrammi 1 e 15 viene visualizzata una freccia (vedere la figura successiva). Notare come le opzioni della finestra di ispezione Proprietà sono differenti quando si seleziona un fotogramma rispetto a quando si seleziona un'istanza di clip filmato.



*Creazione di un'interpolazione di movimento tra i fotogrammi 1 e 15 sulla linea temporale del clip filmato.*

NOTA

In alternativa, è possibile fare clic (Windows) o premere Opzione e fare clic (Macintosh) sul fotogramma e selezionare Crea interpolazione movimento dal menu di scelta rapida.

13. Selezionare qualsiasi fotogramma compreso tra i fotogrammi 15 e 30. Poi creare una seconda animazione selezionando Movimento dal menu a comparsa Interpolazione della finestra di ispezione Proprietà.
14. Fare clic sull'indicatore di riproduzione e trascinarlo lungo la linea temporale del clip filmato per provare l'animazione o ricercare dei punti precisi all'interno della stessa.
15. Selezionare Controllo > Prova filmato.

NOTA

Un sistema più rapido di verifica del file SWF consiste nell'uso delle scelte rapide da tastiera. Premere Ctrl + Invio (Windows) o Comando + Invio (Macintosh) per provare il file

Si apre l'ambiente di prova, nel quale è visibile l'animazione. Notare come l'animazione viene riprodotta ciclicamente e con un effetto di dissolvenza causato dal cambiamento di luminosità. Per impostazione predefinita, l'indicatore di riproduzione torna al fotogramma 1 e riproduce l'animazione dopo avere raggiunto il fotogramma finale della linea temporale. Ciò significa che l'animazione viene ripetuta continuamente a meno che non si specifichi di interromperla. Questa operazione verrà illustrata di seguito nell'esercizio “[Creazione di azioni semplici](#)”.

16. Prima di procedere, salvare il documento selezionando File > Salva.

Dopo avere salvato il file, procedere con la seguente esercitazione: “[Creazione di un pulsante](#)”.

## Creazione di un pulsante

Quando si crea un banner, è necessario consentire all'utente di fare clic in un qualsiasi punto dell'area del banner per aprire una nuova finestra del browser. Flash consente di creare pulsanti in modo estremamente semplice. Il pulsante può disporre di elementi grafici rollover, suoni e anche animazioni autonome. È anche possibile creare un pulsante invisibile. I pulsanti invisibili risultano utili per creare aree sensibili nel sito Web o per rendere selezionabile mediante clic l'intero banner senza nascondere la grafica. Nell'esercizio successivo si aggiungerà un pulsante invisibile alla grafica del banner.

### NOTA

Per ulteriori informazioni sulla creazione di pulsanti visibili con grafica ed effetti rollover, cercare "creazione di pulsanti" nel pannello Guida di Flash (F1).

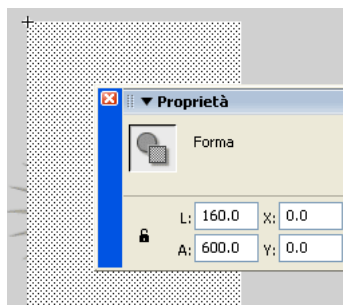
1. Accertarsi di essere nello stage principale facendo clic sul Scena 1 nella barra di modifica.
2. Selezionare Inserisci > Linea temporale > Livello per creare un nuovo livello; rinominare il livello **button**.
3. Selezionare lo strumento Rettangolo nel pannello Strumenti (l'icona del pulsante ha l'aspetto di un quadrato).
4. Individuare la sezione Colori nel pannello Strumenti (vedere la figura successiva) e fare clic sull'icona della matita per selezionare il controllo Colore tratto.

5. Selezionare Nessun colore, come mostrato nella figura seguente. In questo modo si disabilita il contorno del rettangolo.



*Selezionare Nessun colore per il controllo del colore del tratto.*

6. Creare un rettangolo trascinando il mouse diagonalmente nello stage. Le dimensioni del rettangolo non hanno importanza: sarà possibile ridimensionare il rettangolo successivamente utilizzando la finestra di ispezione Proprietà.
7. Fare clic sullo strumento Selezione nel pannello Strumenti, poi fare clic sul rettangolo nello stage per selezionarlo. Quando si seleziona il rettangolo, su di esso appare un motivo puntinato.
8. Aprire la finestra di ispezione Proprietà (Finestra> Proprietà > Proprietà).
9. Impostare il valore della casella di testo L (larghezza) su **160** e quello della casella di testo A (altezza) su **600**. Poi impostare le caselle di testo X e Y su **0** (vedere la figura di seguito).



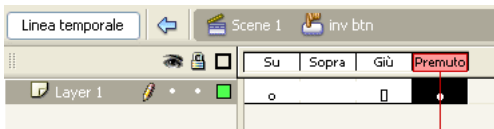
*Modificare la larghezza e l'altezza del rettangolo, poi impostare la posizione del rettangolo in modo tale che esso copra lo stage.*



10. Con il rettangolo ancora selezionato sullo stage, premere F8 per convertire il rettangolo in simbolo.
11. Nella finestra di dialogo Converti in simbolo, digitare **inv btn** nella casella di testo Nome, selezionare Pulsante, quindi fare clic su OK.
12. Fare doppio clic sul nuovo pulsante sullo stage per entrare nella modalità di modifica simboli.

Il rettangolo si trova attualmente nel primo fotogramma Su del pulsante creato. Questo è lo stato Up del pulsante, visibile agli utenti quando il pulsante si trova nello stage. Si desidera che il pulsante non disponga di elementi visibili sullo stage. È pertanto necessario spostare il rettangolo nell'area attiva del pulsante (cioè la zona attiva sulla quale l'utente può fare clic per attivare le azioni del pulsante).

13. Fare clic sul fotogramma chiave all'interno del fotogramma Up, poi tenere premuto il pulsante destro del mouse e trascinare il fotogramma chiave nell'area attiva (vedere la figura seguente).



*Trascinare il fotogramma chiave del rettangolo dal fotogramma Up all'area attiva all'interno della linea temporale.*

Ora l'intera area del banner è selezionabile mediante clic, ma il pulsante non si trova nel banner in forma visibile.

14. Fare clic su Scena 1 per tornare alla linea temporale principale.  
Ora sull'area del banner è presente un rettangolo di colore verde acqua. Esso si riferisce all'area attiva invisibile del pulsante. Per comodità, è possibile nascondere il livello del pulsante nell'ambiente di creazione.
15. Facoltativamente, fare clic all'interno della linea temporale sul punto che si trova al di sotto dell'icona a forma di occhio sul livello del pulsante per nascondere tale livello.
16. Prima di procedere, salvare il documento selezionando File > Salva.  
Dopo avere salvato il file, procedere con la seguente esercitazione:  
**“Creazione di azioni semplici”**.

# Creazione di azioni semplici

Per fare in modo che il pulsante apra un sito Web o invii informazioni sul numero di clic ricevuti, è necessario aggiungere del codice ActionScript al banner.

È possibile aggiungere ActionScript in diversi punti di un documento Flash. È possibile selezionare un'istanza e aggiungere codice ActionScript che si colleghi direttamente a tale istanza. Per accedere al codice, è necessario individuare e selezionare nuovamente l'istanza. È inoltre possibile aggiungere ActionScript a un fotogramma (o a più fotogrammi) sulla linea temporale. È buona norma inserire tutto il codice in un solo fotogramma della linea temporale; in questo modo sarà molto più facile individuarlo, aggiornarlo mentre si sta lavorando su un file. Non collegare codice ActionScript alle istanze.

NOTA

È anche possibile mantenere il codice ActionScript in file di classe esterni da importare nel file FLA su cui si sta lavorando. Ciò rappresenta spesso la soluzione migliore per organizzare il codice ActionScript, specialmente se si lavora su progetti di grandi dimensioni. Questo argomento tuttavia esula dal contenuto dell'esercitazione.

Si noti come l'interpolazione di movimento "Join Us" viene riprodotta ciclicamente quando la si prova. Per impostazione predefinita, se sono presenti contenuti in più fotogrammi, l'indicatore di riproduzione della linea temporale esegue la riproduzione ciclica. Pertanto, se si sono inseriti dei contenuti su diversi fotogrammi di un clip filmato o sulla linea temporale principale, essi vengono riprodotti ciclicamente all'infinito. Per interrompere la riproduzione ciclica dell'indicatore di riproduzione è sufficiente aggiungere una sola riga di ActionScript. Se si aggiunge questo ActionScript a un fotogramma, l'indicatore di riproduzione si ferma quando raggiunge tale fotogramma.

```
stop();
```

Non è necessario aggiungere questo ActionScript al banner; lo si deve però aggiungere agli altri file FLA che si sono creati. L'azione di interruzione è un codice ActionScript da tenere presente quando si inizia a utilizzare Flash, in quanto permette, se necessario, di interrompere i file SWF con riproduzione ciclica.

Prima di inserire il codice è necessario assegnare al pulsante un nome di istanza univoco. Il nome di istanza consente di creare un riferimento al pulsante utilizzando il codice ActionScript. Se non si assegna un nome al pulsante, il codice non potrà riferirsi al pulsante dalla linea temporale. Il primo passaggio consiste nell'assegnare un nome di istanza al pulsante invisibile; poi si aggiungerà del codice che permette di creare un riferimento al pulsante utilizzandone il nome.

1. Selezionare il pulsante invisibile sullo stage.
2. Aprire la finestra di ispezione Proprietà (Finestra > Proprietà) e individuare al suo interno la casella di testo Nome istanza.
3. Digitare `inv_btn` nella casella di testo Nome istanza.

NOTA

Un nome di istanza differisce dal nome del simbolo (che è il testo digitato nella casella di testo Nome nella finestra di dialogo Converti in simbolo). Un nome di istanza non può contenere spazi o caratteri speciali, ma è possibile inserire caratteri di sottolineatura (\_). Per i nomi delle istanze vale inoltre la distinzione tra lettere maiuscole e minuscole.

4. Selezionare Inserisci > Linea temporale > Livello per inserire un nuovo livello; rinominare il livello **actions**.
5. Aprire il pannello Azioni (Finestra > Azioni), poi selezionare il fotogramma 1 del livello "actions".
6. Digitare il seguente ActionScript nel riquadro dello script (il campo di testo modificabile) del pannello Azioni:

```
inv_btn.onRelease = function(){
    getURL("http://gnome.deseloper.com", "_blank");
};
```

Si noti il riferimento all'istanza `inv_btn` nella prima riga di codice. L'evento del codice ActionScript è denominato `onRelease`; esso si riferisce all'azione da eseguire quando l'utente fa clic sull'istanza `inv_btn` e poi rilascia il pulsante. Poi si indica al pulsante di aprire una determinata pagina Web (<http://gnome.deseloper.com>) in una nuova finestra (`_blank`) utilizzando il metodo `getURL()`. Ovviamente l'URL va sostituito con il sito Web che si desidera aprire dal banner. Per fare in modo che il banner apra il sito Web nella pagina attuale, sostituire `_blank` con `_self`.

Questo è un semplice codice ActionScript che reagisce al clic di un pulsante. La documentazione di Flash 8 contiene molte altre informazioni sull'apprendimento del linguaggio ActionScript. Consultare la voce di sommario *Apprendimento di ActionScript 2.0 in Flash*.

7. Prima di procedere, salvare il documento selezionando File > Salva. Dopo avere salvato il file, procedere con la seguente esercitazione: [“Prova dell'applicazione”](#).

## Prova dell'applicazione

Si è creato un banner Flash, completo di grafica e animazioni, che reagisce alla pressione dei pulsanti mediante clic. Si è completato il primo documento Flash interattivo e animato. Diamo un'occhiata al banner in azione all'interno di una finestra di browser.

1. Tornare al documento banner2 e selezionare File > Anteprima pubblicazione > HTML.  
Si apre il browser predefinito del sistema, nel quale viene visualizzato il banner. Per impostazione predefinita, il banner viene visualizzato nell'angolo superiore sinistro del documento HTML.
2. Aprire la pagina Web facendo clic sul banner. Si dovrebbe aprire una nuova finestra del browser, contenente il sito Web degli gnomi.
3. Chiudere entrambe le finestre del browser e tornare all'ambiente di creazione di Flash.

Se si è soddisfatti dell'aspetto del documento, salvare le modifiche e procedere alla sezione 3 dell'esercitazione. Potrebbe essere necessario modificare l'animazione, il testo o il codice in base alle necessità.

NOTA

Per confrontare i risultati ottenuti con il file di origine dell'esercitazione, aprire il file banner2\_complete fla che si trova nella cartella FlashBanner/Part2 salvata nel disco rigido nel passaggio [“Apertura del documento di progettazione” a pagina 173](#).

# Riepilogo

Congratulazioni per avere completato il secondo passaggio della creazione di un banner Flash. È stato utilizzato lo strumento di creazione Flash per aggiungere testo, creare simboli, animare gli elementi della linea temporale e aggiungere interattività all'applicazione. Nella sezione 2 dell'esercitazione si è appreso come utilizzare l'area di lavoro di Flash per effettuare le seguenti operazioni:

- Creazione di testo.
- Creazione di simboli.
- Creazione di un'animazione.
- Creazione di pulsanti.
- Scrittura di codice ActionScript.

Si dispone ora di un banner che è possibile esportare e aggiungere a una pagina Web. Nella sezione 3 dell'esercitazione si pubblicherà il lavoro eseguito e si aggiungerà il file a un sito Web di Dreamweaver.

Per continuare la procedura di creazione di questa applicazione, accedere alla sezione 3 dell'esercitazione. [“Operazioni di base: Creazione di un banner, parte 3” a pagina 71.](#)



# Operazioni di base: Creazione di un banner, parte 3

Questa è la sezione 3 di una lezione suddivisa in tre parti che tratta della creazione di un semplice banner animato in Macromedia Flash Basic 8 o Macromedia Flash Professional 8 e della sua aggiunta a una pagina Web mediante Macromedia Dreamweaver. In questa sezione finale si apprenderanno i concetti relativi alle dimensioni dei file, agli standard per i banner, alla modalità di definizione delle impostazioni di pubblicazione e all'aggiunta del rilevamento di Macromedia Flash Player.

Per completare la maggior parte della sezione 3 dell'Esercitazione è necessario disporre di Dreamweaver MX 2004 o di Dreamweaver 8. Se non si utilizza Dreamweaver, è possibile completare la prima parte di questo articolo e utilizzare il codice HTML prodotto da Flash con un altro editor HTML. Tuttavia, in tale modo non si potrà usufruire di alcuni dei benefici derivanti dall'uso congiunto di Flash e Dreamweaver.

Vedere l'introduzione a [“Operazioni di base: Creazione di un banner, parte 1” a pagina 27](#) per una descrizione delle sezioni 1, 2 e 3 di questa esercitazione.

Per completare queste esercitazioni non è richiesta alcuna conoscenza pregressa; è tuttavia consigliabile avere completato le sezioni 1 e 2 dell'esercitazione prima di passare alla sezione 3.

Nella sezione 3 di questa esercitazione verranno svolte le seguenti attività:

<a href="#">Analisi del file FLA completo</a>	<a href="#">72</a>
<a href="#">Verifica delle impostazioni di pubblicazione</a>	<a href="#">77</a>
<a href="#">Inserimento di Flash in un sito Dreamweaver</a>	<a href="#">79</a>
<a href="#">Uso del metodo di modifica circolare</a>	<a href="#">81</a>
<a href="#">Verifica della versione di Flash Player installata</a>	<a href="#">83</a>
<a href="#">Prova dell'applicazione</a>	<a href="#">85</a>

Il flusso di lavoro dell'esercitazione comprende le seguenti attività:

- [“Analisi del file FLA completo” a pagina 72](#) consente di visualizzare il documento Flash completato per la sezione 3.
- [“Verifica delle impostazioni di pubblicazione” a pagina 77](#) mostra come controllare e modificare le impostazioni di pubblicazione prima della pubblicazione del banner completato.
- [“Inserimento di Flash in un sito Dreamweaver” a pagina 79](#) mostra come inserire un'animazione Flash in una pagina Web utilizzando Dreamweaver.
- [“Uso del metodo di modifica circolare” a pagina 81](#) mostra come tornare allo strumento di authoring Flash da Dreamweaver per apportare ulteriori modifiche al file FLA.
- [“Verifica della versione di Flash Player installata” a pagina 83](#) mostra come aggiungere un comportamento Dreamweaver in grado di rilevare se il visitatore ha installato Flash Player.
- [“Prova dell'applicazione” a pagina 85](#) mostra come esportare e verificare il file SWF del documento, che consente di esaminare le conoscenze acquisite fino a questo punto.

## Analisi del file FLA completo

Analizzando la versione finale di un'applicazione creata, si osserverà anche l'area di lavoro di Flash.

In questa sezione verranno svolte le seguenti attività:

- [“Apertura del documento di progettazione” a pagina 173](#)
- [“Descrizione del file FLA completo” a pagina 174](#)
- [“Chiusura del progetto completato” a pagina 74](#)

Le sezioni successive descrivono le procedure da eseguire per creare l'applicazione partendo da un file FLA completamente nuovo.



## Apertura del progetto completato

I file di questa esercitazione si trovano nella cartella Samples and Tutorials, all'interno della cartella di installazione di Flash. Per molti utenti, in particolare in ambito didattico, questa cartella è di sola lettura. Prima di iniziare l'esercitazione, è opportuno copiare l'intera cartella dell'esercitazione FlashBanner in una posizione scrivibile di propria scelta. Nelle sezioni 1 e 2 è stato chiesto di copiare i file di origine FlashBanner in un'altra unità del disco rigido.

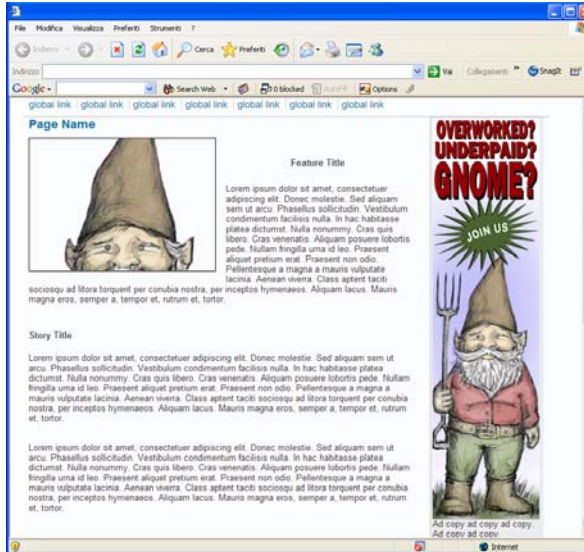
Nella maggior parte dei computer, la cartella Flash Banner si trova nelle seguenti posizioni:

- In Windows: *unità di avvio*\Programmi\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Basic Tasks\FlexBanner\.
- Su Macintosh: *Macintosh HD*/Applicazioni/Macromedia Flex 8/Samples and Tutorials/Tutorial Assets/Basic Tasks/FlexBanner/.

Copiare la cartella FlexBanner in un'altra unità del disco rigido a cui è possibile accedere. La cartella contiene tre directory, una per ogni sezione di questa esercitazione: Part1, Part2e e Part3. Nella cartella FlexBanner/Part3 si trova un file HTML denominato gnome.html all'interno della cartella completata. Fare doppio clic sul file per aprirlo nel browser predefinito. Nella finestra del browser ora si possono vedere i file SWF e HTML completati.

## verifica del progetto completato

Nel progetto completato è possibile osservare la struttura che compone il progetto finito per la sezione 3 dell'esercitazione. Alla fine della sezione 3, l'applicazione (un banner Flash inserito in una pagina HTML) per un sito Web sugli gnomi, si presenta in questo modo:



*Il banner completo al termine della sezione 3.*

Prima di terminare la sezione 3 di questa esercitazione, il banner creato, contenente elementi di grafica, animazione e interattività, verrà aggiunto ad un sito Web utilizzando Dreamweaver.

## Chiusura del progetto completato

Per chiudere il documento, fare clic sul pulsante di chiusura situato nell'angolo superiore destro (Windows) o superiore sinistro (Macintosh) della finestra del browser.

È anche possibile tenere aperto il file finito per consultazione durante le operazioni sul file del banner.

A questo punto è possibile procedere alla prossima sezione, [“Considerazioni sui destinatari del sito”](#), per iniziare a creare un file di banner.

# Considerazioni sui destinatari del sito

Quando si crea un sito, la pubblicazione di un banner Flash è generalmente subordinata a determinate direttive. Nell'ambito di questo articolo, la conformità alle direttive consolidate in materia di pubblicità non riveste un ruolo rilevante perché non si sta inviando il banner a una società per scopi pubblicitari. Questa sezione descrive brevemente alcune considerazioni di cui tenere conto durante la creazione di un banner per un progetto reale o destinato a una distribuzione su ampia scala. Quando si crea un banner da inviare a una società pubblicitaria, è spesso necessario accertarsi che il file risponda ai requisiti della società per ciò che riguarda le dimensioni del file e della grafica sullo schermo, la versione di destinazione di Flash Player e la frequenza di fotogrammi. A volte occorre tenere conto di altre regole riguardanti i tipi di supporto utilizzabili, i codici dei pulsanti utilizzati nel file FLA e così via.

È stato creato il banner e ne sono state modificate le dimensioni. Nell'effettuare tale operazione, il banner è stato impostato su dimensioni standard consolidate per ciò che l'Interactive Advertising Bureau definisce un "wide skyscraper." Le dimensioni del file sono inoltre adeguate per una pubblicità Flash di questo tipo. In un esercizio illustrato in seguito verrà spiegato come ridurre le dimensioni del file. Per informazioni sulle dimensioni standard dei banner pubblicitari (e tante altre informazioni utili) visitare la pagina Standards and Guidelines dell'Interactive Advertising Bureau al seguente indirizzo: [www.iab.net/standards/adunits.asp](http://www.iab.net/standards/adunits.asp). Tuttavia, accertarsi prima di verificare le direttive pubblicitarie per il servizio, il cliente e il sito Web sul quale si pubblica il banner. Le direttive potrebbero includere degli standard sulle dimensioni dei file, le dimensioni a schermo, l'uso di audio e video e pulsanti.

Lo scopo di questo articolo è di illustrare le modalità di creazione di contenuti Flash e la loro esportazione da Flash per il successivo inserimento nel proprio sito Web. Il principio che deriva dalle direttive sui banner è l'importanza di conoscere il pubblico a cui ci si rivolge. Quando si crea un sito Flash, occorre considerare il tipo di persone che vedranno i contenuti, proprio come avviene quando si crea un qualsiasi sito Web. Il pubblico è composto da una vasta gamma di individui, molti tipi di computer e lettori Flash (o nessun lettore)? Oppure si tratta principalmente di altri sviluppatori Flash e di società che operano nei nuovi media? Il pubblico riveste un ruolo importante nel decidere la versione di Flash Player di destinazione. Ad esempio, se si pensa che il sito verrà visitato da un pubblico variegato (solitamente un pubblico vasto dotato di una gamma molto varia di capacità informatiche), è opportuno prendere come riferimento una versione precedente di Flash Player, ad esempio la 6. Se si ritiene che il sito verrà visitato da altri professionisti del Web, risulterà adatta l'ultima versione del lettore (con sistema di rilevamento). Nelle sezioni successive si eseguiranno le operazioni di impostazione di Flash Player e si aggiungerà un sistema di rilevamento di Flash Player mediante Dreamweaver.

NOTA

Se il banner deve essere inviato ad una società di hosting, essa normalmente dispone di requisiti speciali riguardanti l'aggiunta del codice per pulsanti al file FLA. Spesso viene richiesta l'aggiunta di una variabile specifica (ad esempio clickTAG) anziché un URL. Per informazioni sul codice per pulsanti corretto da aggiungere al file FLA, consultare le direttive del servizio di pubblicità, del cliente o del sito Web. Alcune società impongono dei limiti alla velocità di fotogrammi al secondo (fps) utilizzabile nel file SWF. Quando si progetta un banner, è opportuno limitare al minimo la frequenza fps. Si consigliano 18 o meno fps; se possibile, utilizzare 12 fps.

# Verifica delle impostazioni di pubblicazione

Spesso risulta necessario salvare i banner in versioni precedenti di Flash Player. Molti dei siti a cui è possibile pubblicare banner ora accettano file nel formato Flash Player 6. È anche possibile che sia necessario rivolgersi a un pubblico molto ampio, e prendere quindi come riferimento un lettore meno recente. L'ActionScript inserito nel file è eseguibile in Flash Player 6. Pertanto, è possibile modificare le impostazioni del lettore su Flash Player 6 per il sito Web.

Nelle sezioni precedenti di questa esercitazione sono state apportate modifiche mediante la finestra di dialogo Impostazioni documenti. Si sono impostate le dimensioni e la frequenza di fotogrammi del file SWF. In questa sezione finale si verificherà il corretto funzionamento dell'impostazione di Flash Player da utilizzare come destinazione e l'esportazione di file necessari. Molti sviluppatori Flash effettuano queste modifiche quando iniziano a lavorare sul file FLA perché sono al corrente di ciò che si deve produrre e del pubblico a cui ci si rivolge.

1. Aprire il file banner2 fla modificato nella sezione 2 di questa esercitazione ([“Operazioni di base: Creazione di un banner, parte 2”](#)).  
Se non si dispone del file banner2 fla, aprire banner3 fla dai file di origine dell'esercitazione (vedere [“Apertura del progetto completato” a pagina 73](#)). Guardare nella cartella "start".
2. Selezionare File > Salva con nome e assegnare al file il nome **banner3 fla**.
3. Selezionare File > Impostazioni pubblicazione.  
Si apre la finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione, nella quale è possibile apportare diverse impostazioni relative alla pubblicazione dei file.
4. Fare clic sulla scheda Formati, e verificare che la casella di controllo Flash (.swf) sia selezionata.
5. Deselezionare l'opzione HTML.  
Ai fini di questo esercizio non è necessario produrre una pagina HTML.
6. Fare clic sulla scheda Flash e selezionare Flash Player 6 dal menu a comparsa Versione.

Quando si inserisce un banner pubblicitario Flash a una pagina HTML, utilizzare Flash Player 6 o una versione precedente (al momento della pubblicazione di questo documento). Alcuni sviluppatori Flash utilizzano ancora Flash Player 5, nonostante diversi siti siano iniziando a utilizzare Flash Player, che permette di inserire funzionalità aggiuntive ai banner pubblicitari Flash.

- 7.** Selezionare ActionScript 1.0 dal menu a comparsa Versione ActionScript.

Ai fini di questo esempio è stato scritto del codice in stile ActionScript 1.0 (nella sezione 2); benché in questo caso l'impostazione non abbia rilevanza, è buona norma controllare la versione selezionata. Se lo si desidera, è possibile scrivere del codice ActionScript 2.0 e pubblicare per Flash Player 6.

- 8.** Nella sezione Opzioni, selezionare Comprimi filmato.

Non è necessario operare altre selezioni nella scheda Flash.

- 9.** Al termine, fare clic su OK per accettare le modifiche apportate al documento.

- 10.** Quando si è terminato di modificare il file FLA, selezionare File > Pubblica.

In questo modo il file SWF viene pubblicato nella directory in cui è stato salvato.

- 11.** Accedere alla directory in cui si è pubblicato il file SWF del banner. Verificare le dimensioni file del documento (è denominato banner3.swf).

Come illustrato in precedenza, le dimensioni del file non rivestono un ruolo importante perché non si sta inviando il banner a un servizio pubblicitario. Se si deve o si desidera ridurre le dimensioni del file del banner, accedere nuovamente alla finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione (File > Impostazioni di pubblicazione) e fare clic sulla scheda Flash. È possibile ridurre la qualità dell'immagine bitmap utilizzata nello sfondo impostando la qualità JPEG su un numero più basso.

- 12.** Spostare il cursore su 60 e fare clic su Pubblica.

Quando si controlla nuovamente il file SWF, si noterà che le dimensioni del file sono inferiori.

Esistono altri modi per ridurre le dimensioni di un file SWF. Se si deve progettare un file che risponda a determinati requisiti di dimensioni massime, accertarsi di pubblicare il lavoro a intervalli regolari e di verificare le dimensioni attuali del file. Le immagini bitmap, i suoni e il video sono in grado di fare aumentare velocemente le immagini di un file SWF.

Se non si dispone di Dreamweaver, la serie di esercitazioni si conclude con questa sezione. In questo caso si può tornare alla finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione da questo esercizio e selezionare l'opzione Dreamweaver nella scheda Formati. Quando si pubblica il documento, unitamente al file SWF viene esportato un file HTML. È possibile aprire questo file, copiare il codice HTML e incollarlo nel proprio sito Web. Si noti che questo file contiene alcuni tag aggiuntivi (ad esempio `head` e `body`) che non sono necessari se si dispone di un sito Web preesistente. I tag necessari sono entrambi i tag `object` ed `embed`, contenenti le informazioni necessarie ai browser basati su Internet Explorer e su Mozilla per visualizzare il file SWF.

Se si dispone di Dreamweaver, procedere alla pagina successiva. Negli esercizi che seguono, il banner verrà inserito e modificato in un pagina Web.

## Inserimento di Flash in un sito Dreamweaver

È possibile che si sia già creata una pagina per il banner. Abbiamo creato una pagina per permettere lo svolgimento di questo esercizio. Essa è adatta per l'inserimento di un banner di queste dimensioni.

Accertarsi che sia disponibile la directory FlashBanner/Part3 (vedere [“Apertura del progetto completato”](#)); individuare il sito Web all'interno di questa directory. All'interno della cartella del sito Web si trovano i documenti da modificare con Dreamweaver. In questo esercizio si modificherà la pagina `gnome.html`.

NOTA

Nella cartella "finished" della directory FlashBanner/Part3 si trova una versione definitiva del sito Web,

1. Aprire la pagina denominata `gnome.html` in Dreamweaver MX 2004 o in Dreamweaver 8 (in questa esercitazione si utilizza Dreamweaver 8).

Questo documento si trova nella cartella "website" dei file sorgente di questo articolo. Guardare nella cartella "start" (FlashBanner/Part3/website/start).

2. Salvare una copia di gnome.html nella stessa directory del file SWF pubblicato nell'esercizio precedente (banner3.swf).
3. Salvare una copia di rightnav.css nella stessa directory del file SWF pubblicato nell'esercizio precedente.

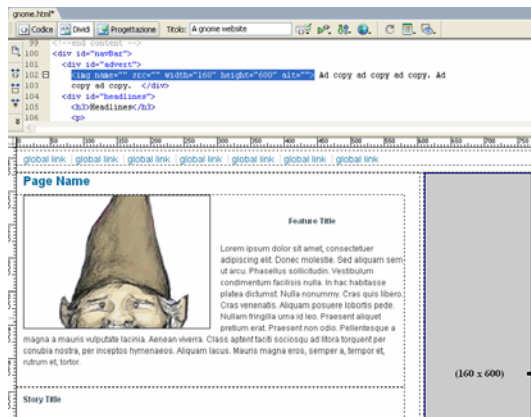
Il file rightnav.css si trova nella cartella "start". Questo documento permette di aggiungere stili (come ad esempio il colore del testo e i margini) al file gnome.html.

4. In Dreamweaver, accertarsi di essere nella vista combinata (Visualizza > Codice e Progettazione).

Nella vista combinata è possibile vedere e modificare il codice su cui si sta lavorando e selezionare il file SWF con semplicità nella visualizzazione Progettazione.

5. Selezionare il segnaposto immagine grande con dimensioni 160 x 600 situato sul lato destro della pagina Web (vedere la figura seguente).

Il banner Flash va aggiunto in questo punto del sito Web.



*Selezionare il segnaposto immagine grande situato sul lato destro della pagina Web in Dreamweaver. Notare come le dimensioni sono identiche a quelle del file del banner.*

6. Premere il tasto Backspace o Canc per eliminare l'immagine. Lasciare il puntatore di selezione del testo nel punto attuale del documento HTML.



7. Selezionare Inserisci > Oggetto multimediale > Flash.

Si apre la finestra di dialogo Seleziona file, in cui è possibile selezionare il file SWF del banner creato.

8. Selezionare il file banner.swf, che dovrebbe essere situato nella stessa cartella della pagina Web (vedere il passaggio 2).

9. Fare clic su OK.

Il file SWF viene inserito nella pagina Web. (Per creare un riferimento al codice aggiunto al documento, vedere il documento gnome.html nella cartella "finished").

10. Facoltativamente, è possibile selezionare il file SWF e fare clic su Riproduci nella finestra di ispezione Proprietà per visualizzare l'animazione del banner.

11. Selezionare File > Anteprima nel browser > iexplore (Windows) or Internet Explorer (Macintosh) (oppure selezionare il browser preferito) per visualizzare in anteprima il sito, che ora contiene il banner SWF in una finestra del browser.

12. In Dreamweaver, selezionare File > Salva per salvare le modifiche prima di procedere con ["Uso del metodo di modifica circolare"](#).

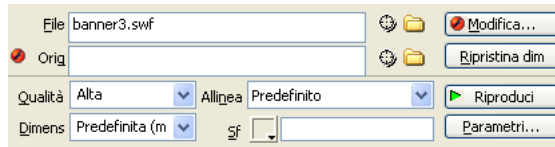
## Uso del metodo di modifica circolare

Giunti a questo punto, è possibile che si vogliano apportare delle modifiche al banner Flash, ad esempio cambiare la frequenza di fotogrammi o aggiungere altro testo. Da Dreamweaver è possibile tornare con semplicità a Flash per modificare il documento.

1. In gnome.html, selezionare il file SWF nella vista Progettazione (dove è visibile il layout della pagina al di sotto del codice HTML), poi aprire la finestra di ispezione Proprietà (Finestra > Proprietà).

La finestra di ispezione Proprietà visualizza i controlli disponibili per il file SWF.

2. Fare clic su Modifica nella finestra di ispezione Proprietà (vedere la figura qui di seguito).



*Selezionare il file SWF e fare clic sul comando Modifica nella finestra di ispezione Proprietà.*

Flash apre il file FLA associato nell'ambiente di creazione Flash o apre una finestra che consente di individuare tale file.

3. Effettuare le modifiche in Flash.

Si noti che nell'ambiente di modifica viene visualizzata l'indicazione "Modifica da Dreamweaver", a indicare che si sta modificando un file dall'ambiente Dreamweaver.

4. Fare clic su Fine accanto a Modifica da Dreamweaver (vedere la figura qui di seguito).



*È possibile modificare il file FLA direttamente in Dreamweaver. Al termine, fare clic su Fine.*

Flash aggiorna il file FLA, pubblica il file SWF e si chiude; poi viene nuovamente visualizzato il documento Dreamweaver, dove il documento viene aggiornato.

NOTA

Per visionare in Dreamweaver le modifiche apportate al file SWF, visualizzare il sito in un browser o selezionare il file SWF nella vista Progettazione e fare clic su Riproduci nella finestra di ispezione Proprietà.

# Verifica della versione di Flash Player installata

La maggior parte degli utenti che visitano il sito Web disporranno del plug-in Flash Player versione 6 o successiva. In alcuni rari casi, è possibile che un visitatore non abbia installato il plug-in. È possibile adottare diversi accorgimenti nel caso in cui il sito venga visitato da un utente sprovvisto di plug-in Flash Player. Se il sito utilizza Flash principalmente per motivi funzionali, può essere consigliabile inviare l'utente a una pagina personalizzata collegata al sito di Macromedia, da cui l'utente può scaricare il lettore.

Il comportamento Controlla plug-in in Dreamweaver consente di controllare se i visitatori del sito dispongono del plug-in Flash Player. Dopo che il comportamento ha verificato la presenza del plug-in, è possibile reindirizzare il visitatore su altri URL a seconda che essi dispongano o meno del plug-in richiesto. Ad esempio, se il visitatore non dispone di Flash Player è possibile aprire una pagina lo indirizzi sul sito Web di Macromedia, dal quale può scaricare l'ultima versione.

1. In `gnome.html`, fare clic all'interno del tag `body` (fare clic tra la "y" e la parentesi angolare di chiusura), poi aprire il pannello Comportamenti in Dreamweaver (Finestra > Comportamenti).
2. Fare clic su Aggiungi (+) e selezionare Controlla plug-in dal menu a comparsa dei comportamenti.
3. Selezionare Flash dal menu a comparsa Plug-in.
4. Lasciare vuota la casella di testo Se individuato, vai all'URL.  
Questa casella di testo permette di stabilire quale pagina è visibile ai visitatori dotati del plug-in specificato. Se si lascia vuota la casella di testo, gli utenti che dispongono di Flash Player restano sulla stessa pagina.
5. Digitare un URL nella casella di testo Altrimenti, vai all'URL.

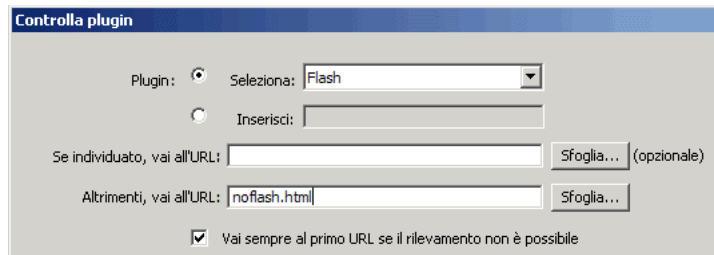
Specificare un URL alternativo per i visitatori sprovvisti di plug-in Flash Player. Digitare `noflash.html` nella casella.

NOTA

Unitamente ai file di origine di esempio forniti con questa esercitazione, è disponibile un documento denominato `noflash.html`, situato all'interno della cartella "finished". Salvare questo documento nella stessa cartella del documento `gnome.html` su cui si sta lavorando, oppure creare un nuovo file in questa posizione. La soluzione ideale consiste nel creare una pagina Web personalizzata per gli utenti non provvisti di Flash Player.

6. Selezionare l'opzione "Vai sempre al primo URL se il rilevamento non è possibile".

Se questa opzione è selezionata, si ipotizza che il visitatore sia dotato del plug-in a meno che il browser non indichi esplicitamente che esso non sia presente. Poiché si aggiunge un annuncio alternativo per i visitatori sprovvisti del plug-in, ai fini dell'esercitazione è preferibile selezionare questa opzione. La figura seguente mostra le selezioni apportate fino a questo momento per aggiungere il rilevamento di Flash Player.



*Effettuare queste selezioni per aggiungere il rilevamento di Flash Player in Dreamweaver utilizzando un comportamento.*

7. Fare clic su OK. Al termine, Dreamweaver aggiunge il seguente codice al tag `<body>`:

```
<body id="container" onLoad="MM_checkPlugin('Shockwave  
Flash','','noflash.html',true);return  
document.MM_returnValue">
```

8. Prima di procedere con la sezione "Prova dell'applicazione", salvare le modifiche al documento.

NOTA

I file completati si trovano nella directory `FlashBanner/Part3` all'interno della cartella "finished".

Se non si utilizza Dreamweaver, è possibile aggiungere il rilevamento di Flash Player direttamente nell'ambiente di creazione di Flash. Accedere alla finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione (File > Impostazioni pubblicazione) e selezionare HTML nella scheda Formati. Selezionare la scheda HTML, quindi l'opzione Rileva versione di Flash. Fare clic su Impostazioni accanto alla casella di controllo. In questa finestra di dialogo è possibile impostare il target, il contenuto e le pagine alternative.

## Prova dell'applicazione

Si è creato un banner Flash, completo di grafica e animazioni, che reagisce alla pressione dei pulsanti mediante clic. Si è completato il primo documento Flash interattivo e animato e lo si è inserito in un sito Web mediante Dreamweaver. Diamo un'occhiata al banner in azione all'interno di una finestra di browser.

1. Fare clic sul documento `gnome.html` modificato negli esercizi precedenti per aprire la pagina Web che contiene il banner.  
Si apre una nuova finestra del browser, contenente il sito Web degli gnomi.
2. Fare clic sul banner per aprire la finestra del browser dalla pagina Web.

### NOTA

Per confrontare i risultati ottenuti con il file di origine dell'esercitazione, aprire i file `banner3_complete fla` e `gnome.html` che si trovano nella cartella "finished" all'interno della directory `FlashBanner/Part1` salvata nel disco rigido nel passaggio ["Apertura del documento di progettazione"](#) a pagina 173.

## Riepilogo

Si è completato il primo sito basato su Flash e lo si è inserito in una pagina Web di Dreamweaver. Si è imparato a creare un nuovo file, a importare contenuti, a creare nuove risorse in Flash, ad aggiungere semplici animazioni ed elementi ActionScript e a pubblicare il lavoro creato sul Web. Si è anche imparato a utilizzare Dreamweaver per inserire il file SWF in una pagina Web esistente, probabilmente simile a una semplice pagina già creata in precedenza.

Nella sezione 3 dell'esercitazione si è appreso come utilizzare Flash e Dreamweaver per effettuare le seguenti operazioni:

- Modifica delle impostazioni di pubblicazione per un file SWF.
- Pubblicazione di un file SWF.
- Inserimento di un file SWF in una pagina Web utilizzando Dreamweaver.
- Utilizzo del metodo di modifica circolare e nuova pubblicazione di un file FLA da Dreamweaver.
- Aggiunta di un comportamento di Dreamweaver per la verifica della presenza di Flash Player.

Questo primo passo nell'apprendimento di Flash e nell'aggiunta di un file SWF ad una pagina Web costituisce una fase importante dell'apprendimento di Flash. Si possiedono ora le nozioni di base e si comprendono le caratteristiche fondamentali e il flusso di lavoro che caratterizzano la creazione di contenuti mediante Flash. Ci auguriamo che l'esercitazione abbia messo a disposizione gli strumenti adatti per potersi cimentare con sicurezza nell'apprendimento dei metodi di creazione di contenuti sempre più interattivi, divertenti o istruttivi usando Flash.

# Operazioni di base: creazione di contenuto Flash accessibile

Se si ha familiarità con alcune delle tecniche di progettazione e delle funzioni di accessibilità di Macromedia Flash Basic 8 e Macromedia Flash Professional 8, è possibile creare contenuto Flash accessibile a tutti gli utenti, comprese le persone disabili.

Questa lezione illustra come creare un documento accessibile, concepito per essere utilizzato con gli screen reader, ovvero con strumenti che leggono ad alta voce il contenuto del sito per gli utenti ipovedenti, e altre tecnologie di supporto.

È possibile stampare questa esercitazione scaricandone la versione PDF dalla pagina della documentazione di Macromedia Flash all'indirizzo [www.macromedia.com/go/fl\\_documentation\\_it](http://www.macromedia.com/go/fl_documentation_it).

In questa esercitazione verranno svolte le seguenti attività:

Rendere le pagine accessibili agli screen reader .....	88
Assegnazione di un titolo e di una descrizione per il documento .....	89
Assegnazione di un titolo e di una descrizione per le istanze. . . .	89
Indicazione degli elementi del documento che gli screen reader devono ignorare .....	90
Modifica del testo statico in testo dinamico per l'accessibilità. . .	91
Controllo dell'ordine di tabulazione e dell'ordine di lettura .....	92

Questa lezione offre un'introduzione alle tecniche di base per rendere accessibile il contenuto Flash. Per informazioni dettagliate e complete su come incorporare le funzioni di accessibilità nel contenuto Flash, vedere “Creazione di contenuto accessibile” in *Uso di Flash*.

# Impostazione dell'area di lavoro

Per prima cosa, aprire il file di inizio per la lezione e impostare l'area di lavoro in modo da utilizzare un layout ottimale per le lezioni.

1. Per aprire il file di inizio, in Flash selezionare File > Apri e individuare il seguente file:
  - In Windows, accedere a *unità di avvio*\Programmi\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Basic Tasks\Create Accessible Content e fare doppio clic su *accessibility\_start fla*.
  - In Macintosh, accedere a *Macintosh HD*/Applicazioni/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Tutorial Assets/Basic Tasks/Create Accessible Content e fare doppio clic su *accessibility\_start fla*.
2. Selezionare File > Salva con nome e salvare il documento con un nuovo nome nella stessa cartella per preservare il file di inizio originale.

NOTA

Mentre si procede nella lezione, ricordarsi di salvare il lavoro di frequente.

3. Selezionare Finestra > Layout area di lavoro > Predefinito per impostare l'area di lavoro per lo svolgimento delle lezioni.

## Rendere le pagine accessibili agli screen reader

In questa lezione viene illustrato come rendere il documento accessibile agli screen reader e assegnarvi un nome e una descrizione che lo screen reader possa leggere ad alta voce.

1. Quando nessun elemento è selezionato sullo stage, selezionare Finestra > Altri pannelli > Accessibilità.
2. Nel pannello Accessibilità, verificare che siano selezionate le seguenti opzioni:

**Rendi accessibile il filmato** Selezionata per impostazione predefinita, consente a Flash Player di passare le informazioni di accessibilità a uno screen reader.



**Rendi accessibili gli oggetti secondari** Consente a Flash Player di passare le informazioni di accessibilità nidificate in un clip filmato a uno screen reader. Se questa opzione è selezionata per l'intero documento, è possibile nascondere gli oggetti secondari per singoli clip filmato.

**Etichetta automatica** Associa il testo accanto a un altro oggetto dello stage, quale un campo di testo di input, come etichetta o titolo di tale elemento.

## Assegnazione di un titolo e di una descrizione per il documento

Nel pannello Accessibilità per il documento, è possibile immettere il nome e la descrizione del documento per gli screen reader.

- Nella casella di testo Nome, immettere **Trio ZX2004**. Nella casella di testo Descrizione, immettere **Corporate website about the Trio ZX2004. Includes 6 navigation buttons, overview text, and an animated car.**

## Assegnazione di un titolo e di una descrizione per le istanze

Dopo aver fornito informazioni sull'intero documento, è possibile fornire informazioni sugli oggetti dello stage inclusi nel documento.

