

## REALIZZARE UN SITO (LAYOUT)



Anteprima Movie

1. Come prima cosa dovete creare le varie scritte e forme; in ordine il rettangolo bianco sopra la scritta Monroe, quello nero per l'effetto di sinistra, le varie scritte ( in duplice copia visto che dovete creare anche l'ombra ), la sprite "Eye" relativa all'effetto di sinistra, i vari rettangoli rossi, la foto della ragazza, e la sprite "eyeshadow" relativa all'effetto degli occhi.

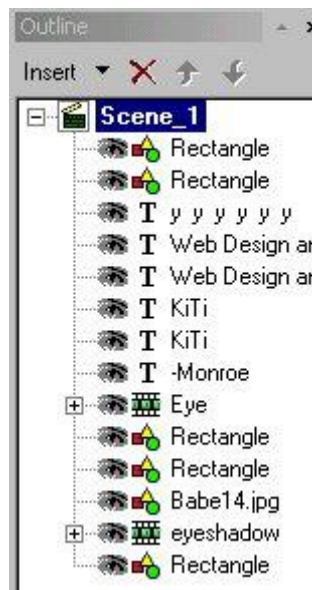


Fig. 1



Fig. 2

2. Gli effetti da applicare a tale scena sono mostrati di seguito.

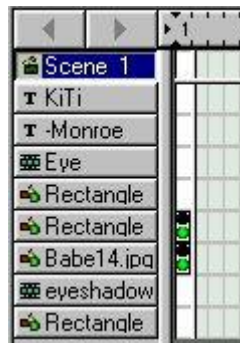


Fig. 3

I due place sono semplici da configurare; dovete solo cambiare il valore dell'Alpha a 50%.

3. Vediamo ora la sprite "Eye": essa è composta da vari rettangolini bianchi e dalla sprite "Sprite" contenente anche essa delle ../immagini rettangolari "Babe.jpg":

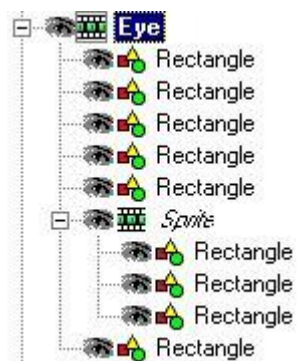


Fig. 4



Fig. 5

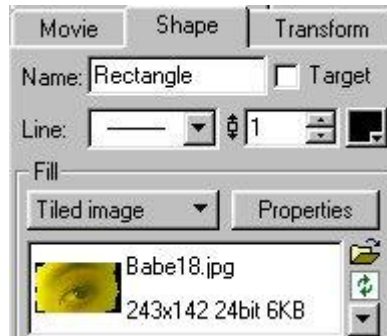


Fig. 6



Fig. 7

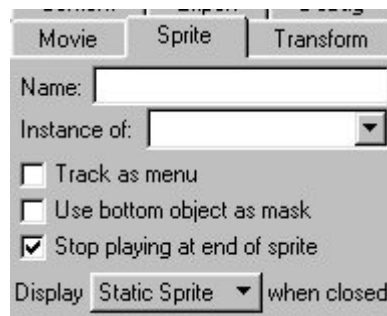


Fig. 8

Gli effetti e le azioni della Sprite "Eye" sono mostrati nelle Figure successive:

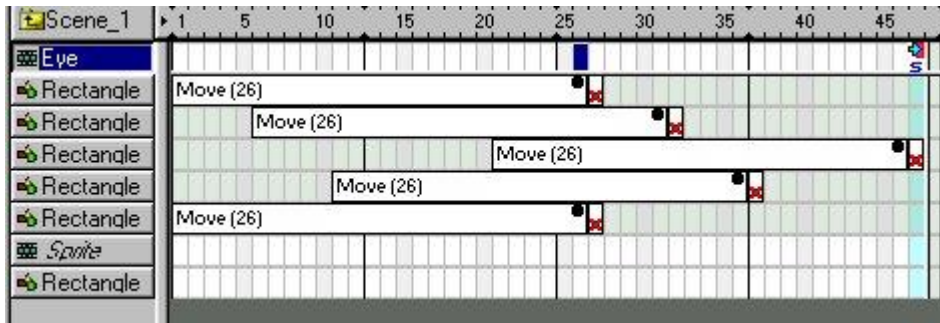


Fig. 9

```

Layout : Scene_1  Script
Add Script  ↑ ↓ ✕ G
onFrame (47) {
    gotoAndPlay(1);
}

