

REALIZZARE UNA SLIDESHOW DI IMMAGINI

1. Come prima cosa dovete creare le varie sprite e le varie forme (sfondo, bordo applicazione e cornice dell'immagine).

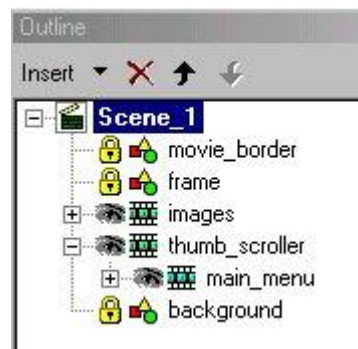


Fig. 1



Fig. 2

2. A tal punto vediamo le **Azioni** da inserire nella prima scena:

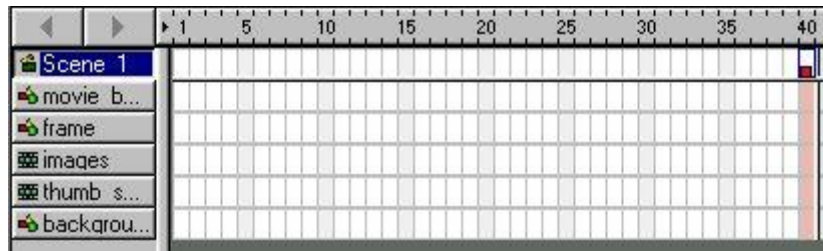


Fig. 3

3. Vediamo ora la sprite thumb_scroller, che è costituita da varie sotto sprite (Fig. 4). La sotto sprite "thumbs" contiene tutte le thumbnails più il rettangolo trasparente in cui vi scorrono (Fig. 5).

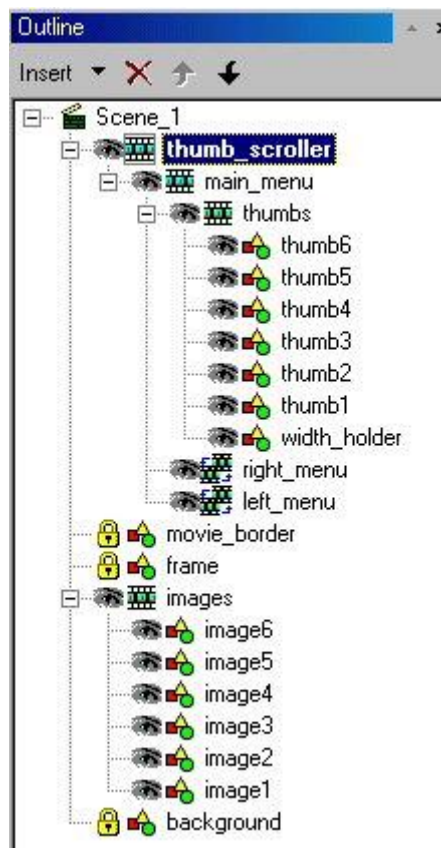


Fig. 4



Fig. 5

Le Azioni da applicare alla Sprite Thumbs sono mostrate in Fig. 6, mentre quelle della sprite main-menu [qui](#).



Fig. 6


Le altre due sotto Sprite "right_menu" e "left_menu" sono due **istanze** della sprite "thumbs".  Un oggetto istanza è un clone di un altro oggetto, cioè ha o stesso contenuto dell'oggetto a cui si riferisce; viene in genere usato per rendere più facile la modifica globale di oggetti interni ad un movie.



Fig. 7

4. La sprite images contiene invece le immagini più grandi. Importante è, per tutte queste immagini e per l'immagine "width_holder" della sprite "thumbs", settare la voce "Target", altrimenti lo script potrebbe non funzionare correttamente. Tale voce serve per far capire che l'oggetto in questione (l'immagine) è proprio un target di uno script precedentemente scritto.



Fig. 8