1. Selezionare il logo Trio Motor Company lungo la parte superiore dello stage. Nel pannello Accessibilità, immettere **Trio Motor Company** nella casella di testo Nome. Non immettere niente nella casella di testo Descrizione.

Non tutte le istanze necessitano di una descrizione, che può essere fornita dalle informazioni del titolo. Se il titolo descrive la funzione dell'oggetto in modo soddisfacente, non è infatti necessario includere una descrizione.

2. Con il pannello Accessibilità ancora aperto, selezionare il pulsante Dealers sullo stage.

Le informazioni nel pannello Accessibilità cambiano per riflettere le opzioni sull'accessibilità per l'oggetto selezionato.

Nel pannello Accessibilità per il pulsante Dealers, non è necessario fornire un nome nella casella di testo Titolo, poiché il pulsante include un'etichetta di testo che verrà letta dallo screen reader. Se non si desidera che lo screen reader legga il testo nel pulsante, è possibile deselezionare Etichetta automatica quando si imposta l'accessibilità per il documento.

3. Nella casella di testo Descrizione, immettere **Links to a web page with information about dealers nationwide**.

Dal momento che anche gli altri pulsanti includono testo, che verrà letto ad alta voce dallo screen reader, non è necessario fornire un titolo.

Analogamente, poiché il titolo dei pulsanti è immediatamente comprensibile, non è necessario includere una descrizione.

## Indicazione degli elementi del documento che gli screen reader devono ignorare

Gli screen reader seguono un ordine specifico durante la lettura del contenuto Web. Tuttavia, quando il contenuto sulla pagina Web cambia, la maggior parte degli screen reader ricomincia a leggerlo dall'inizio. Questa funzione degli screen reader può creare dei problemi nel caso di contenuto Flash che includa, ad esempio, animazioni, che potrebbero portare lo screen reader a iniziare di nuovo la lettura ogni volta che si verifica un cambiamento nell'animazione.

Fortunatamente, è possibile usare il pannello Accessibilità per deselezionare l'opzione Rendi accessibili gli oggetti, in modo che lo screen reader non riceva informazioni di accessibilità relative all'oggetto oppure per deselezionare Rendi accessibili gli oggetti secondari, in modo che lo screen reader non riceva informazioni di accessibilità nidificate in un clip filmato. In questa fase, è opportuno eseguire la seconda operazione, in modo che gli utenti sappiano che la pagina Web contiene un'animazione e che l'animazione non causi l'aggiornamento continuo dello screen reader.

1. Sullo stage, fare clic sull'auto, che è l'istanza del clip filmato `safety_mc`.
2. Nel pannello Accessibilità, deselezionare Rendi accessibili gli oggetti secondari. Nella casella di testo Nome, immettere **Trio ZX2004 animation**. Nella casella di testo Descrizione, immettere **Animation that includes three views of the Trio ZX2004**.

## Modifica del testo statico in testo dinamico per l'accessibilità

Il testo statico è accessibile agli screen reader. Tuttavia, non è possibile assegnare al testo statico un nome di istanza, che è richiesto per controllare l'ordine di tabulazione e l'ordine di lettura. In questa lezione il paragrafo del testo della panoramica viene modificato in testo dinamico e vengono specificate le opzioni di accessibilità.

1. Sullo stage, selezionare il testo che inizia con "The TRIO ZX2004 provides the ultimate in efficiency ...".

Il pannello Accessibilità cambia per indicare che non è possibile applicare le funzioni di accessibilità a questa selezione.

2. Nella finestra di ispezione Proprietà, selezionare Testo dinamico dal menu a comparsa Tipo testo.

Nel pannello Accessibilità vengono visualizzate le impostazioni di accessibilità.

3. Nella casella di testo Nome di istanza, immettere **text9\_txt**.

NOTA

Per specificare un ordine di tabulazione e un ordine di lettura, come indicato più avanti, è necessario assegnare a tutte le istanze un nome di istanza che deve essere univoco nel documento.

# Controllo dell'ordine di tabulazione e dell'ordine di lettura

È possibile creare un ordine di tabulazione che determini l'ordine in base al quale gli oggetti vengono attivati quando gli utenti premono il tasto Tab. È inoltre possibile controllare l'ordine in base al quale uno screen reader legge le informazioni sugli oggetti (conosciuto come ordine di lettura). È possibile creare sia l'ordine di tabulazione che l'ordine di lettura utilizzando la proprietà `tabIndex` in ActionScript. In ActionScript, la proprietà `tabIndex` è sinonimo di ordine di lettura. In Flash Professional 8, è possibile utilizzare il pannello Accessibilità per specificare l'ordine di tabulazione, anche se l'indice di tabulazione assegnato non controlla necessariamente l'ordine di lettura.

Per creare un ordine di lettura, occorre assegnare un indice di tabulazione a ogni istanza in ActionScript.

In Flash Professional, la creazione di un ordine di tabulazione richiede semplicemente l'immissione di un numero nella casella di testo Indice tabulazione. È quindi possibile visualizzare l'ordine di tabulazione direttamente sullo stage.

Per creare un ordine di tabulazione in questa lezione, usare una delle procedure riportate di seguito. Per creare un ordine di lettura insieme a un ordine di tabulazione, seguire la procedura per controllare l'ordine di tabulazione e l'ordine di lettura mediante ActionScript.

Se si utilizza Flash Professional 8, è possibile effettuare la procedura seguente per creare un ordine di tabulazione mediante il pannello Accessibilità:

1. Con il pannello Accessibilità aperto, selezionare l'istanza `logo_mc` nella parte superiore dello stage. Nel pannello Accessibilità, immettere **1** nella casella di testo Indice tabulazione.

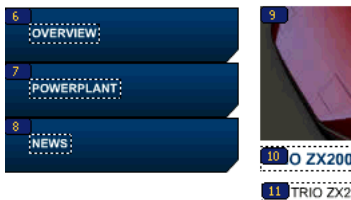
2. Continuare a selezionare ogni istanza sullo stage e immettere un numero di ordine di tabulazione nella casella di testo Indice tabulazione, usando le informazioni contenute nella tabella seguente:

Nome istanza	Immettere il numero seguente nella casella di testo Indice tabulazione
logo_mc	1
dealers_btn	2
orders_btn	3
research_btn	4
text4_txt (testo sopra il pulsante Overview costituito da TRIO ZX2004)	5
overview_btn	6
powerplant_btn	7
news_btn	8
safety_mc	9
text8_txt	10
text9_txt	11
bevel_mc (la barra lungo la parte inferiore dello stage)	12

Se si dispone di Flash Professional 8, effettuare la procedura seguente per visualizzare un ordine di tabulazione:

- Selezionare Visualizza > Mostra ordine di tabulazione.

Il numero di indice di tabulazione immesso viene visualizzato accanto all'istanza sullo stage.



Un ordine di tabulazione creato con ActionScript, anziché con il pannello Accessibilità, non viene visualizzato se è attiva l'opzione Mostra ordine di tabulazione.

Effettuare la procedura seguente per controllare l'ordine di tabulazione e l'ordine di lettura mediante ActionScript:

1. Nella linea temporale, selezionare il fotogramma 1 del livello Actions.
2. Nel pannello Azioni (Finestra > Azioni), visualizzare il codice ActionScript che crea l'indice di tabulazione per ciascuna istanza nel documento.
3. Se si utilizza Flash Basic 8 o Flash Professional 8 e non è stato creato l'indice di tabulazione mediante il pannello Accessibilità, eliminare i caratteri `/*` e `*/` nello script per rimuovere i commenti dallo script:

```
this.logo_mc.tabIndex = 1;  
this.dealers_btn.tabIndex = 2;  
this.orders_btn.tabIndex = 3;  
this.research_btn.tabIndex = 4;  
this.text4_txt.tabIndex = 5;  
this.overview_btn.tabIndex = 6;  
this.powerplant_btn.tabIndex = 7;  
this.news_btn.tabIndex = 8;  
this.safety_mc.tabIndex = 9;  
this.text8_txt.tabIndex = 10;  
this.text9_txt.tabIndex = 11;  
this.bevel_mc.tabIndex = 12;
```

## Informazioni sulla prova del documento con gli screen reader

Per assicurarsi che un documento Flash si comporti come previsto, è molto importante eseguire regolarmente delle prove durante la creazione. Prove frequenti sono ancora più necessarie quando si progetta un documento che deve operare con tecnologie di supporto come gli screen reader. È opportuno effettuare le prove dell'ordine di tabulazione non solo nel file SWF, ma anche in diversi browser, dal momento che la modalità di spostamento tramite tabulazione da e verso il contenuto Flash varia in alcuni browser. Per informazioni sulle risorse da impiegare per eseguire la prova di un documento con uno screen reader, vedere "Prova del contenuto accessibile" in *Uso di Flash*.

# Riepilogo

L'utente ha appreso con successo come creare contenuto Flash accessibile.

In pochi minuti è stato possibile apprendere quanto segue:

- Indicazione dell'accessibilità del documento per gli screen reader
- Assegnazione di un titolo e di una descrizione per il documento
- Assegnazione di un titolo e di una descrizione per le istanze del documento
- Indicazione degli elementi nel documento che gli screen reader devono ignorare
- Modifica del testo statico in testo dinamico per l'accessibilità
- Controllo dell'ordine di navigazione tramite il tasto Tab da parte degli utenti
- Controllo dell'ordine di lettura tramite ActionScript

Macromedia dispone di un intero sito Web dedicato all'accessibilità. Per ulteriori informazioni sulle caratteristiche di accessibilità dei prodotti Macromedia, vedere il sito Web sull'accessibilità di Macromedia all'indirizzo [www.macromedia.com/macromedia/accessibility](http://www.macromedia.com/macromedia/accessibility).





# Operazioni di base: operazioni con i livelli

In Macromedia Flash Basic 8 e Macromedia Flash Professional 8, i livelli sono simili a fogli in acetato trasparenti sovrapposti l'uno all'altro. Le aree dei livelli prive di contenuto lasciano trasparire il contenuto dei livelli sottostanti. I livelli consentono di organizzare il contenuto nel documento. Ad esempio, è possibile mantenere le immagini di sfondo su un livello e i pulsanti di navigazione su un altro. Inoltre, è possibile creare e modificare oggetti su un livello senza incidere su quelli che si trovano sugli altri livelli.

È possibile stampare questa esercitazione scaricandone la versione PDF dalla pagina della documentazione di Macromedia Flash all'indirizzo [www.macromedia.com/go/fl\\_documentation\\_it](http://www.macromedia.com/go/fl_documentation_it).

In questa esercitazione verranno svolte le seguenti attività:

Selezione di un livello .....	99
Come nascondere e mostrare i livelli .....	100
Blocco di un livello .....	100
Aggiunta e denominazione di un livello .....	101
Modifica dell'ordine dei livelli .....	101
Organizzazione dei livelli in una cartella .....	102
Aggiunta di un livello maschera .....	102
Aggiunta di un livello guida .....	103
Eliminazione di un livello .....	104

# Impostazione dell'area di lavoro

Per prima cosa, aprire il file di inizio per la lezione e impostare l'area di lavoro in modo da usare un layout ottimale per le lezioni.

1. Per aprire il file di inizio, in Flash selezionare File > Apri e individuare il seguente file:
  - In Windows, accedere a *unità di avvio*\Programmi\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Basic Tasks\Work with Layers e fare doppio clic su layers\_start fla.
  - In Macintosh, accedere a *Macintosh HD*/Applications/Macromedia Flex 8/Samples and Tutorials/Tutorial Assets/Basic Tasks/Work with Layers e fare doppio clic su layers\_start fla.

NOTA

La cartella Work with Layers contiene le versioni complete dei file FLA delle lezioni, alle quali l'utente può fare riferimento.

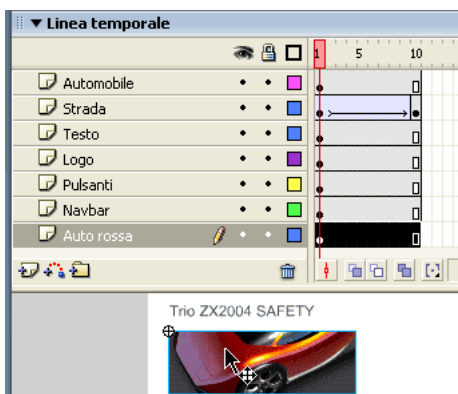
2. Selezionare File > Salva con nome e salvare il documento con un nuovo nome nella stessa cartella per preservare il file di inizio originale.
3. Selezionare Finestra > Layout area di lavoro > Predefinito per impostare l'area di lavoro per lo svolgimento delle lezioni.
4. Nel menu a comparsa Vista stage, sul lato superiore destro della linea temporale, selezionare Mostra fotogramma per visualizzare lo stage e l'area di lavoro.
5. Se necessario, trascinare verso il basso il bordo inferiore della linea temporale (Finestra > Linea temporale) per ingrandire la vista della linea temporale.

È anche possibile usare la barra di scorrimento per scorrere i livelli.

# Selezione di un livello

In un livello attivo è possibile posizionare oggetti, aggiungere testo e grafica e apportare modifiche. Per rendere attivo un livello, è possibile selezionarlo nella linea temporale oppure scegliere un oggetto Stage nel livello. Il livello attivo viene evidenziato nella linea temporale e l'icona a forma di matita indica che può essere modificato.

1. Nel pannello Strumenti, fare clic sullo strumento Selezione.
2. Sullo stage, selezionare l'auto rossa.



Un'icona a forma di matita nella linea temporale indica che il livello Auto rossa è ora il livello attivo.

3. Selezionare il livello relativo al testo nella linea temporale.

I blocchi di testo sopra e sotto l'auto rossa sono entrambi selezionati sullo stage, poiché si trovano tutti e due sul livello Testo.

# Come nascondere e mostrare i livelli

È possibile nascondere i livelli per visualizzare il contenuto di altri livelli. Quando si nascondono i livelli, è possibile nascondere tutti i livelli simultaneamente nel documento oppure nascondere i livelli individualmente.

1. Fare clic sull'icona a forma di occhio sopra i livelli, in modo che nella colonna corrispondente venga visualizzata una X rossa.  
Tutto il contenuto scompare dallo stage.
2. Fare clic su ogni X rossa nella colonna e osservare come il contenuto del livello viene di nuovo visualizzato sullo stage.

I controlli alla destra di ciascun nome di livello consentono di mostrare o nascondere i contenuti di un livello.

NOTA

Per vedere tutti i livelli, potrebbe essere necessario usare la barra di scorrimento.

## Blocco di un livello

Dopo aver posizionato su un livello il contenuto nel modo desiderato, è possibile bloccare il livello per evitare modifiche involontarie al contenuto da parte dell'utente o da parte di altre persone che lavorano sul documento.

1. Nella linea temporale, fare clic sul punto nero sotto la colonna Blocca, accanto al livello Logo.  
Viene visualizzata un'icona a forma di lucchetto che indica che il livello è ora bloccato.
2. Con lo strumento Selezione, provare a trascinare il logo che viene visualizzato lungo la parte superiore dello stage.  
Non è possibile trascinare il logo, poiché il livello è bloccato.

NOTA

Se per caso si trascina un elemento da un livello sbloccato, premere Ctrl+Z (Windows) oppure Comando+Z (Macintosh) per annullare la modifica.

# Aggiunta e denominazione di un livello

A questo punto è necessario aggiungere un livello, assegnargli un nome e aggiungere un simbolo grafico.

1. Nella linea temporale, fare clic sul livello Automobile.



2. Fare clic su Inserisci livello sotto la linea temporale.

Il nuovo livello appare sopra il livello dell'auto e diventa il livello attivo.

3. Fare doppio clic sul nome del livello, digitare **Background** come nuovo nome per il livello e premere Invio.

Si consiglia di denominare sempre tutti i livelli e di assegnare a ciascuno un nome significativo che indichi il tipo di contenuto.

4. Nel pannello Libreria (Finestra > Libreria), selezionare il simbolo grafico dello sfondo e trascinarlo sullo stage.

Poiché il livello Background si trova sopra tutti i livelli ad eccezione del livello Mask, gli oggetti su questo livello vengono visualizzati sopra gli oggetti dei livelli più bassi.

## Modifica dell'ordine dei livelli

Lo sfondo non deve coprire gli altri oggetti sullo stage. Normalmente, il livello dello sfondo è quello più in basso sulla linea temporale. Si sposterà il livello Background appena creato.

1. Nella linea temporale, trascinare il livello Background dalla posizione superiore alla posizione inferiore.

Tutti gli oggetti sullo stage vengono ora visualizzati sopra lo sfondo.

2. Con il livello Background ancora selezionato, nella finestra di ispezione Proprietà, immettere **0** nella casella di testo X e **72** nella casella di testo Y. Premere Invio per posizionare con precisione il livello Background sullo stage.

# Organizzazione dei livelli in una cartella

È possibile creare le cartelle dei livelli per organizzare gli elementi sulla linea temporale. La linea temporale contiene due livelli che contengono oggetti di navigazione: uno per i pulsanti di navigazione e un altro per la navigazione attraverso le immagini grafiche. Viene creata una cartella per entrambi i livelli denominata Navigation.

1. Nella linea temporale, selezionare il livello Buttons.



2. Fare clic sul Inserisci cartella livelli che si trova sotto i nomi dei livelli.

NOTA

Se la finestra di ispezione Proprietà mostra le proprietà per il fotogramma anziché per il clip filmato, fare clic sul clip filmato Sfondo sullo stage.

3. Fare doppio clic sul nome della cartella del livello e assegnare alla cartella il nome **Navigation**.

4. Trascinare il livello Navbar e il livello Pulsanti nella cartella Navigazione.

I livelli appaiono rientrati e ciò indica che si trovano all'interno della cartella.

È possibile fare clic sulla freccia di espansione per espandere o comprimere la cartella e i livelli inclusi.

## Aggiunta di un livello maschera

L'uso di un livello maschera fornisce un modo semplice per rivelare selettivamente le porzioni del livello o dei livelli sottostanti. Il mascheramento richiede la creazione di un livello come livello maschera e dei livelli sottostanti come livelli mascherati.

Si userà una forma rettangolare sullo stage per mascherare parte dell'animazione e della grafica della strada per adattare meglio l'animazione allo stage.

1. Sullo stage, con lo strumento Selezione selezionato, fare clic sulla forma rettangolare sotto la strada.
2. Trascinare la forma in alto e allineare il bordo sinistro della forma con il bordo sinistro della strada.

3. Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul nome del livello Maschera nella linea temporale, quindi selezionare Maschera dal menu di scelta rapida.

Il livello viene convertito in un livello maschera, indicato da un'icona blu a forma di diamante. Il livello immediatamente sottostante è collegato al livello maschera. Il nome del livello maschera è rientrato e la sua icona si trasforma in un'icona di livello blu.

4. Nella linea temporale, trascinare il livello Strada nel livello maschera posizionandolo sotto il livello Automobile.

Il livello maschera e i livelli da esso mascherati vengono automaticamente bloccati.

5. Per visualizzare l'effetto maschera, selezionare Controllo > Prova filmato.
6. Al termine, chiudere la finestra del file SWF per tornare al documento.

## Aggiunta di un livello guida

Finora si sono acquisite informazioni sui livelli regolari e sui livelli maschera. Il terzo tipo di livello è il livello guida. I livelli guida vengono usati per contenere il contenuto che non si desidera venga visualizzato nel file pubblicato o esportato. Ad esempio, è possibile passare delle istruzioni ad altre persone che lavorano sul documento tramite un livello guida.

Durante lo svolgimento delle lezioni in Flash, è possibile notare che molti file FLA delle lezioni contengono segnaposti, che indicano dove posizionare un oggetto Stage sui livelli guida. A questo punto verrà creato un livello guida.

1. Nella linea temporale, selezionare il livello Sfondo, quindi fare clic su Inserisci livello per creare un nuovo livello.
2. Assegnare al nuovo livello il nome **Notes** e premere Invio.
3. Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul livello Notes, quindi selezionare Guida dal menu di scelta rapida.

Un'icona accanto al nome del livello indica che il livello è un livello guida.

4. Con il livello Notes ancora selezionato, fare clic sullo strumento Testo nel pannello Strumenti. In seguito, nell'area dello stage sopra l'auto e la strada, immettere **Production note: Animation with no stop (); actions loop by default.**
5. Salvare il documento e selezionare Controllo > Prova filmato.  
Nessun contenuto aggiunto al livello guida viene visualizzato nella finestra del file SWF.
6. Al termine della visualizzazione del file SWF, chiudere la finestra per tornare al documento.

## Eliminazione di un livello

Poiché non è necessario mantenere il livello guida nel documento, lo si eliminerà.

- Nella linea temporale, con il livello Notes selezionato, fare clic sul pulsante Elimina livello.

## Riepilogo

L'utente ha appreso con successo come effettuare operazioni con i livelli in Flash. In pochi minuti è stato possibile apprendere come effettuare le operazioni seguenti:

- Selezionare un livello.
- Come nascondere e mostrare i livelli.
- Blocco di un livello.
- Aggiunta e denominazione di un livello.
- Modifica dell'ordine dei livelli.
- Organizzazione dei livelli in una cartella.
- Aggiunta di un livello maschera.
- Aggiunta di un livello guida.
- Eliminazione di un livello.

Per apprendere l'uso di ulteriori funzioni di Flash, seguire un'altra lezione.



# Operazioni di base: creazione di un'applicazione

L'applicazione che verrà creata in questa lezione consente agli utenti di visualizzare il costo di più prodotti selezionati. Un pulsante di calcolo, quindi, elabora il costo totale.

È possibile stampare questa esercitazione scaricandone la versione PDF dalla pagina della documentazione di Macromedia Flash all'indirizzo [www.macromedia.com/go/fl\\_documentation\\_it](http://www.macromedia.com/go/fl_documentation_it).

In questa esercitazione verranno svolte le seguenti attività:

Copia dei campi di testo dinamici e di input . . . . .	107
Denominazione dei campi di testo . . . . .	107
Aggiunta e denominazione di un componente Button . . . . .	108
Dichiarazione delle variabili e dei valori per i prezzi . . . . .	109
Indicazione dei valori per i campi di testo di input . . . . .	110
Scrittura di una funzione. . . . .	110
Scrittura di un gestore di eventi per il componente . . . . .	112

# Impostazione dell'area di lavoro

Per prima cosa, aprire il file di inizio per la lezione e impostare l'area di lavoro in modo da usare un layout ottimale per le lezioni.

1. Per aprire il file di inizio, in Flash selezionare File > Apri e individuare il seguente file:
  - In Windows, accedere a *unità di avvio*\Programmi\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Basic Tasks\Create an Application e fare doppio clic su calculator\_start fla.
  - In Macintosh, accedere a *Macintosh HD*/Applicazioni/Macromedia Flex 8/Samples and Tutorials/Tutorial Assets/Basic Tasks/Create an Application e fare doppio clic su calculator\_start fla.

NOTA

La cartella Create an Application contiene le versioni complete dei file FLA delle lezioni, alle quali l'utente può fare riferimento.

2. Selezionare File > Salva con nome e salvare il documento con un nuovo nome nella stessa cartella per preservare il file di inizio originale.

NOTA

Mentre si procede nella lezione, ricordarsi di salvare il lavoro di frequente.

3. Selezionare Finestra > Layout area di lavoro > Predefinito per impostare l'area di lavoro per lo svolgimento delle lezioni.

Il form già include un campo di testo di input nella colonna QTY e un campo di testo dinamico nella colonna Price. Copiare i campi di testo per le righe Shocks e Cover.

# Copia dei campi di testo dinamici e di input

Per creare il form è necessario utilizzare i campi di testo di input.

1. Fare clic sul campo di testo di input in cui gli utenti immettono la quantità di lettori CD. Premere Alt e trascinare la copia del campo nell'area Shocks QTY.



2. Fare clic tenendo premuto il tasto Alt sul campo di testo di input appena trascinato, quindi trascinare la nuova copia del campo nell'area Cover QTY.
3. Fare clic tenendo premuto il tasto Alt sul campo di testo dinamico per il prezzo dei lettori CD, quindi trascinare la copia del campo nell'area del prezzo Shocks.
4. Fare clic tenendo premuto il tasto Alt sul campo appena trascinato, quindi trascinare la copia nell'area del prezzo Cover.

## Denominazione dei campi di testo

Prima di poter specificare i valori per i campi di testo in ActionScript, è necessario assegnare a ogni campo un nome di istanza nella finestra di ispezione Proprietà. Se si aggiunge il nome di istanza con il formato "txt", l'oggetto viene identificato come oggetto di testo.

1. Fare clic sul primo campo di testo di input nella colonna QTY. Nella casella di testo Nome istanza della finestra di ispezione Proprietà (Finestra > Proprietà), digitare **qty1\_txt**.
2. Seguire la procedura riportata precedentemente per denominare i campi di testo di input centrale e inferiore **qty2\_txt** e **qty3\_txt** rispettivamente.
3. Fare clic sul primo campo di testo dinamico della colonna del prezzo. Nella casella di testo Nome istanza della finestra di ispezione Proprietà, digitare **price1\_txt**.

4. Seguire la procedura riportata precedentemente per denominare i campi di testo centrale e inferiore della colonna, **price2\_txt** e **price3\_txt** rispettivamente.

## Aggiunta e denominazione di un componente Button

I componenti sono clip filmato che consentono di aggiungere facilmente funzionalità avanzate al documento senza dovere conoscere approfonditamente ActionScript. Utilizzare il componente Button per creare un pulsante di calcolo che sommi i prezzi. Dato che il componente in uso si basa su ActionScript 2.0, occorre prima di tutto configurare la finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione per essere certi che il contenuto Flash venga riprodotto correttamente.

1. Selezionare File > Impostazioni pubblicazione.
2. Nella scheda Flash della finestra di dialogo Impostazioni pubblicazione, selezionare ActionScript 2.0 nel menu a comparsa Versione di ActionScript, se non è già selezionato.
3. Nella Linea temporale, fare clic sul livello Componenti per selezionarlo.
4. Dal pannello Componenti (Finestra > Componenti), trascinare il componente Button sullo stage e posizionarlo sulla guida di calcolo.
5. Nella scheda Parametri della finestra di ispezione Proprietà, con il componente Button selezionato, fare clic sul testo Button nella riga Etichetta e digitare **Calculate**. Successivamente premere Invio o A capo. Il testo digitato nella casella Etichetta appare sul componente.
6. Nella casella di testo Nome istanza, digitare **calculate** per assegnare al pulsante un nome istanza.

# Dichiarazione delle variabili e dei valori per i prezzi

Per eseguire la moltiplicazione della quantità dei componenti selezionati per il prezzo del componente, è necessario definire una variabile per ogni componente in ActionScript. Il valore per la variabile è il costo del componente.

1. Nella Linea temporale, fare clic sul fotogramma 1 del livello Actions e aprire il pannello Azioni (Finestra > Azioni).
2. Nel riquadro Script, digitare quanto segue:

```
//Dichiara le variabili e i valori per i prezzi dei componenti dell'auto.
```

Le barre parallele (//) indicano che il testo che segue è un commento. Si consiglia sempre di aggiungere commenti che offrano una spiegazione di ActionScript.

## NOTA

Durante questa lezione, è possibile che si desideri disattivare i suggerimenti sul codice, ovvero i consigli a comparsa che indicano la sintassi di ActionScript corretta. In questo caso, disattivare i suggerimenti facendo clic sul menu a comparsa nell'angolo superiore destro del pannello Azioni. Selezionare Preferenze, quindi deselezionare Suggerimenti codice nella scheda ActionScript.

3. Premere Invio e digitare quanto segue per specificare il costo di ogni componente:

```
var priceCD = 320;  
var priceShocks = 150;  
var priceCover = 125;
```

# Indicazione dei valori per i campi di testo di input

È necessario specificare i valori per i campi di testo di input. Utilizzare i valori quando si crea codice ActionScript che moltiplica la quantità per i valori del costo.

1. Nel riquadro Script, con il punto di inserimento che segue il testo 125;, premere due volte Invio e digitare quanto segue:

```
//Imposta i valori iniziali per i campi di testo della  
quantità.
```

2. Premere Invio e digitare il codice seguente:

```
qty1_txt.text = 0;
```

qty1\_txt è il nome dell'istanza assegnato precedentemente al primo campo di testo di input nella colonna QTY. .text è una proprietà che definisce che il valore iniziale nel campo di testo specificato è 0.

3. Premere Invio e digitare le due righe seguenti per impostare il valore 0 per gli altri due campi della quantità:

```
qty2_txt.text = 0;  
qty3_txt.text = 0;
```

Al termine il codice ActionScript ha il seguente aspetto:

```
//Imposta i valori iniziali per i campi di testo della  
quantità.  
qty1_txt.text = 0;  
qty2_txt.text = 0;  
qty3_txt.text = 0;
```

## Scrittura di una funzione

Una funzione è uno script che è possibile utilizzare più volte per eseguire un'operazione specifica. Alla funzione è possibile passare alcuni parametri in modo che restituisca un valore. In questa lezione, ogni volta che l'utente seleziona il pulsante Calculate, verrà eseguita una funzione che moltiplica i dati nei campi di testo di input e restituisce i valori corrispondenti nei campi di testo dinamico. La seguente procedura consente di creare questa funzione.

1. Nel riquadro Script, con il punto di inserimento che segue il codice `ActionScript qty3_txt.text = 0;`, premere due volte Invio e digitare il commento seguente:

```
// Calcola la quantità moltiplicata per il prezzo.
```

2. Premere Invio, quindi digitare quanto segue per creare una funzione che viene eseguita quando l'indicatore di riproduzione si trova nel fotogramma 1, in cui si inserisce lo script:

```
this.onEnterFrame = function (){
```

3. Digitare il seguente codice ActionScript per specificare in che modo la funzione deve moltiplicare i valori nei campi di testo di input per l'aeroplano:

```
price1_txt.text = Number (qty1_txt.text)*Number  
    (priceCD);
```

`price1_txt` è il nome di istanza assegnato al primo campo di testo di input sullo stage.

`.text` definisce il testo che deve essere visualizzato nel campo di testo, ovvero il numero di componenti moltiplicato per il costo del componente \$320 impostato come valore per la variabile `priceCD`.

4. Premere Invio o A capo e digitare le due righe seguenti:

```
price2_txt.text = Number (qty2_txt.text)*Number  
    (priceShocks);  
price3_txt.text = Number (qty3_txt.text)*Number  
    (priceCover);  
};
```

La funzione deve avere l'aspetto seguente:

```
// Calcola la quantità moltiplicata per il prezzo.  
this.onEnterFrame = function (){  
    price1_txt.text = Number (qty1_txt.text)*Number  
        (priceCD);  
    price2_txt.text = Number (qty2_txt.text)*Number  
        (priceShocks);  
    price3_txt.text = Number (qty3_txt.text)*Number  
        (priceCover);  
};
```

# Scrittura di un gestore di eventi per il componente

Affinché il file SWF esegua determinate operazioni in seguito a eventi quali il clic del mouse, è possibile utilizzare i gestori di eventi, ovvero codice ActionScript associato oggetti ed eventi particolari. In questa lezione, si utilizzerà il gestore di eventi `on()` per il componente Button che consente di calcolare il prezzo totale ogni volta che l'utente seleziona il pulsante.

Per ulteriori informazioni sui gestori di eventi, vedere [“Gestione degli eventi”](#) in *Apprendimento di ActionScript 2.0 in Flash*.

1. Nello stage, fare clic sul componente Button, quindi accedere al pannello Azioni.

La scheda posta nella parte inferiore del pannello Azioni, denominata Calculate, indica che lo script viene aggiunto direttamente all'oggetto selezionato anziché a un fotogramma.

2. Nel riquadro Script, digitare il seguente commento:

```
// Calcola il prezzo totale.
```

3. Dopo il commento, premere Invio e digitare quanto segue per creare un gestore per il componente PushButton posizionato sullo stage:

```
on(click) {
```

È stata digitata la parte iniziale del gestore di eventi `on()`. L'istruzione `(click)` specifica che l'evento si verifica quando l'utente seleziona il pulsante Calcola.

Ciascun componente Button ha una propria linea temporale. Nella gerarchia della linea temporale, il componente Timeline è un oggetto secondario della linea temporale principale. Per associare elementi della linea temporale del componente Button alla linea temporale principale dello script, si usa il codice `with (_parent)`.

4. Con il punto di inserimento collocato alla fine della riga appena digitata, premere Invio o A capo e digitare quanto segue:

```
with(_parent){
```



- 5.** Premere Invio e completare la creazione del gestore digitando quanto segue:

```
priceTotal_txt.text = Number (price1_txt.text) + Number  
    (price2_txt.text) + Number (price3_txt.text);  
    }  
}
```

Al termine, lo script ha il seguente aspetto:

```
on(click) {  
    with(_parent){  
        priceTotal_txt.text = Number (price1_txt.text) + Number  
            (price2_txt.text) + Number (price3_txt.text);  
    }  
}
```

Il gestore di eventi digitato specifica che il testo nel campo priceTotal\_txt deve essere la somma dei valori dei campi price1\_txt, price2\_txt e price3\_txt.

## Prova dell'applicazione

Provare l'applicazione per assicurarsi che funzioni correttamente.

- 1.** Salvare il documento e selezionare Controllo > Prova filmato.
- 2.** Nella versione di prova del filmato che appare in Flash Player, digitare i numeri nei campi QTY per esaminare cosa viene visualizzato nei campi di testo del prezzo.
- 3.** Fare clic sul pulsante Calculate per visualizzare il prezzo totale di tutti i componenti.

# Riepilogo

L'utente ha appreso con successo come si crea un'applicazione. In pochi minuti è stato possibile apprendere quanto segue:

- Copia dei campi di testo dinamici e di input.
- Assegnazione dei nomi di istanza ai campi di testo.
- Aggiunta di un componente Button.
- Dichiarazione di variabili e valori.
- Indicazione dei valori per i campi di testo.
- Scrittura di una funzione.
- Scrittura di un gestore di eventi per il componente.

Per ulteriori informazioni su ActionScript, vedere le esercitazioni ActionScript in *Flash Tutorials*.

# Operazioni di base: Uso degli strumenti di layout

Macromedia Flash Basic 8 e Macromedia Flash Professional 8 offrono una vasta gamma di metodi volti a posizionare gli oggetti sullo stage. In questa esercitazione viene indicato come utilizzare gli strumenti di layout di Flash per creare un'interfaccia utente.

È possibile stampare questa esercitazione scaricandone la versione PDF dalla pagina della documentazione di Macromedia Flash all'indirizzo [www.macromedia.com/go/fl\\_documentation\\_it](http://www.macromedia.com/go/fl_documentation_it).

In questa esercitazione verranno svolte le seguenti attività:

Uso delle guide per allineare gli oggetti . . . . .	117
Modifica delle dimensioni dello stage . . . . .	118
Ridimensionamento degli oggetti su dimensioni corrispondenti a quelle dello stage . . . . .	118
Impostazione delle opzioni di allineamento dell'aggancio . . . . .	119
Allineamento di un oggetto mediante le guide di allineamento . . . . .	120
Allineamento degli oggetti mediante il pannello Allinea . . . . .	121
Aggancio degli oggetti tra loro . . . . .	121
Allineamento degli oggetti mediante la finestra di ispezione Proprietà . . . . .	122
Allineamento degli oggetti mediante la griglia e i tasti freccia . .	123

Sebbene questa lezione usi degli strumenti specifici per particolari tipi di oggetto (ad esempio, le guide di allineamento per allineare il testo), non vi sono delle regole rigide da seguire per quanto riguarda l'allineamento di un particolare tipo di oggetto. Nei progetti, è possibile usare qualsiasi strumento che soddisfi le proprie esigenze.

# Impostazione dell'area di lavoro

Per prima cosa, aprire il file di inizio per la lezione e impostare l'area di lavoro in modo da usare un layout ottimale per le lezioni.

1. Per aprire il file di inizio, in Flash selezionare File > Apri e individuare il seguente file:
  - In Windows, accedere a *unità di avvio*\Programmi\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Basic Tasks\Use Layout Tools e fare doppio clic su layout\_tools\_start fla.
  - In Macintosh, accedere a *Macintosh HD*/Applications/Macromedia Flex 8/Samples and Tutorials/Tutorial Assets/Basic Tasks/Use Layout Tools e fare doppio clic su layout\_tools\_start fla.

NOTA

La cartella Use Layout Tools contiene le versioni complete dei file FLA delle lezioni, alle quali l'utente può fare riferimento.

2. Selezionare File > Salva con nome e salvare il documento con un nuovo nome nella stessa cartella per preservare il file di inizio originale.
3. Selezionare Finestra > Layout area di lavoro > Predefinito per impostare l'area di lavoro per lo svolgimento delle lezioni.
4. Nel menu a comparsa Vista stage, sul lato superiore destro della linea temporale, selezionare Mostra fotogramma per visualizzare lo stage e l'area di lavoro.
5. Fare clic nell'area di lavoro lontano dagli oggetti nello stage in modo che non sia selezionato alcun oggetto.

È possibile usare i righelli e le guide per posizionare o allineare con precisione gli oggetti nel documento. Verranno aggiunte le guide per centrare i blocchi di testo in maniera facile.

- Un righello orizzontale e uno verticale vengono visualizzati nella parte superiore sinistra dello stage.

- 
- Introducing The World's First Hybrid 4WD
- # 2004 TRIO QZ
- Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Morbi vel dolor. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Morbi vel dolor. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Morbi vel dolor. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Morbi vel dolor. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Morbi vel dolor.

Se si trascina vicino all'angolo in alto a sinistra del bordo del testo, vicino all'angolo viene visualizzato un piccolo cerchio. Il cerchio indica che l'aggancio è stato attivato.

- Uso delle guide per allineare gli oggetti 117

# Modifica delle dimensioni dello stage

Le dimensioni dello stage del documento sono di 750 x 500 pixel. Le dimensioni dello stage verranno impostate su 640 x 480 pixel, ovvero un formato comune in grado di supportare una vasta gamma di dimensioni e risoluzioni degli schermi.

1. Fare clic in un'area vuota dell'area di lavoro per deselezionare il blocco di testo.
2. Nella finestra di ispezione Proprietà, è possibile visualizzare le proprietà per l'intero documento. Fare clic su Dimensione.
3. Nella finestra di dialogo Proprietà documento, immettere **640** per la larghezza e **480** per l'altezza, quindi fare clic su OK.

Le dimensioni del documento vengono modificate ma quelle degli oggetti sullo stage rimangono invariate.

## Ridimensionamento degli oggetti su dimensioni corrispondenti a quelle dello stage

Quando sono state modificate le dimensioni dello stage, le immagini sullo stage si estendevano fuori dallo stage nell'area di lavoro. È possibile ridimensionare facilmente le dimensioni delle immagini in modo che corrispondano nuovamente a quelle dello stage.

1. Sullo stage, fare clic sulle montagne grigie per selezionarle. Fare clic tenendo premuto il tasto Maiusc sul banner blu in cima allo stage per aggiungerlo alla selezione.
2. Aprire il pannello Allinea (Finestra > Allinea).  
Le descrizioni dei comandi vengono visualizzate nel pannello Allinea mostrando i nomi delle opzioni di allineamento.
3. Nel pannello Allinea, selezionare Allo stage; quindi, sotto Misure uguali, selezionare Corrispondenza in larghezza. Le dimensioni delle immagini selezionate cambiano in modo da corrispondere alla larghezza dello stage.

4. Sempre nel pannello Allinea, fare clic su Allineamento lungo il bordo sinistro.  
L'immagine si allinea al bordo sinistro dello stage.
5. Nella Linea temporale, fare clic sul livello Smusso per selezionarlo.
6. Dal pannello Libreria (Finestra > Libreria), trascinare l'immagine verso qualsiasi area nella parte inferiore dello stage.
7. Nel pannello Allinea, verificare che sia ancora selezionata l'opzione Allo stage, quindi fare clic su Corrispondenza in larghezza.
8. Fare clic su Allineamento lungo il bordo sinistro e Allineamento lungo il bordo inferiore.  
L'immagine si allinea lungo il bordo inferiore dello stage.
9. Chiudere il pannello Libreria e il pannello Allinea.

## Impostazione delle opzioni di allineamento dell'aggancio

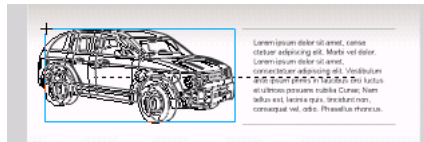
L'aggancio offre un modo per posizionare con precisione un oggetto sullo stage. L'oggetto si attacca ad altri oggetti e strumenti di allineamento. Verranno specificate le impostazioni di allineamento dell'aggancio in modo che vengano mostrate le guide orizzontale e verticale, che assisteranno l'utente nel posizionamento di immagini sullo stage.

1. Selezionare Visualizza > Aggancio > Allinea agganciato per impostare questa opzione, se non è già selezionata.
2. Selezionare Visualizza > Aggancio > Modifica Allinea agganciato.
3. Nella casella di testo Bordo del filmato della finestra di dialogo Allinea agganciato, immettere **30 px** (pixel) per agganciare gli oggetti a un bordo dello stage di 30 pixel.
4. Verificare che venga visualizzato 10 pixel nelle caselle di testo Verticale e Orizzontale di Tolleranza di aggancio.  
La tolleranza di aggancio determina la distanza alla quale deve trovarsi un oggetto rispetto a un altro oggetto o strumento di allineamento prima dell'aggancio.
5. Fare clic su OK.

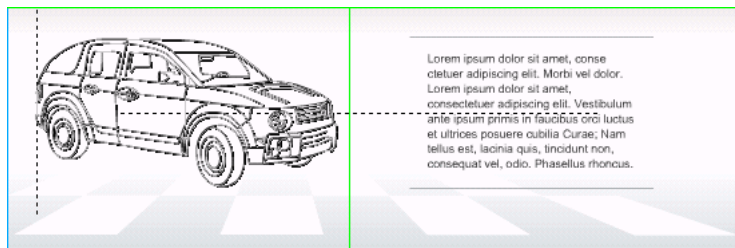
# Allineamento di un oggetto mediante le guide di allineamento

Ora che sono state specificate le impostazioni di allineamento dell'aggancio, verranno usate le impostazioni di aggancio specificate come supporto per il posizionamento di un oggetto sullo stage.

1. Nel pannello Strumenti, fare clic sullo strumento Selezione.
2. Nella linea temporale, selezionare il livello Auto.
3. Dal pannello Libreria (Finestra > Libreria), trascinare l'immagine dell'auto e posizionarla sullo stage, in una parte qualsiasi all'interno dell'area grigia accanto al testo del corpo.
4. Trascinare nuovamente l'istanza dell'auto in modo che vengano visualizzate le guide di allineamento dell'aggancio. Spostare l'auto vicino al corpo del testo e spostarla verso il basso e verso l'alto quanto necessario, finché non viene visualizzata la guida di allineamento al centro, che indica che l'auto è centrata rispetto al corpo del testo.



5. Mentre si mantiene l'auto centrata rispetto al corpo del testo (si dovrebbe sempre vedere la guida di allineamento al centro), trascinare l'auto seguendo una traiettoria dritta, a sinistra dello stage, finché la guida non si aggancia al bordo di 30 pixel creato precedentemente.



L'auto è stata allineata al testo, nonché al bordo di aggancio.



# Allineamento degli oggetti mediante il pannello Allinea

In precedenza, è stato usato il pannello Allinea per far corrispondere le dimensioni degli oggetti a quelle dello stage. Ora si userà il pannello Allinea per centrare gli oggetti gli uni rispetto agli altri e anche rispetto allo stage.

1. Con lo strumento Selezione, fare clic sul testo sullo stage “Introducing the World’s First Hybrid 4WD”.
2. Fare clic tenendo premuto il tasto Maiusc sulla seconda riga del testo del titolo, “2004 Trio QZ”, per aggiungerla alla selezione.
3. Nel pannello Allinea (Finestra > Allinea), deselezionare Allo stage e scegliere Allineamento orizzontale rispetto al centro.

Le due righe sono state centrate rispetto ai loro assi orizzontali. In seguito, si raggrupperà il testo del titolo in modo da centrare entrambe le righe rispetto allo stage.

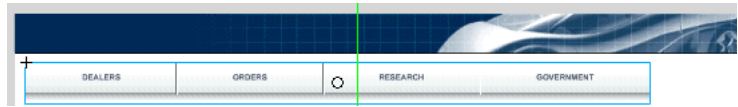
4. Con entrambe le righe di testo ancora selezionate, selezionare **Elabora > Raggruppa**.
5. Nel pannello Allinea, selezionare Allo stage, quindi selezionare nuovamente Allineamento orizzontale rispetto al centro.  
Con l'opzione Allo stage selezionata, gli oggetti si allineano rispetto al centro orizzontale dello stage.
6. Chiudere il pannello Allinea.

## Aggancio degli oggetti tra loro

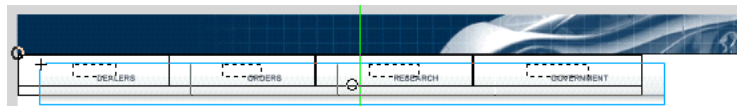
È possibile agganciare gli oggetti presenti sullo stage ad altri oggetti, impostando in tal modo il loro allineamento reciproco. Mediante la funzione Aggancia agli oggetti, verrà allineata una barra di navigazione con il banner superiore dello stage.

1. Selezionare **Visualizza > Aggancio**. Nel sottomenu, selezionare **Aggancia agli oggetti**, se questa opzione non è già selezionata.
2. Nella linea temporale, selezionare il livello Navigazione.

3. Dal pannello Libreria, trascinare l'immagine relativa alla navigazione in un'area qualsiasi dello stage sotto il banner blu, quindi rilasciare l'immagine.