```

Fig. 10

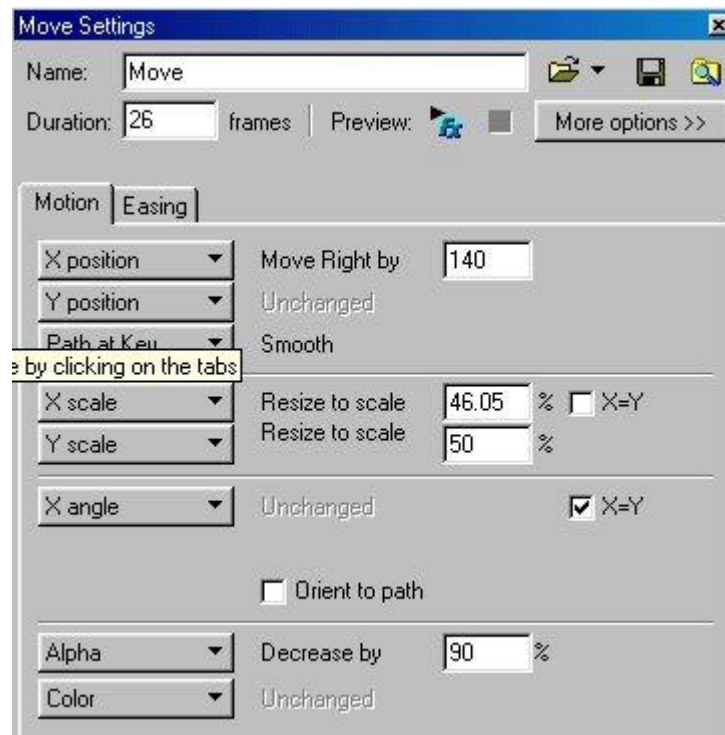


Fig. 11

Mentre quelli relativi alla sotto-sprite "Sprite" sono mostrati qui di seguito:

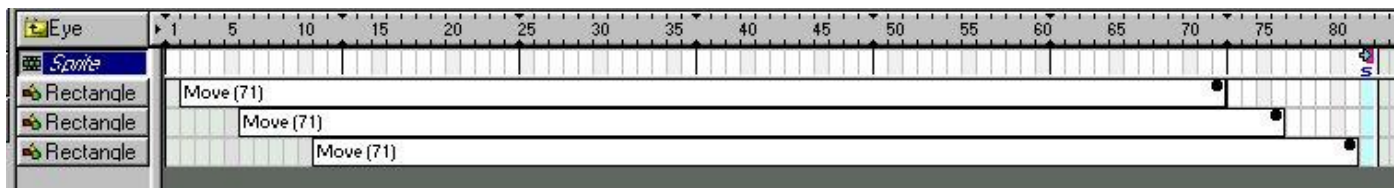


Fig. 12



Fig. 13

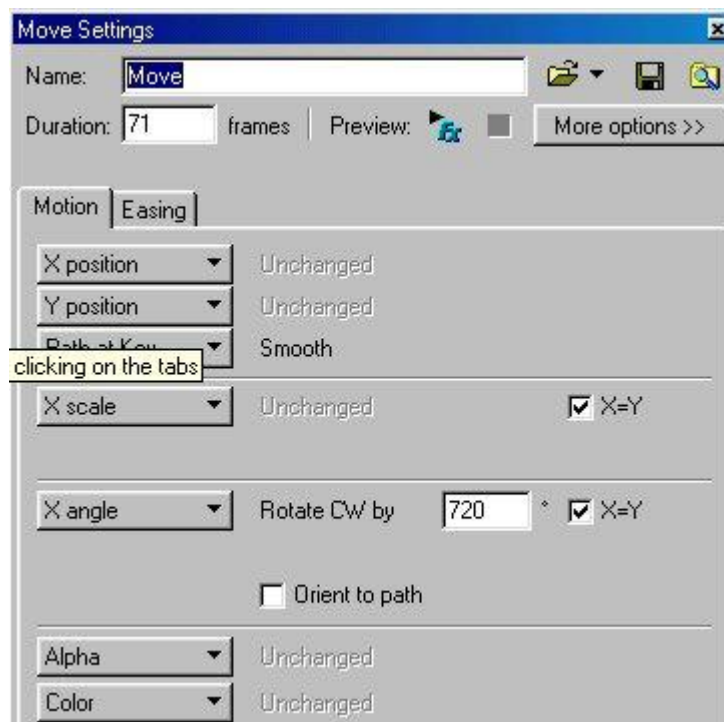


Fig. 14

4. Vediamo ora la Sprite "Eyeshadow": essa è composta da una ellisse e da una sotto sprite dello stesso nome e contenente un'altra ellisse più piccola e di colore più chiaro.