4. Fare clic sull'angolo superiore sinistro dell'immagine della navigazione, quindi trascinarla in modo che venga visualizzato un indicatore di aggancio circolare.
5. Con l'indicatore di aggancio visibile, trascinare l'angolo superiore sinistro della barra di navigazione e agganciarlo all'angolo inferiore sinistro del banner blu.

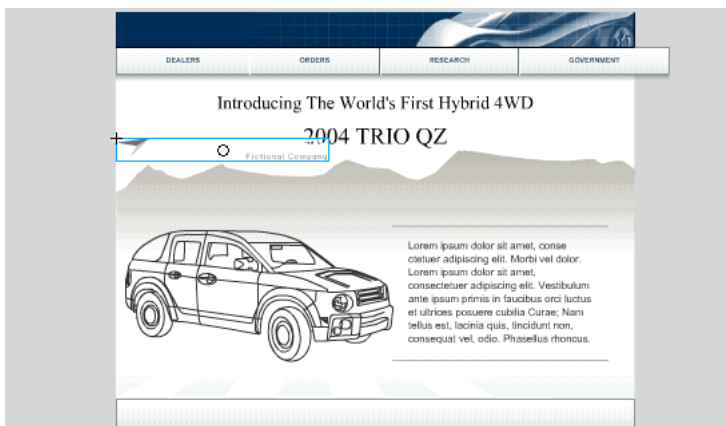


## Allineamento degli oggetti mediante la finestra di ispezione Proprietà

La finestra di ispezione Proprietà consente di allineare con precisione gli oggetti sugli assi  $x$  e  $y$  dello stage, dal punto di registrazione dell'oggetto Stage. Il punto di registrazione è il punto rispetto al quale un simbolo viene allineato o ruotato. Per allineare il logo viene utilizzata la finestra di ispezione Proprietà.

1. Nella linea temporale, selezionare il livello superiore.

2. Dal pannello Libreria (Finestra > Libreria), trascinare il logo in un'area vuota dello stage.



3. Nella finestra di ispezione Proprietà, con il logo ancora selezionato, immettere **20** nella casella di testo X e **8** nella casella di testo Y. Premere Invio.

Il logo si sposta sui nuovi valori dello stage  $x$  e  $y$ .

NOTA

È possibile visualizzare e modificare il punto di registrazione di un oggetto nel pannello Informazioni (Finestra > Informazioni). Il quadrato nero nella griglia rappresenta il punto di registrazione. Per modificarlo, fare clic in un altro quadrato nella griglia.

## Allineamento degli oggetti mediante la griglia e i tasti freccia

È possibile usare la griglia come supporto nel posizionamento degli oggetti sullo stage.

1. Selezionare Visualizza > Griglia > Mostra griglia.

La griglia non viene visualizzata quando si esegue la prova o si pubblica il documento.

NOTA

Se si desidera agganciare gli oggetti alle linee della griglia orizzontale e verticale, è necessario selezionare Aggancia alla griglia (Visualizza > Aggancio > Aggancia alla griglia). In questa lezione, non si agganceranno gli oggetti alla griglia.

2. Sullo stage, selezionare il testo del titolo che è stato raggruppato precedentemente.
3. Usare il tasto Freccia su della tastiera per spostare il testo finché la prima riga nel testo del titolo non si trova su una linea della griglia orizzontale. Assicurarsi di lasciare uno spazio tra il testo del titolo e la barra di navigazione.

NOTA

È anche possibile usare i tasti Freccia sinistra, Freccia giù e Freccia destra per spostare gli oggetti sullo stage nella direzione della freccia.

## Riepilogo

L'utente ha appreso con successo come usare gli strumenti di layout per creare un'interfaccia utente. In pochi minuti è stato possibile apprendere quanto segue:

- Visualizzazione dei righelli dell'area di lavoro
- Uso delle guide per allineare gli oggetti
- Modifica delle dimensioni dello stage
- Ridimensionamento degli oggetti su dimensioni corrispondenti a quelle dello stage
- Allineamento di un oggetto mediante le guide di allineamento
- Aggancio degli oggetti tra loro
- Allineamento degli oggetti mediante la finestra di ispezione Proprietà
- Uso della griglia e dei tasti freccia per allineare gli oggetti

Per ulteriori informazioni sugli argomenti di progettazione in Flash, completare un'altra lezione della serie Flash di base.

# Operazioni di base: creazione di simboli e di istanze

Un simbolo è un oggetto riutilizzabile e un'istanza è un'occorrenza di simbolo sullo stage. L'uso ripetuto di istanze non aumenta le dimensioni del file e fa parte di una buona strategia per mantenere ridotte le dimensioni di un file di un documento. I simboli semplificano anche la modifica di un documento; quando si modifica un simbolo, tutte le istanze del simbolo vengono aggiornate per riflettere le modifiche. Un altro vantaggio dei simboli è che consentono di creare un'interattività sofisticata.

È possibile stampare questa esercitazione scaricandone la versione PDF dalla pagina della documentazione di Macromedia Flash all'indirizzo [www.macromedia.com/go/fl\\_documentation\\_it](http://www.macromedia.com/go/fl_documentation_it).

In questa esercitazione verranno svolte le seguenti attività:

Creazione di un simbolo grafico .....	127
Duplicazione e modifica di un'istanza di un simbolo .....	128
Modifica di un simbolo .....	129
Creazione di un simbolo di clip filmato .....	130
Assegnazione di un nome di istanza al clip filmato .....	130
Aggiunta di un effetto al clip filmato .....	131

# Impostazione dell'area di lavoro

Per prima cosa, aprire il file di inizio per la lezione e impostare l'area di lavoro in modo da usare un layout ottimale per le lezioni.

1. Per aprire il file di inizio, in Flash selezionare File > Apri e individuare il seguente file:
  - In Windows, accedere a *unità di avvio*\Programmi\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Basic Tasks\Create Symbols and Instances e fare doppio clic su symbols\_start fla.
  - In Macintosh, accedere a *Macintosh HD*/Applicazioni/Macromedia Flex 8/Samples and Tutorials/Tutorial Assets/Basic Tasks/Create Symbols and Instances e fare doppio clic su symbols\_start fla.

NOTA

La cartella Create Symbols and Instances contiene le versioni complete dei file FLA delle lezioni, alle quali l'utente può fare riferimento.

Il documento si apre nell'ambiente di creazione Flex.

2. Selezionare File > Salva con nome e salvare il documento con un nuovo nome nella stessa cartella per preservare il file di inizio originale.  
mentre si procede nella lezione, ricordarsi di salvare il lavoro di frequente.
3. Selezionare Finestra > Layout area di lavoro > Predefinito per configurare l'area di lavoro.

## Informazioni sulla creazione di simboli

Quando si crea un simbolo, è possibile specificare uno dei seguenti comportamenti dei simboli:

- Grafico
- Clip filmato
- Pulsante

In questa lezione vengono effettuate operazioni con i simboli di tipo clip filmato e grafico. Per una lezione sui simboli dei pulsanti, selezionare ? > Esercitazioni Flex > Operazioni di base: Aggiunta di funzionalità di animazione e navigazione ai pulsanti.

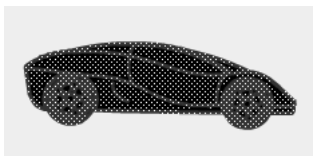
# Creazione di un simbolo grafico

Un simbolo grafico si adatta bene a un uso ripetuto di immagini statiche oppure alla creazione di animazioni associate con la linea temporale principale. A differenza dei simboli di clip filmato e di pulsanti, non è possibile assegnare nomi di istanza ai simboli grafici e non è neppure possibile fare riferimento ad essi in ActionScript.

In questa lezione la grafica vettoriale sullo stage viene trasformata in un simbolo grafico.



1. Nel pannello Strumenti, fare clic sullo strumento Selezione.
2. Sullo stage, trascinare il puntatore attorno all'auto per selezionarla.



3. Selezionare **Elabora > Converti in simbolo**.
4. Nella finestra di dialogo **Converti in simbolo**, immettere il nome **CarGraphic** e selezionare il comportamento **Grafico**.
5. La griglia di registrazione usa un quadratino nero per indicare dove è posizionato il punto di registrazione all'interno del riquadro di delimitazione del simbolo. Un punto di registrazione è l'asse intorno al quale ruota il simbolo e il punto lungo il quale il simbolo si allinea. Fare clic sul quadrato superiore sinistro sulla griglia per selezionare la posizione del punto di registrazione, quindi fare clic su **OK**.
6. L'auto sullo stage è ora un'istanza del simbolo **CarGraphic**. La finestra di ispezione **Proprietà** mostra le proprietà dell'istanza del simbolo grafico.



7. Aprire il pannello **Libreria** (**Finestra > Libreria**) per visualizzare il simbolo.

Il simbolo **CarGraphic** è disponibile nel pannello **Libreria**. Flash memorizza i simboli nella libreria. Ogni documento ha una propria libreria ed è possibile condividere librerie tra diversi file FLA.

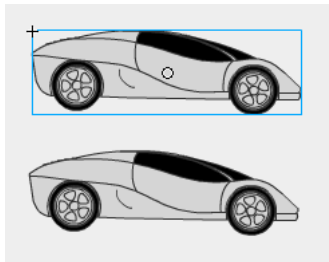
# Duplicazione e modifica di un'istanza di un simbolo

Dopo aver creato un simbolo, è possibile utilizzare più volte le istanze di tale simbolo nel documento. È possibile modificare le seguenti proprietà di istanza per una singola istanza senza influire su altre istanze o sul simbolo originale: colore, scala, rotazione, trasparenza alfa, luminosità, tinta, altezza, larghezza e posizione.

Se in seguito si modifica il simbolo, l'istanza mantiene le proprietà modificate oltre ad acquisire le modifiche apportate al simbolo.

Viene ora duplicata l'istanza di un'auto e quindi viene cambiata la tinta del duplicato.

1. Sullo stage, selezionare l'auto. Premere Alt e trascinare l'auto finché non viene creata un'altra istanza.



2. Con il duplicato selezionato, scegliere Tinta dal menu a comparsa Colore nella finestra di ispezione Proprietà.
3. Nell'area RGB, immettere **0** nel menu a comparsa Colore rosso, **0** nel menu a comparsa Colore verde e **255** nel menu a comparsa Colore blu. Quindi, premere Invio.

L'istanza del duplicato diventa blu ma l'istanza originale rimane invariata.



# Modifica di un simbolo

È possibile attivare la modalità di modifica dei simboli facendo doppio clic su una qualsiasi istanza di simbolo. Le modifiche apportate in questa modalità riguardano tutte le istanze del simbolo.

1. Effettuare una delle seguenti operazioni per attivare la modalità di modifica dei simboli:

- Sullo stage, fare doppio clic su una delle istanze dell'auto.
- Nel pannello Libreria, fare doppio clic sul simbolo CarGraphic.

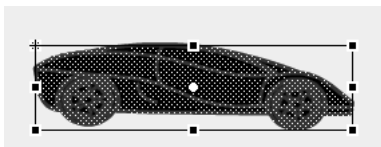
Accanto a Scene 1 verso la parte superiore dell'area di lavoro viene visualizzato il nome del simbolo, che indica che è attivata la modalità di modifica dei simboli per il simbolo con tale nome.



2. Nel pannello Strumenti, selezionare lo strumento Trasformazione libera e trascinare il puntatore intorno all'auto inferiore per selezionarla interamente.

Nella modalità di modifica dei simboli, l'auto è un'immagine, all'interno di un simbolo, che è possibile manipolare come qualsiasi altra grafica vettoriale.

3. Trascinare leggermente a destra la maniglia di ridimensionamento intermedia destra dello strumento Trasformazione libera per allungare il simbolo.



4. Fare clic su Scena 1, sopra la linea temporale, per uscire dalla modalità di modifica dei simboli.

Entrambe le istanze del simbolo riflettono la trasformazione.

# Creazione di un simbolo di clip filmato

Un simbolo di clip filmato è analogo per molti aspetti a un documento all'interno di un documento. Questo tipo di simbolo ha la propria linea temporale indipendente dalla linea temporale principale. È possibile aggiungere i clip filmato all'interno di altri pulsanti e clip filmato per creare clip filmato nidificati. È anche possibile utilizzare la finestra di ispezione Proprietà per assegnare un nome di istanza a un'istanza di clip filmato e quindi fare riferimento al nome di istanza in ActionScript.

Si convertirà la ruota dell'auto sullo stage in un clip filmato.

1. Con lo strumento Selezione, fare clic sulla ruota nello stage per selezionarla e scegliere **Elabora > Converti in simbolo**.
2. Nella finestra di dialogo **Converti in simbolo**, immettere il nome **MCWheel** e selezionare il comportamento **Clip filmato**.
3. Nella griglia **Registrazione**, questa volta selezionare il quadrato centrale come punto di registrazione, in modo che il centro del clip filmato diventi l'asse attorno al quale ruota il simbolo. Fare clic su **OK**.

L'immagine sullo stage è ora un'istanza del simbolo **MCWheel** della libreria.

## Assegnazione di un nome di istanza al clip filmato

Per fare riferimento a un'istanza in ActionScript, e come regola generale, assegnare sempre nomi di istanza ai pulsanti e ai simboli dei clip filmato. Non è possibile assegnare un nome di istanza a un simbolo grafico.

- Nella finestra di ispezione **Proprietà**, con l'istanza di **MCWheel** selezionata sullo stage, immettere **wheel\_mc** nella casella di testo **Nome istanza**.

# Aggiunta di un effetto al clip filmato

In modalità di modifica dei simboli, all'interno di una linea temporale di un clip filmato è possibile creare un'animazione che viene eseguita in maniera indipendente dalla linea temporale principale. Verrà aggiunto un effetto al simbolo MCWheel che provocherà la rotazione di tutte le istanze del simbolo.

1. Con lo strumento Selezione, fare doppio clic sull'istanza wheel\_mc per attivare la modalità di modifica dei simboli.
2. Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul simbolo, quindi selezionare Effetti linea temporale > Trasformazione/Transizione > Trasformazione.
3. Nella finestra di dialogo Trasformazione, immettere **60** nella casella di testo Durata effetto per specificare che l'effetto produca una sequenza di 60 fotogrammi nella linea temporale.
4. Nella casella di testo Ruota, immettere **1** e verificare che 360 venga inserito nella casella di testo Rotazione.
5. Fare clic su Aggiorna anteprima per visualizzare un'anteprima dell'effetto e fare clic su OK.  
L'effetto produce una sequenza di 60 fotogrammi nella linea temporale del clip filmato.
6. Fare clic su Scena 1, sopra la linea temporale, per uscire dalla modalità di modifica dei simboli.
7. Selezionare Controllo > Prova filmato per visualizzare l'animazione.

# Riepilogo

L'utente ha appreso con successo come si usano i simboli e le istanze. In pochi minuti è stato possibile apprendere quanto segue:

- Creazione di un simbolo grafico.
- Duplicazione e modifica di un'istanza.
- Creazione di un simbolo di clip filmato.
- Modifica di un simbolo aggiungendo un effetto.

Per apprendere l'uso di ulteriori funzioni di Flash, completare un'altra lezione della serie Operazioni di base.

# Operazioni di base: Aggiunta di funzionalità di animazione e navigazione ai pulsanti.

Un *pulsante* è un simbolo che contiene fotogrammi speciali che ne indicano i vari stati, ad esempio quando il puntatore del mouse si trova sul pulsante o quando l'utente lo seleziona facendovi clic sopra. Quando si seleziona il comportamento Pulsante per un nuovo simbolo, in Macromedia Flash Basic 8 e Macromedia Flash Professional 8 viene creata la linea temporale per gli stati del pulsante. È possibile aggiungere funzionalità di navigazione ai pulsanti utilizzando i comportamenti o scrivendo codice ActionScript.

In questa esercitazione viene illustrato come creare e modificare i pulsanti e come aggiungere funzionalità di animazione a un pulsante.

È possibile stampare questa esercitazione scaricandone la versione PDF dalla pagina della documentazione di Macromedia Flash all'indirizzo [www.macromedia.com/go/fl\\_documentation\\_it](http://www.macromedia.com/go/fl_documentation_it).

In questa esercitazione verranno svolte le seguenti attività:

Creazione di un pulsante da oggetti raggruppati .....	135
Assegnazione del nome a un'istanza di pulsante .....	135
Visualizzazione dell'area attiva tramite l'attivazione dei pulsanti .....	136
Modifica dell'area attiva di un pulsante .....	137
Allineamento dei pulsanti .....	138
Creazione di animazione per lo stato di un pulsante .....	139
Aggiunta di un'azione a un pulsante .....	140
Aggiunta di funzionalità di navigazione a un pulsante .....	141
Prova del file SWF .....	142

Se non si ha familiarità con i simboli e le istanze, prima di svolgere questa lezione selezionare ? > Procedure > Flash di base > Creazione di simboli e istanze.

# Impostazione dell'area di lavoro

Per prima cosa, aprire il file di inizio per la lezione e impostare l'area di lavoro in modo da utilizzare un layout ottimale per le lezioni.

1. Per aprire il file di inizio, in Flash selezionare File > Apri e individuare il seguente file:
  - In Windows, accedere a *unità di avvio*\Programmi\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Basic Tasks\Add Button Animation and Navigation e fare doppio clic su buttons\_start fla.
  - In Macintosh, accedere a *Macintosh HD*/Applications/Macromedia Flex 8/Samples and Tutorials/Tutorial Assets/Basic Tasks/Add Button Animation and Navigation e fare doppio clic su buttons\_start fla.

NOTA

La cartella Add Button Animation and Navigation contiene le versioni complete dei file FLA delle lezioni, alle quali l'utente può fare riferimento.

2. Selezionare File > Salva con nome e salvare il documento con un nuovo nome nella stessa cartella per preservare il file di inizio originale.
3. Selezionare Finestra > Layout area di lavoro > Predefinito per impostare l'area di lavoro per lo svolgimento delle lezioni.
4. Nel menu a comparsa Vista stage, sul lato superiore destro della linea temporale, selezionare Mostra fotogramma per visualizzare lo stage e l'area di lavoro.
5. Fare clic nell'area di lavoro lontano dagli oggetti nello stage in modo che non sia selezionato alcun oggetto.

# Creazione di un pulsante da oggetti raggruppati

È possibile creare pulsanti da testo e grafica, incluse immagini bitmap e oggetti raggruppati. In questa lezione, un logo e una parte di testo vengono convertiti in un unico grande pulsante.

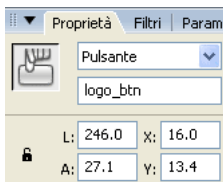
1. Nel pannello Strumenti, fare clic sullo strumento Selezione. Nello stage, selezionare il testo raggruppato e il logo, quindi selezionare **Elabora > Converti in simbolo**.
2. Nella finestra di dialogo **Converti in simbolo**, assegnare al simbolo il nome **BTNLogo** e selezionare il comportamento **Pulsante**.
3. Nella griglia **Registrazione**, verificare che il quadrato nell'angolo superiore sinistro sia selezionato come punto di registrazione e fare clic su **OK**.

Il punto di registrazione è il punto rispetto al quale il simbolo viene allineato e ruotato.

## Assegnazione del nome a un'istanza di pulsante

Si consiglia di assegnare un nome alle istanze dei simboli nello stage. ActionScript fa riferimento al nome dell'istanza per identificare l'oggetto.

- Con il pulsante appena creato ancora selezionato, aprire la finestra di ispezione **Proprietà** (**Finestra > Proprietà**). Nella casella di testo **Nome istanza**, digitare **logo\_btn**.



# Visualizzazione dell'area attiva tramite l'attivazione dei pulsanti

Quando la funzione Attiva pulsanti semplici è attiva, è possibile visualizzare gli aspetti meno complessi dei pulsanti, quali l'area attiva, ovvero l'area su cui è possibile fare clic e i colori utilizzati per gli stati del pulsante. Funzioni più complesse relative ai pulsanti, ad esempio l'animazione, non vengono riprodotte.

1. Fare clic in uno spazio vuoto dell'area di lavoro per accertarsi che non vi siano oggetti selezionati.
2. Selezionare Controllo > Attiva pulsanti semplici e spostare il puntatore del mouse su aree differenti del pulsante creato.

Le uniche aree del pulsante su cui è possibile fare clic (il puntatore assume la forma di una mano) sono l'area di testo e il logo. Lo spazio bianco attorno al testo e al logo non sono selezionabili.



3. Selezionare nuovamente Controllo > Attiva pulsanti semplici per deselezionare la funzione affinché sia possibile modificare il pulsante.

Quindi, ridefinire l'area attiva in modo che l'area del pulsante copra l'intera area raggruppata.



# Modifica dell'area attiva di un pulsante

È possibile specificare un'area attiva di dimensioni differenti rispetto a quella predefinita, aggiungendo un fotogramma chiave del simbolo del pulsante e disegnando una forma che definisca l'area attiva.

1. Nello stage, fare doppio clic sul pulsante del logo creato per visualizzare la linea temporale del pulsante. La linea temporale del pulsante contiene i seguenti stati:
  - Su
  - Sopra
  - Giù
  - Area attiva
2. Fare doppio clic sul nome Livello 1 nella linea temporale e rinominare il livello in **Hit Area**.
3. Selezionare il fotogramma 4 del livello Hit Area nella linea temporale BTNLogo e premere F6 per aggiungere un fotogramma chiave.
4. Nel pannello Strumenti, selezionare lo strumento Rettangolo. Il tratto e il colore del riempimento del rettangolo sono irrilevanti. Nello stage, disegnare un rettangolo che racchiuda il testo e il logo.



Il rettangolo ora definisce l'area selezionabile del pulsante.

5. Fare clic su Scene 1, sopra l'angolo superiore sinistro dello stage per uscire dalla modalità di modifica dei simboli del pulsante.
6. Selezionare Controllo > Attiva pulsanti semplici.
7. Nello stage, spostare nuovamente il puntatore sul testo.  
L'area attiva assume la forma del rettangolo disegnata in precedenza.
8. Selezionare Controllo > Attiva pulsanti semplici per deselezionare questa funzione.

# Allineamento dei pulsanti

È possibile allineare i pulsanti lungo assi orizzontali e verticali utilizzando il pannello Allinea.

1. Nella linea temporale, fare clic sul livello del contenuto.
2. Fare clic su Inserisci livello sotto la linea temporale.
3. Fare doppio clic sul nome del livello, digitare **Animated Buttons** come nuovo nome del livello e premere Invio.
4. Nel pannello Libreria, (Finestra > Libreria) selezionare Button 1 e trascinarlo sul bordo inferiore destro dello stage. Non è necessario un posizionamento preciso.



5. Nella casella di testo Nome istanza nella finestra di ispezione Proprietà, assegnare al pulsante il nome di istanza **links\_btn**.
6. Trascinare Button 2 e Button 3 dal pannello Libreria, posizionandoli a sinistra di Button 1 con una spaziatura simile a quella mostrata nella seguente figura:



7. Utilizzando lo strumento Selezione, trascinare il puntatore per selezionare tutti e tre i pulsanti.
8. Aprire il pannello Allinea (Finestra > Allinea). Verificare che l'opzione Allo stage non sia selezionata, poiché non si desidera allineare i pulsanti rispetto allo stage.
9. Nel pannello Allinea, fare clic su Allineamento verticale rispetto al centro e fare clic su Distribuzione orizzontale rispetto al centro. I pulsanti si allineano sullo stage.
10. Chiudere il pannello Allinea.
11. Nello stage, fare clic in uno spazio vuoto dell'area di lavoro per verificare che non vi siano oggetti selezionati, quindi selezionare Button 2. Nella casella di testo Nome istanza della finestra di ispezione Proprietà, immettere **contact\_btn**. Selezionare Button 3 e denominarlo **sweepstakes\_btn**.

# Creazione di animazione per lo stato di un pulsante

Nella seguente procedura, verrà creato un clip filmato per lo stato sopra di Pulsante 1, quindi verrà creata un'interpolazione di forma nel clip filmato. L'interpolazione di forma crea un effetto che modifica il colore da grigio a rosso.

1. Nello stage, fare doppio clic su Pulsante 1 per aprirlo in modalità di modifica dei simboli.
2. Nella linea temporale del Pulsante 1, nascondere tutti i livelli a eccezione di quello relativo al colore. Nel livello relativo al colore, selezionare il fotogramma chiave Sopra.

NOTA

Nascondere i livelli facendo clic sul punto sotto la colonna con l'icona a forma di occhio affinché venga visualizzata una X rossa.

3. Nello stage, selezionare la forma ovale nera per il Pulsante 1. Premere F8 per creare un simbolo ovale.
4. Nella finestra di dialogo Converti in simbolo, assegnare al simbolo il nome **Button Animation**. Selezionare Clip filmato e non Pulsante, come comportamento e fare clic su OK.
5. Nello stage, fare doppio clic sul simbolo Animazione pulsante per passare alla modalità di modifica dei simboli.
6. Rinominare il Livello 1 in **Color Change**. Selezionare il fotogramma 15 e premere F6 per aggiungere un fotogramma chiave.
7. Con l'indicatore di riproduzione ancora nel fotogramma 15, selezionare la forma del pulsante nello stage e nella finestra di ispezione Proprietà, selezionare una tonalità di rosso brillante dal menu a comparsa Colore riempimento.
8. Nella linea temporale, fare clic su un fotogramma compreso tra 1 e 15. Nella finestra di ispezione Proprietà, selezionare Forma dal menu a comparsa Interpolazione.  
Trascinare l'indicatore dal fotogramma 1 al 15 per visualizzare il cambiamento di colore.

# Aggiunta di un'azione a un pulsante

Quando si fa clic sul pulsante e ha inizio la riproduzione dell'animazione interpolata, l'indicatore di riproduzione si sposta fino alla fine della linea temporale del simbolo Animazione pulsante, quindi si ferma. Per controllare il movimento dell'indicatore di riproduzione nella linea temporale, utilizzare il codice `ActionScript`.

1. Aggiungere un nuovo livello alla linea temporale `Button Animation` e denominarlo **Actions**.
2. Nel livello **Actions**, aggiungere un fotogramma chiave al fotogramma 15 premendo il tasto `F6`.
3. Aprire il pannello Azioni (`Finestra > Azioni`) e, se necessario, ingrandirlo per visualizzare la casella degli strumenti Azioni e il riquadro dello script.
4. Con il fotogramma 15 del livello **Actions** selezionato, accedere alla categoria `Funzioni globali > Controllo linea temporale` della casella degli strumenti Azioni e fare doppio clic su `stop`.

L'azione `stop` consente di specificare il punto di arresto dell'indicatore dopo il fotogramma 15.

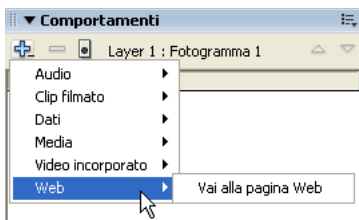
Nella linea temporale `Button Animation`, nel fotogramma 15 del livello **Actions** sarà visualizzata una piccola *a*, a indicare che a quel fotogramma è ora associata un'azione.

5. Fare clic su `Scena 1`, sopra lo stage, per uscire dalla modalità di modifica dei simboli e tornare al documento principale.
6. Fare clic sul controllo del menu a comparsa nell'angolo in alto a destra del pannello Azioni e selezionare `Chiudi pannello`.
7. Selezionare `Controllo > Attiva pulsanti semplici` per provare il pulsante animato.
8. Nello stage, spostare il puntatore sul pulsante e fare clic su di esso.
9. Selezionare `Controllo > Attiva pulsanti semplici` per deselezionare questa funzione.

# Aggiunta di funzionalità di navigazione a un pulsante

I comportamenti consentono di aggiungere rapidamente la funzionalità di navigazione a un pulsante senza dover necessariamente conoscere il linguaggio ActionScript. La funzionalità di navigazione consente di aprire una pagina Web quando l'utente fa clic su un pulsante.

1. Nello stage, selezionare l'istanza di Button 1.
2. Nel pannello Comportamenti (Finestra > Comportamenti), fare clic sul pulsante Aggiungi comportamento e selezionare Web > Vai alla pagina Web.



3. Nella finestra di dialogo Vai a URL, selezionare \_blank dal menu a comparsa Apri in per aprire l'URL in una nuova finestra del browser. Nella casella di testo URL, accettare l'impostazione predefinita <http://www.macromedia.com> oppure immettere un altro URL. Click OK.
4. Se necessario, ripetere i passaggi precedenti selezionando Button 2 e quindi Button 3 per aggiungere la funzionalità di navigazione anche a questi pulsanti.
5. Fare clic sul controllo del menu a comparsa nell'angolo superiore destro del pannello Comportamenti e selezionare Chiudi pannello.

# Prova del file SWF

È possibile provare il documento per visualizzare l'animazione del pulsante e verificare che la funzionalità di navigazione funzioni correttamente.

1. Salvare il documento e selezionare Controllo > Prova filmato.
2. Spostare il puntatore del mouse sull'istanza di Button 1 per visualizzare l'animazione a colori.
3. Fare clic sul pulsante per verificare l'apertura del browser Web all'URL specificato.
4. Se è stata aggiunta la funzionalità di navigazione agli altri due pulsanti, verificarne il funzionamento.
5. Al termine della visualizzazione del file SWF, chiudere il file SWF e le finestre del browser Web.

## Riepilogo

L'utente ha appreso con successo le operazioni con i pulsanti. In pochi minuti è stato possibile apprendere quanto segue:

- Creazione di un pulsante da oggetti raggruppati.
- Assegnazione del nome a un'istanza di pulsante.
- Visualizzazione dell'area attiva di un pulsante.
- Modifica dell'area attiva di un pulsante.
- Allineamento dei pulsanti.
- Creazione di animazione per lo stato di un pulsante.
- Aggiunta di un'azione a un pulsante.
- Aggiunta di funzionalità di navigazione a un pulsante.

Per apprendere l'uso di ulteriori funzioni di Flash, completare un'altra lezione.

## Operazioni di base: creazione di una presentazione con schermate (solo Flash Professional)

Flash Professional 8 offre un nuovo modo di creazione delle presentazioni con le schermate diapositiva. Creare una presentazione con le schermate diapositiva è molto semplice: basta posizionare il contenuto multimediale sulle schermate, aggiungere diapositive nidificate che ereditano il contenuto multimediale da altre diapositive e utilizzare i controlli incorporati per spostarsi attraverso le diapositive in fase di esecuzione.

È possibile stampare questa esercitazione scaricandone la versione PDF dalla pagina della documentazione di Macromedia Flash all'indirizzo [www.macromedia.com/go/fl\\_documentation\\_it](http://www.macromedia.com/go/fl_documentation_it).

In questa esercitazione verranno svolte le seguenti attività:

Aggiunta di contenuto a una diapositiva di una presentazione .	147
Aggiunta dei comportamenti di navigazione delle schermate ai pulsanti . . . . .	148
Aggiunta e denominazione di una diapositiva . . . . .	149
Selezione e spostamento di diapositive . . . . .	150
Aggiunta di contenuto a una nuova diapositiva . . . . .	150
Aggiunta di comportamenti di transizione . . . . .	151

# Impostazione dell'area di lavoro

Per prima cosa, aprire il file di inizio per la lezione e impostare l'area di lavoro in modo da usare un layout ottimale per le lezioni.

1. Per aprire il file di inizio, in Flash selezionare File > Apri e individuare il seguente file:
  - In Windows, accedere a *unità di avvio*\Programmi\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Basic Tasks\Presentation with Screens e fare doppio clic su presentation\_start fla.
  - In Macintosh, accedere a *Macintosh HD*/Applicazioni/Macromedia Flex 8/Samples and Tutorials/Tutorial Assets/Basic Tasks/Presentation with Screens e fare doppio clic su presentation\_start fla.

NOTA

La cartella Presentation with Screens contiene le versioni complete dei file FLA delle lezioni, alle quali l'utente può fare riferimento.

Il documento si apre nell'ambiente di creazione Flash.

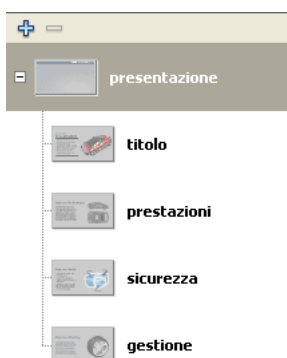
2. Selezionare File > Salva con nome e salvare il documento con un nuovo nome nella stessa cartella per preservare il file di inizio originale. mentre si procede nella lezione, ricordarsi di salvare il lavoro di frequente.
3. Selezionare Finestra > Layout area di lavoro > Predefinito per configurare l'area di lavoro.



# Visualizzazione della gerarchia delle schermate e delle linee temporali delle schermate

Il contenuto viene aggiunto alle schermate quasi nello stesso modo in cui viene aggiunto allo stage; tuttavia, le schermate sono clip filmato nidificate, che si basano su una gerarchia, su linee temporali nidificate e sull'ereditarietà. Le schermate sono tutte contenute nel primo fotogramma della linea temporale principale, che è nascosta, e tutto il contenuto delle schermate viene caricato nel primo fotogramma. Per ulteriori informazioni sulle schermate, consultare [“Operazioni con le schermate \(solo Flash Professional\)”](#) in *Uso di Flash*.

1. Se il riquadro Struttura delle schermate non è visibile, selezionare Finestra > Altri pannelli > Schermate.



Il riquadro Struttura delle schermate visualizza una miniatura di ciascuna diapositiva nella presentazione e visualizza la gerarchia della presentazione.

Quando si seleziona una schermata nel riquadro Struttura delle schermate, la schermata appare nella finestra del documento. Quando si selezionano più schermate, nella finestra del documento appare il contenuto della prima schermata selezionata.

2. Nel riquadro Struttura delle schermate, selezionare la schermata della presentazione.

Tutti i documenti delle schermate delle diapositive contengono una schermata di presentazione che si trova nel livello superiore della gerarchia delle schermate. Se si considera la diapositiva della presentazione come una diapositiva principale, il contenuto della diapositiva della presentazione può apparire in tutte le diapositive nel documento.

NOTA

Non è possibile eliminare o spostare la schermata della presentazione.

Nel riquadro, le quattro diapositive che appaiono rientrate sotto la diapositiva della presentazione rappresentano schermate nidificate o secondarie, mentre invece la diapositiva della presentazione è la schermata principale.

3. Aprire la linea temporale, se non è già aperta (Finestra > Linea temporale). Selezionare un'altra diapositiva nel riquadro Struttura delle schermate per visualizzare la linea temporale per tale schermata.

Ogni schermata ha una propria linea temporale, tuttavia la linea temporale principale per un documento con schermate non è mai visibile.

## Visualizzazione delle proprietà delle schermate

Le proprietà che è possibile visualizzare per una diapositiva variano a seconda della posizione in cui questa è stata selezionata.

1. Nel riquadro Struttura delle schermate, selezionare la miniatura della presentazione.

La finestra di ispezione Proprietà consente di cambiare il nome di istanza, che è anche il nome della schermata visualizzato nel riquadro Struttura delle schermate.

2. Selezionare la diapositiva della presentazione effettiva, non la miniatura.

La finestra di ispezione Proprietà ora visualizza gli stessi controlli con i quali si è acquisita familiarità durante le operazioni sullo stage e le proprietà dei documenti.

# Aggiunta di contenuto a una diapositiva di una presentazione

Si aggiungeranno ora i pulsanti di navigazione alla diapositiva di una presentazione per fare in modo che vengano visualizzati su ciascuna diapositiva.

1. Nel riquadro Struttura delle schermate, selezionare la miniatura della diapositiva della presentazione. Nella linea temporale, selezionare il fotogramma 1 del livello Navigation.
2. Dal pannello Libreria, trascinare il simbolo *NextBtn* nella schermata, posizionandolo all'interno della striscia nera nella parte inferiore della schermata.
3. Nella finestra di ispezione Proprietà, con il pulsante ancora selezionato, immettere **280** nella casella di testo X e **165** nella casella di testo Y per posizionare il pulsante.

## NOTA

Le coordinate immesse sono relative al punto di registrazione centrale predefinito della diapositiva. Per ulteriori informazioni sul punto di registrazione nelle schermate, vedere "Definizione della classe `ActionScript` e del punto di registrazione di una schermata (solo Flash Professional)" in *Uso di Flash*.

4. Immettere **forwardBtn** nella casella di testo Nome istanza.
5. Trascinare *PrevBtn* sulla diapositiva e usare la finestra di ispezione Proprietà per immettere **245** nella casella di testo X e **165** nella casella di testo Y.
6. Immettere **backBtn** nella casella di testo Nome istanza.
7. Nel riquadro Struttura delle schermate, selezionare ogni diapositiva nidificata per verificare che i pulsanti vengano ora visualizzati su tutte le diapositive.

## NOTA

Il contenuto su una schermata principale appare leggermente opaco quando lo si visualizza su una schermata nidificata.

# Aggiunta dei comportamenti di navigazione delle schermate ai pulsanti

Quando si apre una nuova presentazione Flash, il documento include già delle funzionalità che consentono agli utenti di navigare attraverso le schermate delle diapositive usando i tasti freccia. Si aggiungeranno i comportamenti della navigazione ai pulsanti, offrendo agli utenti un'opzione aggiuntiva per passare da una diapositiva all'altra.

NOTA

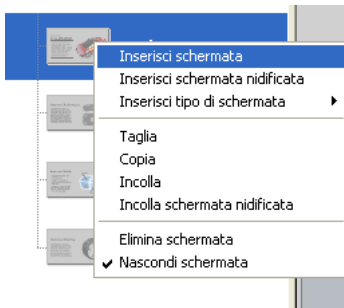
Per impostazione predefinita, i tasti freccia consentono il passaggio tra le schermate su uno stesso livello e non da una schermata nidificata all'altra.

1. Sulla diapositiva della presentazione, selezionare l'istanza forwardBtn. Nel pannello Comportamenti (Finestra > Comportamenti) fare clic su Aggiungi (+), quindi selezionare Schermata > Vai alla diapositiva successiva dal menu.
2. Sulla diapositiva della presentazione, selezionare l'istanza backBtn. Nel pannello Comportamenti (Finestra > Comportamenti) fare clic su Aggiungi (+), quindi selezionare Schermata > Vai alla diapositiva successiva dal menu.
3. Selezionare Controllo > Prova filmato e fare clic sui pulsanti nella finestra del file SWF visualizzata per assicurarsi che i pulsanti funzionino nel modo previsto. Quando si termina di provare il documento, chiudere la finestra del file SWF.

# Aggiunta e denominazione di una diapositiva

È possibile aggiungere facilmente le diapositive alla presentazione usando il menu di scelta rapida nel riquadro Struttura delle schermate.

1. Nel riquadro Struttura delle schermate, selezionare la miniatura del titolo. Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh), quindi selezionare Inserisci schermata dal menu di scelta rapida.



Una nuova schermata viene visualizzata nel riquadro Struttura delle schermate, sullo stesso livello della diapositiva title. La nuova diapositiva eredita automaticamente il contenuto multimediale dalla diapositiva presentation.

2. Nel riquadro Struttura delle schermate, fare doppio clic sul nuovo nome della diapositiva e assegnare alla diapositiva il nome **features**.

# Selezione e spostamento di diapositive

È possibile copiare, tagliare, incollare e trascinare le schermate nel riquadro Struttura delle schermate per cambiare il loro ordine nella presentazione. Selezionare tre schermate e tagliarle e incollarle in modo che vengano nidificate come schermate secondarie della diapositiva features.

1. Nel riquadro Struttura delle schermate, selezionare la diapositiva performance. Fare clic tenendo premuto il tasto Maiusc sulle diapositive safety e handling per aggiungerle alla selezione.
2. Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sulle diapositive selezionate, quindi scegliere Taglia dal menu di scelta rapida.
3. Nel riquadro Struttura delle schermate, fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sulla diapositiva features, quindi scegliere Incolla schermata nidificata dal menu di scelta rapida.

Le tre diapositive vengono ora visualizzate come secondarie della diapositiva features.

# Aggiunta di contenuto a una nuova diapositiva

In qualità di secondaria della diapositiva presentation, la diapositiva features eredita le proprietà da tale diapositiva. Inoltre, poiché la diapositiva features è una secondaria delle tre diapositive copiate e incollate, il contenuto aggiunto a tale diapositiva viene visualizzato anche sulle tre diapositive secondarie.

1. Nel riquadro Struttura delle schermate, selezionare la miniatura features. Dal pannello Libreria, trascinare il simbolo Features Content verso una parte qualsiasi della finestra del documento.
2. Nella finestra di ispezione Proprietà, assegnare all'istanza di Features Content il nome di istanza **features\_mc**.
3. Nella finestra di ispezione Proprietà, immettere -275 nella casella di testo X e -130 nella casella di testo Y per posizionare l'istanza.

# Aggiunta di comportamenti di transizione

Nonostante la presentazione possa considerarsi completa, è possibile aggiungere comportamenti di transizione per renderla più interessante. In particolare, vengono aggiunti comportamenti che consentono la dissolvenza del contenuto e che lo fanno apparire come se volasse fuori dalla finestra del documento.

1. Nel riquadro Struttura delle schermate, selezionare la diapositiva features. Nel pannello Comportamenti, fare clic su Aggiungi (+) e selezionare Schermata > Transizione dal menu.
2. Nella finestra di dialogo Transizioni, selezionare Dissolvenza dall'elenco di transizioni e visualizzare l'anteprima nella parte in basso a sinistra della finestra di dialogo. Verificare che la durata selezionata sia di 2 secondi e che la direzione selezionata sia Dentro, quindi fare clic su OK.
3. Nel pannello Comportamenti, fare clic su reveal nella colonna Evento per aprire il menu a comparsa e selezionare revealChild. L'opzione revealChild specifica che il comportamento rivelerà la schermata secondaria successiva.



4. Per aggiungere il comportamento A entrata, verificare che la diapositiva features sia ancora selezionata. Nel pannello Comportamenti, fare clic su Aggiungi (+) e selezionare Schermata > Transizione dal menu.
5. Nella finestra di dialogo Transizioni, selezionare A entrata dall'elenco di transizioni e selezionare Fuori come direzione.
6. Nella casella di testo Durata, immettere .5 come arco di tempo per completare la transizione.

7. Nel menu a comparsa Posizione iniziale, selezionare Centrale a sinistra e osservare l'anteprima della transizione, quindi fare clic su OK.

Nel pannello Comportamenti, l'opzione `revealChild` viene ora visualizzata due volte. Con il comportamento A entrata, tuttavia, si nasconde la schermata secondaria.

8. Nel pannello Comportamenti, fare clic sul secondo evento nell'elenco, che è l'evento appena aggiunto. Nel menu a comparsa, selezionare `hideChild`.

Evento	Azione
<code>revealChild</code>	Transizione...
<code>hideChild</code>	Transizione...

## Prova della presentazione

La presentazione è ora completa e pronta per la prova.

1. Selezionare Controllo > Prova filmato.
2. Usare i pulsanti di navigazione Avanti e Indietro per spostarsi attraverso la presentazione e visualizzare le transizioni.

## Riepilogo

L'utente ha appreso con successo come creare una presentazione con diapositive con schermate. In pochi minuti è stato possibile apprendere quanto segue:

- Aggiunta di contenuto a una diapositiva di una presentazione.
- Aggiunta della navigazione delle schermate ai pulsanti.
- Aggiunta e denominazione di una diapositiva.
- Selezione e spostamento di diapositive.
- Aggiunta di contenuto a una nuova diapositiva.
- Aggiunta di comportamenti di transizione a una diapositiva.

Per ulteriori informazioni sull'uso delle schermate, vedere "Operazioni con le schermate (solo Flash Professional)" in *Uso di Flash*.



# Creazione di elementi grafici: disegno in Flash

Quando si disegna in Flash, si crea della grafica vettoriale, ossia la rappresentazione matematica di linee, curve, colori e posizioni. La grafica vettoriale è indipendente dalla risoluzione; è possibile ridimensionare le immagini in qualsiasi scala o visualizzarle con qualsiasi risoluzione senza che perdano definizione. Le immagini vettoriali sono inoltre più veloci da scaricare rispetto alle corrispondenti immagini bitmap. In questa esercitazione viene illustrato come creare la grafica vettoriale di un bullone e di un logo.

È possibile stampare questa esercitazione scaricandone la versione PDF dalla pagina della documentazione di Macromedia Flash all'indirizzo [www.macromedia.com/go/fl\\_documentation\\_it](http://www.macromedia.com/go/fl_documentation_it).

In questa esercitazione verranno svolte le seguenti attività:

Disegno di un poligono .....	156
Rotazione della forma .....	156
Uso della funzione di ritaglio .....	157
Trasformazione della forma del disegno .....	158
Copia dei tratti .....	158
Disegno con lo strumento Linea .....	159
Selezione e aggiunta di un diverso colore di riempimento .....	159
Raggruppamento della forma .....	160
Creazione di un logo con lo strumento Penna .....	160

# Impostazione dell'area di lavoro

Per prima cosa, aprire il file di inizio per la lezione e impostare l'area di lavoro in modo da utilizzare un layout ottimale per le lezioni.

1. Per aprire il file di inizio, in Flash selezionare File > Apri e individuare il seguente file:
  - In Windows, accedere a *unità di avvio*\Programmi\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Creating Graphics\Draw in Flash e fare doppio clic su drawing\_start fla.
  - In Macintosh, accedere a *Macintosh HD*/Applicazioni/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Tutorial Assets/Creating Graphics/Draw in Flash e fare doppio clic su drawing\_start fla.

NOTA

La cartella Draw in Flash contiene le versioni complete dei file FLA delle lezioni, alle quali l'utente può fare riferimento.

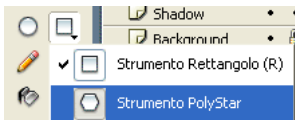
Flash si apre nell'ambiente di creazione.

2. Selezionare File > Salva con nome e salvare il documento con un nuovo nome nella stessa cartella per preservare il file di inizio originale. mentre si procede nella lezione, ricordarsi di salvare il lavoro di frequente.
3. Selezionare Finestra > Layout area di lavoro > Predefinita per configurare l'area di lavoro.

# Selezione di uno strumento forma

Gli strumenti forma offrono un modo rapido per creare figure come ad esempio ovali, rettangoli, poligoni e stelle. Per creare un poligono viene utilizzato lo strumento PolyStar.

1. Nella linea temporale, selezionare il livello Content.
2. Nel pannello Strumenti, selezionare lo strumento PolyStar. Per vedere un menu che visualizzi lo strumento PolyStar potrebbe essere necessario fare clic sul controllo in basso a destra, sullo strumento Rettangolo.



3. Fare clic in una parte qualsiasi nell'area di lavoro grigia accanto allo stage per visualizzare le proprietà per la forma che si desidera creare. Nella finestra di ispezione Proprietà (Finestra > Proprietà), verificare che come colore per il tratto sia selezionato nero, che come altezza per il tratto sia selezionato 1 pixel e che come stile per il tratto sia selezionato Uniforme.

Il tratto è la linea che crea il contorno della forma.

4. Fare clic sul controllo Colore di riempimento e selezionare il colore blu con il valore esadecimale #0000FF.

Il colore di riempimento viene visualizzato all'interno del tratto in una forma.

# Selezione delle opzioni per creare un poligono

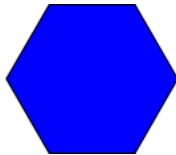
Lo strumento PolyStar offre delle opzioni che consentono di specificare il numero di lati in un poligono; è anche possibile usare le opzioni affinché lo strumento crei una stella. Specificare un poligono con sei lati.

1. Nella finestra di ispezione Proprietà, con lo strumento PolyStar ancora selezionato, fare clic su Opzioni.
2. Nella finestra di dialogo Impostazioni strumenti, verificare che sia visualizzato Poligono nel menu a comparsa Stile e immettere 6 nella casella di testo Numero di lati. Fare clic su OK.

## Disegno di un poligono

Il tasto Maiusc consente di vincolare la forma lungo una linea orizzontale o verticale.

- Premere il tasto Maiusc e trascinare il mouse sul lato sinistro dello stage (lontano dai numeri sul livello delle guide) per disegnare un esagono, come mostrato nella seguente illustrazione.



## Rotazione della forma

Dopo avere creato una forma, è possibile utilizzare il pannello Trasformazione per specificare il numero preciso di gradi di cui ruotare la forma.



1. Nel pannello Strumenti, fare clic sullo strumento Selezione. Sullo stage, fare doppio clic all'interno dell'esagono per deselegnare sia il tratto che il riempimento.

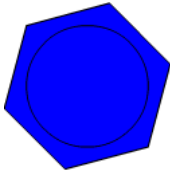
Se si fa clic solo una volta all'interno di una forma viene selezionato solo il riempimento.

2. Selezionare Finestra > Trasforma. Nella finestra di dialogo Trasformazione, verificare che sia selezionato Ruota e immettere -15 nella casella di testo Ruota per ruotare la forma di 15° in senso orario. Premere Invio.

## Uso della funzione di ritaglio

Quando si crea una forma sopra un'altra sullo stesso livello e le due forme non sono raggruppate, la forma superiore "ritaglia" l'area della forma sottostante. All'interno dell'esagono viene creato un cerchio che viene quindi ritagliato.

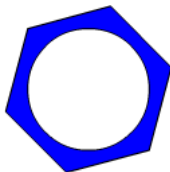
1. Selezionare Visualizza > Aggancio e selezionare Aggancia agli oggetti, se questa opzione non è già selezionata.
2. Nel pannello Strumenti, fare clic sullo strumento Ovale. Mentre si preme il tasto Maiusc per vincolare la forma, disegnare un cerchio all'interno dell'esagono. Immaginare che l'esagono sia come il quadrante di un orologio e iniziare a disegnare il cerchio dal punto d'angolo corrispondente alle ore 10:00 e trascinare fino al punto d'angolo delle ore 4:00, come nell'illustrazione seguente.



NOTA

Se si commette un errore durante il disegno del cerchio, premere Ctrl + Z (Windows) oppure Comando + Z (Macintosh) per annullare il cerchio.

3. Nel pannello Strumenti, fare clic sullo strumento Selezione. Sullo stage, fare clic all'interno del cerchio e premere il tasto Backspace o Canc.

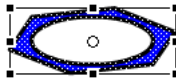


# Trasformazione della forma del disegno

Mediante lo strumento Trasformazione libera è possibile modificare in scala, ruotare, comprimere, allungare o inclinare le linee e le forme. In questo caso, lo strumento Trasformazione libera viene utilizzato per comprimere il disegno.



1. Nel pannello Strumenti, selezionare lo strumento Trasformazione libera. Sullo stage, fare doppio clic sull'esagono per selezionare sia il tratto che il riempimento.
2. Trascinare la maniglia intermedia superiore dello strumento Trasformazione libera per trasformare l'esagono nella forma seguente:



## Copia dei tratti

È possibile selezionare e copiare i tratti. Questa operazione consente di creare il bordo inferiore del bullone.

1. Con lo strumento Selezione, fare clic in una parte qualsiasi dello stage o dell'area di lavoro, lontano da un oggetto, per deseleggerla la forma.
2. Tenere premuto il tasto Maiusc e fare clic sulle tre linee della forma sullo stage che racchiudono la parte inferiore dell'esagono per selezionarle, come mostrato nell'illustrazione seguente:



3. Premere Maiusc + Alt e trascinare leggermente in basso una copia delle tre linee, come nell'illustrazione seguente:

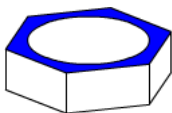


# Disegno con lo strumento Linea

Lo strumento Linea consente di disegnare linee rette in qualsiasi direzione.



- Nel pannello Strumenti, selezionare lo strumento Linea. Sullo stage, disegnare quattro linee verticali dall'esagono alle copie dei tratti che sono state trascinate in precedenza, come mostrato nell'illustrazione seguente:

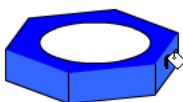


## Selezione e aggiunta di un diverso colore di riempimento

È possibile usare lo strumento Secchio di vernice per cambiare un colore esistente e per riempire aree vuote circondate da linee. Lo strumento Secchio di vernice viene utilizzato per aggiungere un colore di riempimento alle aree vuote del disegno.



1. Nel pannello Strumenti, selezionare lo strumento Secchio di vernice. Nell'area Colori, fare clic sul controllo Colore di riempimento e selezionare blu con il valore esadecimale #3366FF.
2. Sullo stage, fare clic all'interno delle linee per aggiungere il colore selezionato alle aree vuote, come mostrato nell'illustrazione seguente:



# Raggruppamento della forma

È possibile manipolare il tratto e il riempimento di una forma come entità separate, come in precedenza, oppure raggruppare il tratto con il riempimento per gestire la forma come una singola immagine, come illustrato di seguito.

1. Con lo strumento Selezione, trascinare il puntatore intorno alla forma per selezionare sia il tratto che il riempimento. Selezionare **Elabora > Raggruppa**.
2. Fare clic sull'area riempimento e spostare la forma intorno al lato sinistro dello stage, come desiderato, per posizionarla.

# Creazione di un logo con lo strumento Penna

Lo strumento Penna fornisce un modo per disegnare precisi segmenti di linee curve o rette. È possibile fare clic per creare punti su segmenti di linee rette e fare clic trascinando per creare punti su segmenti di linee curve. È possibile regolare i segmenti regolando i punti sulla linea. Per creare il logo, viene utilizzato lo strumento Penna.



1. Nel pannello Strumenti, selezionare lo strumento Penna.
2. Fare clic sul punto accanto al numero 1, quindi fare clic sul punto accanto al numero 2 per creare un segmento di linea retta.



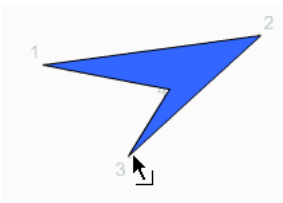
3. Fare clic sul punto accanto al numero 3 e al numero 4 in sequenza (come per completare un disegno da punto a punto). Creare i segmenti di linee rette che racchiudono il logo.
4. Per chiudere il percorso, posizionare lo strumento Penna sopra il primo punto di ancoraggio, ovvero il punto con il numero 1. Viene visualizzato un piccolo cerchio vicino alla punta della penna quando il puntatore è posizionato correttamente. Fare clic per chiudere il percorso. Una volta che il percorso è chiuso, il logo viene riempito con il colore di riempimento selezionato.



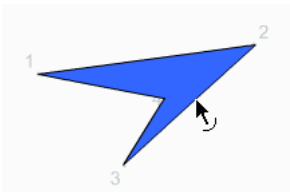
Per impostazione predefinita, i punti curva selezionati sono visualizzati come cerchi vuoti e i punti d'angolo selezionati appaiono come quadrati vuoti.

5. Con lo strumento Selezione, spostare il puntatore intorno al logo creato.

Quando si sposta il puntatore sopra un punto d'angolo, che è possibile trascinare per creare vari angoli, il puntatore assume l'aspetto seguente:



Quando si sposta il puntatore su un segmento di linea curva (nel logo non sono presenti punti curva), che può essere trascinato per creare varie linee curve, il puntatore assume l'aspetto seguente:



# Riepilogo

L'utente ha appreso con successo come usare alcuni dei diversi strumenti di disegno in Flash. In pochi minuti è stato possibile apprendere quanto segue:

- Creazione di un poligono.
- Rotazione di una forma.
- Ritaglio di una forma all'interno di una forma.
- Trasformazione delle immagini.
- Copia dei tratti.
- Disegno delle linee con lo strumento Linea.
- Selezione e aggiunta di un colore di riempimento.
- Raggruppamento di una forma.
- Creazione di un logo con lo strumento Penna.

Per ulteriori informazioni sulla creazione di immagini in Flash, vedere Capitolo 5, “Disegno” in *Uso di Flash*.

# Creazione di elementi grafici: creazione di un'animazione della linea temporale

Macromedia Flash Basic 8 e Macromedia Flash Professional 8 forniscono strumenti sofisticati per la creazione di animazioni. La maggior parte delle animazioni semplici in Flash vengono eseguite utilizzando un processo noto come *interpolazione*. L'interpolazione è un termine con il quale si fa riferimento al riempimento dei fotogrammi tra due fotogrammi chiave in modo che un'immagine visualizzata nel primo fotogramma chiave si trasformi nell'immagine visualizzata nel secondo fotogramma chiave.

Esistono due tipi di interpolazione che è possibile creare in Flash, l'*interpolazione di movimento* e l'*interpolazione di forma*. La differenza principale tra questi due tipi di interpolazione è che l'interpolazione di movimento viene eseguita su oggetti o simboli raggruppati, mentre l'interpolazione di forma viene utilizzata con oggetti diversi dai simboli e non raggruppati.

È possibile stampare questa esercitazione scaricandone la versione PDF dalla pagina della documentazione di Macromedia Flash all'indirizzo [www.macromedia.com/go/fl\\_documentation\\_it](http://www.macromedia.com/go/fl_documentation_it).

In questa esercitazione verranno svolte le seguenti attività:

Creazione di un'interpolazione di movimento .....	164
Creazione di un'interpolazione di forma .....	166
Operazioni di copia e incolla dei fotogrammi chiave in un'animazione .....	167
Modifica della velocità dell'animazione .....	169

# Impostazione dell'area di lavoro

Per prima cosa, aprire il file di inizio per la lezione e impostare l'area di lavoro in modo da utilizzare un layout ottimale per le lezioni.

1. Per aprire il file di inizio, in Flash selezionare File > Apri e individuare il seguente file:
  - In Windows, accedere a *unità di avvio*\Programmi\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Creating Graphics\Timeline Animation e fare doppio clic su animation\_start fla.
  - In Macintosh, accedere a *Macintosh HD*/Applicazioni/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Tutorial Assets/Creating Graphics/Timeline Animation e fare doppio clic su animation\_start fla.

NOTA

La cartella Timeline Animation contiene le versioni complete dei file FLA delle lezioni, alle quali l'utente può fare riferimento.

2. Selezionare File > Salva con nome e salvare il documento con un nuovo nome nella stessa cartella per preservare il file di inizio originale.
3. Selezionare Finestra > Layout area di lavoro > Predefinita per impostare l'area di lavoro per lo svolgimento delle lezioni.
4. Nel menu a comparsa Vista stage, sul lato superiore destro della linea temporale, selezionare Mostra fotogramma per visualizzare lo stage e l'area di lavoro.
5. Se necessario, trascinare verso il basso il bordo inferiore della linea temporale (Finestra > Linea temporale) per ingrandire la vista della linea temporale.

È anche possibile usare la barra di scorrimento per scorrere i livelli.

## Creazione di un'interpolazione di movimento

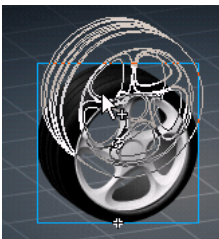
Un'interpolazione di movimento viene creata definendo le proprietà per un'istanza, un gruppo di oggetti o testo in un fotogramma chiave iniziale e quindi modificando le proprietà degli oggetti in un fotogramma chiave successivo. Flash crea l'animazione dei fotogrammi compresi tra due fotogrammi chiave.

Per creare un'interpolazione di movimento, viene utilizzata l'istanza di una ruota di automobile a cui viene dato l'effetto del rimbalzo.

1. Nella linea temporale (Finestra > Linea temporale), fare doppio clic sul titolo del Livello 1, quindi digitare **TireAnim**. Premere Invio per rinominare il livello.
2. Con il livello TireAnim ancora selezionato, trascinare il clip filmato Tire dalla finestra Libreria (Finestra > Libreria) nello stage, posizionandolo sopra l'ombra della ruota.
3. Se necessario, utilizzare lo strumento Selezione per riposizionare la ruota.



4. Con lo strumento Selezione ancora attivo, nel livello TireAnim, selezionare il fotogramma 30. Quindi, premere il tasto F6 per inserire un fotogramma chiave.
5. Selezionare il fotogramma 15 e premere F6 per aggiungere un altro fotogramma chiave.
6. Con l'indicatore di riproduzione ancora sul fotogramma 15, tenere premuto il tasto Maiusc per spostare la ruota lungo una linea perfettamente dritta e trascinarla verso l'alto.



7. Nel livello TireAnim, selezionare qualsiasi fotogramma compreso tra i fotogrammi 2 e 14. Nella finestra di ispezione Proprietà, selezionare Movimento dal menu a comparsa Interpolazione.

Nella linea temporale, tra i due fotogrammi chiave viene visualizzata una freccia.

8. Selezionare qualsiasi fotogramma compreso tra i fotogrammi 16 e 29. Quindi, utilizzare nuovamente il menu a comparsa Interpolazione nella finestra di ispezione Proprietà per selezionare l'opzione Movimento.
9. Per salvare le modifiche apportate, selezionare File > Salva.

## Creazione di un'interpolazione di forma

L'interpolazione di forma consente di specificare attributi per una forma in un fotogramma chiave, quindi modificare tale forma o trascinarne un'altra in un fotogramma successivo. Come per l'interpolazione di movimento, Flash crea l'animazione nei fotogrammi inclusi tra i fotogrammi chiave.

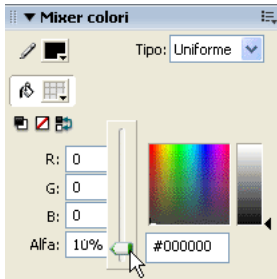
A questo punto viene impostata un'interpolazione per l'ombra della ruota in modo che, durante l'effetto di rimbalzo della ruota, venga generato un effetto di spostamento e dissolvenza dell'ombra.

1. Fare clic sul livello ShadowAnim per selezionarlo.
2. Selezionare il fotogramma 30 e premere il tasto F6 per inserire un fotogramma chiave; quindi selezionare il fotogramma 15 e premere F6 per inserire un fotogramma chiave.
3. Con l'indicatore di riproduzione nel fotogramma 15, selezionare lo strumento Selezione. Trascinare l'ombra della ruota leggermente verso l'alto e a destra.



4. Con il fotogramma 15 ancora selezionato, scegliere lo strumento Contagocce nel pannello Strumenti e fare clic sull'ombra.

5. Se il Mixer colori non è aperto, aprirlo selezionando Finestra > Mixer colori, quindi modificare il valore Alfa da 25% a 10%.



6. Fare clic sul controllo del menu a comparsa nell'angolo superiore destro del Mixer colori e selezionare Chiudi pannello.
7. Selezionare qualsiasi fotogramma compreso tra i fotogrammi 2 e 14 nel livello ShadowAnim. Nella finestra di ispezione Proprietà, selezionare Forma dal menu a comparsa Interpolazione.
8. Nel livello ShadowAnim, selezionare qualsiasi fotogramma compreso tra i fotogrammi 16 e 29. Quindi, utilizzare nuovamente il menu Interpolazione nella finestra di ispezione Proprietà per selezionare Forma.

## Operazioni di copia e incolla dei fotogrammi chiave in un'animazione

Per rendere realistico l'effetto di rimbalzo della ruota, questa dovrebbe subire una leggera compressione a ogni rimbalzo. È possibile creare questo effetto modificando la forma della ruota nel fotogramma 1 dell'animazione e copiando tale fotogramma nel fotogramma 30.

1. Con lo strumento Selezione, scegliere il fotogramma 1 del livello TireAnim. Quindi premere il tasto F6 per aggiungere un fotogramma chiave.

Viene aggiunto un nuovo fotogramma chiave e l'indicatore di riproduzione viene spostato nel fotogramma 2.

2. Selezionare nuovamente il fotogramma 1 del livello TireAnim.



3. Nel pannello Strumenti, selezionare lo strumento Trasformazione libera.

La ruota viene selezionata e attorno a essa vengono visualizzate le maniglie di trasformazione.



4. Selezionare il punto centrale di trasformazione, ovvero il piccolo cerchio vicino al centro del clip filmato e trascinarlo nella parte inferiore della ruota.

Il punto centrale si aggancia alla maniglia di trasformazione centrale inferiore.

5. Nello stage, trascinare verso il basso la maniglia di trasformazione centrale superiore per comprimere leggermente la forma della ruota.

Se necessario, trascinare la ruota per allinearla all'ombra. Per visualizzare il posizionamento, trascinare l'indicatore di riproduzione sui Fotogrammi 1 e 2.

6. Salvare il file.

NOTA

Salvare sempre il documento prima di tentare di modificare le interpolazioni, ovvero prima di copiare, tagliare e incollare i fotogrammi. In caso di errore, è possibile ripristinare il documento salvato.

7. Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul fotogramma 1 del livello TireAnim e selezionare Copia fotogrammi dal menu di scelta rapida.
8. Selezionare il fotogramma 29 del livello TireAnim e premere il tasto F6 per inserire un fotogramma chiave.
9. Nel fotogramma 30 del livello TireAnim, fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) oppure fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) e selezionare Incolla fotogrammi dal menu di scelta rapida.
10. Selezionare Controllo > Prova filmato per visualizzare l'animazione.
11. Chiudere il file SWF per tornare all'ambiente di creazione.



# Modifica della velocità dell'animazione

Dopo aver provato l'animazione, è possibile che l'effetto di rimbalzo della ruota sia piuttosto lento. È possibile modificare la velocità di un'animazione cambiando il numero di fotogrammi che vengono riprodotti al secondo e impostando i valori di andamento positivi e negativi che determinano la velocità di accelerazione e decelerazione.

## Modifica della velocità di riproduzione dei fotogrammi al secondo

La velocità di riproduzione dei fotogrammi, misurata in fps (frame per second, fotogrammi al secondo), rappresenta la velocità con cui viene riprodotta l'animazione. Per impostazione predefinita, le animazioni di Flash vengono riprodotte con una velocità di 12 fps, ideale per le animazioni Web. Tuttavia, in alcuni casi potrebbe essere necessario modificare questo valore. La velocità di riproduzione viene ora portata a 36 fps, per rendere più veloce l'effetto di rimbalzo della ruota.

1. Fare clic nello stage, lontano dagli oggetti.
2. Nella finestra di ispezione Proprietà, digitare **36** nella casella di testo Frequenza fotogrammi.

Questa impostazione viene applicata all'intero documento Flash e non solo all'animazione del documento.

## Modifica dell'accelerazione e della decelerazione

Per impostazione predefinita, i fotogrammi interpolati vengono riprodotti a velocità costante. I valori di andamento consentono di stabilire una velocità di accelerazione e di decelerazione dell'animazione più realistica. I valori positivi avviano un'interpolazione a velocità elevata che decelera verso la fine dell'animazione. I valori negativi avviano un'interpolazione lenta che aumenta di velocità verso la fine dell'animazione. È necessario aggiungere all'animazione valori di andamento positivi e negativi.

1. Nel livello TireAnim, selezionare qualsiasi fotogramma compreso tra i fotogrammi 2 e 14. Quindi, nella casella di testo Andamento della finestra di ispezione Proprietà, digitare **100**. Premere Invio.
2. Nello stesso livello, selezionare qualsiasi fotogramma compreso tra i fotogrammi 16 e 29. Quindi, nella casella di testo Andamento, digitare **-100**. Premere Invio o A capo.
3. Nel livello ShadowAnim, selezionare qualsiasi fotogramma compreso tra i fotogrammi 2 e 14. Quindi, nella casella di testo Andamento, digitare **100**. Premere Invio o A capo.
4. Nello stesso livello, selezionare qualsiasi fotogramma compreso tra i fotogrammi 16 e 29. Quindi, nella casella di testo Andamento, digitare **-100**. Premere Invio o A capo.

## Prova del file SWF

È possibile provare il documento per visualizzare l'animazione e verificare che funzioni correttamente.

1. Salvare il documento e selezionare Controllo > Prova filmato.
2. Dopo aver provato l'animazione, chiudere la finestra del file SWF.

## Riepilogo

L'utente ha appreso con successo come applicare gli effetti di animazione agli oggetti in Flash. In pochi minuti è stato possibile apprendere come effettuare le operazioni seguenti:

- Creazione di un'animazione utilizzando l'interpolazione di movimento.
- Creazione di un'animazione utilizzando l'interpolazione di forma.
- Operazioni di copia e incolla dei fotogrammi chiave in un'animazione.
- Modifica della velocità di un'animazione.

È anche possibile utilizzare gli effetti della linea temporale per aggiungere rapidamente gli effetti di animazione al testo, agli elementi grafici, alle immagini e ai simboli. Per ulteriori informazioni, consultare Capitolo 10, “Creazione del movimento” in *Uso di Flash*.

Per apprendere l'uso di ulteriori funzioni di Flash, completare un'altra lezione.

# Creazione di elementi grafici: Creazione di animazioni con andamento (solo Flash Professional)

Questa esercitazione guida l'utente nell'uso degli strumenti di interpolazione di Macromedia Flash Basic 8 e Macromedia Flash Professional 8. L'*interpolazione* è il processo di animazione di un elemento grafico che prevede l'impostazione dei valori iniziali e finali delle sue proprietà e il calcolo dei valori intermedi eseguito da Flash. Il termine *interpolazione* si riferisce alle posizioni intermedie dell'elemento.

Un esempio semplice di interpolazione potrebbe essere costituito da un elemento grafico posizionato nella parte superiore dello stage, al quale vengono aggiunti numerosi fotogrammi nella linea temporale e che viene spostato nella parte inferiore dello stage nell'ultimo fotogramma. I valori delle posizioni dei fotogrammi intermedi vengono calcolati automaticamente da Flash, e l'utente può così creare facilmente un'animazione fluida che sposta l'elemento grafico dalla parte superiore a quella inferiore dello stage.

Flash Professional consente inoltre di controllare con precisione i valori delle proprietà dell'elemento interpolato e quindi di creare animazioni più complesse. Mediante la finestra Andamento personalizzato in entrata/uscita è possibile controllare la velocità con la quale le modifiche vengono applicate alle proprietà nella parte iniziale, centrale e finale delle animazioni. Un uso accorto di questa finestra consente di produrre risultati di notevole impatto visivo.

Questa esercitazione guida l'utente nella creazione di un'animazione mediante l'interpolazione di proprietà diverse di un elemento grafico utilizzando i vari controlli di interpolazione dell'ambiente di creazione Flash.

Dopo l'analisi dell'animazione completa, si comincia con l'apertura di un documento Flash di inizio e si procede fino alla pubblicazione del documento per la riproduzione sul Web. La durata dell'esercitazione è di circa 20 minuti.

Prima di iniziare l'esercitazione, si consiglia di leggere il [Capitolo 2](#), “Nozioni di base di Flash”, della *Guida introduttiva di Flash*.

In questa esercitazione verranno svolte le seguenti attività:

<a href="#">Analisi del file FLA completo</a>	<a href="#">173</a>
<a href="#">Apertura del documento di inizio</a>	<a href="#">175</a>
<a href="#">Creazione di un'interpolazione di movimento</a>	<a href="#">175</a>
<a href="#">Uso dei controlli dell'andamento</a>	<a href="#">178</a>
<a href="#">Creazione di un'interpolazione di movimento con l'impostazione dell'alfa</a>	<a href="#">184</a>
<a href="#">Prova dell'applicazione</a>	<a href="#">186</a>

Il flusso di lavoro dell'esercitazione sull'interpolazione comprende le seguenti attività:

- “[Analisi del file FLA completo](#)” a [pagina 173](#) consente di esaminare il file Flash completo. Durante il processo, si acquisirà dimestichezza con la creazione dell'animazione di esempio e con gli elementi che verranno creati durante l'esercitazione.
- “[Apertura del documento di inizio](#)” a [pagina 175](#) consente di iniziare l'esercitazione con un file FLA contenente alcuni elementi grafici predefiniti. Gli effetti di animazione verranno applicati a questi elementi grafici.
- “[Creazione di un'interpolazione di movimento](#)” a [pagina 175](#) descrive i passaggi necessari per applicare una tipica interpolazione di movimento.
- “[Uso dei controlli dell'andamento](#)” a [pagina 178](#) dimostra come controllare con precisione il modo in cui Flash calcola il movimento delle animazioni.
- “[Creazione di un'interpolazione di movimento con l'impostazione dell'alfa](#)” a [pagina 184](#) descrive i passaggi necessari per applicare l'animazione ai valori della trasparenza alfa.

# Analisi del file FLA completo

Analizzando la versione finale dell'applicazione che verrà creata, si avrà modo di esaminare anche l'area di lavoro di Flash.

Le sezioni successive descrivono le procedure che dovranno essere eseguite per creare l'applicazione vera e propria.

## Apertura del documento di progettazione

È utile analizzare il documento di progettazione completo, ovvero un file FLA, per capire il modo in cui l'autore ha progettato l'animazione e comprendere le operazioni che verranno eseguite.

I file di questa esercitazione si trovano nella cartella Samples and Tutorials, all'interno della cartella dell'applicazione di Flash. Per molti utenti, in particolare in ambito didattico, questa cartella è di sola lettura. Prima di iniziare l'esercitazione, è opportuno copiare l'intera cartella dell'esercitazione Animation Easing in una posizione scrivibile di propria scelta.

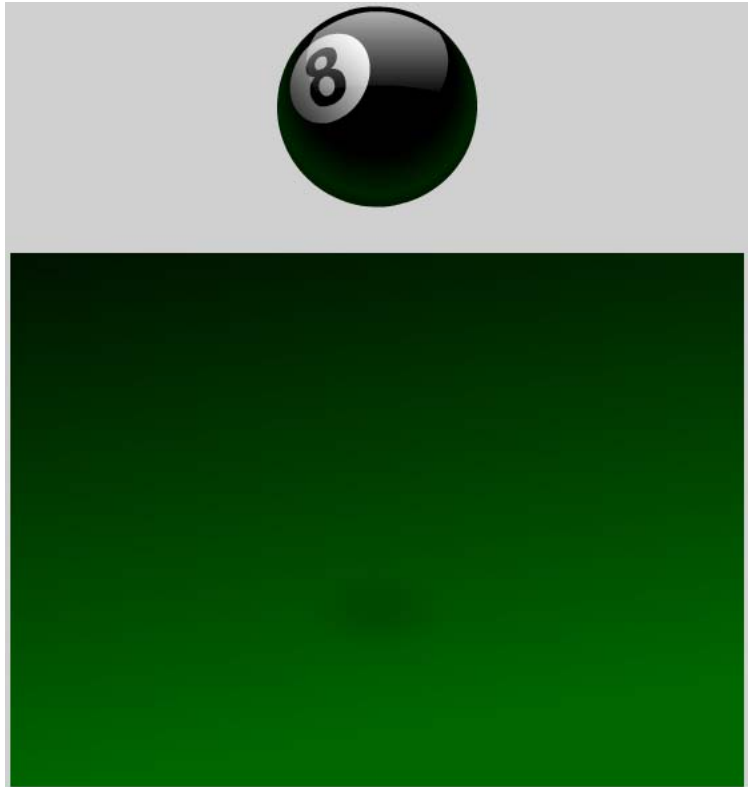
Nella maggior parte dei computer, la cartella Animation Easing si trova nelle seguenti posizioni:

- In Windows: *unità di avvio*\Programmi\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Creating Graphics\Animation Easing
- In Macintosh: *unità di avvio*/Applicazioni/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Tutorial Assets/Creating Graphics/Animation Easing

Copiare la cartella Animation Easing in un'altra posizione del proprio disco rigido per la quale si dispone di accesso in scrittura. La cartella Animation Easing contiene un file Flash denominato tween\_finished fla. Fare doppio clic sul file per aprirlo in Flash. A questo punto è possibile vedere il file dell'esercitazione nella sua versione finale all'interno dell'ambiente di creazione Flash.

## Descrizione del file FLA completo

Nel file FLA completo è visibile l'immagine grafica di una palla da biliardo con un'ombra sottostante su uno sfondo verde, come indicato nell'illustrazione seguente:



*File FLA completo*

Il documento contiene due interpolazioni:

- Un'interpolazione di movimento della palla che rimbalza sulla superficie verde.
- Un'interpolazione di movimento dell'ombra che si ingrandisce o si riduce a seconda della vicinanza della palla.

Esistono due modi per visualizzare l'animazione in azione.

## Riproduzione dell'animazione in una finestra distinta come file SWF

Per riprodurre l'animazione in una finestra distinta come file SWF, selezionare Controllo > Prova filmato.

## Riproduzione dell'animazione sullo stage nell'ambiente di creazione Flash

Per riprodurre l'animazione sullo stage nell'ambiente di creazione Flash, trascinare l'indicatore di riproduzione rosso lungo la linea temporale.

## Chiusura dell'applicazione

Per chiudere il documento, selezionare File > Chiudi.

Se si preferisce mantenere aperto il file finale come riferimento mentre si lavora con il file di inizio, prestare attenzione a non modificarlo o a salvare eventuali modifiche.

## Apertura del documento di inizio

Dopo aver esaminato il file finale, è il momento di creare un proprio documento Flash. Per cominciare, si apre un file di inizio che contiene alcuni elementi grafici ai quali verranno applicate le animazioni.

Nella cartella Animation Easing, aprire il file denominato tween\_start fla. Questo file contiene alcuni elementi grafici che verranno utilizzati per creare l'animazione.

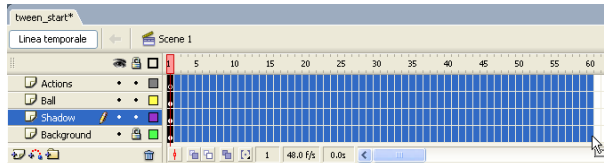
## Creazione di un'interpolazione di movimento

Per animare la palla da biliardo nel tempo, è necessario inserire un numero sufficiente di fotogrammi nella linea temporale per aumentare il tempo dall'inizio alla fine del file FLA. In questa sezione, vengono aggiunti i fotogrammi alla linea temporale e quindi viene creata un'interpolazione di movimento tra i fotogrammi.

## Aggiunta dei fotogrammi necessari alla linea temporale

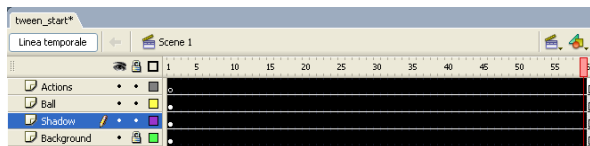
Per aggiungere i fotogrammi necessari alla linea temporale:

1. Nella linea temporale, trascinare il cursore per selezionare tutti i fotogrammi compresi tra 1 e 60 nei quattro livelli.



*Selezione di più fotogrammi nella linea temporale*

2. Selezionare Inserisci > Linea temporale > Fotogramma. I fotogrammi sono stati aggiunti a tutti i livelli nella linea temporale.

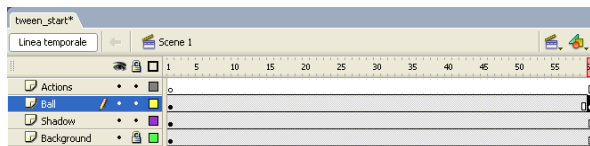


*Fotogrammi aggiunti alla linea temporale*

## Creazione di un'interpolazione di movimento nei nuovi fotogrammi

Per creare un'interpolazione di movimento nei nuovi fotogrammi:

1. Selezionare il fotogramma 61 del livello denominato Ball.
2. Selezionare Inserisci > Linea temporale > Fotogramma chiave.



*Fotogramma chiave aggiunto nel fotogramma 61 della linea temporale*



3. Sullo stage, tenere premuto il tasto Maiusc e trascinare la palla da biliardo verso il basso fino a quando la parte inferiore della palla si trova nel centro dell'immagine grafica dell'ombra.



*Palla da biliardo posizionata correttamente sull'ombra*

A questo punto è stata definita la nuova posizione della palla da biliardo sullo stage, nel fotogramma 61. La palla occupa quindi una posizione nei primi 60 fotogrammi e una posizione diversa nel fotogramma chiave del fotogramma 61. Quando si definisce l'interpolazione di movimento, Flash calcolerà le posizioni della palla da biliardo in ogni fotogramma, vale a dire le posizioni comprese tra la posizione originale sopra lo stage e la posizione finale nel centro dell'ombra.

4. Nella linea temporale, fare clic sul nome del livello Ball per selezionarne tutti i fotogrammi.

5. Nella finestra di ispezione Proprietà, selezionare Movimento dal menu Interpolazione per applicare l'interpolazione di movimento ai fotogrammi selezionati.



*Opzione Movimento selezionata nel menu Interpolazione della finestra di ispezione Proprietà*

6. Nella linea temporale, trascinare l'indicatore di riproduzione dal fotogramma 1 al fotogramma 61. La palla da biliardo si sposta verso il basso in direzione dell'immagine grafica dell'ombra.

NOTA

La velocità del movimento della palla è costante per tutta l'animazione. Nella sezione successiva verrà illustrato come controllare la velocità di inizio e di fine del movimento nelle animazioni.

7. Selezionare File > Salva con nome.
8. Assegnare al file il nome **my\_tween\_start fla** e fare clic su OK.

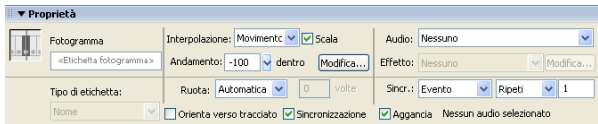
## Uso dei controlli dell'andamento

È possibile controllare la velocità di avvio e di arresto delle animazioni con i controlli dell'andamento di Flash. Il termine *andamento* indica che quando si crea un'animazione, ad esempio si lascia cadere la palla lentamente e poi si accelera l'animazione, se ne definisce l'andamento in entrata. Quando si rallenta un'animazione alla fine, se ne definisce l'andamento in uscita. Flash consente inoltre di impostare l'andamento all'interno di un'interpolazione mediante i controlli di andamento personalizzati.

### Impostazione dell'andamento in entrata dell'animazione della palla

1. Nella linea temporale, fare clic sul nome del livello Ball per selezionare l'intero livello.
2. Nella finestra di ispezione Proprietà, trascinare verso il basso il cursore accanto alla casella di testo Andamento fino al valore -100.

In questo modo viene specificato il valore massimo di andamento in entrata: il movimento della palla da biliardo inizierà lentamente per poi accelerare.



*Valore di Andamento impostato su -100*

3. Trascinare l'indicatore di riproduzione lungo la linea temporale per visualizzare la velocità dell'animazione.

## Impostazione dell'andamento in uscita dell'animazione della palla

1. Nella linea temporale, fare clic sul nome del livello Ball per selezionare l'intero livello.
2. Nella finestra di ispezione Proprietà, trascinare verso l'alto il cursore accanto alla casella di testo Andamento fino al valore 100.

In questo modo viene specificato il valore massimo di andamento in uscita: il movimento della palla da biliardo inizierà velocemente per poi rallentare.

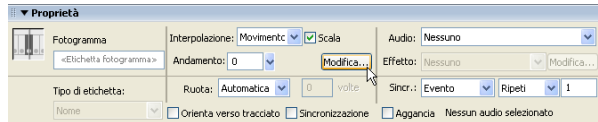
3. Trascinare l'indicatore di riproduzione lungo la linea temporale per visualizzare la velocità dell'animazione.
4. Nella linea temporale, selezionare l'intero livello Ball.
5. Nella finestra di ispezione Proprietà, trascinare verso il basso il cursore accanto alla casella di testo Andamento fino al valore 0.

In questo modo viene rimosso l'andamento dell'animazione.

Flash fornisce anche un controllo più preciso dell'andamento e consente di aggiungere l'andamento all'interno di un'interpolazione. Nella sezione successiva, verranno applicate all'animazione impostazioni di andamento personalizzate senza utilizzare il cursore accanto alla casella di testo Andamento.

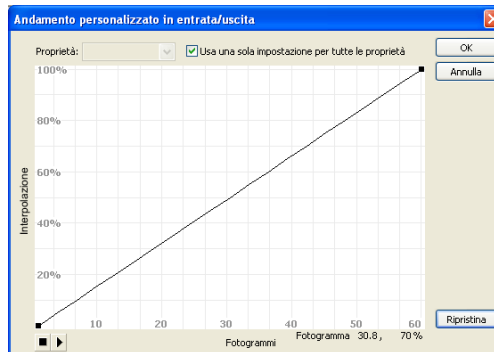
## Aggiunta di impostazioni di andamento personalizzate all'interpolazione della palla

1. Nella linea temporale, selezionare l'intero livello Ball.
2. Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic su Modifica accanto al cursore Andamento.



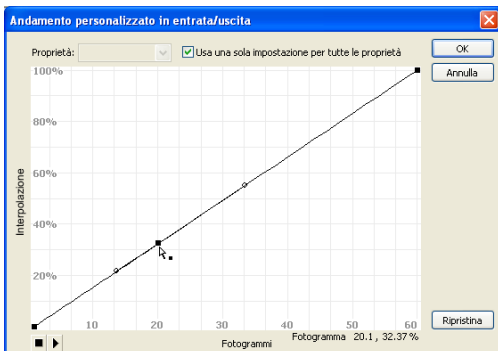
*Pulsante Modifica nella finestra di ispezione Proprietà*

La finestra di dialogo Andamento personalizzato in entrata/uscita visualizza un grafico che rappresenta la curva del movimento nel tempo. I fotogrammi sono rappresentati dall'asse orizzontale mentre la percentuale di variazione è rappresentata dall'asse verticale.



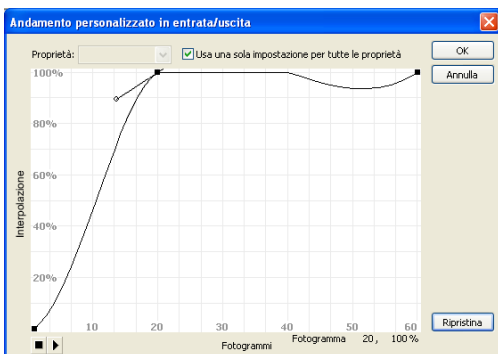
*Finestra di dialogo Andamento personalizzato in entrata/uscita*

3. Nella finestra di dialogo Andamento personalizzato in entrata/uscita, fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) sulla linea diagonale in corrispondenza del fotogramma 20 nell'asse orizzontale e del valore 32% nell'asse verticale. Fare clic una sola volta. In questo modo viene aggiunto un nuovo punto di controllo nella linea.



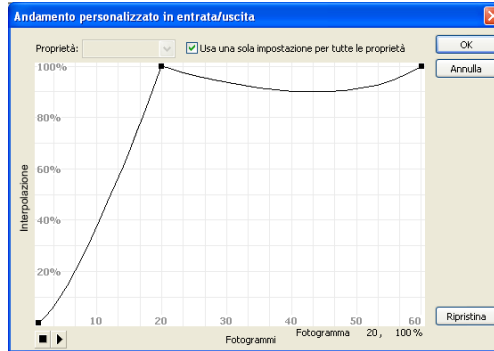
*Clic sulla linea diagonale di andamento in entrata/uscita*

4. Trascinare la linea in alto nel grafico fino alla linea 100%, mantenendola sul fotogramma 20 nell'asse orizzontale. La linea è ora una curva complessa.



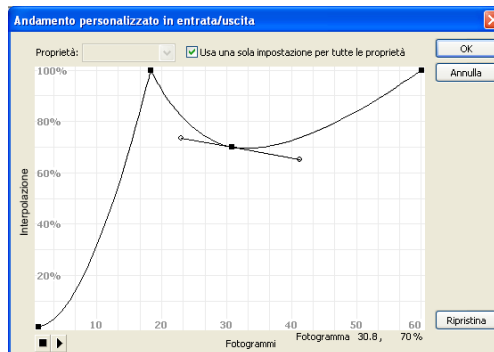
*Trascinamento del punto di controllo in alto nel grafico*

5. Trascinare la maniglia sinistra del vertice del nuovo punto di controllo verso destra fino a toccare il punto di controllo. Trascinare la maniglia destra del vertice verso sinistra fino a toccare il punto di controllo. In questo modo la curva passa attraverso il punto di controllo con un semplice angolo acuto.



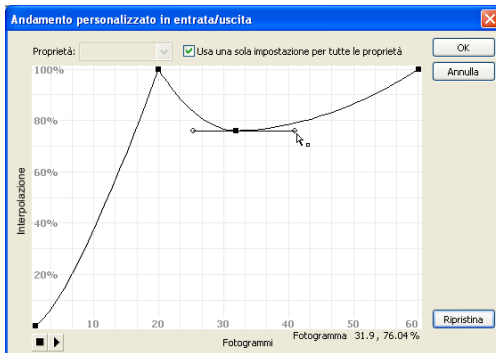
*Punto di controllo con le maniglie del vertice trascinate sul punto*

6. Fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) sulla parte piana della curva nella parte superiore del grafico vicino al fotogramma 32 e trascinare il nuovo punto verso il basso fino al valore 76% sull'asse verticale.



*Trascinamento del punto in corrispondenza del fotogramma 32*

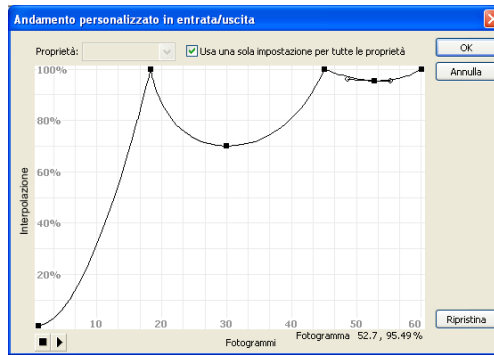
7. Trascinare le maniglie del vertice in modo che la linea che le collega al punto di controllo sia orizzontale e ogni maniglia si trovi alla stessa distanza dal punto di controllo.



*Trascinamento delle maniglie del vertice*

8. Fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) sulla curva in corrispondenza del fotogramma 44 e trascinarla verso l'alto fino alla linea 100%.
9. Trascinare le maniglie del vertice del nuovo punto di controllo sul punto di controllo stesso.
10. Fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Windows) o Comando (Macintosh) sulla curva in corrispondenza del fotogramma 52 e trascinarla verso il basso fino al valore 95% nell'asse verticale.

11. Trascinare le maniglie del vertice in modo che la linea che le collega al punto di controllo sia orizzontale e ogni maniglia si trovi alla stessa distanza dal punto di controllo.



*Curva di andamento in entrata/uscita finale*

A questo punto è stata creata una curva di andamento complessa che rappresenta una palla da biliardo che rimbalza e non una semplice interpolazione di movimento monodirezionale. Mentre si effettuano gli esperimenti con la curva di interpolazione è possibile visualizzare un'anteprima dell'animazione sullo stage utilizzando il pulsante Riproduci nella finestra di dialogo Andamento personalizzato in entrata/uscita.

12. Fare clic su Riproduci nell'angolo inferiore sinistro della finestra di dialogo Andamento personalizzato in entrata/uscita. Visualizzare l'anteprima dal vivo dell'animazione sullo stage.
13. Fare clic su OK per chiudere la finestra di dialogo.
14. Selezionare File > Salva per salvare il file FLA.

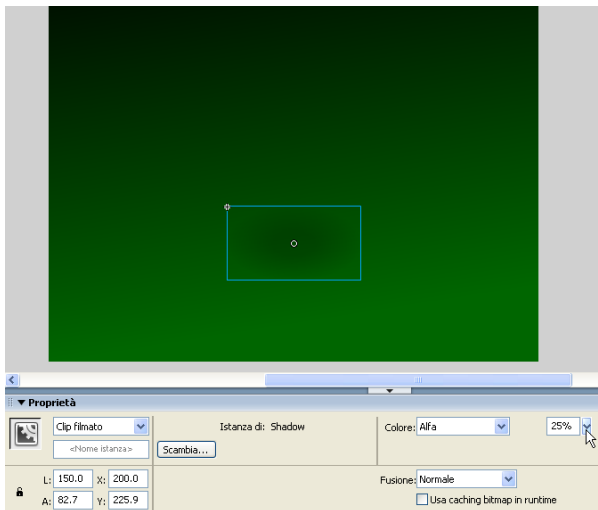
## Creazione di un'interpolazione di movimento con l'impostazione dell'alfa

In questa sezione viene creata un'interpolazione del valore alfa dell'immagine grafica dell'ombra visualizzata sotto la palla da biliardo. Poiché le variazioni dell'ombra devono corrispondere alla velocità e ai tempi della palla che rimbalza, verrà utilizzata la stessa curva di andamento creata nella sezione precedente.