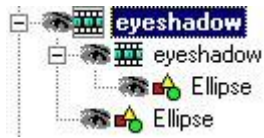


Fig. 15

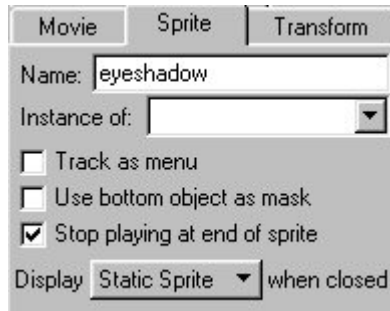


Fig. 16



Fig. 17

Gli effetti e le azioni della Sprite "Eyeshadow" sono mostrati nelle Figure successive:



Fig. 18

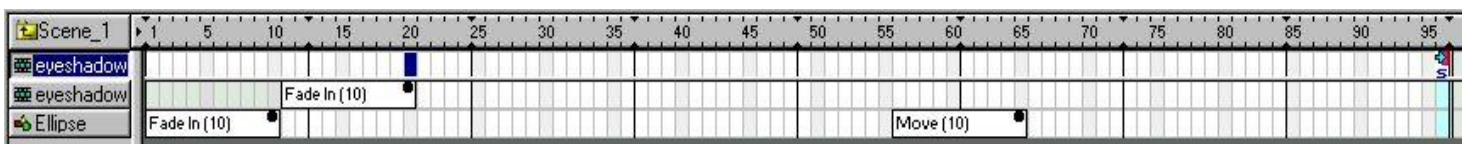


Fig. 19



Fig. 20

Mentre quelli relativi alla sua sotto-sprite sono mostrati qui di seguito:

```

Layout : Scene_1  Script
Add Script  ↑ ↓ ✕
onFrame (96) {
    gotoAndPlay(1);
}

```

Fig. 21

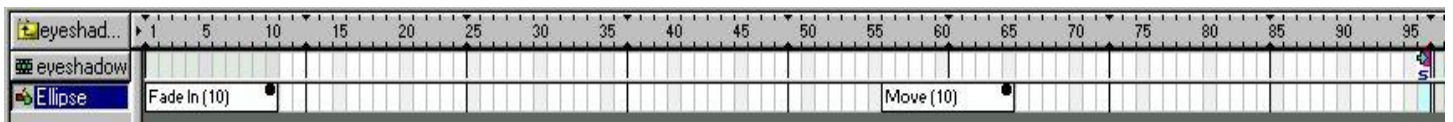


Fig. 22

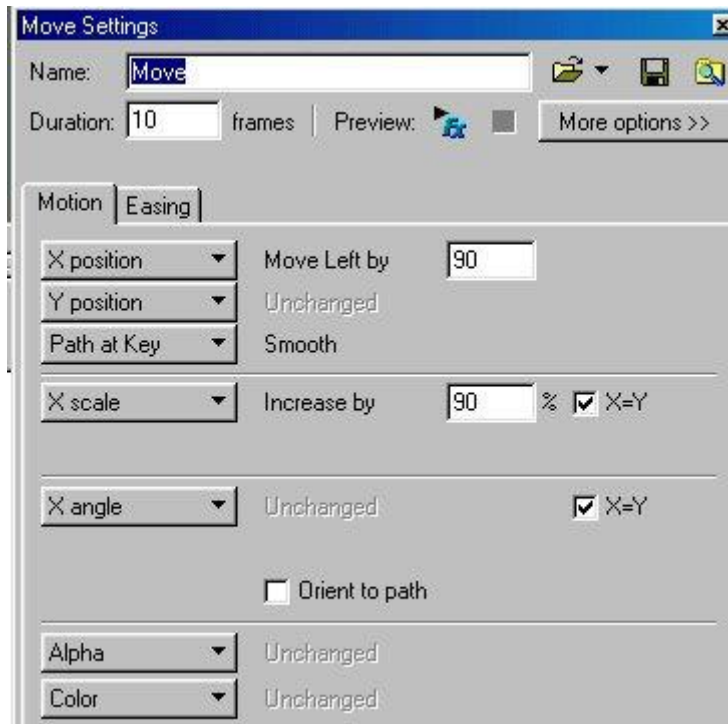


Fig. 23

5. A tal punto non rimane altro che salvare l'applicazione ed esportarla come file flash.
6. Ora dovete realizzare il menù e la parte dei contenuti; la prima scena riguarda appunto il menù, mentre le altre scene le pagine che devono comparire quando si cliccano i tre link.