## Creazione dell'interpolazione del valore alfa dell'ombra

1. Nella linea temporale, selezionare il fotogramma 61 del livello Shadow.
2. Selezionare Inserisci > Linea temporale > Fotogramma chiave.
3. Trascinare l'indicatore di riproduzione sul fotogramma 1.
4. Fare clic all'esterno dello stage per annullare tutte le selezioni.
5. Fare clic sul clip filmato dell'ombra sullo stage.
6. Nella finestra di ispezione Proprietà, selezionare Alfa dal menu Colore.
7. Trascinare il cursore accanto alla casella di testo Alfa fino al valore 25%.  
A questo punto il valore alfa è stato impostato su 25% nel fotogramma 1 e su 100% nel fotogramma 61.



*Impostazione del valore alfa del clip filmato Shadow nello stage su 25%*

8. Nella linea temporale, fare clic sul livello Ball per selezionare i fotogrammi del livello.
9. Nella finestra di ispezione Proprietà, fare clic su Modifica accanto al cursore Andamento.
10. Nella finestra di dialogo Andamento personalizzato in entrata/uscita, premere Ctrl+C (Windows) o Comando+C (Macintosh) per copiare la curva di andamento applicata all'interpolazione della palla da biliardo.
11. Fare clic su Annulla per chiudere la finestra di dialogo.

12. Nella linea temporale, fare clic sul livello Shadow per selezionare tutti i fotogrammi del livello.
13. Nella finestra di ispezione Proprietà, selezionare Movimento dal menu Interpolazione.
14. Fare clic su Modifica accanto al cursore Andamento.
15. Nella finestra di dialogo Andamento personalizzato in entrata/uscita, premere Ctrl+V (Windows) o Comando+V (Macintosh) per incollare la curva di andamento dell'interpolazione della palla da biliardo.
16. Fare clic su Riproduci nella finestra di dialogo per visualizzare un'anteprima dell'animazione sullo stage.  
  
Se si applica la stessa curva all'interpolazione di Shadow, l'animazione della trasparenza dell'ombra dipende dalla vicinanza della palla da biliardo. L'ombra diventa quindi più scura quando la palla si avvicina alla superficie e più chiara quando rimbalza lontano dalla superficie.
17. Fare clic su OK per chiudere la finestra di dialogo.
18. Selezionare File > Salva per salvare il file FLA.

## Prova dell'applicazione

In qualsiasi momento della fase di creazione, è possibile provare l'applicazione per verificare come verrà riprodotto il file SWF corrispondente. Tuttavia, questa esercitazione non contiene animazioni o interattività e il file avrebbe in modalità di prova lo stesso aspetto che ha in modalità di creazione.

1. Selezionare File > Salva per salvare il file FLA.
2. Selezionare Controllo > Prova filmato.
3. Al termine della visualizzazione dell'applicazione, chiudere il file SWF facendo clic sulla casella di chiusura nella finestra di prova.

La creazione di un'animazione complessa mediante i controlli di andamento personalizzati di Flash è stata completata. L'uso di questi controlli durante l'interpolazione delle diverse proprietà degli oggetti sullo stage consente di creare un'ampia gamma di movimenti complessi e di interessanti effetti visivi.

# Creazione di elementi grafici: applicazione dei gradienti

Questa esercitazione guida l'utente nell'uso degli strumenti dei gradienti in Macromedia Flash Basic 8 e Macromedia Flash Professional 8. In Flash è possibile creare gradienti di colore semplici ed effetti gradiente complessi. In questa esercitazione verrà illustrato come eseguire entrambe le operazioni.

Il *gradiente* è l'area di un elemento grafico in cui un colore si trasforma in un altro colore. In Flash è possibile creare due tipi principali di gradiente: lineare e radiale. I gradienti lineari cambiano colore lungo un asse singolo, ad esempio orizzontale o verticale. I gradienti radiali cambiano colore a partire da un punto focale verso l'esterno. È possibile modificare diverse proprietà dei gradienti: la direzione, i colori, la posizione del punto focale e altro ancora.

Le illustrazioni seguenti mostrano i due tipi di gradiente:



*Gradiente lineare bicolore dal rosso al nero*



*Gradiente radiale bicolore dal rosso al nero*

Questa esercitazione guida l'utente nel processo di creazione di un'illustrazione che utilizza numerosi gradienti diversi.

Dopo l'analisi dell'illustrazione completa, si comincia con l'apertura di un documento Flash di inizio e si procede fino alla pubblicazione del documento per la riproduzione sul Web. La durata dell'esercitazione è di circa 20 minuti.

Prima di iniziare l'esercitazione, si consiglia di leggere il [Capitolo 2](#), “Nozioni di base di Flash”, della *Guida introduttiva di Flash*.

In questa esercitazione verranno svolte le seguenti attività:

<a href="#">Analisi del file FLA completo</a>	<a href="#">189</a>
<a href="#">Apertura del documento di inizio</a>	<a href="#">191</a>
<a href="#">Applicazione di un gradiente lineare</a>	<a href="#">191</a>
<a href="#">Creazione di un gradiente radiale</a>	<a href="#">193</a>
<a href="#">Ottimizzazione finale</a>	<a href="#">197</a>
<a href="#">Prova dell'applicazione</a>	<a href="#">201</a>

L'esercitazione descritta in questo capitolo segue l'ordine previsto da un tipico flusso di lavoro per la creazione di un'applicazione Flash. Sono possibili anche altri flussi di lavoro.

Il flusso di lavoro dell'esercitazione comprende le seguenti attività:

- “[Analisi del file FLA completo](#)” a [pagina 189](#) consente di esaminare il documento Flash completo.
- “[Apertura del documento di inizio](#)” a [pagina 191](#) consente di iniziare l'esercitazione con un file FLA contenente alcuni elementi grafici predefiniti. Gli effetti dei gradienti vengono applicati a questi elementi grafici.
- “[Applicazione di un gradiente lineare](#)” a [pagina 191](#) descrive i passaggi necessari per applicare un gradiente lineare con colori specifici.
- “[Creazione di un gradiente radiale](#)” a [pagina 193](#) descrive i passaggi necessari per applicare un gradiente radiale ed effettuare le regolazioni rispetto al punto focale.
- “[Ottimizzazione finale](#)” a [pagina 197](#) descrive i passaggi necessari per eseguire un'operazione di trasformazione su un gradiente. Un'operazione di trasformazione è una modifica delle dimensioni o della forma di un oggetto. Si aggiungeranno inoltre altri effetti dei gradienti per completare l'illustrazione.
- “[Prova dell'applicazione](#)” a [pagina 201](#) descrive come pubblicare il documento Flash in un file SWF e visualizzarlo in un browser Web.

# Analisi del file FLA completo

Analizzando la versione finale di un'applicazione, è possibile osservare anche l'area di lavoro di Flash.

Le sezioni successive descrivono le procedure che dovranno essere eseguite per creare l'applicazione vera e propria.

## Apertura del documento di progettazione

È utile analizzare il documento di progettazione completo, ovvero un file FLA, per capire il modo in cui l'autore ha progettato l'illustrazione e comprendere le operazioni che è necessario eseguire.

I file di questa esercitazione si trovano nella cartella Samples and Tutorials, all'interno della cartella dell'applicazione di Flash. Per molti utenti, in particolare in ambito didattico, questa cartella è di sola lettura. Prima di iniziare l'esercitazione, è opportuno copiare l'intera cartella dell'esercitazione Gradients in una posizione scrivibile di propria scelta.

Nella maggior parte dei computer, la cartella Gradients si trova nelle seguenti posizioni:

- In Windows: *unità di avvio*\Programmi\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Creating Graphics\Gradients.
- Su Macintosh: *unità di avvio*/Applicazioni/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Tutorial Assets/Creating Graphics/Gradients.

Copiare la cartella Gradients in un'altra posizione nel proprio disco rigido per la quale si dispone di accesso in scrittura. La cartella Gradients contiene un file Flash denominato gradients\_finished fla. Fare doppio clic sul file per aprirlo in Flash. A questo punto è possibile vedere il file dell'esercitazione nella sua versione finale all'interno dell'ambiente di creazione Flash.

## Descrizione del file FLA completo

Nel file FLA completo sono visibili gli effetti combinati di numerosi gradienti, come mostra l'illustrazione seguente:



L'illustrazione contiene cinque gradienti:

- Un gradiente da nero a verde sullo sfondo.
- Un gradiente da nero a verde a nero sulla parte inferiore della palla da biliardo.
- Un altro gradiente da bianco a nero nel riflesso sulla parte superiore della palla da biliardo.
- Un gradiente leggero sul cerchio bianco che circonda il numero "8".
- Un gradiente radiale nell'ombra sotto la palla da biliardo.

## Chiusura del file FLA completo

Per chiudere il documento, selezionare File > Chiudi.

Se si preferisce mantenere aperto il file finale come riferimento mentre si lavora con il file di inizio, prestare attenzione a non modificarlo o a salvare eventuali modifiche.

## Apertura del documento di inizio

Dopo aver esaminato il file finale, è il momento di creare un proprio documento Flash. Per iniziare, aprire un file di inizio che contiene alcuni elementi grafici ai quali è possibile applicare i gradienti.

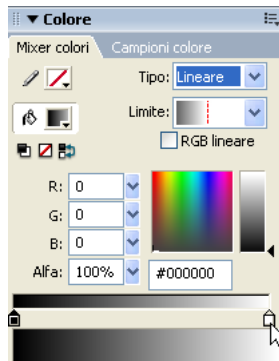
1. In Flash, selezionare File > Apri.
2. Passare alla seguente directory:
  - In Windows: *disco rigido*\Programmi\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Creating Graphics\
  - Su Macintosh: *disco rigido*/Applicazioni/Macromedia Flex 8/Samples and Tutorials/Tutorial Assets/Creating Graphics/
3. Aprire il file `gradients_start fla`.

## Applicazione di un gradiente lineare

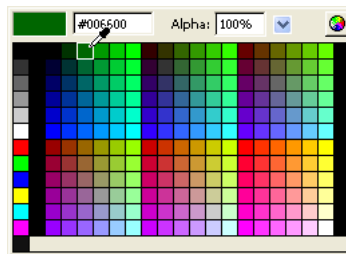
In questa sezione verrà aggiunto un gradiente lineare allo sfondo.

1. Fare clic sullo strumento Selezione nel pannello Strumenti.
2. Selezionare la casella grigia nel livello denominato Background.
3. Selezionare Finestra > Mixer colori per visualizzare il pannello Mixer colori.
4. Nel menu a comparsa Tipo del Mixer colori, selezionare Lineare.

5. Fare doppio clic sul campione di colore del gradiente destro e selezionare il colore verde (#006600).



*Selezione del campione di colore del gradiente destro nel Mixer colori*



*Selezione del colore verde #006600 nel selettore Colore*

6. Fare doppio clic sul campione di colore del gradiente sinistro e selezionare il colore nero (#000000).
7. Selezionare lo strumento Trasformazione riempimento nel pannello Strumenti. I controlli dello strumento Trasformazione riempimento vengono visualizzati sullo stage intorno al gradiente.



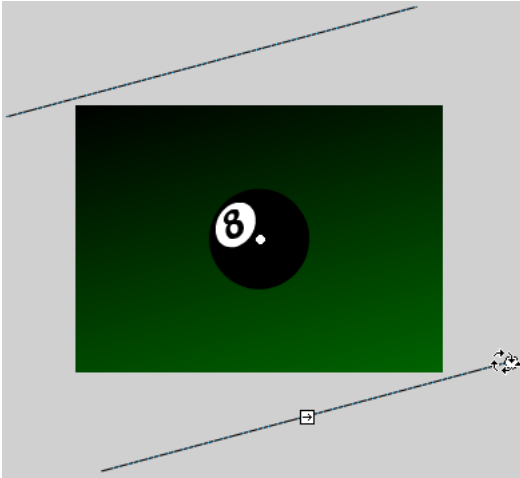
*Strumento Trasformazione riempimento*



8. Trascinare la maniglia di rotazione del gradiente per ruotare il gradiente lineare in senso orario come indicato.



*Maniglia di rotazione del gradiente*



*Rotazione del gradiente in senso orario*

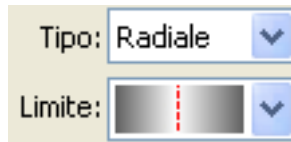
9. Bloccare il livello Background nella linea temporale per impedire ulteriori modifiche del livello.
10. Selezionare File > Salva per salvare il file FLA.

## Creazione di un gradiente radiale

A questo punto è possibile aggiungere un gradiente radiale alla palla da biliardo nera.

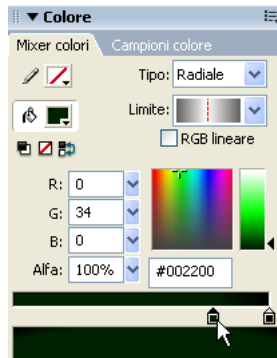
1. Fare doppio clic sul cerchio nero nel livello denominato Ball. Viene aperto il gruppo contenente la forma della palla da biliardo.
2. Selezionare la forma cerchio di colore nero. Il gradiente viene applicato a questa forma. Non selezionare il numero "8" sulla palla.

3. Nel pannello Mixer colori, selezionare Radiale dal menu a comparsa Tipo. Selezionare la modalità speculare dal menu a comparsa Limite riempimento.



*Impostazioni corrette per tipo Radiale e riempimento Speculare*

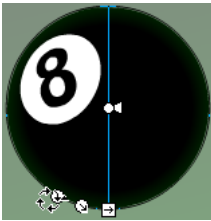
4. Fare doppio clic sul campione di colore del gradiente sinistro e selezionare il colore nero (#000000).
5. Fare doppio clic sul campione di colore del gradiente destro e digitare 002200 nella casella di testo del colore. Premere Invio.
6. Trascinare il campione di colore del gradiente sinistro verso destra per circa tre quarti della barra, come indicato nella seguente illustrazione. In questo modo la parte verde del gradiente viene visualizzata solo nel 25% esterno della forma della palla da biliardo.



*Trascinamento del campione di colore del gradiente*

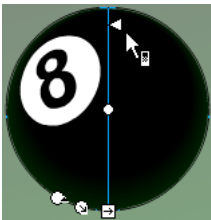
7. Selezionare lo strumento Ingranditore nel pannello Strumenti e fare clic sulla forma cerchio per ingrandirla.
8. Selezionare lo strumento Trasformazione riempimento nel pannello Strumenti.

9. Ruotare il gradiente radiale di 90° in senso orario trascinando la maniglia di rotazione del gradiente.



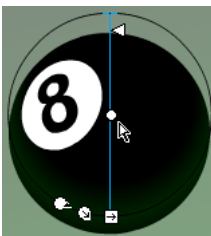
*Rotazione del gradiente di 90° in senso orario*

10. Selezionare il controllo del punto focale e trascinarlo verso la parte superiore del cerchio.



*Trascinamento del controllo del punto focale verso la parte superiore della forma cerchio*

11. Selezionare il punto di controllo centrale e trascinare l'intero gradiente leggermente verso l'alto come indicato nella seguente illustrazione. Il gradiente del limite di riempimento speculare si trova nella parte inferiore del cerchio.



*Trascinamento verso l'alto del punto di controllo centrale*

12. Selezionare lo strumento Selezione nel pannello Strumenti.
13. Fare doppio clic sullo strumento Ingranditore per ripristinare la visualizzazione al 100% dell'area dello stage.

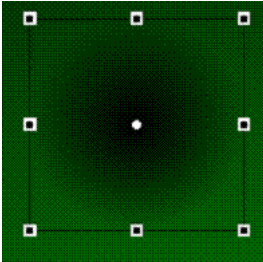
14. Fare doppio clic sull'area dello stage per deselezionare il gruppo della palla da biliardo.
15. Selezionare File > Salva per salvare il file FLA.

## Creazione di un gradiente di trasformazione con una forma

In questa sezione viene creato un gradiente e ne viene modificata la forma mediante lo strumento Trasformazione libera.

1. Selezionare il livello Shadow nella linea temporale.
2. Nel pannello Strumenti, selezionare lo strumento Ovale.
3. Tenere premuto il tasto Maiusc e trascinare lo strumento Ovale sullo stage per disegnare un cerchio di circa 150 pixel quadrati, che equivalgono circa al diametro della palla da biliardo.
4. Nel menu a comparsa Tipo del Mixer colori, selezionare Radiale.
5. Spostare il campione di colore del gradiente sinistro completamente verso sinistra. Un campione si deve trovare completamente a sinistra e l'altro completamente a destra.
6. Fare doppio clic sul campione sinistro e selezionare il colore nero (#000000) nel selettore Colore.
7. Fare doppio clic sul campione destro per visualizzare il selettore Colore.
8. Selezionare il colore nero (#000000).
9. Nel selettore Colore, trascinare verso il basso il cursore accanto alla casella di testo Alfa fino al valore zero. Viene creato un gradiente da nero a trasparente che consente la visualizzazione dello sfondo verde attraverso il bordo del cerchio appena disegnato.
10. Selezionare lo strumento Trasformazione riempimento nel pannello Strumenti e trascinare il controllo del punto focale del gradiente di nuovo nel centro del cerchio.

11. Selezionare lo strumento Trasformazione libera e scalare il cerchio lungo l'asse verticale *y* trascinando verso il basso la maniglia centrale superiore come indicato nella seguente illustrazione.



*Il gradiente viene trasformato insieme alla forma*

12. Selezionare lo strumento Selezione nel pannello Strumenti.
13. Trascinare la forma ombra sotto la palla da biliardo mediante lo strumento Selezione.
14. Fare clic all'esterno dello stage per deselezionare l'ombra.
15. Selezionare File > Salva per salvare il file FLA.

## Ottimizzazione finale

Per completare l'illustrazione, è necessario applicare altri due gradienti lineari: uno al cerchio bianco sulla palla da biliardo e uno per creare il riflesso sulla parte superiore della palla.

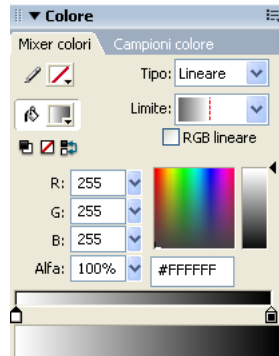
### Applicazione di un gradiente al cerchio bianco sulla palla

Ora si applicherà un gradiente al cerchio bianco sulla grafica della palla.

1. Selezionare lo strumento Selezione nel pannello Strumenti.
2. Fare doppio clic sul gruppo della palla da biliardo per modificare il gruppo.
3. Fare doppio clic sul gruppo del cerchio.
4. Selezionare la forma cerchio di colore bianco.
5. Nel pannello Mixer colori, selezionare Lineare dal menu Tipo per assegnare alla forma cerchio bianco un gradiente lineare.

6. Selezionare il limite di riempimento non ripetuto dal menu Limite riempimento.
7. Trascinare il campione di colore del gradiente sinistro completamente verso sinistra e fare doppio clic su di esso.
8. Selezionare il colore bianco (#FFFFFF) nel selettore Colore.
9. Impostare il valore alfa per il campione di colore bianco su 100%.
10. Trascinare il campione di colore destro completamente verso destra e fare doppio clic su di esso.
11. Selezionare il colore nero (#000000) nel selettore Colore.
12. Impostare il valore alfa per il campione di colore nero su 100%.

Le impostazioni del gradiente dovrebbero corrispondere a quelle indicate nella seguente illustrazione:



*Mixer colori con le impostazioni corrette del gradiente del cerchio bianco*

13. Selezionare lo strumento Trasformazione riempimento nel pannello Strumenti.
14. Trascinare la maniglia di rotazione del gradiente di circa 120° in senso orario.



*Gradiente ruotato di 120°*

15. Selezionare lo strumento Selezione nel pannello Strumenti.

16. Fare due volte doppio clic sullo stage per chiudere i gruppi del cerchio bianco e della palla da biliardo.
17. Selezionare File > Salva per salvare il file FLA.

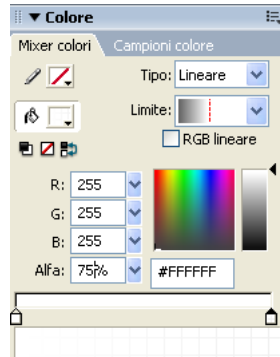
## Applicazione di un gradiente lineare al riflesso

In questa sezione verrà descritto come applicare un gradiente lineare.

1. Fare clic sull'icona X rossa nel livello denominato Highlight per mostrare la forma contenuta nel livello. La forma viene visualizzata nella parte superiore della palla da biliardo.
2. Con lo strumento Selezione, fare doppio clic sulla forma riflesso per modificarne il gruppo.
3. Selezionare la forma riflesso.
4. Nel Mixer colori, selezionare Lineare dal menu Tipo.
5. Selezionare il limite di riempimento non ripetuto dal menu Limite riempimento.
6. Trascinare il campione di colore del gradiente sinistro completamente verso sinistra e fare doppio clic su di esso.
7. Selezionare il colore bianco (#FFFFFF) nel selettore Colore.
8. Impostare il valore alfa per il campione sinistro su 0%.
9. Trascinare il campione di colore del gradiente destro completamente verso destra e fare doppio clic su di esso.
10. Selezionare il colore bianco nel selettore Colore.

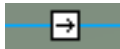
11. Impostare il valore alfa per il campione destro su 75%.

Le impostazioni del gradiente dovrebbero corrispondere a quelle indicate nella seguente illustrazione:



*Mixer colori con le impostazioni corrette del gradiente della forma riflesso*

12. Con la forma riflesso ancora selezionata, selezionare lo strumento Trasformazione riempimento nel pannello Strumenti.
13. Trascinare il controllo di rotazione del gradiente di 90° in senso antiorario.
14. Trascinare il controllo della scala del gradiente verso il basso fino a toccare la parte superiore della forma riflesso.



*Controllo della scala del gradiente*



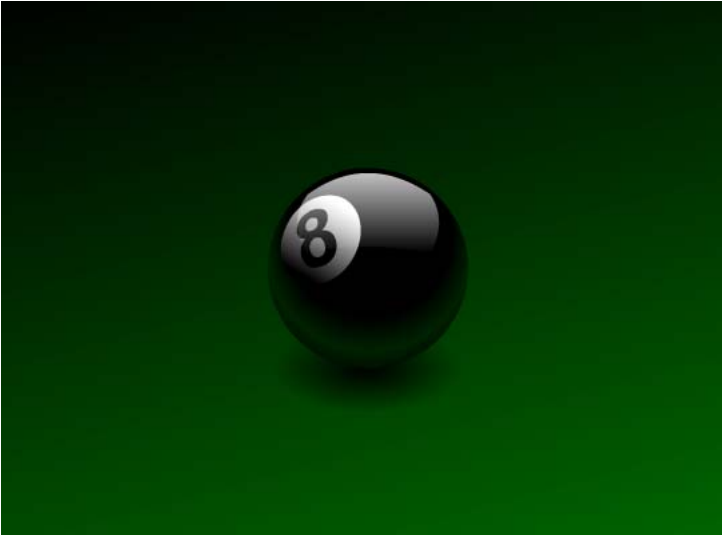
*Trascinamento verso il basso del controllo della scala del gradiente fino alla forma riflesso*

15. Selezionare lo strumento Selezione nel pannello Strumenti.



16. Fare due volte doppio clic all'esterno dello stage per deselezionare il gruppo del riflesso.

L'illustrazione Flash finale è simile alla seguente:



17. Selezionare File > Salva per salvare il file FLA.

## Prova dell'applicazione

In qualsiasi momento della fase di creazione, è possibile provare l'applicazione per verificare la riproduzione del file SWF corrispondente. Tuttavia, questa esercitazione non contiene animazioni o interattività e il file avrebbe in modalità di prova lo stesso aspetto che ha in modalità di creazione.

1. Selezionare File > Salva per salvare il file FLA.
2. Selezionare Controllo > Prova filmato.
3. Al termine della visualizzazione dell'applicazione, chiudere il file SWF facendo clic sulla casella di chiusura nella finestra di prova.

A questo punto sono stati applicati in Flash gradienti di tipo diverso ed è stata creata un'illustrazione realistica e di ottimo impatto visivo. L'uso degli strumenti relativi ai gradienti in Flash consente di creare una serie infinita di elementi ed effetti grafici visivamente interessanti.



## Creazione di elementi grafici: applicazione di filtri grafici e metodi di fusione (solo Flash Professional)

Questa esercitazione guida l'utente nella creazione di effetti grafici accattivanti mediante alcune delle funzionalità di creazione disponibili in Macromedia Flash Professional 8 8 (i filtri non sono disponibili in Flash Basic). L'uso dei filtri grafici e dei metodi di fusione disponibili in Flash consente di trasformare oggetti grafici ordinari in contenuto visivamente più interessante.

Il filtro grafico è un metodo che elabora i pixel di un oggetto grafico per creare un effetto specifico. Ad esempio, è possibile applicare a un oggetto un filtro di sfocatura per fare in modo che i bordi dell'oggetto appaiano più smussati oppure un filtro ombra esterna per visualizzare un'ombra dietro all'oggetto.

Il metodo di fusione è un metodo di interazione dei colori di un oggetto grafico con i colori di altri oggetti grafici sottostanti. Ad esempio, l'uso del metodo di fusione Schiarisci consente di schiarire il colore di parti di un oggetto di un numero di gradi variabile a seconda dei colori degli oggetti sottostanti.

Prima di iniziare l'esercitazione, si consiglia di leggere il Capitolo 2, “Nozioni di base di Flash” della *Guida introduttiva di Flash*.

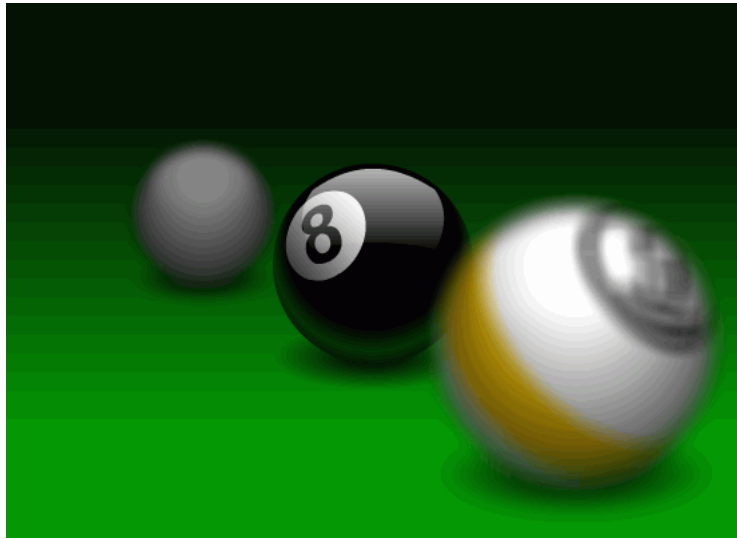
È possibile stampare questa esercitazione scaricandone la versione PDF dalla pagina della documentazione di Macromedia Flash all'indirizzo [www.macromedia.com/go/fl\\_documentation\\_it](http://www.macromedia.com/go/fl_documentation_it).

In questa esercitazione verranno svolte le seguenti attività:

Valutazione del lavoro da svolgere.....	204
Apertura del documento di inizio .....	205
Applicazione di filtri grafici e fusioni.....	205

# Valutazione del lavoro da svolgere

In questa esercitazione si aggiungerà della grafica allo stage e si applicheranno i filtri per creare l'immagine dall'aspetto realistico di un tavolo da biliardo con una profondità di campo stretta. Le palle da biliardo in primo e in secondo piano appariranno sfocate, come se viste attraverso una macchina fotografica.



*File FLA completo*

Per vedere il file FLA completo (Filters&Blends\_finished fla) sfogliare fino a una delle seguenti posizioni:

- In Windows: *Disco rigido*\Programmi\Macromedia\Flesh 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Creating Graphics\Filters and Blends
- Su Macintosh: *Disco rigido*/Applicazioni/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Tutorial Assets/Creating Graphics/Filters and Blends

# Apertura del documento di inizio

Dopo aver esaminato il documento che verrà creato, è il momento di creare la propria versione del documento. Per prima cosa occorre aprire il documento di avvio, che contiene gli oggetti grafici da utilizzare con le funzionalità di filtro e di fusione di Flash.

1. In Flash, selezionare File > Apri.
2. Accedere a una delle seguenti posizioni:
  - In Windows: *Disco rigido*\Programmi\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Creating Graphics\Filters and Blends
  - Su Macintosh: *Disco rigido*\Applicazioni\Macromedia Flash 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Creating Graphics\Filters and Blends
3. Selezionare il file denominato Filters&Blends\_start fla e fare clic su Apri.

NOTA

Mentre si procede nell'esercitazione, ricordarsi di salvare il lavoro di frequente.

## Applicazione di filtri grafici e fusioni

Nelle sezioni seguenti verranno applicati filtri e fusioni ai clip filmato 9ball e CueBall che si trovano nel pannello Libreria.

### Applicazione di una fusione al clip filmato 9ball

La prima operazione da effettuare nel file di avvio consiste nell'applicare un effetto fusione a un'istanza del clip filmato contorni 9ball allo scopo di combinare i colori di questo elemento con quelli del clip filmato 9ball. In questo modo si otterrà l'effetto realistico di una palla da biliardo lucida.

1. Aprire il pannello Libreria (Finestra > Libreria).
2. Trascinare il clip filmato 9ball dal pannello Libreria all'angolo inferiore sinistro dello stage.

In questo modo si crea una nuova istanza del clip filmato 9ball sullo stage.

3. Fare doppio clic sulla nuova istanza di 9ball per entrare nella modalità di modifica simboli.
4. Trascinare il clip filmato contorni 9ball dal pannello Libreria allo stage in modo che copra perfettamente l'istanza di 9ball.  
È possibile utilizzare i tasti freccia per effettuare regolazioni di precisione per il posizionamento dell'istanza contorni 9ball.
5. Con l'istanza contorni 9ball ancora selezionata, selezionare la finestra di ispezione Proprietà e poi Moltiplica dal menu Fusione.
6. Fare doppio clic al di fuori dello stage per uscire dalla modalità di modifica dei simboli.  
L'istanza di 9ball dovrebbe risultare ancora selezionata sullo stage.
7. Aprire il pannello Trasforma (Finestra > Trasforma).
8. Nel pannello Trasforma, fare clic sulla casella di controllo Limita.
9. Fare doppio clic sulla casella di testo Larghezza e digitare 140.
10. In questo modo l'istanza di 9ball appare più grande dell'istanza 8ball presente nello stage.
11. Riposizionare l'istanza di 9ball in modo tale che si sovrapponga leggermente al lato destro dell'istanza di 8ball presente nello stage.

## Applicazione di filtri

Il passaggio successivo consiste nell'applicazione di un filtro al clip filmato 9ball per renderlo sfocato, come se si trovasse in primo piano nello stage.

1. Con l'istanza di 9ball ancora selezionata, fare clic sulla scheda Filtri nella finestra di ispezione Proprietà.
2. Nella scheda Filtri, fare su Aggiungi filtro e selezionare Sfocatura dal menu a comparsa.
3. Trascinare il dispositivo di scorrimento BlurX finché il valore di BlurX e di BlurY è 19.  
I valori di BlurX e di BlurY sono vincolati reciprocamente per impostazione predefinita. Se non sono vincolati, fare clic sull'icona del lucchetto.
4. Fare clic sulla scheda Proprietà della finestra di ispezione Proprietà.

5. Nella finestra di ispezione Proprietà, immettere i seguenti valori nelle caselle di testo L, A, X e Y.

L: 210

A: 235

X: 315

Y: 155

6. Fare clic all'esterno dello stage per deselezionare l'istanza di 9ball.

## Applicazione di filtri e fusioni alla palla bianca

L'ultimo passaggio consiste nell'uso di un effetto di colore e di un filtro per fare in modo che la palla bianca appaia nello sfondo dello stage.

1. Trascinare il clip filmato CueBall dal pannello Libreria all'angolo superiore sinistro dello stage.
2. Con la nuova istanza di CueBall ancora selezionata nello stage, accedere al pannello Trasforma e immettere **70** nelle caselle di testo L (larghezza) e A (altezza).

In questo modo l'istanza di CueBall diventa più piccola dell'istanza di 8ball.

3. Con l'istanza di CueBall ancora selezionata nello stage, selezionare Luminosità dal menu Colori della finestra di ispezione Proprietà.  
A destra del menu Colore viene visualizzato un cursore della quantità di luminosità.
4. Trascinare il cursore della quantità di luminosità fino al valore -48%.
5. Immettere i seguenti valori nelle caselle di testo L, A, X e Y:  
L: 105  
A: 115  
X: 95  
Y: 105
6. Con l'istanza di CueBall ancora selezionata nello stage, fare clic sulla scheda Filtri nella finestra di ispezione Proprietà.
7. Fare clic su Aggiungi filtro e selezionare Sfocatura dal menu a comparsa Filtri.

- 8.** Trascinare il dispositivo di scorrimento BlurX finché i valori di BlurX e di BlurY sono entrambi 13.

Queste caselle di testo sono vincolate reciprocamente per impostazione predefinita. Se non sono vincolate, fare clic sull'icona del lucchetto.

- 9.** Fare clic all'esterno dello stage per deselezionare l' stanza di CueBall.

Sono stati applicati gli effetti grafici per creare un effetto di profondità realistico.

Per ulteriori informazioni sull'uso dei filtri e delle fusioni, consultare il Capitolo 9, “Uso di filtri e metodi di fusione (solo Flash Professional)” in *Uso di Flash*.



# Testo: Aggiunta di testo ad un documento

Macromedia Flash Basic 8 e Macromedia Flash Professional 8 offrono una serie di funzioni e opzioni relative al testo. Questa lezione introduce ai tre principali tipi di testo che è possibile aggiungere a un documento. È possibile aggiungere *testo statico* per i titoli, le etichette o per altri elementi testuali da visualizzare nel documento. È anche possibile utilizzare le opzioni relative al *testo di input* per consentire agli utenti di interagire con l'applicazione Flash, ad esempio per immettere il proprio nome o altre informazioni in un form. Il terzo tipo di testo è il *testo dinamico*. Utilizzare i campi di testo dinamico per visualizzare testo che cambia in base a criteri specificati dall. Ad esempio, è possibile utilizzare un campo di testo dinamico per aggiungere valori memorizzati in altri campi di testo, quale la somma di due numeri. In questa esercitazione viene illustrato come aggiungere testo e campi di testo in un documento Flash.

Dopo aver svolto questa lezione, vedere le opzioni di testo aggiuntive descritte in "Operazioni con il testo" in *Uso di Flash*.

È possibile stampare questa esercitazione scaricandone la versione PDF dalla pagina della documentazione di Macromedia Flash all'indirizzo [www.macromedia.com/go/fl\\_documentation\\_it](http://www.macromedia.com/go/fl_documentation_it).

In questa esercitazione verranno svolte le seguenti attività:

Impostazione dell'area di lavoro .....	210
Creazione di un blocco di testo espandibile in larghezza .....	211
Creazione di un blocco di testo a larghezza fissa .....	212
Modifica del testo e degli attributi del carattere.....	213
Selezione dei caratteri dispositivo .....	213
Aggiunta di un campo di testo di input .....	214
Copia di un campo di testo.....	215
Assegnazione dei nomi di istanza ai campi di testo .....	215
Creazione di un campo di testo dinamico.....	216

Impostazione delle opzioni di formato .....	217
Visualizzazione del codice ActionScript per il campo di testo dinamico .....	218
Prova del file SWF .....	219
Controllo ortografico .....	219

## Impostazione dell'area di lavoro

Per prima cosa, aprire il file di inizio della lezione e impostare l'area di lavoro in modo da utilizzare un layout ottimale per le lezioni.

1. Per aprire il file di inizio, in Flash selezionare File > Apri e individuare il seguente file:
  - In Windows, accedere a *unità di avvio*\Programmi\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Text\Add Text e fare doppio clic su text\_start fla.
  - In Macintosh, accedere a *Macintosh HD*/Applicazioni/Macromedia Flex 8/Samples and Tutorials/Tutorial Assets/Text/Add Text e fare doppio clic su text\_start fla.

NOTA

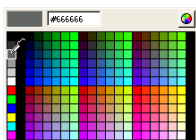
La cartella Add Text to a Document contiene le versioni complete dei file FLA delle lezioni, alle quali l'utente può fare riferimento.

2. Selezionare File > Salva con nome e salvare il documento con un nuovo nome e nella stessa cartella per mantenere il file di inizio originale e il collegamento ai file associati.
3. Selezionare Finestra > Layout area di lavoro > Predefinita per impostare l'area di lavoro per lo svolgimento delle lezioni.
4. Nel menu a comparsa Vista stage, sul lato superiore destro della linea temporale, selezionare Mostra fotogramma per visualizzare lo stage e l'area di lavoro.
5. Nel pannello Strumenti, fare clic sullo strumento Selezione. Quindi, nella linea temporale, fare clic sul livello Static Text per selezionare il livello da utilizzare.

# Creazione di un blocco di testo espandibile in larghezza

È possibile definire le dimensioni di un blocco di testo oppure è possibile utilizzare un blocco di testo che si espande per adattarsi al testo scritto. In questa lezione viene eseguita per prima cosa la semplice aggiunta di testo in un documento.

1. Fare clic in un'area vuota dell'area di lavoro per essere certi che nello stage non vi siano oggetti o fotogrammi della linea temporale selezionati.
2. Nel pannello Strumenti, selezionare lo strumento Testo.
3. Nella finestra di ispezione Proprietà, impostare le seguenti opzioni:
  - Nel menu a comparsa Tipo testo, selezionare Testo statico se non è già selezionato.
  - Per Carattere, selezionare Arial.
  - In Dimensione carattere, immettere 13.
  - Fare clic sulla casella relativa al colore del testo e selezionare il colore grigio con il valore esadecimale #666666.



- Selezionare Allinea a sinistra se questa opzione non è già selezionata.
4. Nella linea temporale, selezionare il livello Testo statico.
  5. Con lo strumento Testo ancora selezionato, fare clic sullo stage lungo il bordo sinistro della guida Text 1 e digitare **Trio ZX2004 Safety Features**.

L'immissione del testo con lo strumento Testo selezionato, crea un blocco di testo di una riga che si espande durante la digitazione. Un blocco di testo statico a singola riga ed espandibile in larghezza dispone di una maniglia circolare nell'angolo superiore destro.

Trio ZX2004 Safety Features  
Text 1

6. Se necessario, allineare il testo sopra la guida Text 1 facendo clic sullo strumento Selezione nel pannello Strumenti e trascinando il testo digitato nella guida.

NOTA

La guida Text 1 si trova in un livello della guida che non viene visualizzato nel file SWF.

## Creazione di un blocco di testo a larghezza fissa

Oltre a creare una riga di testo che si espande durante la digitazione, è possibile creare un blocco di testo a larghezza fissa. Il testo immesso in un blocco di testo a larghezza fissa viene mandato a capo al raggiungimento del bordo del blocco.

Verrà ora creato un blocco di testo statico con dimensioni fisse.

1. Verificare che nella linea temporale il livello Testo statico sia ancora selezionato e utilizzare lo strumento Selezione per deselezionare qualsiasi oggetto nei fotogrammi dello stage o della linea temporale (fare clic nell'area di lavoro, lontano dagli oggetti).
2. Nel pannello Strumenti, selezionare lo strumento Testo.
3. Nella finestra di ispezione Proprietà, modificare le dimensioni del testo su 10 punti.
4. Nello stage, trascinare il puntatore sull'area della guida Text 2.

Un blocco di testo statico su una riga estendibile dispone di una maniglia circolare nell'angolo superiore destro mentre un blocco di testo statico a larghezza fissa dispone di una maniglia quadrata.

5. Nel blocco di testo creato, digitare **Want to learn more?**



NOTA

È possibile trascinare la maniglia quadrata per un blocco di testo per modificarne la larghezza. Inoltre, è possibile fare doppio clic sulla maniglia quadrata per convertirla in una maniglia circolare.

6. Se necessario, allineare il testo facendo clic sullo strumento Selezione nel pannello Strumenti e trascinando il testo digitato sopra la guida Text 2.

# Modifica del testo e degli attributi del carattere

Quando si seleziona il testo, la finestra di ispezione Proprietà visualizza funzioni di formattazione standard. È possibile utilizzare la finestra di ispezione Proprietà per modificare le proprietà del carattere e delle dimensioni per un oggetto di testo selezionato.

1. Nel pannello Strumenti, fare clic sullo strumento Selezione. Fare doppio clic sul testo nello stage "Submit your contact information".
2. Selezionare la lettera S e digitare **Please s**, in modo che il testo diventi "Please submit your contact information".
- B** 3. Nel pannello Strumenti, fare clic sullo strumento Selezione. Utilizzare la finestra di ispezione Proprietà per selezionare lo stile grassetto.
4. Fare clic sul controllo Riempimento relativo al colore del testo e selezionare un colore diverso, ad esempio un'altra tonalità di grigio.

## Selezione dei caratteri dispositivo

Quando in un documento Flash si utilizza un carattere installato sul sistema, Flash incorpora le informazioni sul carattere nel file SWF per accertarsi che venga visualizzato correttamente. Inoltre, per l'incorporazione dei caratteri è possibile utilizzare l'opzione relativa ai caratteri dispositivo. Questa opzione cerca sul computer dell'utente i caratteri più simili al carattere specificato. È possibile utilizzare i caratteri dispositivo solo con il testo statico.

Specificare che per il testo selezionato vengano utilizzati i caratteri dispositivo.

1. Con il testo "Please submit your contact information" ancora selezionato nello stage, selezionare `_sans` dal menu a comparsa Carattere nella finestra di ispezione Proprietà.
2. Nella finestra di ispezione Proprietà, selezionare Usa caratteri dispositivo.

Se sul computer è installato il tipo di carattere Arial, non si noterà alcuna differenza nel testo.

# Aggiunta di un campo di testo di input

È possibile utilizzare un campo di testo di input per consentire agli utenti di interagire con l'applicazione Flash. Ad esempio, i campi di testo di input consentono di creare facilmente i form.

In una lezione successiva (selezionare ? > Esercitazioni di Flash > ActionScript: Creazione di un form con logica condizionale e invio dei dati), verrà illustrato come utilizzare un campo di testo di input per inviare i dati da Flash a un server. A questo punto è possibile aggiungere un campo di testo in cui gli utenti immetteranno il proprio nome.

1. Nella linea temporale, selezionare il livello Testo di input.
2. Utilizzare lo strumento Selezione per fare clic nell'area di lavoro, lontano dagli oggetti dello stage.
3. Nel pannello Strumenti, selezionare lo strumento Testo.
4. Nella finestra di ispezione Proprietà, impostare le seguenti opzioni:

- Selezionare Testo di input nel menu a comparsa Tipo testo.
- Selezionare Arial nel menu a comparsa Carattere.
- Come dimensione del carattere, immettere 8.
- Fare clic sulla casella relativa al colore del testo e selezionare una tonalità di blu.
- Selezionare il pulsante Testo alias.



Il pulsante Testo alias restituisce il testo in modo che sia più leggibile se visualizzato in dimensioni più piccole. Per il testo di input, questa opzione è supportata se l'utente finale dispone di Macromedia Flash Player 7 o versioni successive.



- Selezionare Riga singola nel menu a comparsa Tipo linea e verificare che l'opzione Mostra bordo intorno al testo sia selezionata.

L'opzione Riga singola visualizza il testo su una sola riga. L'opzione Mostra bordo intorno al testo indica i limiti del campo di testo con un bordo visibile.

5. Nello stage, trascinare il puntatore nell'area alla destra del testo Nome per creare un campo di immissione testo.

Please submit your contact information

First Name:

6. Se necessario, utilizzare lo strumento Selezione per riposizionare il campo di immissione testo.

## Copia di un campo di testo

Un modo per duplicare rapidamente un oggetto nello stage è premere il tasto Alt mentre si trascina l'oggetto. L'oggetto originale rimane nella stessa posizione ma è possibile trascinare il suo duplicato. Utilizzare il tasto Alt per generare due copie del campo di testo di input creato.

1. Nello stage, con lo strumento Selezione attivo, fare clic sul campo di immissione testo creato e premere il tasto Alt. Trascinare una copia del campo di testo alla destra di Cognome.
2. Fare clic tenendo premuto il tasto Alt sul campo di immissione testo appena trascinato, quindi trascinare una nuova copia del campo in Indirizzo e-mail.

First Name:

Last Name:

eMail address:

## Assegnazione dei nomi di istanza ai campi di testo

Un campo di immissione testo nello stage rappresenta un'istanza dell'oggetto TextField di ActionScript, a cui è possibile applicare le proprietà e i metodi. Si consiglia di assegnare il nome alle istanze del campo di testo in modo che sia possibile farvi riferimento in ActionScript.

1. Selezionare il campo di immissione testo che è stato posizionato accanto a Nome. Nella finestra di ispezione Proprietà, immettere **firstName\_txt** nella casella di testo Nome istanza.
2. Selezionare il campo di immissione testo che è stato posizionato accanto a Cognome. Nella finestra di ispezione Proprietà, immettere **lastName\_txt** nella casella di testo Nome istanza.

3. Selezionare il campo di immissione testo che è stato posizionato accanto a Indirizzo e-mail. Nella finestra di ispezione Proprietà, immettere `eMail_txt` nella casella di testo Nome istanza.

Per ulteriori informazioni sull'oggetto TextField, vedere "Operazioni con il testo" in *Apprendimento di ActionScript 2.0 in Flash*.

## Creazione di un campo di testo dinamico

Il testo dinamico può visualizzare in fase di esecuzione il testo proveniente da origini esterne. A questo punto è possibile creare un campo di testo dinamico collegato a un file di testo esterno. Il file di testo esterno che viene utilizzato è denominato `safetyFeatures.txt` e si trova nella stessa cartella del file FLA della lezione. Il file FLA contiene già codice ActionScript che visualizza il testo al momento della prova o della pubblicazione del documento.

1. Nella linea temporale, selezionare il livello Testo dinamico. Utilizzare lo strumento Selezione per fare clic nell'area di lavoro e per deselezionare gli oggetti.
2. Selezionare lo strumento Testo nel pannello Strumenti.
3. Nella finestra di ispezione Proprietà, impostare le seguenti opzioni:
  - Selezionare Testo dinamico dal menu a comparsa Tipo testo.
  - Per gli attributi di testo, impostare Verdana come tipo di carattere e una dimensione carattere 6.
  - Per il tipo di riga, selezionare Multiriga per accertarsi che il testo vada a capo correttamente.
  - Fare clic sulla casella relativa al colore del testo e selezionare una tonalità scura di grigio.
  - Selezionare Allinea a sinistra come attributo del paragrafo, se questa opzione non è già selezionata.



4. Nello stage, trascinare il puntatore per creare un campo di testo nell'area compresa tra due filetti orizzontali.

Trio ZX2004 Safety Features  
Text 1



5. Nella casella di testo Nome istanza della finestra di ispezione Proprietà, assegnare il nome **newFeatures\_txt** al campo di testo dinamico.

Il codice ActionScript in questo documento carica un file di testo esterno che si trova nella stessa cartella del documento. ActionScript è impostato per caricare il testo in un campo denominato newFeatures\_txt.

## Impostazione delle opzioni di formato

La finestra di dialogo Opzioni per il formato consente di specificare le impostazioni relative al margine e al rientro del testo.

1. Con il campo di testo dinamico ancora selezionato nello stage, fare clic su Formato nella finestra di ispezione Proprietà.
2. Nella casella di testo Margine sinistro, immettere 5 e nella casella di testo Margine destro, immettere 5. Fare clic su OK.

Il testo dinamico ora dispone di 5 pixel sia per il margine sinistro che per quello destro nel campo di testo.

# Visualizzazione del codice ActionScript per il campo di testo dinamico

È possibile visualizzare il codice ActionScript che carica il testo dal file di testo esterno nel campo di testo dinamico. Questo script utilizza le azioni LoadVars per caricare il contenuto del file safetyfeatures.txt nel campo di testo newFeatures.

1. Nella linea temporale, selezionare il fotogramma 1 del livello Actions.
2. Selezionare Finestra > Azioni oppure premere il tasto F9.

Il codice ActionScript viene visualizzato nel modo seguente:

```
// Caricare il testo come variabile e assegnare il campo
// di testo dinamico
//
var features_lv:LoadVars = new LoadVars();
features_lv.onLoad = onText;
features_lv.load("safetyfeatures.txt");
function onText(success:Boolean) {
    if (success) {
        newFeatures_txt.text = features_lv.safetyfeatures;
    } else {
        newFeatures_txt.text = "unable to load text file.";
    }
}
```

3. Chiudere il pannello Azioni.

# Prova del file SWF

Salvare e provare il documento per accertarsi che il testo dinamico venga caricato correttamente.

1. Selezionare File > Salva; successivamente, selezionare Controllo > Prova filmato.

Nella finestra del file SWF, il testo ottenuto dal file di testo esterno deve essere visualizzato nel campo di testo dinamico creato. Se il testo non viene visualizzato come previsto, controllare di avere immesso correttamente il nome dell'istanza: `newFeatures_txt`. Inoltre, verificare di aver salvato una copia del file dell'esercitazione nella stessa cartella del file di inizio `text_start` originale.

2. Digitare i dati nei campi di immissione testo.
3. Al termine della prova del file, chiudere la finestra del file SWF.

## Controllo ortografico

Flash Basic 8 e Flash Professional 8 introducono nuove funzioni che consentono di eseguire il controllo ortografico in vari punti del documento in cui è presente del testo, inclusi i campi di testo, i nomi dei livelli e le stringhe di codice ActionScript. Per eseguire il controllo ortografico, per prima cosa è necessario configurare le opzioni Imposta controllo ortografico, quindi eseguirlo.

1. Selezionare Testo > Imposta controllo ortografico.
2. Verificare che l'opzione Controlla contenuto dei campi testo sia selezionata e che sia stato selezionato il dizionario appropriato. Se necessario, selezionare altre opzioni. Fare clic su OK.
3. Selezionare Testo > Controllo ortografico e completare le finestre di dialogo che il controllo ortografico visualizza. Al termine del controllo ortografico, salvare il documento.

### NOTA

Per eseguire il controllo ortografico del testo dei file esterni, utilizzare la relativa funzione associata all'applicazione utilizzata per creare il file esterno.

# Riepilogo

L'utente ha appreso con successo le modalità per l'aggiunta del testo al documento. In pochi minuti è stato possibile apprendere quanto segue:

- Creazione di un blocco di testo espandibile in larghezza.
- Creazione di un blocco di testo a larghezza fissa.
- Modifica del testo e degli attributi carattere.
- Selezione dei caratteri dispositivo.
- Aggiunta di un campo di testo di input.
- Copia di un campo di testo.
- Assegnazione dei nomi di istanza ai campi di testo.
- Creazione di un campo di testo dinamico.
- Visualizzazione del codice ActionScript che collega il campo di testo a un file di testo esterno.
- Impostazione e controllo dell'ortografia.

Per ulteriori informazioni sulle opzioni disponibili per l'aggiunta di testo al documento, vedere Capitolo 6, “Operazioni con il testo” in *Uso di Flash*.

# ActionScript: utilizzo della modalità Assistente script

Questa esercitazione guida l'utente nell'uso della modalità Assistente script in Macromedia Flash Basic 8 e Macromedia Flash Professional 8.

Assistente script chiede all'utente di immettere i vari elementi necessari allo script, facilitando l'aggiunta di interattività semplice al file o all'applicazione SWF (una versione compressa di un file Flash .fla con estensione .swf). La modalità Assistente script è particolarmente indicata per gli utenti che non hanno familiarità con la scrittura degli script o, comunque, che desiderano approfittare dei vantaggi offerti da questo strumento.

Usata assieme al pannello Azioni, la modalità Assistente script richiede la selezione delle opzioni e l'immissione dei parametri; ad esempio, invece di creare uno script, è possibile selezionare un elemento del linguaggio dalla casella degli strumenti Azioni, o mediante il comando Aggiungi (+) nella barra degli strumenti, trascinarlo nel riquadro Script e servirsi della modalità Assistente script per completare lo script.

Questa esercitazione guida l'utente nelle procedure della modalità Assistente script per aggiungere interattività a un'applicazione Flash. Si aggiungerà del codice ActionScript a un oggetto (pulsante) e a dei fotogrammi della linea temporale. In questa esercitazione verranno inoltre mostrate alcune procedure ottimali per l'aggiunta di script al documento Flash.

Dopo l'analisi dell'applicazione Flash completa, si comincia con l'apertura di un documento Flash di inizio e si procede fino alla verifica dell'interattività inserita in un'applicazione mediante la modalità Assistente script. La durata dell'esercitazione è di circa 20 minuti.

Prima di iniziare l'esercitazione, si consiglia di leggere il [Capitolo 2](#), “Nozioni di base di Flash”, della *Guida introduttiva di Flash*.

Vengono illustrate le seguenti operazioni:

Analisi del file FLA completo .....	223
Apertura del documento di inizio .....	225
Aggiunta di uno script a un pulsante mediante la modalità Assistente script .....	225
Aggiunta di script di fotogrammi alla linea temporale mediante la modalità Assistente script .....	230
Aggiunta di uno script di fotogramma al clip filmato Title .....	233

L'esercitazione descritta in questo capitolo segue l'ordine previsto da un tipico flusso di lavoro per la creazione di un'applicazione Flash. Sono possibili anche altri flussi di lavoro.

Il flusso di lavoro dell'esercitazione comprende le seguenti attività:

- “Analisi del file FLA completo” a pagina 223 consente di esaminare il documento Flash completo.
- “Apertura del documento di inizio” a pagina 225 permette di iniziare l'esercitazione con un file FLA (un file di Flash con estensione .fla) contenente elementi ai quali si aggiungeranno ActionScript mediante la modalità Assistente script.
- “Aggiunta di uno script a un pulsante mediante la modalità Assistente script” a pagina 225 mostra come utilizzare la modalità Assistente script per aggiungere uno script direttamente a un oggetto sullo stage.
- “Aggiunta di script di fotogrammi alla linea temporale mediante la modalità Assistente script” a pagina 230 mostra come utilizzare la modalità Assistente script per inserire degli script in un fotogramma della linea temporale in modo che influenzino i pulsanti presenti sullo stage. Il posizionamento di codice in un fotogramma della linea temporale anziché direttamente negli oggetti dello stage rappresenta un approccio più efficace all'organizzazione di ActionScript nell'ambito delle applicazioni Flash.
- “Aggiunta di uno script di fotogramma al clip filmato Title” a pagina 233 descrive come inserire del codice nel fotogramma finale di un clip filmato.
- “Prova dell'applicazione” a pagina 235 descrive come pubblicare il documento Flash in un file SWF e visualizzarlo in un browser Web.

# Analisi del file FLA completo

Analizzando la versione finale di un'applicazione creata, si osserverà anche l'area di lavoro di Flash.

Le sezioni successive descrivono le procedure che dovranno essere eseguite per creare l'applicazione vera e propria.

## Apertura del documento di progettazione

È utile analizzare il documento di progettazione completato, un file FLA, per capire il modo in cui l'autore ha progettato l'applicazione. È consigliabile esaminare i tipi di script che sono stati utilizzati per aggiungere interattività e comprendere ciò che ci si appresta a creare.

I file di questa esercitazione si trovano nella cartella Samples and Tutorials, all'interno della cartella di installazione di Flash. Per molti utenti, in particolare in ambito didattico, questa cartella è di sola lettura. Prima di iniziare l'esercitazione, copiare l'intera cartella dell'esercitazione Assistente script in una posizione scrivibile di propria scelta.

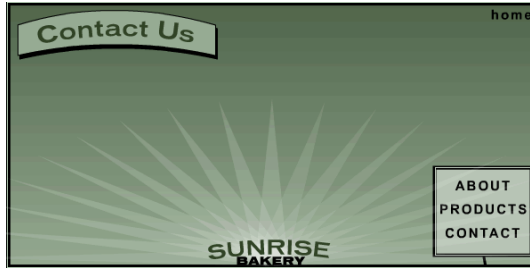
Nella maggior parte dei computer, la cartella dell'esercitazione Assistente script si trova nelle seguenti posizioni:

- In Windows: In Windows, accedere a *unità di avvio*\Programmi\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\ActionScript\Script Assist.
- Su Macintosh: *Macintosh HD*/Applicazioni/Macromedia Flex 8/Samples and Tutorials/Tutorial Assets\ActionScript/Script Assist.

Copiare la cartella Script Assist in un'altra posizione del proprio disco rigido per la quale si dispone di accesso in scrittura. Nella cartella Script Assist si trova un file denominato scriptassist\_complete fla. Fare doppio clic sul file per aprirlo in Flash. A questo punto è possibile vedere il file dell'esercitazione nella sua versione finale all'interno dell'ambiente di creazione Flash.

## Descrizione del file FLA completo

Nel file FLA completo sono visibili tutti gli oggetti (pulsanti, clip filmato e grafica) che compongono l'applicazione di esempio. L'applicazione, un sito Web basato su Flash contenente informazioni su una società, ha il seguente aspetto:



*File FLA completo*

L'applicazione contiene tre clip filmato:

- Il clip filmato Title, che mostra i titoli delle sezioni del sito quando l'utente fa clic sui relativi collegamenti di navigazione (Home, About, Products e Contact).
- I clip filmato Menu e Menu tween, che mostrano i collegamenti principali di navigazione (pulsanti) e che insieme formano l'animazione nel momento in cui viene eseguita l'applicazione.

L'applicazione contiene quattro pulsanti:

- I pulsanti About, Products, Contact, e Home forniscono la navigazione all'interno dell'applicazione.

In questa esercitazione si aggiungerà il codice ActionScript necessario per consentire la navigazione mediante i pulsanti verso le varie sezioni del sito.

## Chiusura del file FLA completo

Per chiudere il documento, selezionare File > Chiudi.

Se si preferisce mantenere aperto il file finale come riferimento mentre si lavora con il file di inizio, prestare attenzione a non modificarlo o a salvare eventuali modifiche.



# Apertura del documento di inizio

Dopo aver esaminato il file finale, è il momento di creare un proprio documento Flash. Per cominciare, si apre un file di inizio che contiene gli elementi ai quali verrà aggiunto il codice ActionScript mediante la modalità Assistente script.

## Per aprire il documento di inizio:

1. In Flash, selezionare File > Apri.
2. Passare alla seguente directory:
  - In Windows: *disco rigido*\Programmi\Macromedia\Flash 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\ActionScript\Script Assist
  - Su Macintosh: *Macintosh HD*/Applicazioni/Macromedia Flash 8/Samples and Tutorials/Tutorial Assets\ActionScript/Script Assist
3. Aprire il file scriptassist\_start fla.

# Aggiunta di uno script a un pulsante mediante la modalità Assistente script

In questa sezione si utilizzerà la modalità Assistente script per aggiungere uno script al pulsante Home. Quando viene eseguita l'applicazione di esempio e si fa clic sul pulsante Home, nel clip filmato Title viene visualizzato il titolo Home.

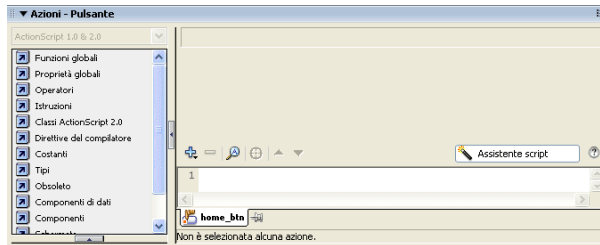
NOTA

Questa sezione spiega come aggiungere direttamente degli script agli oggetti. Benché questo tipo di approccio risulti comodo per l'aggiunta di interattività alle applicazioni Flash, è consigliabile seguire le procedure consigliate e aggiungere il codice alla linea temporale anziché ai singoli oggetti. Per ulteriori informazioni, vedere [“Aggiunta di script di fotogrammi alla linea temporale mediante la modalità Assistente script” a pagina 230](#).

1. Fare clic sullo strumento Selezione nel pannello Strumenti.
2. Nella linea temporale, selezionare il livello "menu and button".  
Se il livello è bloccato, sbloccarlo.
3. Nell'angolo superiore destro dello stage, selezionare il pulsante Home.

4. Nel pannello Azioni, è visibile il pulsante Assistente script sopra l'editor ActionScript.

Fare clic su Assistente script per visualizzare la modalità Assistente script.



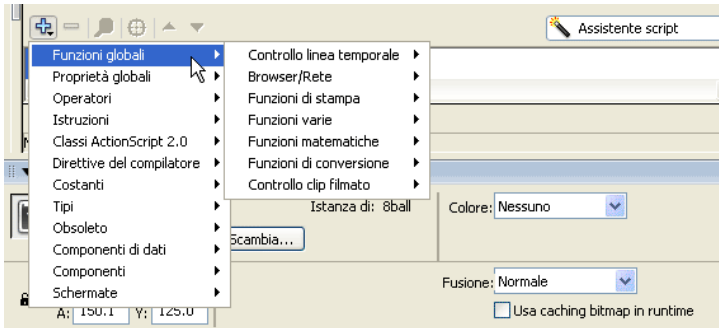
*Se non sono selezionate funzioni, il riquadro di Assistente Script è vuoto.*

All'inizio, la sezione Assistente Script del pannello Azioni è vuota. La modalità Assistente script chiede di selezionare delle opzioni e impostare dei parametri relativi alle funzioni che vengono aggiunte al pulsante selezionato. I parametri vengono aggiunti quando si aggiunge una funzione di ActionScript.

NOTA

Si può notare che quando la modalità Assistente Script è attivata non è possibile modificare il codice nell'editor di ActionScript, in quanto esso è in modalità di sola lettura. Tutte le interazioni con il codice presente nell'editor avvengono attraverso la modalità Assistente Script, con una importante eccezione: è possibile evidenziare ed eliminare le funzioni nell'editor ActionScript.

5. Per aggiungere una funzione al pulsante, fare clic su Aggiungi nella barra degli strumenti.

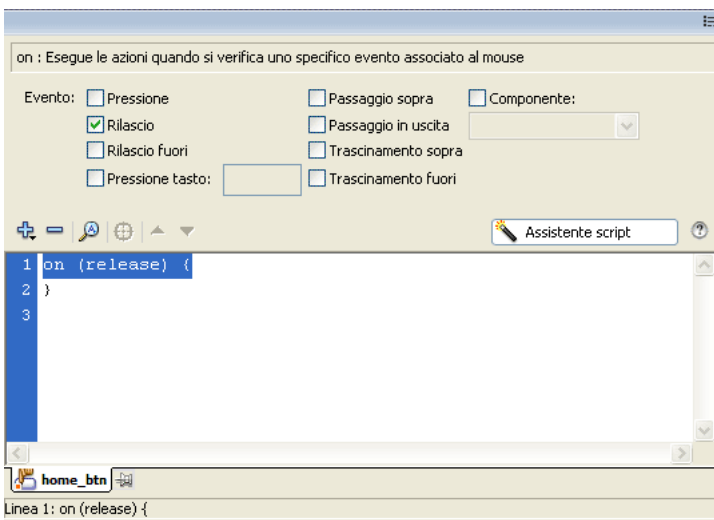


*Se si fa clic sul pulsante Aggiungi vengono visualizzate tutte le funzioni ActionScript predefinite.*

6. Nell'opzione Controllo clip filmato, selezionare il gestore di eventi on.

NOTA

Un metodo alternativo per aggiungere funzioni ActionScript consiste nello sfogliare la casella degli strumenti Azioni e nel selezionare la funzione desiderata. Il pulsante Aggiungi nell barra degli strumenti del pannello Azioni e la casella degli strumenti Azioni mostrano le stesse categorie di funzioni; è possibile aggiungere funzioni all'editor da entrambe.

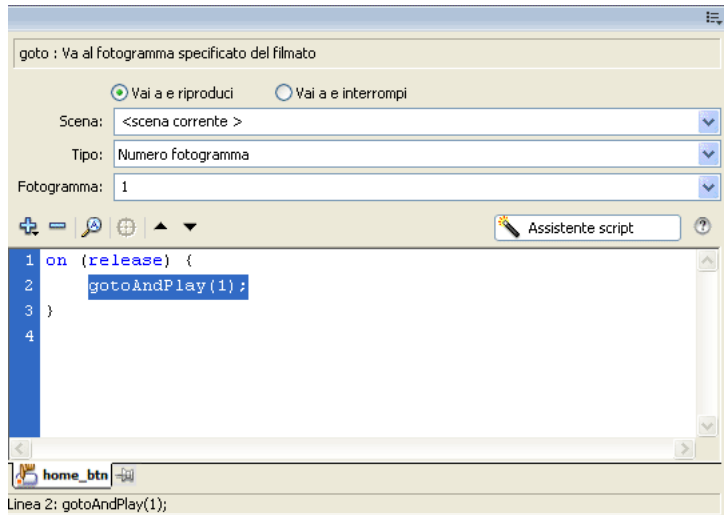


*La modalità Assistente Script richiede di impostare i parametri della funzione.*

L'evento `release` del gestore di eventi `on` è selezionato per impostazione predefinita.

L'evento `release` verrà utilizzato per attivare l'azione dello script quando l'utente fa clic su Home.

7. Fare nuovamente clic su Aggiungi e selezionare la funzione `goto()` dall'opzione Funzioni globali > Controllo linea temporale.



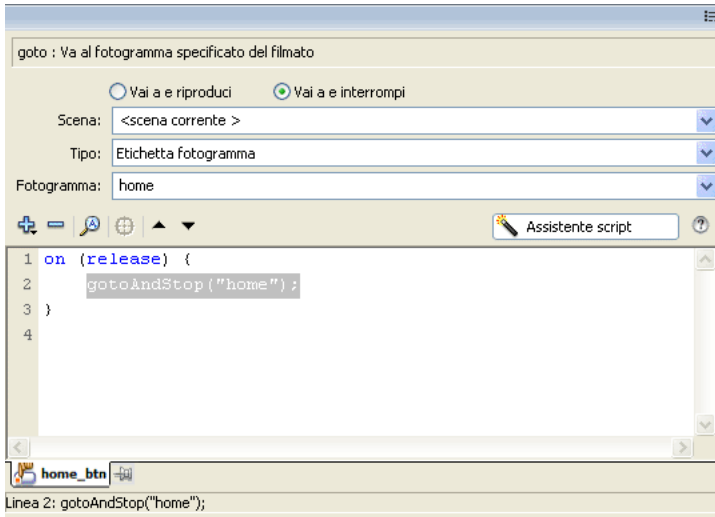
*Aggiunta della funzione da attivare quando si verifica l'evento.*

La funzione `goto()` viene aggiunta come azione del gestore di eventi `on`. In altri termini, quando il pulsante Home viene premuto (il gestore `on`) e poi rilasciato (l'evento `release`), viene eseguita l'azione `goto()`.

Quando si fa clic sul pulsante Home, il clip filmato deve avanzare e fermarsi sul fotogramma Home della linea temporale. A tale scopo, si utilizza la modalità Assistente Script per modificare i parametri predefiniti della funzione `goto()`.

8. Nel pannello Assistente Script, selezionare l'opzione `gotoAndStop`.
9. Impostare il tipo su Etichetta fotogramma selezionando questa opzione dal menu a comparsa Tipo.

10. Nella casella di testo Fotogramma, digitare **home**.



*Modifica dei parametri delle funzioni per il completamento dello script*

Le modifiche apportate nella modalità Assistente Script vengono visualizzate nell'editor di ActionScript. Si è appena creato uno script senza dover scrivere manualmente del codice nell'editor di ActionScript.

Quando si esegue la verifica dell'applicazione, se si fa clic sul pulsante Home viene visualizzato il titolo "Home" nel clip filmato Title, a indicare che il fotogramma Home è attualmente visualizzato.



*Se si fa clic sul pulsante Home viene visualizzato "Home" nel clip filmato Title.*

È possibile ripetere questo procedimento per i pulsanti About, Products e Contacts. Tuttavia, per questi pulsanti si utilizzerà un metodo diverso (e preferibile) per la creazione degli script.

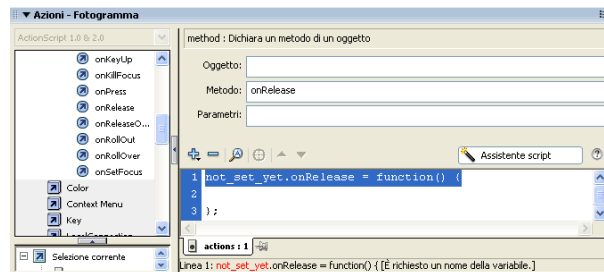
In ciascun caso, è necessario che i rispettivi fotogrammi della linea temporale vengano visualizzati ogni volta che si fa clic sui pulsanti; a tale scopo si imposterà la destinazione del fotogramma della funzione `gotoAndStop()` sui fotogrammi About, Products e Contacts analogamente a quanto si è fatto per il pulsante Home.

# Aggiunta di script di fotogrammi alla linea temporale mediante la modalità Assistente script

Anziché aggiungere script a singoli oggetti e agire direttamente sugli oggetti, disperdendo il codice in punti diversi del documento Flash, posizionare gli script in un fotogramma della linea temporale. Questa sezione spiega come aggiungere direttamente degli script ad una linea temporale.

1. Nella linea temporale principale, selezionare il fotogramma 1 del livello Actions.
2. Nella barra degli strumenti del pannello Azioni, fare clic su Assistente Script per visualizzare la finestra Assistente Script.
3. Dalla casella strumenti Azioni, selezionare Classi ActionScript 2.0 > Filmato > Button > Gestore di eventi e individuare il gestore di eventi `on(release)`.

Fare doppio clic sul gestore di eventi `on(release)` per inserirlo nell'editor di ActionScript.



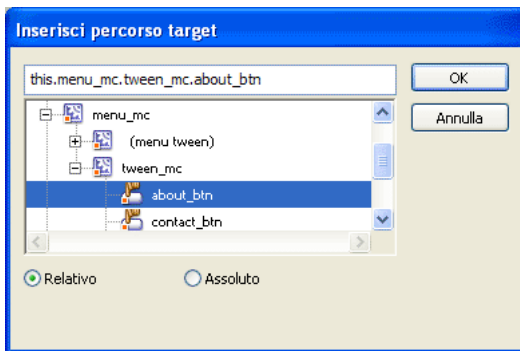
*Utilizzo della casella strumenti Azioni per inserire funzioni nello script*

Si può osservare che il codice inserito in una linea temporale si comporta in modo diverso rispetto al codice posizionato sugli oggetti. Nell'esempio precedente si è dovuto specificare l'oggetto di destinazione per il gestore di eventi `on(release)`. Si è dovuto eseguire tale operazione perché non si è aggiunto lo script direttamente all'oggetto, ma si crea un riferimento allo script nel codice della linea temporale. Nell'esempio si è inoltre utilizzata la parola chiave `function` per dichiarare una funzione. Nei passaggi successivi verrà spiegato come utilizzare la modalità Assistente Script per gestire le funzioni.

4. Fare clic nella casella di testo Oggetto.

Nella casella degli strumenti del pannello Azioni, il pulsante Inserisci percorso target è abilitato.

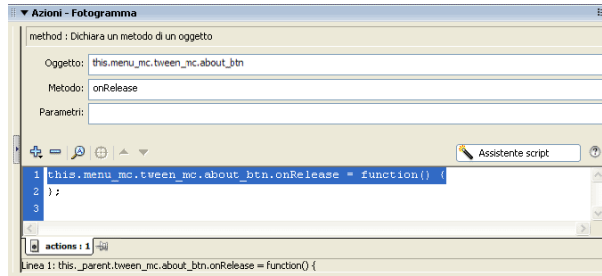
5. Fare clic sul pulsante Inserisci percorso target; verrà visualizzata la finestra di dialogo Inserisci percorso target.



*Selezione dell'oggetto target dalla finestra di dialogo Inserisci percorso target*

6. Selezionare il pulsante About (`about_btn`) nel clip filmato `tween_mc`.
7. Verificare che l'opzione Percorso relativo sia selezionata e fare clic su OK.

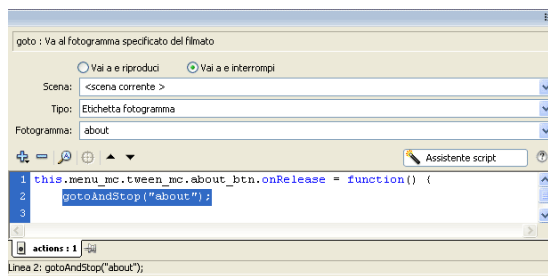
Viene aggiunto l'oggetto target (l'interpolazione Menu)



*Il percorso dell'oggetto di destinazione viene aggiunto al gestore di eventi.*

Ora è necessario aggiungere la funzione `goto()`, ovvero l'azione che si verifica quando si fa clic sul pulsante About.

1. Utilizzando la casella degli strumenti Azioni o il pulsante Aggiungi della casella degli strumenti del pannello Azioni, selezionare Funzioni globali > Controllo linea temporale e inserire la funzione `goto`.
2. Nel riquadro Assistente Script, selezionare l'opzione `gotoAndStop`.
3. Impostare il tipo su Etichetta fotogramma selezionando questa opzione dal menu a comparsa Tipo.
4. Nella casella di testo Fotogramma, digitare **about**.



*Lo script della linea temporale completato*

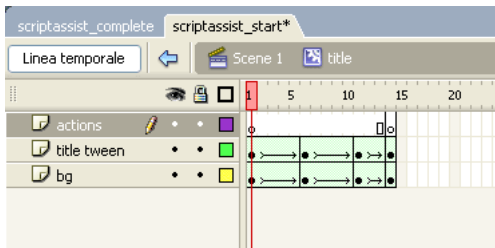
Ripetere questo procedimento per i pulsanti Products e Contacts. In ciascun caso, è necessario che i rispettivi fotogrammi della linea temporale vengano visualizzati ogni volta che si fa clic sui pulsanti; a tale scopo, impostare la destinazione del fotogramma della funzione `gotoAndStop()` sui fotogrammi Products e Contacts analogamente a quanto si è fatto per il pulsante About.



# Aggiunta di uno script di fotogramma al clip filmato Title

Il passaggio conclusivo consiste nell'aggiungere uno script all'ultimo fotogramma del clip filmato `Title`. Questo script viene utilizzato per visualizzare il testo "Home" nel clip filmato `Title` al termine della relativa animazione.

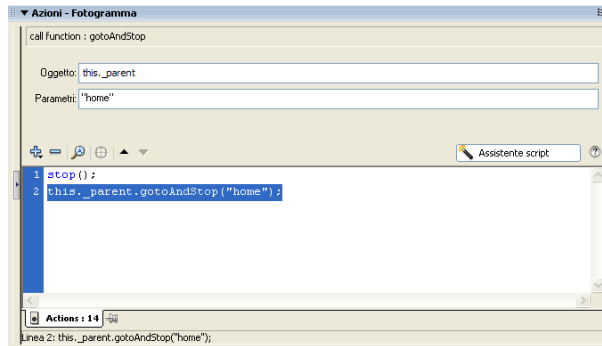
1. Dal pannello Libreria, selezionare il clip filmato `Title`; verrà visualizzata la rispettiva linea temporale.



*Selezione della linea temporale del clip filmato `Title` per aggiungere uno script all'ultimo fotogramma*

2. Con il livello `Actions` selezionato, selezionare l'ultimo fotogramma (14) sulla linea temporale.
3. Nel pannello Azioni, fare clic su `Assistente Script` per visualizzare la modalità `Assistente Script`.
4. Utilizzando la casella degli strumenti Azioni o il pulsante `Aggiungi` della barra degli strumenti del pannello Azioni, selezionare `Funzioni globali` > `Controllo linea temporale` e inserire la funzione `stop()`.

5. Poi, utilizzando la casella degli strumenti Azioni o il pulsante Aggiungi, selezionare Classi ActionScript 2.0 > Filmato > MovieClip > Metodi > gotoAndStop.



*Modifica dei parametri delle funzioni per il completamento dello script*

6. Nel pannello Assistente Script, selezionare l'azione gotoAndStop sulla riga 2.
7. Fare clic nella casella di testo Oggetto
8. Fare clic sul pulsante Inserisci percorso target.
9. Nella finestra di dialogo Inserisci percorso target, fare clic sull'oggetto \_root e poi su OK.
10. Nella casella di testo Fotogramma, digitare **home**.
11. Deselezionare la casella di controllo Espressione.

Ora, quando il clip filmato `Title` raggiunge l'ultimo fotogramma e l'animazione è completata, viene visualizzato "Home". Si tratta dello stato iniziale dell'applicazione, che segue il caricamento della stessa e precede la selezione di un qualsiasi pulsante da parte dell'utente.
12. Salvare il lavoro.

Tutti gli script necessari per eseguire l'applicazione di esempio sono ora completi; l'applicazione è pronta per essere verificata.

# Prova dell'applicazione

In qualsiasi momento della fase di creazione, è possibile provare l'applicazione per verificare la riproduzione del file SWF corrispondente. Ora che si sono aggiunti degli script all'applicazione mediante la modalità Assistente Script, è possibile verificare l'interattività appena aggiunta all'applicazione.

1. Selezionare File > Salva per salvare il file FLA.
2. Selezionare Controllo > Prova filmato.
3. Fare clic su uno qualsiasi dei pulsanti (About, Products, Contact e Home) per verificare che i relativi fotogrammi vengano caricati correttamente e che venga visualizzato il titolo corrispondente nel clip filmato Title.
4. Al termine della verifica dell'applicazione, chiudere il file SWF chiudendo la finestra di prova.

Sono stati aggiunti degli script a un pulsante, alla linea temporale principale e a quella del clip filmato Title. È possibile utilizzare la modalità Assistente Script in diversi modi mentre si lavora con ActionScript nei documenti Flash.

## Riepilogo

L'utente ha appreso con successo l'utilizzo della modalità Assistente Script per aggiungere script agli oggetti ed alla linea temporale. In pochi minuti è stato possibile apprendere come effettuare le operazioni seguenti utilizzando la modalità Assistente Script:

- Visualizzazione della modalità Assistente Script nel pannello Azioni e inserimenti di azioni ActionScript predefinite.
- Aggiunta di uno script a un pulsante.
- Aggiunta di script di fotogramma alla linea temporale principale.
- Aggiunta di uno script di fotogramma all'ultimo fotogramma di un clip filmato.

Per apprendere l'uso di ulteriori funzioni di ActionScript, completare un'altra lezione della serie ActionScript di base.



# ActionScript: creazione di script

Il linguaggio ActionScript, incluso in Macromedia Flash Basic 8 e Macromedia Flash Professional 8, offre numerosi vantaggi ai designer e agli sviluppatori. Con ActionScript è possibile controllare la riproduzione dei documenti in risposta a eventi quali il tempo trascorso e i dati caricati; aggiungere interattività a un filmato in base alle azioni dell'utente, come ad esempio la selezione di un pulsante; utilizzare gli oggetti incorporati, come ad esempio un oggetto Button, con i relativi metodi, proprietà ed eventi incorporati; creare classi e oggetti personalizzati e infine creare applicazioni più compatte ed efficienti che possono essere generate mediante gli strumenti dell'interfaccia, tutte contenenti codici riutilizzabili.

ActionScript è un linguaggio per la creazione di script orientato agli oggetti, che assicura il controllo sulla riproduzione del contenuto Flash. Nelle lezioni che seguono viene illustrata l'evoluzione di ActionScript in ActionScript 2.0, nel quale è stato introdotto un insieme di elementi di linguaggio che semplificano lo sviluppo di programmi orientati agli oggetti.

È possibile stampare questa esercitazione scaricandone la versione PDF dalla pagina della documentazione di Macromedia Flash all'indirizzo [www.macromedia.com/go/fl\\_documentation\\_it](http://www.macromedia.com/go/fl_documentation_it).

In questa esercitazione verranno svolte le seguenti attività:

Impostazione dell'area di lavoro .....	238
Creazione di un'istanza di simbolo .....	238
Denominazione delle istanze dei pulsanti .....	240
Inizializzazione del documento .....	241
Applicazione della sintassi ActionScript .....	242
Individuazione della documentazione di riferimento di ActionScript .....	243
Aggiunta di commenti nel codice ActionScript .....	243

Scrittura di una funzione per un pulsante .....	244
Copia e modifica della funzione di un pulsante .....	245
Controllo della sintassi e prova dell'applicazione .....	246

## Impostazione dell'area di lavoro

Per prima cosa, aprire il file di inizio per la lezione e impostare l'area di lavoro in modo da utilizzare un layout ottimale per le lezioni.

1. Per aprire il file di inizio, in Flash selezionare File > Apri e individuare il seguente file:
  - In Windows, accedere a *unità di avvio*\Programmi\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\ActionScript\Write Scripts e fare doppio clic su `scripts_start.fla`.
  - In Macintosh, accedere a *Macintosh HD*/Applicazioni/Macromedia Flex 8/Samples and Tutorials/Tutorial Assets\ActionScript/Write Scripts e fare doppio clic su `scripts_start.fla`.

NOTA

La cartella Write Scripts contiene le versioni complete dei file FLA delle lezioni, alle quali l'utente può fare riferimento.

2. Selezionare File > Salva con nome e salvare il documento con un nuovo nome nella stessa cartella per preservare il file di inizio originale.
3. Selezionare Finestra > Layout area di lavoro > Predefinita per impostare l'area di lavoro per lo svolgimento delle lezioni.

## Creazione di un'istanza di simbolo

Trascinare un'istanza di un clip filmato animato dalla libreria nell'immagine del sistema di posizionamento globale (GPS) sullo stage. Attenersi quindi all'indicazione di assegnare sempre un nome alle istanze, sia per richiedere suggerimenti sul codice sia perché negli script, generalmente, si fa riferimento a nomi di istanze piuttosto che a nomi di simboli. I suggerimenti sul codice sono descrizioni dei comandi che illustrano la sintassi corretta di ActionScript.



1. Nel pannello Strumenti, fare clic sullo strumento Selezione. Selezionare il livello della mappa nella linea temporale, quindi fare clic sull'icona a forma di lucchetto per sbloccare il livello.
2. Per posizionare il clip filmato in modo accurato, selezionare Visualizza > Aggancio. Selezionare Allinea agganciato e Aggancia agli oggetti se tali comandi non sono ancora selezionati.
3. Dal pannello Libreria (Finestra > Libreria), trascinare map\_skewed sull'area di sfondo dello stage.

Poiché le guide non compaiono quando si trascina un oggetto per la prima volta dal pannello Libreria, rilasciare l'oggetto, quindi trascinarlo nuovamente.

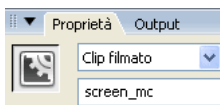
4. Trascinare nuovamente il clip filmato map\_skewed sullo stage in modo da visualizzare le guide di allineamento. Utilizzare le guide per allineare il clip filmato sui bordi superiore e sinistro della schermata GPS.



NOTA

Se il posizionamento non è corretto, trascinare nuovamente il clip filmato o premere Ctrl+Z (Windows) o Comando+Z (Macintosh) per annullare le modifiche.

5. Con l'istanza di map\_skewed selezionata sullo stage, digitare **screen\_mc** nella casella di testo Nome istanza della finestra di ispezione Proprietà (Finestra > Proprietà).



Flash è progettato in modo da proporre suggerimenti sul codice quando le istanze vengono denominate con il suffisso appropriato:

- Quando si denomina un'istanza di clip filmato, apporre sempre all'istanza il suffisso `_mc`, ad esempio `screen_mc`.
- Quando si denomina un pulsante, utilizzare il suffisso `_btn`.
- Quando si denomina un campo di testo, utilizzare il suffisso `_txt`.

NOTA

Per ulteriori informazioni sui suffissi aggiuntivi per i nomi di istanza che offrono suggerimenti sul codice, vedere “Informazioni sull'attivazione dei suggerimenti sul codice” in *Apprendimento di ActionScript 2.0 in Flash*.

## Denominazione delle istanze dei pulsanti

L'uso del suffisso appropriato per visualizzare i suggerimenti sul codice consente di assegnare nomi di istanza per le due istanze di pulsante presenti sullo stage.

1. Nella linea temporale, sbloccare il livello Pulsanti.
2. Sullo stage, selezionare l'istanza di `play_button` (il pulsante verde grande).
3. Nella casella di testo Nome istanza della finestra di ispezione Proprietà, digitare **onButton\_btn** per denominare l'istanza.
4. Sullo stage, selezionare l'istanza di `button_stop` (il pulsante rosso piccolo).
5. Nella casella di testo Nome istanza della finestra di ispezione Proprietà, digitare **offButton\_btn** per denominare l'istanza.



# Inizializzazione del documento

Nello stato iniziale le applicazioni specificano come viene visualizzato il contenuto all'utente la prima volta. Le proprietà e le variabili vengono inizializzate nel primo fotogramma di un documento. È necessario specificare che il clip filmato della mappa non sia visibile quando viene riprodotto il file SWF per la prima volta.

1. Selezionare il fotogramma 1 del livello Azioni. Se il pannello Azioni non è aperto, selezionare Finestra > Azioni.

Azioni - Il fotogramma viene visualizzato nella parte superiore del pannello. Questo indica che è stato selezionato il fotogramma in cui applicare ActionScript. Si consiglia di verificare che il codice ActionScript venga associato al fotogramma o all'oggetto desiderato.

Il pannello Azioni include un riquadro Script, ovvero un'area vuota per l'immissione di testo, che consente di inserire direttamente il testo; una casella degli strumenti Azioni, che consente di selezionare codice ActionScript da aggiungere allo script, e un'area di esplorazione degli script, con funzionamento analogo a Esplora filmato.



2. Nella parte superiore del pannello Azioni, fare clic su Inserisci percorso target.
3. Nella finestra di dialogo Inserisci percorso target, verificare che sia selezionata l'opzione Relativo, che specifica l'uso di un percorso relativo. Dalla struttura ad albero presente nella finestra di dialogo, selezionare `screen_mc`. Fare clic su OK.

Un percorso target indica ad ActionScript il percorso di un oggetto all'interno della struttura globale di un documento. Per ulteriori informazioni sui percorsi, vedere “Uso dei percorsi target assoluti e relativi” in *Uso di Flash*.

4. Fare clic nel riquadro Script, alla fine del testo `screen_mc` e digitare un punto (`.`).
5. Dopo aver digitato il punto, vengono visualizzati suggerimenti sul codice per il clip filmato, poiché è stato utilizzato il suffisso `_mc` per la denominazione dell'istanza. Fare doppio clic su `_visible` nell'elenco dei suggerimenti sul codice e digitare il codice seguente:

```
= false;
```

Questa riga di codice rende invisibile il clip filmato `screen_mc` sullo stage.

NOTA

Se i suggerimenti sul codice non vengono visualizzati, è possibile che non siano stati selezionati come preferenza nel pannello Azioni. È possibile digitare `_visible` direttamente nel riquadro Script. È possibile modificare le preferenze facendo clic sul menu a comparsa posto nell'angolo superiore destro del pannello Azioni. Nel menu a comparsa, selezionare Preferenze, quindi scegliere Suggerimenti codice nella scheda ActionScript.

Durante la fase di creazione, ricordare di salvare il filmato frequentemente.

## Applicazione della sintassi ActionScript

Tutti i linguaggi, di computer oppure "umani", scritti o parlati, seguono delle regole che ne agevolano la comprensione. Tali regole sono conosciute come sintassi del linguaggio.

Flash usa una sintassi del punto. Questo indica che il punto (.) collega le parti di uno script. Altri elementi di sintassi di ActionScript includono quanto segue:

- Un punto e virgola (;) in un'istruzione ActionScript, analogamente a un punto in una frase ordinaria, indica la fine della stessa.
- Le parentesi () raggruppano argomenti che si applicano a un'istruzione ActionScript.
- Le parentesi graffe {} raggruppano istruzioni correlate ad ActionScript. È possibile utilizzare le parentesi annidate per creare una gerarchia di istruzioni.

Più avanti nel corso della lezione verranno utilizzate le funzioni di Flash per consentire all'utente di cimentarsi nell'uso della sintassi.

# Individuazione della documentazione di riferimento di ActionScript

Se durante la fase di creazione si desidera ottenere ulteriori informazioni sul codice ActionScript immesso, è possibile selezionare l'azione nella casella degli strumenti Azioni o nel riquadro Script, quindi fare clic su Riferimento. Nel pannello della Guida vengono visualizzate le informazioni sull'azione selezionata.

1. Nel riquadro Script del pannello Azioni, fare doppio clic su `visible` per selezionare il termine.

## NOTA

Dopo aver completato il punto successivo, è possibile passare a un altro argomento nel pannello della Guida. Nel pannello Guida, fare clic sull'icona Cronologia Indietro per tornare a questo argomento.

2. Sul lato superiore del pannello Azioni, fare clic sull'icona ?.

Nel pannello della Guida, viene visualizzata la voce `visible`.

# Aggiunta di commenti nel codice ActionScript

In ActionScript, il testo dopo le due barre inclinate (`//`) rappresenta un commento, che Macromedia Flash Player ignora. Il testo commentato indica spesso la funzione degli script in modo che gli altri sviluppatori possano comprendere il contenuto dello script, ma è possibile utilizzare i commenti anche per disattivare le sezioni dello script in fase di debug. Si consiglia sempre di aggiungere commenti che offrano una spiegazione degli script.

- Nel riquadro Script del pannello Azioni, posizionare il punto di inserimento all'inizio della riga di codice e digitare `//Inizializza il documento per nascondere il clip filmato dello schermo.` Premere Invio.

Il testo nel riquadro Script viene visualizzato nel modo seguente:

```
/Inizializza il documento per nascondere il clip filmato  
dello schermo.  
this.screen_mc._visible = false;
```

NOTA

Se il testo del commento è composto da molte righe, anziché le due barre inclinate è possibile utilizzare `/*` all'inizio del commento e `*/` per indicarne la fine.

## Scrittura di una funzione per un pulsante

Un comando in ActionScript è definito funzione. Una funzione è uno script che si può scrivere una sola volta ma che è possibile riutilizzare più volte in un documento per eseguire una determinata operazione. La funzione che verrà scritta consente di visualizzare il clip filmato `screen_mc` (`visible = true`) quando l'utente rilascia il pulsante del mouse.

1. Nel riquadro Script del pannello Azioni, fare clic dopo l'ultima riga di codice, premere due volte Invio, quindi digitare `//funzione per visualizzare l'animazione.`
2. Premere Invio o A capo e fare clic su Inserisci percorso target nella parte superiore del pannello Azioni. Selezionare `onButton_btn` dalla struttura ad albero e fare clic su OK.
3. Nel riquadro Script, digitare un punto (.) e fare doppio clic su `onRelease` nell'elenco di suggerimenti sul codice che viene visualizzato.
4. Nel riquadro Script, premere la barra spaziatrice e digitare il codice seguente:

```
= function(){
```

La riga di codice appena completata deve risultare uguale all'esempio fornito di seguito:

```
this.onButton_btn.onRelease = function(){
```

In questa lezione si è già appreso come selezionare gli oggetti nella finestra di dialogo Inserisci percorso target; a questo punto i nomi di istanza vengono inseriti direttamente nel riquadro Script.