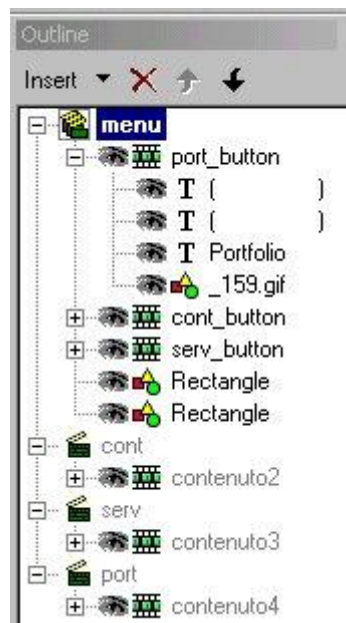


Fig. 1

7. Vediamo ora la prima scena "menu": essa è composta dalle varie forme e dalle tre sotto sprite relative ai tre bottoni/link. Importante è il settaggio dell'opzione "Use this scene as background", senza la quale il menu scomparirebbe quando vengono visualizzate le altre scene.



Fig. 2



Fig. 3

Gli Effetti e le Azioni da applicare a tale scena sono mostrati di seguito; gli effetti Place servono semplicemente a far posizionare tutti gli oggetti, mentre l'azione STOP è necessaria per non far proseguire la Timelinebar.



Fig. 4



Fig. 5

8. Vediamo ora la sotto sprite "Port\_button": essa è costituita da varie scritte e dalla forma/immagine "\_159.gif" necessaria per creare lo sfondo e l'effetto sul bottone.

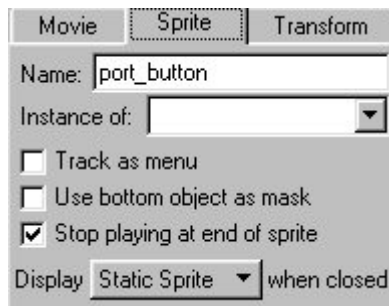


Fig. 5

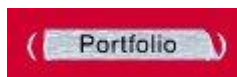


Fig. 6



Fig. 7

Le Azioni e gli effetti da applicare a tale sprite sono mostrati qui di seguito:

```

Layout : menu  Script  M
Add Script  ↑  ↓  ✕
onFrame (15) {
    stop();
}
onFrame (33) {
    stop();
    gotoAndPlay(27);
}