5. Premere Invio e digitare il codice seguente:

```
screen_mc._visible = true;
```

6. Premere Invio e digitare `};` per indicare la fine dell'istruzione.

La funzione deve avere l'aspetto seguente:

```
//funzione per visualizzare l'animazione
this.onButton_btn.onRelease = function(){
    screen_mc._visible = true;
};
```

## Copia e modifica della funzione di un pulsante

È stata creata una funzione che imposta la proprietà `visible` di un clip filmato su `true` quando l'utente rilascia il pulsante del mouse dopo aver fatto clic su un pulsante. È possibile eseguire un tentativo di creazione di un'altra funzione che nasconde il clip filmato `screen_mc`: impostando la proprietà `_visible` del clip filmato su `false` quando l'utente fa clic sul pulsante di disattivazione. La seguente procedura consente di creare questa funzione.

1. Nel riquadro Script, selezionare l'intera funzione che è stata appena digitata, incluso il commento, le parentesi graffe e il punto e virgola. Copiare il testo normalmente, utilizzando `Ctrl+C` (Windows) o `Comando+C` (Macintosh).
2. Nel riquadro Script, posizionare il punto di inserimento dopo l'ultima riga di codice. Quindi premere due volte Invio e incollare il testo normalmente, usando `Ctrl+V` (Windows) o `Comando+V` (Macintosh).
3. Nella funzione copiata, modificare il testo `onButton_btn` in `offButton_btn`.  
Tenere presente che precedentemente era stato assegnato un nome istanza di `offButton_btn` a un'istanza.
4. Nella funzione copiata, modificare la proprietà `visible` del clip filmato `screen_mc` da `true` a `false`.

5. Nella funzione copiata, modificare il testo del commento dopo le barre in funzione per nascondere l'animazione.

Lo script deve essere visualizzato nella modalità seguente:

```
//Inizializza il documento per nascondere il clip filmato
dello schermo.
this.screen_mc._visible = false;

//funzione per visualizzare l'animazione
this.onButton_btn.onRelease = function(){
    screen_mc._visible = true;
};

//funzione per nascondere l'animazione
this.offButton_btn.onRelease = function(){
    screen_mc._visible = false;
};
```

## Controllo della sintassi e prova dell'applicazione

Come si è evidenziato precedentemente nel corso della lezione, la corretta esecuzione di ActionScript si basa sulla correttezza della sintassi. Flash offre vari metodi per provare la sintassi.

1. Per controllare la sintassi, effettuare una delle seguenti operazioni:
  - Fare clic sul menu a comparsa nell'angolo superiore destro della barra del titolo del pannello Azioni e selezionare Controlla sintassi.
  - Fare clic su Controlla sintassi lungo la parte superiore del pannello Azioni.



Se la sintassi è corretta, viene visualizzato un messaggio che indica che lo script non contiene errori.

Se la sintassi non è corretta, viene visualizzato un messaggio che indica che lo script contiene errori; quindi si apre il pannello Output in cui sono visualizzate le informazioni sull'errore in questione.

2. Fare clic su OK per chiudere il messaggio relativo alla sintassi.

3. Dopo aver verificato che il codice ActionScript non contenga errori di sintassi, salvare il documento e selezionare Controllo > Prova filmato.

Quando viene visualizzato il file SWF, l'animazione non deve essere visualizzata nella schermata del sistema di posizionamento globale (GPS) poiché la proprietà `visible` iniziale corrispondente è impostata su `false`. Quando si fa clic e si rilascia il pulsante verde posto in alto, viene chiamata la funzione che imposta su `true` la proprietà `visible` del clip filmato. L'animazione viene riprodotta? Infine, fare clic sul pulsante di disattivazione rosso per verificare se la proprietà `visible` per l'animazione è nuovamente impostata su `false`.

È possibile provare il contenuto del file SWF durante tutta la fase di creazione per verificarne la corretta riproduzione.

## Riepilogo

In questa lezione sono state trattate le nozioni di base sulla creazione di script con ActionScript. In poco tempo, si è appreso come eseguire le operazioni elencate di seguito:

- Denominazione delle istanze secondo le procedure consigliate.
- Inizializzazione di un documento.
- Applicazione della sintassi ActionScript.
- Individuazione della documentazione di riferimento di ActionScript.
- Aggiunta di commenti ad ActionScript.
- Scrittura di una funzione.
- Copia e modifica di una funzione.
- Controllo della sintassi e prova dell'applicazione.

Per ulteriori informazioni su ActionScript, selezionare ? > Esercitazioni di Flash > Operazioni di base: Creazione di un'applicazione.





# ActionScript: aggiunta di interattività

Macromedia Flash Basic 8 e Macromedia Flash Professional 8 offrono numerosi modi per coinvolgere gli utenti con l'interattività. Quando si incorporano caratteristiche di interattività, non si è più vincolati a riprodurre ogni fotogramma di una linea temporale in modo sequenziale; tuttavia, la riproduzione sequenziale offre una più ampia gamma di opzioni di progettazione e di sviluppo. In questa esercitazione vengono illustrati alcuni metodi di implementazione dell'interattività in Flash.

È possibile stampare questa esercitazione scaricandone la versione PDF dalla pagina della documentazione di Macromedia Flash all'indirizzo [www.macromedia.com/go/fl\\_documentation\\_it](http://www.macromedia.com/go/fl_documentation_it).

In questa esercitazione verranno svolte le seguenti attività:

Impostazione dell'area di lavoro .....	250
Denominazione delle istanze dei pulsanti. ....	251
Aggiunta di una scena. ....	251
Spostamento tra le scene .....	252
Controllare il documento con un'azione stop() .....	252
Collegamento di un pulsante a una scena .....	253
Aggiunta di funzionalità di navigazione per tornare alla scena 1 ..	253
Riproduzione di un clip filmato .....	254
Uso di un comportamento per riprodurre un file MP3 .....	258
Prova del documento .....	258

## NOTA

Se si dispone di Flash Professional 8, è possibile utilizzare le schermate per creare un documento. Le schermate offrono opzioni di navigazione aggiuntive. Le schermate diapositiva, ad esempio, includono già controlli di navigazione incorporati che consentono agli utenti di spostarsi attraverso le schermate con i tasti freccia della tastiera. Per ulteriori informazioni sulle schermate, selezionare ? > Esercitazioni di Flash > Operazioni di base: Creazione di una presentazione con schermate (solo Flash Professional).

# Impostazione dell'area di lavoro

Per prima cosa, aprire il file di inizio per la lezione e impostare l'area di lavoro in modo da utilizzare un layout ottimale per le lezioni.

1. Per aprire il file di inizio, in Flash selezionare File > Apri e individuare il seguente file:
  - In Windows, accedere a *unità di avvio*\Programmi\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\ActionScript\Add Interactivity e fare doppio clic su *interactivity\_start fla*.
  - In Macintosh, accedere a *Macintosh HD*/Applicazioni/Macromedia Flex 8/Samples and Tutorials/Tutorial Assets\ActionScript/Add Interactivity e fare doppio clic su *interactivity\_start fla*.

Il documento si apre nell'ambiente di creazione Flash.

NOTA

La cartella Add Interactivity contiene le versioni complete dei file FLA delle lezioni, alle quali l'utente può fare riferimento.

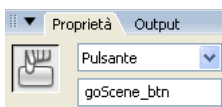
2. Selezionare File > Salva con nome e salvare il documento con un nuovo nome nella stessa cartella per preservare il file di inizio originale. mentre si procede nella lezione, ricordarsi di salvare il lavoro di frequente.
3. Selezionare Finestra > Layout area di lavoro > Predefinita per configurare l'area di lavoro.
4. Nel menu a comparsa Vista stage, sul lato superiore destro della linea temporale, selezionare Mostra fotogramma per visualizzare lo stage e l'area di lavoro.
5. Fare clic nell'area di lavoro lontano dagli oggetti nello stage in modo che non sia selezionato alcun oggetto.

# Denominazione delle istanze dei pulsanti

È necessario fornire nomi di istanze per i pulsanti sullo stage in modo da poter fare riferimento ai nomi di istanze in `ActionScript`.

1. Sul lato superiore destro dello stage, selezionare il pulsante a sinistra.

Nella finestra di ispezione Proprietà (Finestra > Proprietà > Proprietà), digitare **goScene\_btn** nella casella di testo Nome istanza per denominare l'istanza del simbolo.



2. Selezionare il pulsante centrale e utilizzare la finestra di ispezione Proprietà per assegnare al pulsante il nome di istanza **attachMovie\_btn**.
3. Selezionare il pulsante all'estrema destra e utilizzare la finestra di ispezione Proprietà per assegnare al pulsante il nome di istanza **playSound\_btn**.

## Aggiunta di una scena

È possibile usare scene in Flash per organizzare il documento in sezioni separate che possano includere contenuto escluso da altre scene. Verrà creato e aggiunto contenuto a una nuova scena.

1. Selezionare Inserisci > Scena.

Non è più possibile vedere la Scena 1; la Scena 2 viene ora visualizzata sopra lo stage. Lo stage è vuoto.

2. Dal pannello Libreria (Finestra > Libreria), trascinare il clip filmato Animation sullo stage.

Con il clip filmato selezionato, utilizzare la finestra di ispezione Proprietà per assegnare all'istanza il valore **200** come coordinata *x* e il valore **15** come coordinata *y*. Premere Invio.

Il clip filmato si sposta verso le coordinate specificate dello stage.

3. Nella finestra di ispezione Proprietà, assegnare al clip filmato Animation il nome di istanza **animation\_mc**.

4. Assegnare al livello 1 il nome **Animation**.

Creare un nuovo livello e denominarlo **Buttons**. Trascinare un'istanza del simbolo BTNback sullo stage e posizionarlo in qualsiasi punto a destra del clip filmato.

5. Nella finestra di ispezione Proprietà, assegnare al pulsante il nome di istanza **back\_btn**.

## Spostamento tra le scene

È possibile spostarsi tra le scene nell'ambiente di creazione selezionando una scena nel pannello Scena.

1. Per aprire il pannello Scena, selezionare Finestra > Altri pannelli > Scena.
2. Selezionare la Scena 1.

## Controllare il documento con un'azione stop()

Durante la prova o la pubblicazione di un documento Flash che contiene più scene, per impostazione predefinita le scene vengono eseguite in successione, nell'ordine in cui vengono visualizzate nel pannello Scena. L'azione `stop()` viene utilizzata per la scena 1 in modo che l'indicatore di riproduzione nella linea temporale si arresti sul fotogramma 1 della scena 1.

1. Nella linea temporale principale per la scena 1, aggiungere un nuovo livello e nominarlo **Actions**.
2. Fare clic sul fotogramma 1 del livello Actions.

Nel riquadro Script del pannello Azioni (Finestra > Azioni), digitare il seguente commento seguito dallo script che arresta l'indicatore di riproduzione sul fotogramma:

```
// Arresta l'indicatore di riproduzione al fotogramma 1.  
stop();
```

# Collegamento di un pulsante a una scena

Una volta impostato l'arresto dell'indicatore di riproduzione sul fotogramma 1, è possibile aggiungere l'istruzione `ActionScript` che consente di passare alla scena 2 al rilascio dell'istanza `goScene_btn`.

- Premere Invio e digitare il commento seguente. Quindi scrivere la funzione che consente all'utente di passare alla Scena 2 al rilascio dell'istanza `goScene_btn`:

```
// Questo script consente all'utente di passare alla
// Scena 2 quando viene rilasciata l'istanza goScene_btn.
//
goScene_btn.onRelease = function (){
    gotoAndStop("Scene 2", 1);
};
```

Nello script appena digitato, è stato utilizzato il metodo `onRelease()` per l'oggetto pulsante. La funzione `gotoAndStop()` è una funzione di controllo della linea temporale che consente di specificare la scena o il numero del fotogramma. In questo caso, è stato specificato il fotogramma 1.

## Aggiunta di funzionalità di navigazione per tornare alla scena 1

La funzione che verrà aggiunta al pulsante nella Scena 2, per tornare alla Scena 1, è simile alla funzione scritta per consentire all'utente di passare alla Scena 2.

1. Nel pannello Scena, selezionare Scena 2.  
Nella linea temporale, creare un nuovo livello e denominarlo **Actions**.
2. Selezionare il fotogramma 1 del livello Actions.

Nel pannello Azioni, immettere il seguente commento nel riquadro Script:

```
// La funzione consente di passare alla Scena 1 quando
// viene rilasciata l'istanza back_btn.
//
back_btn.onRelease = function (){
    gotoAndStop("Scene 1", 1);
};
```

Le uniche differenze tra questa funzione e la funzione della scena 1 sono il nome del pulsante e quello della scena.

3. Nel pannello Scena, selezionare Scena 1.

## Riproduzione di un clip filmato

È possibile configurare il documento per riprodurre un clip filmato in fase di runtime. Con il metodo `attachMovie()`, è possibile associare un'istanza di un clip filmato nel pannello Libreria allo stage anche se non è stata posizionata alcuna istanza sullo stage.

Con il metodo `attachMovie()`, è necessario esportare il simbolo per ActionScript e assegnarvi un identificatore univoco di concatenamento diverso dal nome dell'istanza.

1. Nel pannello Libreria, fare clic con il pulsante destro del mouse sul simbolo MCTrio e selezionare Concatenamento dal menu di scelta rapida.
2. Nella finestra di dialogo Proprietà del concatenamento, selezionare Esporta per ActionScript.
3. Nella casella di testo Identificatore, verificare che come nome di concatenamento venga visualizzato MCTrio.
4. Verificare che venga selezionata l'opzione Esporta nel primo fotogramma, quindi fare clic su OK.

I clip filmato esportati per l'utilizzo in ActionScript, per impostazione predefinita, vengono caricati prima del primo fotogramma del file SWF che li contiene. Questo potrebbe comportare un ritardo nell'esecuzione del primo fotogramma. Quando si assegna un identificatore di concatenamento a un elemento, è possibile specificare che il clip filmato venga caricato sul primo fotogramma per evitare eventuali ritardi nella loro esecuzione.

## Uso del metodo `attachMovie()` per riprodurre un clip filmato

A questo punto è possibile utilizzare il metodo `attachMovie()` per caricare il clip filmato e fornire al simbolo un nome di istanza. Poiché lo stage non contiene l'istanza del simbolo, il nome dell'istanza viene creato a livello di codice.

1. Nella linea temporale, selezionare il fotogramma 1 del livello Actions per Scene 1.
2. Nel riquadro Script del pannello Azioni, posizionare il punto di inserimento alla fine dell'ultima riga di codice.

Premere Invio, quindi digitare quanto segue per aggiungere un commento e creare una nuova funzione:

```
// la funzione riproduce trio_mc quando viene rilasciata  
l'istanza attachMovie_btn.  
//  
attachMovie_btn.onRelease = function(){
```

In seguito, viene specificata l'operazione effettuata dalla funzione: riproduce il clip filmato sulla linea temporale root, ossia la linea temporale principale. Nello script, è possibile fare riferimento al clip filmato mediante il nome dell'identificatore di concatenamento nella finestra di dialogo Proprietà del concatenamento (MCTrio).

Inoltre, anche se sullo stage non è stata posizionata un'istanza del simbolo MCTrio, viene utilizzato il codice ActionScript per creare un nome di istanza per il simbolo. Il nome di istanza specificato è `trio_mc`.

3. Collocare il punto di inserimento alla fine dell'ultima riga di script e premere Invio. Quindi digitare quanto segue:

```
this._parent.attachMovie("MCTrio", "trio_mc", 1);
```

Il numero 1 nello script appena digitato fa riferimento alla profondità sul livello in cui riprodurre il clip filmato.

Ogni istanza del clip filmato ha un asse *z* peculiare (profondità) che stabilisce l'ordine di impilamento di un clip filmato all'interno del clip filmato o del suo file SWF principale. Se si crea un nuovo clip filmato in fase di runtime utilizzando il metodo `attachMovie()`, specificare sempre una profondità per il nuovo clip come parametro del metodo.

NOTA

Per ulteriori informazioni sul metodo `attachMovie()`, vedere `attachMovie()` nella *Guida di riferimento di ActionScript 2.0*. È inoltre possibile consultare la *Guida di riferimento di ActionScript 2.0* per informazioni sul codice ActionScript che consente la gestione della profondità. `getNextHighestDepth()`, `getDepth()`, `getInstanceAtDepth()` sono metodi della classe `MovieClip`. La classe `DepthManager` consente di gestire le assegnazioni delle profondità relative di un clip filmato.

## Definizione delle coordinate del clip filmato sullo stage

Oltre all'asse *z* per il clip filmato, è necessario specificare le coordinate *x* e *y* per posizionare il clip filmato nell'area dello stage in fase di runtime.

- Premere Invio dopo l'ultima riga nel riquadro Script e digitare quanto segue:

```
trio_mc._x = 275;  
trio_mc._y = 200;  
};
```

## Scaricamento del clip filmato

Dopo la riproduzione del clip filmato, è necessario rimuovere il clip filmato dallo stage quando l'utente passa alla scena 2. È possibile modificare lo script affinché `goScene_btn` "scarichi" il clip filmato.

1. Nella linea temporale, selezionare il fotogramma 1 del livello Actions.

Successivamente, fare clic alla fine della riga di script seguente nel riquadro Script, all'interno della funzione che consente all'utente di passare alla Scena 2, per posizionare il punto di inserimento:

```
gotoAndStop("Scene 2", 1);
```



2. Premere Invio e digitare lo script seguente, che consente di scaricare il clip filmato con la funzione in esecuzione, in modo che la riproduzione del clip filmato si interrompa quando l'utente passa alla scena 2:

```
unloadMovie("trio_mc");
```

L'intera funzione per l'istanza goScene\_btn deve avere l'aspetto seguente:

```
// Questo script consente all'utente di passare alla
  Scena 2 quando viene rilasciata l'istanza goScene_btn.
//
goScene_btn.onRelease = function() {
    gotoAndStop("Scene 2", 1);
    unloadMovie("trio_mc");
};
```

L'intero script deve avere l'aspetto seguente:

```
// Arresta l'indicatore di riproduzione al fotogramma 1.
stop();

// Questo script consente all'utente di passare alla
  Scena 2 quando viene rilasciata l'istanza goScene_btn.
//
goScene_btn.onRelease = function () {
    gotoAndStop("Scene 2", 1);
    unloadMovie("trio_mc");
};

// Questa funzione riproduce trio_mc quando viene
  rilasciata l'istanza attachMovie_btn.
//
attachMovie_btn.onRelease = function(){
this._parent.attachMovie("MCTrio", "trio_mc", 1);
trio_mc._x = 275;
trio_mc._y = 200;
```

# Uso di un comportamento per riprodurre un file MP3

Quando si desidera aggiungere interattività al documento con ActionScript, è spesso possibile fare assegnamento sui comportamenti per aggiungere istruzioni ActionScript. È possibile utilizzare un comportamento audio per riprodurre un file MP3 dalla libreria.

1. Nel pannello Libreria, fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) su `ping.mp3` e selezionare l'opzione Concatenamento dal menu di scelta rapida.
2. Nella finestra di dialogo Proprietà di concatenamento, selezionare Esporta per ActionScript e verificare che venga selezionata l'opzione Esporta nel primo fotogramma.
3. Verificare che venga visualizzato `ping.mp3` nella casella di testo Identificatore, quindi fare clic su OK.
4. Sullo stage, selezionare l'istanza `playSound_btn`.
5. Nel pannello Comportamenti (Finestra > Comportamenti), fare clic su Aggiungi (+) e selezionare Audio > Carica audio dalla libreria.
6. Nella casella di testo dell'ID di concatenamento, immettere **ping.mp3**, quindi immettere **ping** nella casella di testo relativa al nome.  
Fare clic su OK.

## Prova del documento

Provare il documento per verificare che l'interattività funzioni correttamente.

1. Selezionare Controllo > Prova filmato.
2. Nel file SWF, fare clic sul pulsante sinistro per riprodurre la scena 2.  
Al termine della visualizzazione della scena 2, fare clic su Indietro.
3. Fare clic sul pulsante centrale nella scena 1 per visualizzare la riproduzione del clip filmato.
4. Fare clic sul pulsante destro per riprodurre il file audio MP3.
5. Fare nuovamente clic sul pulsante sinistro per verificare che il clip filmato venga scaricato.

# Riepilogo

L'utente ha appreso con successo come si crea un documento interattivo. In pochi minuti è stato possibile apprendere quanto segue:

- Creazione di una nuova scena.
- Creazione di istruzioni di ActionScript per navigare tra le scene.
- Creazione di istruzioni di ActionScript per riprodurre un clip filmato animato in fase di runtime.
- Uso di un comportamento per riprodurre un file MP3.

Per ulteriori informazioni su ActionScript, completare un'altra lezione della serie ActionScript di base.



# ActionScript: creazione di un form con logica condizionale e invio dei dati

È possibile creare un form con logica condizionale che consenta al file SWF di rispondere all'interazione dell'utente e di inviare i dati del form dal file SWF a un'origine esterna. In questa esercitazione viene illustrato come creare un form semplice.

Prima di iniziare la lezione, si consiglia di acquisire dimestichezza con la scrittura di funzioni e variabili; per informazioni a questo riguardo, selezionare ? > Esercitazioni di Flash > Operazioni di base: Creazione di un'applicazione.

È possibile stampare questa esercitazione scaricandone la versione PDF dalla pagina della documentazione di Macromedia Flash all'indirizzo [www.macromedia.com/go/fl\\_documentation\\_it](http://www.macromedia.com/go/fl_documentation_it).

In questa esercitazione verranno svolte le seguenti attività:

Impostazione dell'area di lavoro .....	262
Aggiunta di un campo di testo di input per raccogliere i dati del form .....	262
Aggiunta di un pulsante Submit nel form .....	263
Aggiunta di un messaggio di errore .....	264
Aggiunta di un messaggio di conferma .....	265
Aggiunta di un'azione stop() .....	265
Aggiunta delle etichette di fotogramma per la navigazione ....	267
Aggiunta di logica condizionale per il pulsante Submit .....	268
Trasferimento di dati da un file SWF .....	269
Scrittura di una funzione per il pulsante Try Again .....	270
Prova del file SWF .....	271

# Impostazione dell'area di lavoro

Per prima cosa, aprire il file di inizio per la lezione e impostare l'area di lavoro in modo da utilizzare un layout ottimale per le lezioni.

1. Per aprire il file di inizio, in Flash selezionare File > Apri e individuare il seguente file:
  - In Windows, accedere a *unità di avvio*\Programmi\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\ActionScript\Create a Form e fare doppio clic su simpleForm\_start fla.
  - In Macintosh, accedere a *Macintosh HD*/Applicazioni/Macromedia Flex 8/Samples and Tutorials/Tutorial Assets\ActionScript/Create a Form e fare doppio clic su simpleForm\_start fla.

NOTA

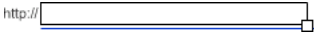
La cartella Create a Form contiene le versioni complete dei file FLA delle lezioni, alle quali l'utente può fare riferimento.

2. Selezionare File > Salva con nome e salvare il documento con un nuovo nome nella stessa cartella per preservare il file di inizio originale.
3. Selezionare Finestra > Layout area di lavoro > Predefinita per impostare l'area di lavoro per lo svolgimento delle lezioni.
4. Se necessario, trascinare verso il basso il bordo inferiore della linea temporale (Finestra > Linea temporale) per ingrandire la vista della linea temporale.

## Aggiunta di un campo di testo di input per raccogliere i dati del form

Per prima cosa, inserire un campo di testo nel documento in cui immettere i dati. Verrà inoltre assegnato un nome al campo di testo in modo che possa essere usato successivamente come riferimento durante l'uso di ActionScript nell'applicazione Flash.

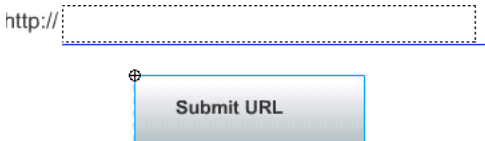
1. Fare clic nell'area di lavoro lontano dagli oggetti nello stage in modo che non sia selezionato alcun oggetto.
2. Nel pannello Strumenti, selezionare lo strumento Testo.

3. Nella finestra di ispezione Proprietà, effettuare le seguenti operazioni per impostare gli attributi del testo:
  - Selezionare Testo di input dal menu a comparsa Tipo testo.
  - Selezionare `_sans` nel menu a comparsa Carattere.
  - Immettere **10** nella casella di testo Dimensione carattere.
  - Fare clic sulla casella relativa al colore del testo e selezionare una tonalità di blu.
  - Verificare che sia selezionata l'opzione Allinea a sinistra.
  - Verificare che sia selezionata l'opzione Riga singola nel menu a comparsa Tipo linea.
4. Nella linea temporale, selezionare il fotogramma 1 del livello Input Text.
5. Sullo stage, trascinare lo strumento Testo per creare un campo di testo di input alla destra del testo `http://`.
 
6. Se necessario, utilizzare lo strumento Selezione per trascinare il campo di testo o utilizzare i tasti freccia per regolare la posizione.
7. Con il campo di testo di input selezionato, nella finestra di ispezione Proprietà, digitare `url_txt` nella casella di testo Nome istanza.  
 È possibile fare riferimento al nome di istanza in un secondo tempo, quando si aggiunge il codice ActionScript.

## Aggiunta di un pulsante Submit nel form

Il pannello Libreria contiene un simbolo di pulsante Invia che verrà aggiunto al form.

1. Dal pannello Libreria (Finestra > Libreria), trascinare il pulsante Invia allo stage e posizionarlo sulla guida di Invia URL.

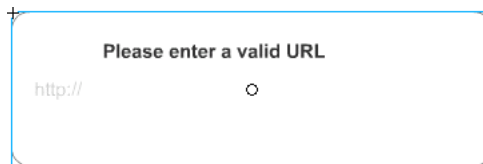


2. Trascinare il pulsante o usare i tasti freccia per regolare la posizione, se necessario.
3. Nella finestra di ispezione Proprietà, digitare `submit_btn` nella casella di testo Nome istanza.

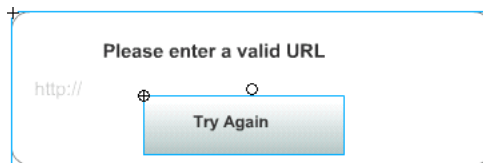
## Aggiunta di un messaggio di errore

È possibile aggiungere un messaggio che viene visualizzato se l'utente fa clic sul pulsante Submit prima di immettere i dati.

1. Nella linea temporale, con il livello Branding selezionato, fare clic su Inserisci livello e assegnare al livello il nome **Dialog Boxes**.
2. Selezionare il fotogramma 5 del livello Dialog Boxes.  
Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul livello selezionato, quindi selezionare Inserisci fotogramma chiave vuoto dal menu di scelta rapida.
3. Dal pannello Libreria, trascinare il clip filmato `Dialog Box-error` verso il centro dello stage.



4. Nella linea temporale, selezionare il fotogramma 5 del livello Pulsanti.
5. Trascinare il simbolo del pulsante Riprova dal pannello Libreria verso lo stage, posizionando il pulsante sotto il testo del messaggio di errore.



6. Con il pulsante ancora selezionato, nella finestra di ispezione Proprietà, immettere `tryAgain_btn` nella casella di testo Nome istanza.



# Aggiunta di un messaggio di conferma

A questo punto è possibile aggiungere un messaggio che viene visualizzato quando l'utente invia una voce nel campo di testo.

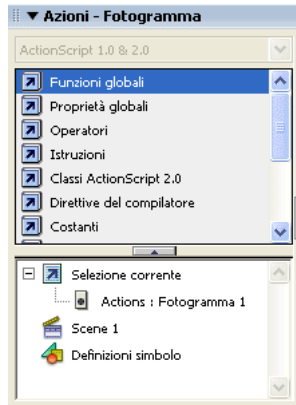
1. Nel livello Dialog Boxes, selezionare il fotogramma 10.  
Fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sul fotogramma selezionato, quindi selezionare Inserisci fotogramma chiave vuoto dal menu di scelta rapida.
2. Dal pannello Libreria, trascinare il clip filmato `Dialog Box-confirm` verso il centro dello stage.
3. Chiudere il pannello Libreria.

# Aggiunta di un'azione stop()

Quando viene caricata un'applicazione Flash in Flash Player, viene riprodotta automaticamente in ripetizione continua. La gestione del movimento dell'indicatore di riproduzione in una linea temporale viene eseguita mediante ActionScript. È possibile aggiungere un'azione `stop()` nel primo fotogramma dell'applicazione per consentire all'utente di inserire una voce nel campo di testo di input.

1. Nella linea temporale, con il livello Input Text selezionato, aggiungere un nuovo livello e denominarlo **Actions**.
2. Selezionare il fotogramma 1 del livello Actions.

3. Nel pannello Azioni (Finestra > Azioni), verificare che il fotogramma 1 sia selezionato.

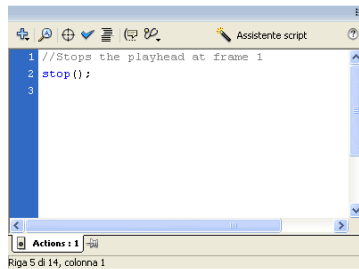


4. Fare clic nel riquadro Script del pannello Azioni e digitare il commento seguente:

```
// Arresta l'indicatore di riproduzione al fotogramma 1.
```

Premere Invio.

5. Digitare `stop()`; per aggiungere l'azione stop.



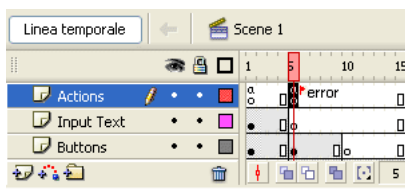
# Aggiunta delle etichette di fotogramma per la navigazione

Quando si preme il pulsante Invia, si desidera che Flash passi o al messaggio di errore o al messaggio di conferma, in base al contenuto immesso nel campo di testo. L'assegnazione dell'etichetta a un fotogramma consente di reperirlo facilmente in ActionScript. È una funzione utile per inviare l'indicatore di riproduzione a un fotogramma specifico.

A questo punto vengono aggiunte le etichette di fotogramma per navigare più facilmente nell'applicazione Flash.

1. Aggiungere un fotogramma chiave (Inserisci > Linea temporale > Fotogramma chiave) al fotogramma 5 del livello Actions.
2. Nella finestra di ispezione Proprietà, digitare **error** nella casella di testo Etichetta fotogramma.

Premere Invio. Il testo dell'etichetta e un flag vengono visualizzati nel fotogramma 5 della linea temporale.



3. Aggiungere un fotogramma chiave al fotogramma 10 del livello Actions.  
Nella finestra di ispezione Proprietà, digitare **confirm** nella casella di testo Etichetta fotogramma. Premere Invio o A capo.

# Aggiunta di logica condizionale per il pulsante Submit

Con ActionScript, è possibile far effettuare a Flash un confronto di informazioni e intraprendere azioni in base ai criteri specificati. In questo esempio, viene aggiunto un codice ActionScript per far intraprendere a Flash una determinata azione nel caso in cui l'utente non immetta dati nel campo di testo e un'azione differente in caso contrario.

1. Selezionare il fotogramma 1 del livello Actions.

Nel riquadro Script, posizionare il punto di inserimento dopo il codice `stop()`; . Premere Invio.

2. Digitare il seguente commento:

```
// Aggiunge logica condizionale per il pulsante Invia  
// per la convalida dell'input dell'utente.
```

Premere Invio.



3. Nel pannello Azioni, fare clic sul pulsante Inserisci percorso target, posizionato nella parte superiore del pannello.

4. Nella finestra di dialogo Inserisci percorso target, verificare che sia selezionato Relativo.

Fare clic su `submit_btn` sulla struttura ad albero, quindi fare clic su OK.

5. Nel riquadro Script, digitare un punto (.) dopo `submit_btn`, quindi digitare `onRelease`.

6. Con il punto di inserimento dopo `onRelease`, digitare `= function () {}` nel riquadro Script.

7. Posizionare il punto di inserimento tra le parentesi graffe e premere Invio, quindi digitare `if (url_txt.text == null || url_txt.text == "") {` nel riquadro Script.

In ActionScript, le linee parallele equivalgono all'operatore *OR* logico.

8. Con il punto di inserimento ancora all'interno delle parentesi graffe, premere Invio.

9. Digitare `gotoAndStop("errore");` nel riquadro Script.

Premere Invio.

10. Posizionare il punto di inserimento dopo le parentesi graffe e digitare `else{` nel riquadro Script.

Premere Invio.

11. Digitare `gotoAndStop("confirm")` nel riquadro Script.

Premere Invio e digitare `}`, quindi premere di nuovo Invio e digitare `};`. Lo script deve essere visualizzato nella modalità seguente:

```
// Arresta l'indicatore di riproduzione al fotogramma 1.
stop();
// Aggiunge logica condizionale per il pulsante Invia
// per la convalida dell'input dell'utente.
this.submit_btn.onRelease = function(){
    if (url_txt.text == null || url_txt.text == ""){
        gotoAndStop("error");
    } else {
        gotoAndStop("confirm")
    }
};
```

## Trasferimento di dati da un file SWF

È possibile inviare dati da un'applicazione Flash in vari modi: ad esempio, in questa lezione vengono inviati dati a un server Web per caricare una pagina Web nel browser. Dopo l'istruzione `else`, aggiungere il codice ActionScript per far passare Flash all'URL immesso dall'utente nel campo di testo di input.

1. Nel riquadro Script, posizionare il punto di inserimento davanti alla riga `gotoAndStop("confirm")`.
2. Nella casella degli strumenti Azioni, selezionare Funzioni globali > Browser/Rete e fare doppio clic su `getURL`.

3. Con il punto di inserimento all'interno delle parentesi di `getUrl()`, digitare `"http://" + url_txt.text` per specificare i dati che dovrebbero essere trasferiti dal file SWF

(non lasciare spazi nel codice). Lo script dovrebbe risultare nella modalità seguente:

```
stop();
this.submit_btn.onRelease = function(){
    if (url_txt.text == null || url_txt.text == ""){
        gotoAndStop("Error");
    } else {
        getUrl ("http://" + url_txt.text);
        gotoAndStop("Confirm")
    }
};
```

## Scrittura di una funzione per il pulsante Try Again

Una funzione è uno script che è possibile utilizzare più volte per eseguire un'operazione specifica. Alla funzione è possibile passare alcuni parametri in modo che restituisca un valore. In questo esempio, quando l'utente fa clic sul pulsante Try Again, viene eseguita una funzione che rimanda l'indicatore di riproduzione al fotogramma 1.

La seguente procedura consente di creare questa funzione. In questo script, viene digitato il numero di fotogramma perché non è stata assegnata l'etichetta al fotogramma 1.

1. Nella linea temporale, selezionare il fotogramma 5 del livello Actions.
2. Nel riquadro Script, digitare il seguente commento:

```
// La funzione del pulsante riporta l'utente al
fotogramma 1.
```

Premere Invio.

3. Digitare `tryAgain_btn.onRelease = function(){`, quindi premere Invio.
4. Digitare `gotoAndStop(1);`, quindi premere Invio e digitare `}` per completare lo script.

# Prova del file SWF

Per provare il documento, immettere un URL e controllare se funziona correttamente.

1. Selezionare Controllo > Prova filmato.
2. Quando viene visualizzato il file SWF, fare clic su Invia prima di digitare un contenuto nel campo di testo di input.  
Viene visualizzato il messaggio di errore.
3. Fare clic su Riprova, quindi digitare l'URL di un sito Web valido nel campo di testo di input.  
fare clic su Invia.  
Il browser predefinito apre la pagina Web.

## Riepilogo

L'utente ha appreso con successo come si crea uno script con logica condizionale e come si effettua l'invio di dati. In pochi minuti è stato possibile apprendere quanto segue:

- Aggiunta di un campo di testo di input a un documento.
- Creare un simbolo del pulsante.
- Aggiunta di un'azione `stop()`.
- Creazione di uno script che convalidi il form con logica condizionale.
- Trasferimento di dati da un file SWF.
- Scrittura di una funzione.

Per apprendere l'uso di ulteriori funzioni di Flash, completare un'altra lezione.





# ActionScript: operazioni con oggetti e classi

Le classi la base di partenza per gli oggetti in Macromedia Flash Basic 8 e Macromedia Flash Professional 8. Tutti gli oggetti in Flash hanno una classe sottostante; ad esempio, tutti i clip filmato dispongono di un metodo denominato `getURL()` che viene specificato nella definizione di classe di un clip filmato. Flash contiene numerose classi predefinite, quali `MovieClip`, `Array`, `Color` e `CheckBox`. In questa esercitazione viene illustrato come creare e modificare le classi.

È possibile stampare questa esercitazione scaricandone la versione PDF dalla pagina della documentazione di Macromedia Flash all'indirizzo [www.macromedia.com/go/fl\\_documentation\\_it](http://www.macromedia.com/go/fl_documentation_it).

In questa esercitazione verranno svolte le seguenti attività:

Impostazione dell'area di lavoro .....	274
Informazioni sulle classi e sui tipi di oggetto .....	274
Creazione di un oggetto da una classe .....	275
Creazione di una classe personalizzata .....	277
Creazione di due oggetti dalla classe <code>Product</code> .....	281
Informazioni sull'estensione di classi esistenti .....	282
Estensione della classe <code>MovieClip</code> per creare una nuova classe .....	283

## NOTA

Questa esercitazione è stata progettata per sviluppatori Flash già provvisti di una buona conoscenza dei concetti fondamentali di Flash e ActionScript.

# Impostazione dell'area di lavoro

Per prima cosa, vengono visualizzati i file finali e viene impostata l'area di lavoro in modo da utilizzare un layout ottimale per le lezioni.

## 1. Visualizzare i file finali.

Questa lezione non comprende i file di inizio. Nei seguenti percorsi, sono però disponibili altri file finali (handson1.fla, handson2.fla, handson3.fla, Product.as e Drag.as) che sono esempi dei file creati in questa lezione:

- In Windows, accedere a *unità di avvio*\Programmi\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\ActionScript\Work with Objects and Classes.
- In Macintosh, accedere a *Macintosh HD*/Applicazioni/Macromedia Flex 8/Samples and Tutorials/Tutorial Assets\ActionScript/Work with Objects and Classes.

## 2. Selezionare Finestra > Layout area di lavoro > Predefinita per configurare l'area di lavoro.

# Informazioni sulle classi e sui tipi di oggetto

La *classe*, chiamata anche *tipo di oggetto*, è un modello base. Un oggetto non esiste fino a quando non viene creato, o finché non se ne crea un'istanza, in base a una definizione di classe. Un oggetto è un'istanza di una classe.

Le proprietà sono le caratteristiche di un oggetto. Ad esempio, quando si allineano clip filmato, vengono modificate le proprietà `_x` e `_y` dell'oggetto MovieClip. Una proprietà è una variabile associata a una classe. Può essere pubblica, ovvero accessibile all'esterno della classe, o privata, ossia accessibile solo all'interno della classe.

Con riferimento agli oggetti, un metodo è un comportamento o una procedura che possono agire sull'oggetto. Un ipotetico metodo `throw()` su una palla dispone di informazioni sulle dimensioni e sul peso della palla. Un metodo “conosce” l'oggetto e tutte le proprietà che contiene e può quindi operare su quell'oggetto.

# Creazione di un oggetto da una classe

È possibile creare un oggetto da una classe esistente utilizzando gli strumenti visivi (classe TextField) e il codice (tramite la classe Date).

1. Aprire un nuovo documento Flash e modificare il nome del livello 1 in **Text**.
2. Nel livello Text, creare un campo di testo dinamico e assegnargli il nome di istanza **currentDate\_txt**.

3. Creare un livello Azioni.

Con il fotogramma 1 del livello Actions selezionato, aprire il pannello Azioni.

4. Creare un oggetto, o crearne un'istanza, dalla classe Date, denominato **myDate**:

```
var myDate:Date=new Date();
```

5. Creare una variabile denominata **currentMonth** uguale al metodo `getMonth()`:

```
var currentMonth:Number = myDate.getMonth();
```

6. Tracciare il valore di `currentMonth`:

```
trace (currentMonth);
```

7. Salvare e provare il documento.

Dovrebbe apparire un numero nel pannello Output che rappresenta il mese.

Il metodo `getMonth()` visualizza il mese corrente. Il metodo `getMonth()` ha indice con base zero: ciò significa che la numerazione inizia da 0 anziché da 1 e quindi il numero visualizzato è uno in meno rispetto a quello previsto.

8. Chiudere il pannello Output e la finestra del file SWF.

## Modifica dello script

È possibile modificare lo script per compensare l'indicizzazione con base zero.

1. Aggiungere **+1** al valore quando si crea `currentMonth`, quindi provare il documento per assicurarsi che venga visualizzato il numero del mese corretto.

La riga di script dovrebbe riportare i seguenti elementi:

```
var currentMonth:Number = myDate.getMonth()+1;
```

2. Aggiungere all'istruzione `trace` il commento:

```
//trace (currentMonth);
```

3. Sotto l'istruzione `trace`, impostare la proprietà `autoSize` della casella di testo su `true`:

```
currentDate_txt.autoSize = true;
```

4. Utilizzare la proprietà `text` della casella di testo per visualizzare la data odierna nel formato `Today is mm/dd/yyyy`.

Usare la variabile `currentMonth` già creata, più i metodi `getDate()` e `getFullYear()` dell'oggetto `Date`:

```
currentDate_txt.text="Today is "+currentMonth+"/"++
myDate.getDate() + "/" +myDate.getFullYear();
```

5. Verificare che lo script abbia l'aspetto seguente:

```
var myDate>Date=new Date();
var currentMonth:Number = myDate.getMonth()+1;
//trace (currentMonth);
currentDate_txt.autoSize = true;
currentDate_txt.text="Today is "+currentMonth+"/"++
myDate.getDate() + "/" +myDate.getFullYear();
```

6. Salvare e provare il documento.

La data corrente dovrebbe essere visualizzata nella finestra del file SWF.

NOTA

Un file finale di esempio del documento appena creato, denominato `handson1 fla`, è posizionato nella cartella dei file finali. Per il percorso, vedere [“Impostazione dell'area di lavoro” a pagina 274](#).

# Creazione di una classe personalizzata

Sebbene ActionScript includa numerose classi di oggetti, quali la classe MovieClip e la classe Color, può essere necessario a volte creare classi personalizzate con cui creare oggetti basati su una particolare serie di proprietà o metodi.

Per creare una classe che definisca ogni nuovo oggetto, verrà creata una funzione di costruzione per una classe di oggetti personalizzata e successivamente delle nuove istanze di oggetto basate sulla nuova classe, come illustrato di seguito:

NOTA

L'istruzione ActionScript che segue costituisce unicamente un esempio. Non immettere lo script nel file FLA della lezione.

```
function Product (id:Number, prodName:String, price:Number)
{
    this.id = id;
    this.prodName = prodName;
    this.price = price;
}
```

Per definire correttamente una classe in ActionScript 2.0, è necessario delimitare tutte le classi con la parola chiave `class` e dichiarare tutte le variabili della funzione di costruzione all'esterno della funzione stessa.

NOTA

L'istruzione ActionScript che segue costituisce unicamente un esempio. Non immettere lo script nel file FLA della lezione.

```
class Product
{
    // Dichiarazioni di variabili:
    var id:Number
    var prodName:String
    var price:Number
    // funzione di costruzione
    function Product (id:Number, prodName:String,
    price:Number){
        this.id = id;
        this.prodName = prodName;
        this.price = price;
    }
}
```

Per creare oggetti da questa classe, è ora possibile utilizzare il seguente codice:

NOTA

L'istruzione `ActionScript` che segue costituisce unicamente un esempio. Non immettere lo script nel file `FLA` della lezione.

```
var cliplessPedal:Product=new Product(1, "Clipless Pedal",  
    11);  
var monkeyBar:Product=new Product(2, "Monkey Bar", 10);
```

In `ActionScript 2.0`, tuttavia, le variabili che fanno parte della struttura di una classe non possono essere accessibili direttamente. Scrivere metodi all'interno della classe che consentano un accesso diretto a tali variabili. Esistono vari metodi per richiamare e impostare le proprietà: questi sono noti come metodi "getter" e "setter". È necessario indicare il tipo di dati sia per il valore restituito da un metodo che per tutti i parametri passati al metodo quando viene chiamato.

## Definizione del tipo di dati per i valori restituiti dal metodo

È necessario indicare i tipi di dati per i valori restituiti dai metodi dopo il nome del metodo e l'elenco dei parametri, come illustrato nell'esempio seguente:

NOTA

L'istruzione `ActionScript` che segue costituisce unicamente un esempio. Non immettere lo script nel file `FLA` della lezione.

```
public function getProductName() :String  
{  
    return name;  
}
```

Se non viene restituito un valore, ad esempio viene impostata una proprietà, il tipo di dati è `Void`:

```
public function setProductName(productName:String) :Void  
{  
    this.productName=productName;  
}
```

## Creazione di una classe personalizzata

A questo punto è possibile creare una nuova classe `Product` con i metodi `getter` e `setter` e successivamente un oggetto dalla classe `Product`.