```

Fig. 8

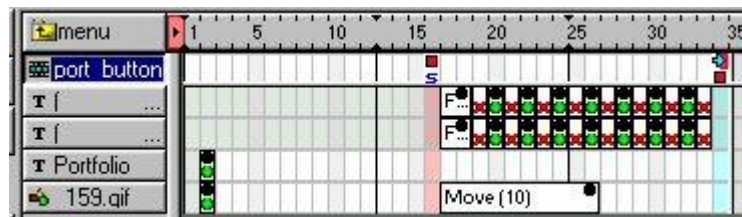


Fig. 9

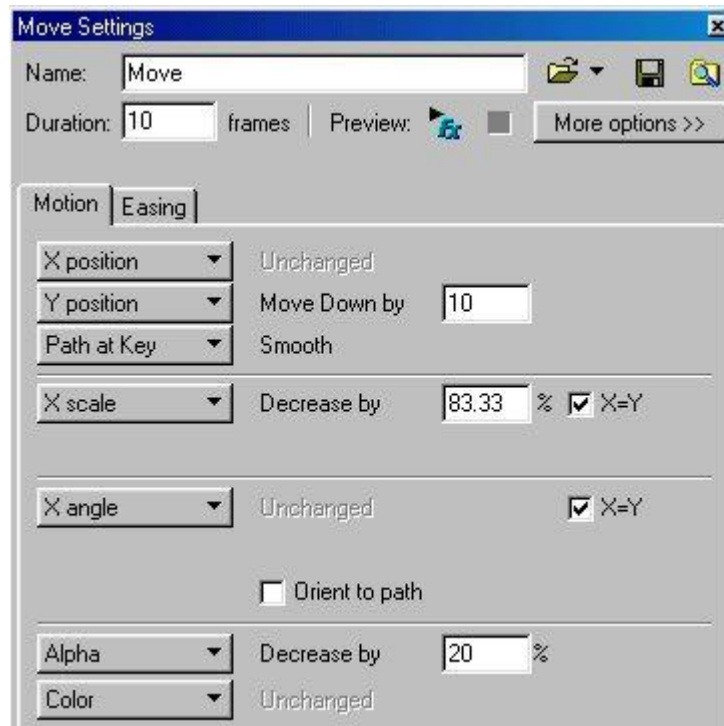


Fig. 10

Per creare l'effetto del Link, visto che non è stato creato alcun bottone, bisogna inserire le seguenti Azioni alla scritta "Portfolio"; quindi al click, verrà lanciata la scena "port".

```
Layout : menu | Script |
Add Script ▼ ↑ ↓ ✕ Guided ▼
on (rollOver) {
    gotoAndPlay(16);
}
on (rollOut) {
    gotoAndPlay(1);
}
on (press) {
    gotoSceneAndPlay("port",2);
}
```

Fig. 11

Per gli altri due bottoni, non cambia niente, se non quest'ultima azione:

```
Layout : menu | Script |
Add Script ▼ ↑ ↓ ✕ Guided ▼
on (rollOut) {
    gotoAndPlay(1);
}
on (rollOver) {
    gotoAndPlay(16);
}
on (press) {
    gotoSceneAndPlay("cont",2);
}
```

Fig. 12

```
Layout : menu | Script |
Add Script ▼ ↑ ↓ ✕ Guided ▼
on (rollOut) {
    gotoAndPlay(1);
}
on (rollOver) {
    gotoAndPlay(16);
}
on (press) {
    gotoSceneAndPlay("serv",2);
}
```

Fig. 13

9. Vediamo ora la seconda scena "cont", lanciata appunto dal bottone "cont\_button": essa contiene la sotto sprite "contenuto2", a sua volta contenente la scritta ed il bottone per inviare una email.

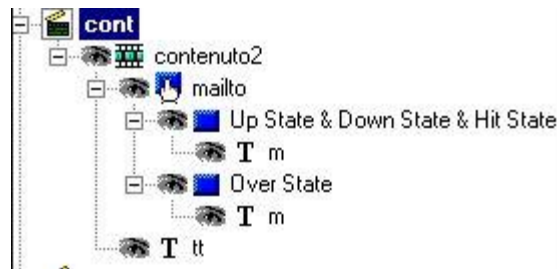


Fig. 14



Fig. 15



Fig. 16

Le Azioni e gli effetti da applicare a tale sprite sono mostrati qui di seguito:



Fig. 17



Fig. 18

Le **Azioni** e gli effetti da applicare alla sotto sprite "contenuto2" sono mostrati qui di seguito:



Fig. 19

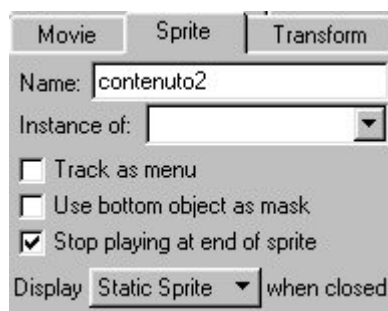


Fig. 20

10. Vediamo ora la terza scena "serv", lanciata appunto dal bottone "serv\_button": essa contiene la sotto sprite "contenuto3", a sua volta contenente una semplice scritta.



Fig. 20



Fig. 21



Fig. 22

11. Vediamo ora la quarta scena "port", lanciata appunto dal bottone "port\_button": essa contiene la sotto sprite "contenuto4", a sua volta contenente i vari Links e la sotto sprite "PAGES".

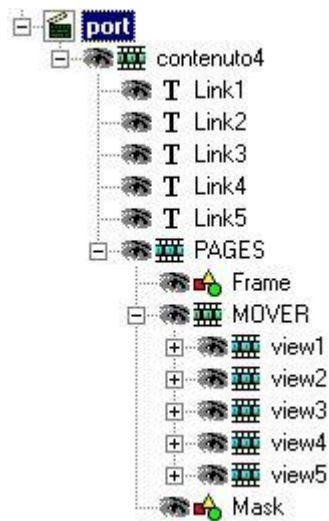


Fig. 23

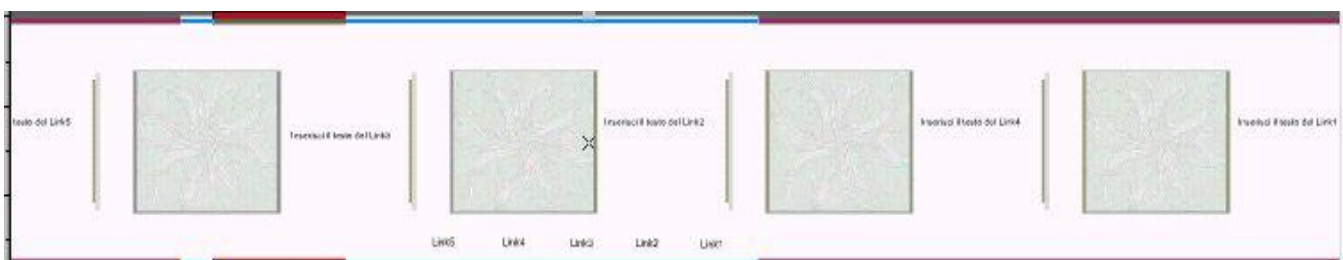


Fig. 24

Le Azioni e gli effetti da applicare a tale sprite sono mostrati qui di seguito:



Fig. 25

12. Vediamo ora la sotto sprite "contenuto4": le Azioni e gli effetti da applicare a tale sprite sono mostrati qui di seguito:

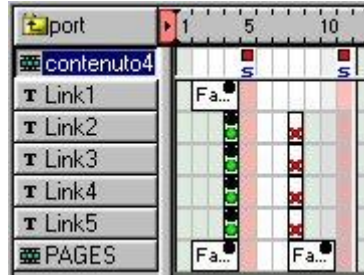


Fig. 26

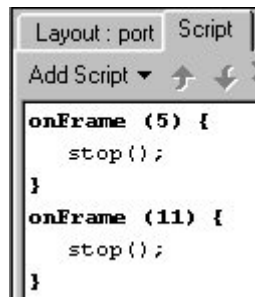


Fig. 27

Ora dovete scrivere le Azioni dei vari Links, che saranno uguali a meno del nome della Sprite che richiamano ( "view1", "view2",... ):

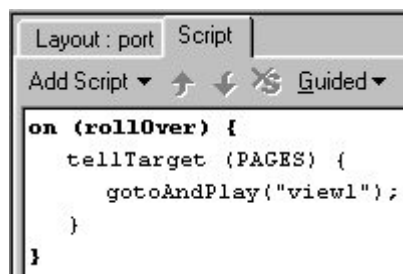


Fig. 28

13. Vediamo ora la sua sotto sprite "PAGES": essa contiene le varie sotto sprite "view" necessarie a far visualizzare la relativa pagina. Le **Azioni** e i settaggi da applicare a tale sprite sono mostrati qui di seguito:

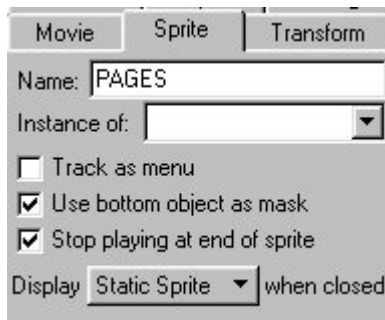


Fig. 29

14. Vediamo ora la sotto sprite "view1": essa contenga tutte le forme e scritte necessarie a creare il layout della pagina relativa al link cliccato.

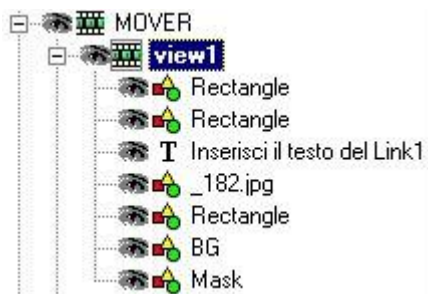


Fig. 30

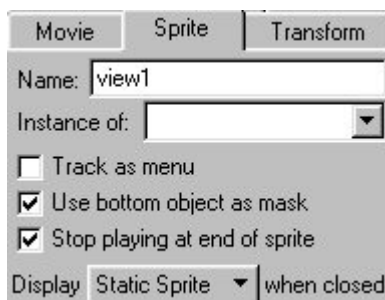


Fig. 31/span>



Fig. 32

15. Le altre sprites "view" sono identiche alla precedente solo che non alcuna Azione settata.

**16.** A tal punto non rimane altro che salvare l'applicazione ed esportarla come file flash.