1. Creare un file `ActionScript` selezionando `File > Nuovo > File ActionScript`, anziché `Documento Flash`. Salvare il documento con il nome **Product.as**.
2. Creare una funzione di costruzione per una classe `Product` creando una funzione denominata `Product` che presenta gli argomenti `id`, `prodName` e `description`:

```
function Product (id:Number, prodName:String,  
    description:String)  
{}
```

3. Nella funzione di costruzione, impostare per la classe `Product` proprietà uguali ai metodi `setter` che verranno creati:

```
setID(id);  
setProdName(prodName);  
setDescription(description);
```

4. Applicare la funzione di costruzione intorno alla parola chiave `class`.

Dichiarare ogni variabile usata nella classe:

```
class Product  
{  
    var id:Number;  
    var prodName:String;  
    var description:String  
  
    function Product (id:Number, prodName:String,  
        description:String)  
    {  
        setID(id);  
        setProdName(prodName);  
        setDescription(description);  
    }  
}
```

5. Definire i metodi getter e setter per ogni proprietà della classe, come illustrato nell'esempio seguente.

Specificare `Void` come tipo restituito per i metodi setter, quindi indicare il tipo di dati restituito per i metodi getter.

```
class Product
{
    var id:Number;
    var prodName:String;
    var description:String

    function Product (id:Number, prodName:String,
description:String) {
        setID(id);
        setProdName(prodName);
        setDescription(description);
    }

    public function setID (id:Number) :Void
    {
        this.id = id;
    }

    public function setProdName (prodName:String) :Void
    {
        this.prodName = prodName;
    }

    public function setDescription (description:String)
:Void
    {
        this.description = description;
    }

    public function getID () :Number {
        return id;
    }

    public function getProdName () :String {
        return prodName
    }

    public function getDescription () :String {
        return description;
    }
}
```

6. Salvare il file.

NOTA

Un file finale di esempio del file appena creato, denominato `Product.as`, è posizionato nella cartella dei file finali. Per il percorso, vedere [“Impostazione dell'area di lavoro” a pagina 274](#).



# Creazione di due oggetti dalla classe Product

Viene creato innanzitutto un nuovo file FLA, quindi vengono creati due oggetti dalla classe Product.

1. Aprire un nuovo documento Flash e salvarlo nella stessa posizione in cui è stato salvato il file Product.as.
2. Nel nuovo documento, selezionare il fotogramma 1 nella linea temporale.
3. Nel pannello Azioni, creare due oggetti dalla classe Product utilizzando i dati indicati nella seguente tabella (l'istruzione ActionScript creata viene visualizzata dopo la tabella).

Nome istanza	Dati	
pedals	id	0
	prodName	Clipless Pedals
	description	Excellent cleat engagement
handleBars	id	1
	prodName	ATB
	description	Available in comfort and aero design

4. Verificare che gli oggetti siano stati creati come illustrato nell'esempio seguente:

```
var handleBars:Product = new Product (1, "ATB",  
    "Available in comfort and aero design");  
var pedals:Product=new Product(0,"Clipless  
    Pedals","Excellent cleat engagement");
```

5. Rilevare la proprietà description di pedals:

```
trace (pedals.getDescription ());
```

6. Salvare e provare il documento.

Nel pannello Output dovrebbe comparire la descrizione dei pedali.

## NOTA

Un file finale di esempio del documento appena creato, denominato handson2 fla, è posizionato nella cartella dei file finali. Per il percorso, vedere ["Impostazione dell'area di lavoro" a pagina 274](#).

# Informazioni sull'estensione di classi esistenti

La parola chiave `extends` in ActionScript 2.0 consente di usare tutti i metodi e le proprietà di una classe esistente in una nuova classe. Ad esempio, se si desidera definire una classe denominata `Drag` che ha ereditato tutti gli elementi dalla classe `MovieClip`, è possibile utilizzare il codice seguente:

```
class Drag extends MovieClip
{ }
```

La classe `Drag` eredita ora tutte le proprietà e i metodi dalla classe esistente `MovieClip`; è possibile quindi utilizzare le proprietà e i metodi `MovieClip` in qualsiasi punto all'interno della definizione della classe, come illustrato nell'esempio seguente:

NOTA

L'istruzione ActionScript che segue costituisce unicamente un esempio. Non immettere lo script nel file FLA della lezione.

```
class Drag extends MovieClip
{
    // funzione di costruzione
    function Drag ()
    {
        onPress=doDrag;
        onRelease=doDrop;
    }
    private function doDrag():Void
    {
        this.startDrag();
    }
    private function doDrop():Void
    {
        this.stopDrag();
    }
}
```

NOTA

La finestra di dialogo **Converti in simbolo** offre ora un campo di classe in cui è possibile associare oggetti visivi (ad esempio, un clip filmato) a qualsiasi classe definita in ActionScript 2.0.

# Estensione della classe MovieClip per creare una nuova classe

A questo punto è possibile creare una nuova classe estendendo la classe MovieClip incorporata.

1. Creare un nuovo documento Flash e denominarlo **Shape.fla**.
2. Usando gli strumenti di disegno, disegnare una forma sullo stage.  
Con l'intera forma selezionata, fare clic con il pulsante destro del mouse (Windows) o fare clic tenendo premuto il tasto Ctrl (Macintosh) sulla forma, quindi selezionare Converti in simbolo dal menu di scelta rapida.
3. Nella finestra di dialogo Converti in simbolo, selezionare Movie Clip come comportamento, quindi fare clic su Avanzate.  
Selezionare Esporta per ActionScript.
4. Nella casella di testo Nome, immettere **myShape**.
5. Nella casella di testo Classe AS 2.0, immettere **Drag**.  
Fare clic su OK. Questa operazione associa il clip filmato alla classe Drag che verrà creata.
6. Usando la finestra di ispezione Proprietà, assegnare al clip filmato un nome di istanza, poi salvare il file FLA.

NOTA

Un file finale di esempio del documento appena creato, denominato handson3.fla, è posizionato nella cartella dei file finali. Per il percorso, vedere [“Impostazione dell'area di lavoro” a pagina 274](#).

7. Creare un file ActionScript: selezionando File > Nuovo > File ActionScript, anziché Documento Flash. Salvare il documento con il nome **Drag.as**, nella stessa posizione in cui è stato salvato il file Shape.fla.
8. Nel file ActionScript appena creato, creare una nuova classe e una funzione di costruzione denominata Drag:

```
class Drag extends MovieClip
{
    function Drag ()
    {
        onPress=doDrag;
    }
}
```

```

        onRelease=doDrop;
    }
}

```

- 9.** Definire nella classe i metodi personalizzati che utilizzano i metodi del clip filmato esistenti, quali `startDrag()` e `stopDrag()`:

```

class Drag extends MovieClip
{
function Drag()
{
    onPress=doDrag;
    onRelease=doDrop;
}
private function doDrag():Void
{
    this.startDrag();
}
private function doDrop():Void
{
    this.stopDrag()
}
}

```

- 10.** Salvare il file `ActionScript`.

- 11.** Provare il file `Shape.fla`.

Dovrebbe essere agevole ora trascinare il clip filmato.

**NOTA**

Un esempio del file `ActionScript` appena creato, denominato `Drag.as`, è posizionato nella cartella dei file finali. Per il percorso, vedere [“Impostazione dell'area di lavoro” a pagina 274](#).

## Riepilogo

L'utente ha appreso con successo le operazioni che è possibile effettuare con oggetti e classi in `ActionScript 2.0`. In pochi minuti è stato possibile apprendere quanto segue:

- Creazione e uso di oggetti da classi esistenti.
- Creazione di una classe personalizzata.
- Creazione di una proprietà all'interno di una classe personalizzata.
- Creazione di un metodo all'interno di una classe personalizzata.
- Estensione di una classe esistente e uso ottimale dell'ereditarietà.

# Integrazione dei dati: Panoramica (solo Flash Professional)

Le seguenti esercitazioni illustrano diversi modi per utilizzare l'associazione dei dati e i componenti di dati in Macromedia Flash Professional 8. Molte esercitazioni impiegano servizi Web pubblici e richiedono quindi una connessione Internet. Inoltre, le esercitazioni non funzionano in nessun browser a causa delle restrizioni sandbox, mentre funzionano nell'ambiente di creazione Flash o in Flash Player.

- [Integrazione dei dati: uso del servizio Web Macromedia Tips \(solo Flash Professional\)](#)
- [Integrazione dei dati: uso di XML per un foglio di presenza \(solo Flash Professional\)](#)
- [Integrazione dei dati: uso di XUpdate per aggiornare il foglio di presenza \(solo Flash Professional\)](#)

**NOTA**

Per svolgere le esercitazioni relative al foglio di presenza, è necessario scaricare il file data.xml.

Queste esercitazioni sono modelli di lavoro che illustrano come utilizzare i componenti di dati (XMLConnector, WebServices Connector, RDMBSResolver e XUpdateResolver) con la funzione di associazione dei dati in Flash Professional 8. Non devono essere utilizzate come applicazioni reali.

**NOTA**

L'uso di servizi Web pubblici in queste esercitazioni non implica che sia necessario utilizzarli nelle applicazioni reali. In realtà, Macromedia sconsiglia di utilizzare servizi Web pubblici direttamente dalle applicazioni client. Per ulteriori informazioni, vedere "Applicazioni e servizi Web" nel capitolo "Integrazione dei dati" in *Uso di Flash* (in Flash, selezionare ? > Uso di Flash).

Se si riscontrano problemi durante lo scaricamento o la decompressione dei file, vedere la nota tecnica 13686 all'indirizzo [www.macromedia.com/support/general/ts/documents/downfiles.htm](http://www.macromedia.com/support/general/ts/documents/downfiles.htm).



# Integrazione dei dati: uso del servizio Web Macromedia Tips (solo Flash Professional)

In questa esercitazione viene utilizzato il pannello Servizi Web per connettersi a un servizio Web che consente di ottenere un suggerimento casuale relativo al software Macromedia. In seguito, vengono utilizzati i componenti per impostare un'interfaccia utente semplice.

È possibile stampare questa esercitazione scaricandone la versione PDF dalla pagina della documentazione di Macromedia Flash all'indirizzo [www.macromedia.com/go/fl\\_documentation\\_it](http://www.macromedia.com/go/fl_documentation_it).

In questa esercitazione verranno svolte le seguenti attività:

Connessione a un servizio Web pubblico . . . . . 288

Creazione di un'interfaccia utente e associazione dei componenti con il servizio Web . . . . . 290

In questa esercitazione viene utilizzato un servizio Web pubblico ed è quindi necessario disporre di una connessione Internet.

Se si riscontrano problemi durante lo scaricamento o la decompressione dei file, vedere la nota tecnica 13686 all'indirizzo [www.macromedia.com/support/general/ts/documents/downfiles.htm](http://www.macromedia.com/support/general/ts/documents/downfiles.htm).

## NOTA

L'uso di un servizio Web pubblico in questa esercitazione non implica che sia necessario utilizzarne uno nelle applicazioni reali. In realtà, Macromedia sconsiglia di utilizzare servizi Web pubblici direttamente dalle applicazioni client. Per ulteriori informazioni, vedere "Informazioni sulle funzioni di sicurezza e sulla connettività dei dati in Flash Player" nel capitolo "Integrazione dei dati" in *Uso di Flash* (in Flash, selezionare ? > Uso di Flash). In un ambiente di produzione, è preferibile utilizzare servizi Web residenti sul proprio server Web.

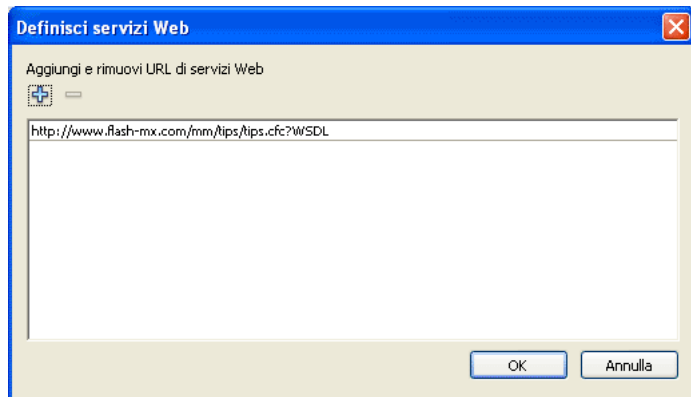
Il file FLA finale di questa esercitazione viene installato con Flash. Di seguito sono riportati i percorsi standard della directory.

- In Windows, accedere a *unità di avvio*\Programmi\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Data Integration\Tips
- Su Macintosh: passare alla cartella *Macintosh HD*/Applicazioni/Macromedia Flex 8/Samples and Tutorials/Tutorial Assets/Data Integration/Tips

## Connessione a un servizio Web pubblico

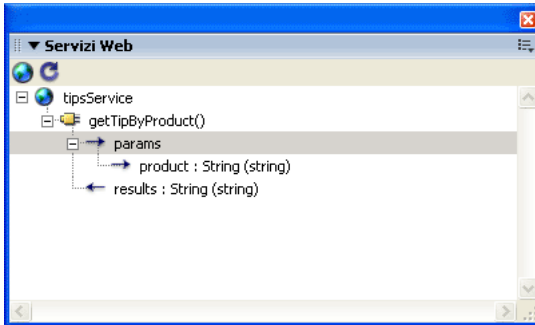
Definire in Flash un servizio Web per la connessione a un servizio Web pubblico.

1. Creare un nuovo documento Flash in Flash Professional 8. Assicurarsi che il computer in uso sia connesso a Internet.
2. Aprire il pannello Servizi Web (Finestra > Altri pannelli > Servizi Web) e fare clic su Definisci servizi Web.
3. Nella finestra di dialogo Definisci servizi Web visualizzata, fare clic su Aggiungi servizio Web (+), quindi fare clic sulla riga evidenziata per modificarla.
4. Immettere l'URL **`http://www.flash-mx.com/mm/tips/tips.cfc?WSDL`** e fare clic su OK.



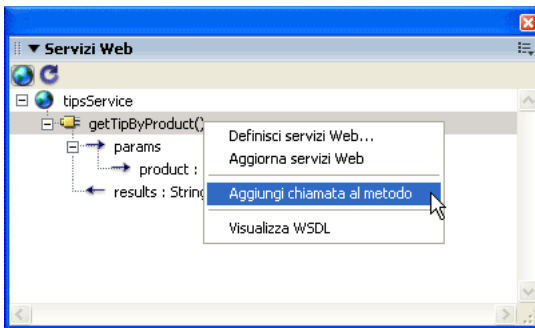


5. Nel pannello Servizi Web, controllare i metodi, i parametri e i risultati del servizio Web Macromedia Tips.



Il servizio Web dispone di un singolo metodo denominato `getTipByProduct()` che accetta un solo parametro denominato `product`. Il parametro è una stringa che indica al servizio Web il prodotto Macromedia per il quale si desidera visualizzare un suggerimento. Nel punto successivo, questo parametro viene associato a un'istanza `ComboBox` nell'applicazione.

6. Fare clic con il pulsante destro del mouse sul metodo `getTipByProduct()`, quindi selezionare **Aggiungi chiamata al metodo** dal menu di scelta rapida.



Un'istanza del componente `WebServiceConnector` viene aggiunta nello stage.

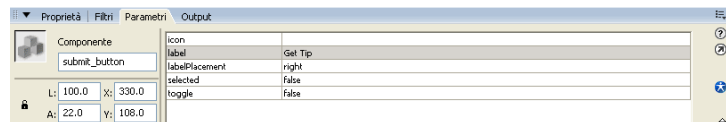
7. Nella finestra di ispezione Proprietà, immettere il nome di istanza **tips\_wsc**.

Il componente è ora configurato e si trova sullo stage. È possibile posizionare il componente in qualsiasi punto, all'interno o all'esterno dello stage, in quanto non è visibile durante l'esecuzione dell'applicazione.

## Creazione di un'interfaccia utente e associazione dei componenti con il servizio Web

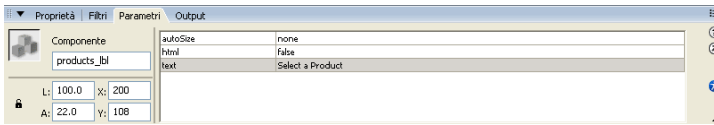
A questo punto i componenti vengono utilizzati per creare un'interfaccia utente semplice che è possibile utilizzare per selezionare un prodotto, fare clic su un pulsante e visualizzare un suggerimento casuale sul prodotto. Questa applicazione viene creata associando i componenti dell'interfaccia utente presenti sullo stage ai parametri e ai risultati restituiti dal servizio Web Macromedia Tips.

1. Nel pannello Componenti, selezionare User Interface > ComboBox. Trascinare un componente ComboBox nello stage. Nella finestra di ispezione Proprietà, immettere il nome di istanza **products\_cb**.
2. Nel pannello Componenti, selezionare User Interface > Button. Trascinare nello stage un componente Button. Nella finestra di ispezione Proprietà, immettere il nome di istanza **submit\_button** e per la proprietà label digitare **Get Tip**, come indicato di seguito:



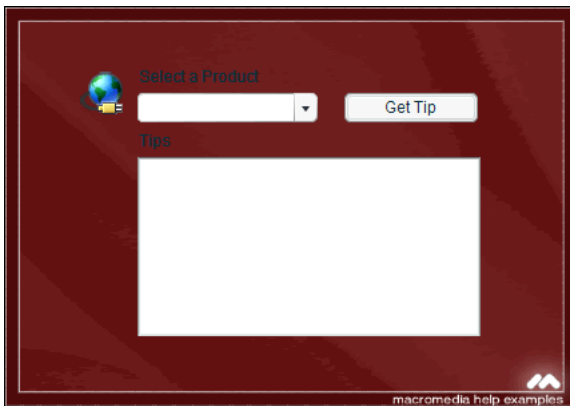
3. Nel pannello Componenti, selezionare User Interface > TextArea. Trascinare il componente nello stage. Nella finestra di ispezione Proprietà, immettere il nome di istanza **tip\_ta**.
4. Nel pannello Componenti, selezionare User Interface > Label e trascinare un componente Label nello stage posizionandolo sopra il componente ComboBox.

5. Nella finestra di ispezione Proprietà, digitare **products\_lbl** nel campo Nome istanza, mentre per la proprietà text digitare **Select a Product**, come indicato di seguito:



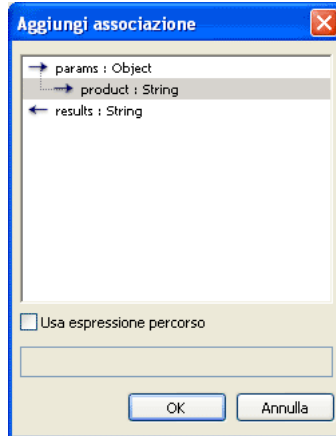
*Finestra di ispezione Proprietà indicante il nome di istanza products\_lbl e il testo "Select a Product"*

6. Trascinare un altro componente Label sopra il componente TextArea tip\_ta. Nella finestra di ispezione Proprietà, assegnare al componente il nome di istanza **tip\_lbl** e digitare **Tips** nel campo text.

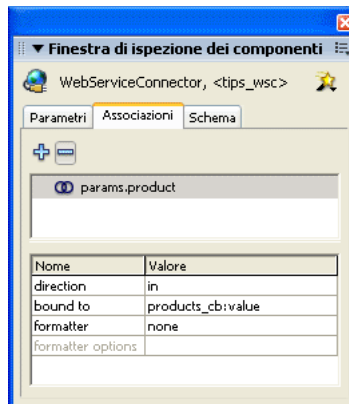


Aggiungere per il componente WebServiceConnector un'associazione dal servizio Web Macromedia Tip al componente ComboBox per consentire all'utente di scegliere un prodotto e visualizzare un suggerimento corrispondente.

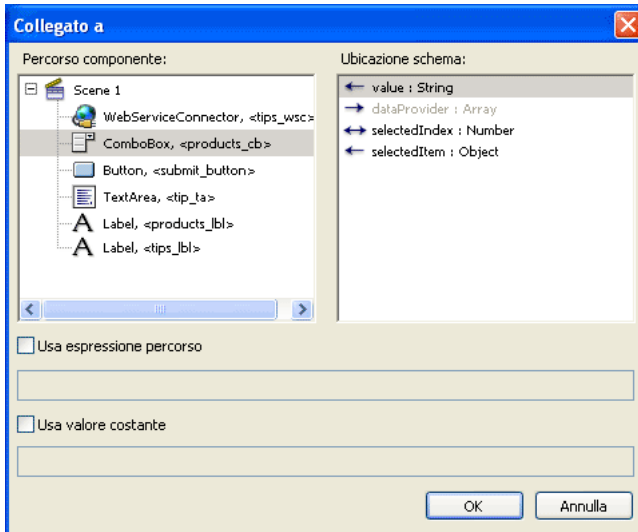
7. Selezionare il componente WebServiceConnector sullo stage. Aprire la finestra di ispezione dei componenti e fare clic sulla scheda Associazioni. Fare clic su Aggiungi associazione (+). Nella finestra di dialogo Aggiungi associazione, selezionare product:String (sotto params:Object) e fare clic su OK.



8. Nella finestra di ispezione dei componenti, fare doppio clic sul valore vuoto nel campo bound to. Nella finestra di dialogo Collegato a, selezionare ComboBox, <products\_cb> in Percorso componente e value:String in Ubicazione schema. Fare clic su OK.



*Campo bound to nella finestra di ispezione dei componenti*



*Selezione del percorso del componente e dell'ubicazione dello schema nella finestra di dialogo Collegato a*

A questo punto è possibile associare il parametro `results` del componente `WebServiceConnector` al componente `TextArea` sullo stage.

9. Nella finestra di ispezione dei componenti, fare di nuovo clic su Aggiungi associazione (+). Nella finestra di dialogo Aggiungi associazione, selezionare `results:String` e fare clic su OK. Nella finestra di ispezione dei componenti, fare doppio clic sul valore vuoto nel campo `bound to` e nella finestra di dialogo Collegato a selezionare `TextArea, <tip_ta>` in Percorso componente e `text:String` in Ubicazione schema. Fare clic su OK.

Infine, è possibile utilizzare un componente `Button` e il metodo `trigger()` per attivare il servizio. Il metodo `trigger` viene utilizzato per visualizzare un suggerimento quando si fa clic su un pulsante.

10. Aprire il pannello Azioni e aggiungere il codice `ActionScript` seguente nel fotogramma 1 della linea temporale:

```
submit_button.onRelease = function(){
    tips_wsc.trigger();
};
```

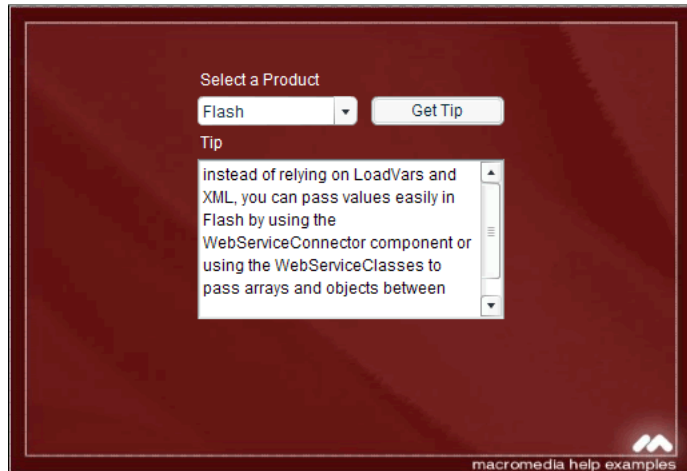
11. Aggiungere quindi il seguente codice ActionScript dopo il codice immesso al punto 10. Il codice utilizza la proprietà `dataProvider` per impostare gli elementi nell'istanza `ComboBox` sul contenuto dell'array.

```
products_cb.dataProvider = ["Flash", "Dreamweaver"];
```

NOTA

Se necessario, è possibile utilizzare il metodo `setStyle()` per impostare il colore bianco per il testo dell'istanza `Label` specificando `products_lbl.setStyle("color", 0xFFFFFF)`;

12. Salvare il file.
13. Provare l'applicazione (Controllo > Prova filmato). Selezionare **Flash** dall'istanza `ComboBox` e fare clic su `Get Tip`. Il risultato è simile a quello mostrato nella seguente immagine di schermata:



14. Selezionare **Dreamweaver** e fare di nuovo clic su `Get Tip` per visualizzare un altro suggerimento.

# Integrazione dei dati: uso di XML per un foglio di presenza (solo Flash Professional)

In questa esercitazione viene illustrato come creare un'applicazione per la modifica dei dati di un foglio di presenza. I dati del foglio di presenza sono memorizzati sotto forma di XML in un database XML nativo. Il componente XUpdateResolver rappresenta la soluzione ottimale per questo tipo di applicazione in quanto genera istruzioni XUpdate che possono essere inviate al server per aggiornare i dati.

È possibile stampare questa esercitazione scaricandone la versione PDF dalla pagina della documentazione di Macromedia Flash all'indirizzo [www.macromedia.com/go/fl\\_documentation\\_it](http://www.macromedia.com/go/fl_documentation_it).

In questa esercitazione verranno svolte le seguenti attività:

Creazione dell'interfaccia utente .....	296
Modifica dei dati .....	304

In questa esercitazione viene utilizzato un servizio Web pubblico ed è quindi necessario disporre di una connessione Internet. Inoltre, l'esercitazione non funziona in un browser a causa delle restrizioni sandbox, mentre funziona nell'ambiente di creazione Flash o nella versione autonoma di Flash Player.

## NOTA

L'uso di un servizio Web pubblico in questa esercitazione non implica che sia necessario utilizzarne uno nelle applicazioni reali. In realtà, Macromedia sconsiglia l'uso dei servizi Web pubblici direttamente dalle applicazioni client. Per ulteriori informazioni, consultare ["Informazioni sulle funzioni di sicurezza e sulla connettività dei dati in Flash Player"](#) in *Uso di Flash*.

Per svolgere questa esercitazione è necessario il file `data.xml` presente nella cartella Tutorial Assets. Questo file si trova in una delle posizioni seguenti:

- In Windows, accedere a *unità di avvio* \Programmi\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Data Integration\Using XML for a Timesheet\data.xml
- Su Macintosh, sfogliare fino a *Macintosh HD* \Applicazioni\Macromedia Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Data Integration\Using XML for a Timesheet\data.xml

NOTA

Per motivi dimostrativi, i dati XML sono accessibili dal disco rigido e la proprietà `DeltaPacket` viene visualizzata sullo schermo. In una situazione reale, le istruzioni `XUpdate` verrebbero inviate al server per l'elaborazione.

## Creazione dell'interfaccia utente

Innanzitutto, è necessario creare un'interfaccia utente che visualizza le informazioni nel file XML.

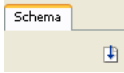
### Aggiunta dei componenti XMLConnector e DataSet

Per prima cosa si aggiungono i componenti di gestione dei dati.

1. Creare un nuovo documento Flex in Flex Professional 8. Assicurarsi che il computer in uso sia connesso a Internet.
2. Dal pannello Componenti, aprire la categoria Data e trascinare un componente XMLConnector nello stage. Nella finestra di ispezione Proprietà, immettere il nome di istanza **timeInfo\_con**.
3. Nella finestra di ispezione dei componenti o Proprietà, fare clic sulla scheda Parametri. Per il parametro URL immettere **data.xml** e per il parametro `direction` selezionare receive dal menu a comparsa.
4. Dal pannello Componenti, trascinare un componente DataSet nello stage. Nella finestra di ispezione Proprietà, immettere il nome di istanza **timeInfo\_ds**.



5. Sullo stage, selezionare il componente XMLConnector. Nella finestra di ispezione dei componenti, fare clic sulla scheda Schema. Selezionare la proprietà `results:XML`, quindi fare clic su Importa uno schema da un file XML di esempio nell'angolo superiore destro della scheda Schema.



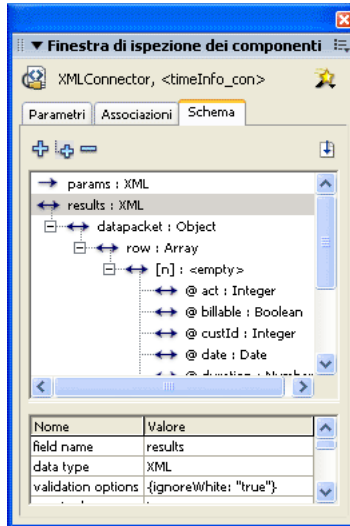
NOTA

In alternativa, è possibile selezionare Importa schema XML dal menu della barra del titolo della finestra di ispezione dei componenti.

6. Individuare la posizione in cui è stato salvato il file `data.xml` e selezionare il file.

Nella scheda Schema viene ora visualizzata la struttura dei dati del file. Il nodo `row` è mappato su un'array `ActionScript` di oggetti anonimi in quanto si ripete numerose volte all'interno del file XML. Tutti i sottonodi o gli attributi direttamente sotto il nodo `row` sono considerati proprietà degli oggetti anonimi contenuti nell'array.

Per ulteriori informazioni sulla modalità utilizzata da Flash per convertire i documenti XML in una rappresentazione dello schema interno, consultare il capitolo [“Integrazione dei dati \(solo Flash Professional\)”](#) in *Uso di Flash*.

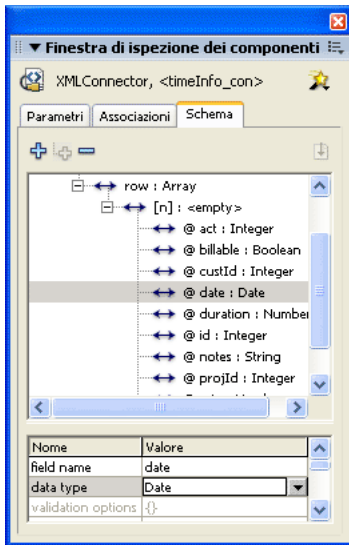


NOTA

Il componente XMLConnector memorizza le informazioni internamente come stringhe. Quando si effettua una richiesta di dati mediante un componente DataBinding, è possibile definire come convertire i dati nei tipi ActionScript corretti. A tale scopo, è necessario selezionare un elemento nel riquadro Struttura schema e modificarne le impostazioni.

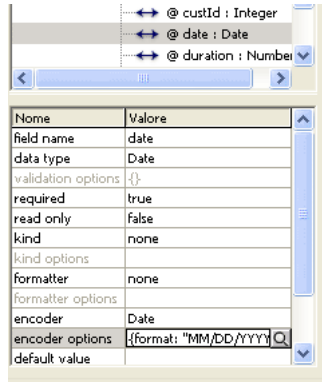
7. Selezionare il campo dello schema Date per il quale è impostato il tipo String. Questo inconveniente è dovuto al fatto che lo strumento di creazione Flash non è in grado di determinare in base al valore che si tratta di un tipo Date. Per codificare correttamente questo valore, è necessario fornire a Flash alcune informazioni aggiuntive.

8. Selezionare il parametro data type del campo dello schema Date e modificarlo in Date. In questo modo si indica al componente DataBinding di elaborare questo valore come una data.



Per ulteriori informazioni sull'associazione dei dati e sui tipi di dati, vedere [“Informazioni sulla gestione dei tipi di dati nell'associazione dei dati \(solo Flash Professional\)”](#) in *Uso di Flash*.

9. Selezionare il parametro encoder del campo dello schema Date e modificarlo in Date. Selezionare il parametro `encoder options` e selezionare il valore "MM/DD/YYYY" che indica al componente DataBinding come deve essere rappresentato il valore String nel file XML. Queste informazioni consentono al componente DataBinding di accettare una stringa con questo formato e convertirla in un oggetto Date ActionScript.



Per ulteriori informazioni sull'associazione dei dati e sugli encoder, vedere "Codificatori dello schema" in *Uso di Flash* (in Flash, selezionare ? > Uso di Flash).

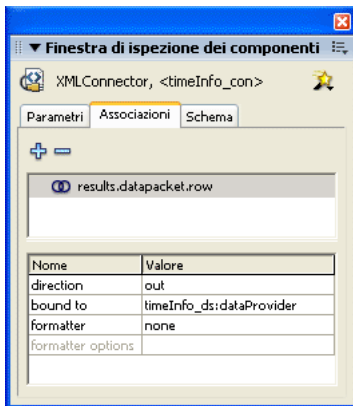
10. Selezionare il campo dello schema `@billable`.

Il tipo di dati del campo è stato impostato automaticamente su Boolean dallo strumento di creazione che cerca determinati modelli per individuare il tipo di un elemento XML. Tuttavia, è necessario modificare il parametro `encoder options` del campo. Per i tipi di dati Boolean, il parametro `encoder options` specifica le stringhe che indicano valori true e false.

11. Con il campo dello schema `@billable` ancora selezionato, fare doppio clic sul campo `encoder options`.
12. Nella finestra di dialogo Encoder booleano visualizzata, immettere **true** nella casella di testo Stringhe che significano true e **false** nella casella di testo Stringhe che significano false.
13. Selezionare il campo dello schema `@duration`.

Il tipo di dati del campo è stato impostato automaticamente su Integer perché il campo XML di esempio conteneva solo valori numerici interi per questo attributo.

14. Selezionare l'impostazione data type per il campo dello schema @duration e modificarla in Number in modo che non sia limitata ai valori interi.
15. Nella finestra di ispezione dei componenti, fare clic sulla scheda Associazioni.
16. Fare clic sul pulsante Aggiungi associazione.
17. Nella finestra di dialogo Aggiungi associazione, selezionare la riga: Voce di array e fare clic su OK.
18. Nella finestra di ispezione dei componenti, selezionare la proprietà direction e impostarla su out.
19. Fare doppio clic sulla proprietà Bound To.
20. Nella finestra di dialogo Collegato a, fare clic sul componente Data Set, selezionare l'ubicazione schema dataProvider: Array e fare clic su OK.



Il componente DataBinding copia ogni oggetto all'interno dell'array row in un nuovo record (oggetto di trasferimento) all'interno del componente DataSet e applica le impostazioni selezionate quando vengono copiati i dati in modo che il componente DataSet riceva i campi ActionScript Date, Boolean e Number per gli attributi @date, @billable e @duration.

A questo punto è possibile creare i campi per il componente DataSet corrispondenti ai campi del componente XMLConnector.

21. Sullo stage, selezionare il componente DataSet. Nella finestra di ispezione dei componenti, fare clic sulla scheda Schema.

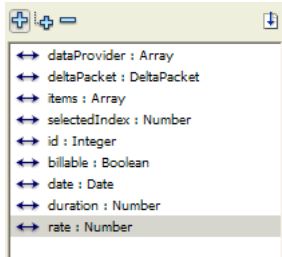
**22.** Fare clic su **Aggiunge una proprietà del componente (+)** e immettere **id** in field name e **Integer** in data type.

**23.** Utilizzando lo stesso metodo, creare i nuovi campi seguenti:

- field name = **billable**, data type = **Boolean**
- field name = **date**, data type = **Date**
- field name = **duration**, data type = **Number**
- field name = **rate**, data type = **Number**

NOTA

I nomi dei campi devono corrispondere esattamente ai nomi delle proprietà corrispondenti del componente XMLConnector (@date = date, @billable = billable, @duration = duration), maiuscole e minuscole comprese.



**24.** Selezionare il campo Date appena creato. Selezionare l'impostazione encoder e modificarla in DateToNumber.

NOTA

Il componente DataSet deve memorizzare i valori di data internamente nel relativo formato numerico in modo che possano essere ordinati correttamente. L'encoder DateToNumber converte un valore date in number ogni volta che viene impostato il valore e converte un valore number in date quando avviene l'accesso al valore.

**25.** Con il campo Date ancora selezionato, fare doppio clic sul campo formatter nella finestra di ispezione dei componenti e selezionare Date dal menu a comparsa.

**26.** Fare doppio clic sul campo formatter options nella finestra di ispezione dei componenti.

**27.** Nella finestra di dialogo Impostazioni di formattazione della data visualizzata, immettere **MM-DD-YYYY** nella casella di testo Formato.

## Aggiunta di componenti DataGrid e Button

Ora si procede con l'aggiunta di componenti di visualizzazione dei dati.

1. Dal pannello Componenti, aprire la categoria UI Components e trascinare un componente DataGrid nello stage.
2. Nella finestra di ispezione Proprietà, immettere il nome di istanza **timeInfo\_grd**.
3. Nella finestra di ispezione dei Proprietà, impostare la larghezza su **360**.
4. Nella finestra di ispezione dei componenti, fare clic sulla scheda Associazioni.
5. Fare clic sul pulsante Aggiungi associazione.
6. Nella finestra di dialogo Aggiungi associazione, selezionare dataProvider: array e fare clic su OK.
7. Nella scheda Associazioni, fare doppio clic sulla proprietà Bound To.
8. Nella finestra di dialogo Collegato a, fare clic sul componente Data Set, selezionare l'ubicazione schema dataProvider: Array e fare clic su OK.
9. Nella scheda Associazioni, impostare direction su in.
10. Con la griglia di dati selezionata, passare alla scheda Associazioni della finestra di ispezione dei componenti e fare clic sul pulsante Aggiungi associazione.
11. Nella finestra di dialogo Aggiungi associazione, selezionare la voce selectedIndex: Number e fare clic su OK.
12. Fare doppio clic sulla proprietà Bound To.
13. Nella finestra di dialogo Collegato a, fare clic sul componente Data Set, selezionare l'ubicazione schema selectedIndex: Number e fare clic su OK.
14. Lasciare la proprietà Direction impostata su In/Out.
15. Trascinare un componente Button nello stage e assegnarvi il nome di istanza **loadData\_btn** nella finestra di ispezione Proprietà.
16. Nella finestra di ispezione dei componenti, fare clic sulla scheda Parametri. Nel campo label, digitare **Load Data**.
17. Con il pulsante ancora selezionato sullo stage, aprire il pannello Comportamenti (Finestra > Comportamenti).

- 18.** Fare clic su Aggiungi comportamento (+) e selezionare Dati > Attiva origine dati. Nella finestra di dialogo Attiva origine dati, selezionare il componente timeInfo\_con e fare clic su OK.
- 19.** Salvare il file nella stessa cartella in cui si trova il file data.xml.
- 20.** Eseguire l'applicazione e fare clic su Load Data.

I dati XML vengono recuperati, convertiti e caricati nel componente DataSet. L'associazione tra il componente DataSet e il componente DataGrid copia i dati nella griglia per la visualizzazione.

## Modifica dei dati

È ora possibile impostare l'applicazione in modo da poter modificare i dati mediante il componente DataGrid.

- 1.** Sullo stage, selezionare il componente DataGrid. Quindi, fare clic sulla scheda Parametri nella finestra di ispezione dei componenti.
- 2.** Impostare la proprietà `editable` su `true`.
- 3.** Eseguire l'applicazione.

È ora possibile modificare i dati all'interno della griglia.



# Integrazione dei dati: uso di XUpdate per aggiornare il foglio di presenza (solo Flash Professional)

**Prerequisito:** “Integrazione dei dati: uso di XML per un foglio di presenza (solo Flash Professional)”

Questa esercitazione è il proseguimento dell'esercitazione “Integrazione dei dati: uso di XML per un foglio di presenza (solo Flash Professional)”. Ora che i dati vengono gestiti dal componente DataSet, le modifiche apportate ai dati vengono registrate nella proprietà `DeltaPacket`. Per ottimizzare la restituzione delle modifiche al server è necessario un componente resolver. Il componente `XUpdateResolver` rappresenta la soluzione ottimale per aggiornare un'origine XML, in quanto genera istruzioni `XUpdate` che possono essere inviate al server per aggiornare i dati.

È possibile stampare questa esercitazione scaricandone la versione PDF dalla pagina della documentazione di Macromedia Flash all'indirizzo [www.macromedia.com/go/fl\\_documentation\\_it](http://www.macromedia.com/go/fl_documentation_it).

In questa esercitazione verrà eseguita la seguente attività:

**Aggiornamento del foglio di presenza. . . . . 306**

In questa esercitazione viene utilizzato un servizio Web pubblico ed è quindi necessario disporre di una connessione Internet. Inoltre, l'esercitazione non funziona in un browser a causa delle restrizioni sandbox, mentre funziona nell'ambiente di creazione Flash o in Flash Player.

NOTA

L'uso di un servizio Web pubblico in questa esercitazione non implica che sia necessario utilizzarne uno nelle applicazioni reali. In realtà, Macromedia sconsiglia l'uso dei servizi Web pubblici direttamente dalle applicazioni client. Per ulteriori informazioni, consultare “Informazioni sulle funzioni di sicurezza e sulla connettività dei dati in Flash Player” in *Uso di Flash*.

Per svolgere questa esercitazione è necessario il file data.xml presente nella cartella Tutorial Assets. Questo file si trova in una delle posizioni seguenti:

- In Windows, accedere a *unità di avvio*\Programmi\Macromedia\Flex 8\Samples and Tutorials\Tutorial Assets\Data Integration\Using XML for a Timesheet\data.xml
- Su Macintosh, sfogliare fino a *Macintosh HD*/Applicazioni/Macromedia Flex 8/Samples and Tutorials/Tutorial Assets/Data Integration/Using XML for a Timesheet\data.xml

NOTA

Per motivi dimostrativi, i dati XML sono accessibili dal disco rigido e la proprietà `DeltaPacket` viene visualizzata sullo schermo. In una situazione reale, le istruzioni `XUpdate` verrebbero inviate al server per l'elaborazione.

## Aggiornamento del foglio di presenza

Ora si imposteranno le associazioni in modo da consentire l'aggiornamento del foglio di presenza.

1. Iniziare con il file creato nell'esercitazione [“Integrazione dei dati: uso di XML per un foglio di presenza \(solo Flash Professional\)”](#).
2. Nel pannello Componenti, aprire la categoria Data e trascinare un componente `XUpdateResolver` nello stage.
3. Nella finestra di ispezione Proprietà, immettere il nome di istanza `timeInfo_rs`.
4. Fare clic sulla scheda Schema nella finestra di ispezione dei componenti e selezionare la proprietà del componente `deltaPacket` all'interno del riquadro Struttura schema.
5. Modificare l'impostazione encoder del componente `DeltaPacket` in `DataSetDeltaToXUpdateDelta`.

Questo encoder converte i dati contenuti nel `DeltaPacket` in istruzioni XPath che vengono fornite al componente `XUpdateResolver`, ma richiede informazioni aggiuntive per svolgere la propria funzione.

6. Fare doppio clic sulla proprietà `encoder options`. Quando viene richiesto un valore per la proprietà `rowNodeKey`, digitare `datapacket/row[@id='?id']`.

Questa proprietà identifica il nodo all'interno del file XML che verrà considerato come un record all'interno del set di dati e definisce anche la combinazione di elementi o di attributi che rendono univoco il nodo, nonché il campo dello schema all'interno del componente DataSet che lo rappresenterà. Vedere “Aggiornamenti inviati a un'origine dati esterna” in *Uso di Flash* (in Flash, selezionare ? > Uso di Flash).

Nel file XML di esempio, l'attributo `id` del nodo `datapacket/row` è l'identificatore univoco e verrà mappato sul campo dello schema ID del componente DataSet, come definito nella seguente espressione:

```
datapacket/row[@id='?id']
```

7. Nella finestra di ispezione dei componenti, fare clic sulla scheda Associazioni.
8. Fare clic sul pulsante Aggiungi associazione.
9. Nella finestra di dialogo Aggiungi associazione, selezionare la proprietà `deltaPacket` e fare clic su OK.
10. Nella scheda Associazioni della finestra di ispezione dei componenti, fare doppio clic sulla proprietà Bound To.
11. Nella finestra di dialogo Collegato a, fare clic sul componente Data Set, fare clic sull'ubicazione schema `deltaPacket` e fare clic su OK.

L'associazione copia il componente DeltaPacket nel componente XUpdateResolver per consentirne la modifica prima dell'invio al server.

NOTA

I dati vengono copiati dopo la chiamata del metodo `applyUpdates()` del componente DataSet.

12. Trascinare un componente TextArea nello stage e assegnarvi il nome di istanza `deltaText` nella finestra di ispezione Proprietà.
13. Nella finestra di ispezione dei Proprietà, impostare la larghezza su 360.
14. Selezionare il componente e fare clic sulla scheda Associazioni nella finestra di ispezione dei componenti.
15. Fare clic sul pulsante Aggiungi associazione.

16. Nella finestra di dialogo Aggiungi associazione, selezionare la proprietà `text: String` e fare clic su OK.

17. Nella scheda Associazioni, fare doppio clic sulla proprietà Bound To.

18. Nella finestra di dialogo Collegato a, fare clic sul componente XUpdateResolver, fare clic sull'ubicazione schema `xupdatePacket` e fare clic su OK.

Il pacchetto di aggiornamento contiene la versione modificata del DeltaPacket che verrà inviata al server.

19. Nel pannello Componenti, aprire la categoria UI Components e trascinare un componente Button nello stage.

20. Nella finestra di ispezione Proprietà, immettere il nome di istanza `btn_show`. Nella finestra di ispezione dei componenti, fare clic sulla scheda Parametri e impostare label su Show Updates.

21. Con il pulsante selezionato, aprire il pannello Azioni (F9) e immettere il codice seguente:

```
on (click) {  
    _parent.timeInfo_ds.applyUpdates();  
}
```

22. Provare l'applicazione (Controllo > Prova filmato). Caricare i dati e apportare una modifica a uno o più campi in più record.

23. Fare clic su Show Updates. Esaminare il pacchetto XML nel componente TextArea.

24. Tentare di impostare il parametro `includeDeltaPacketInfo` del componente XUpdateResolver su `true` utilizzando la finestra di ispezione dei componenti.

SUGGERIMENTO

È possibile copiare i dati XML nell'editor XML preferito per facilitarne la lettura.

NOTA

Al pacchetto di aggiornamento vengono aggiunte ulteriori informazioni che possono essere utilizzate dal server per identificare in modo univoco questa operazione di aggiornamento. Queste informazioni consentono al server di generare un pacchetto di risultati che può essere utilizzato dai componenti XUpdateResolver e DataSet per aggiornare i dati del client con le modifiche provenienti dal server.