



A Sbafo! Tutto per il web gratis e in italiano...
<http://www.asbafo.net>

IMMAGINE CHE SEGUE IL MOUSE

Autore: Yaro von Flocken - <http://www.yaromat.com/>

Questo DHTML consente di associare al movimento del puntatore del mouse un'immagine, possibilmente una GIF con trasparenza, anche animata. La posizione dell'immagine rispetto al puntatore può essere modificata a piacere cambiandone i parametri. Liberamente utilizzabile in ogni genere di sito.

File necessari: mouse.js

Suoni:

Immagini: una immagine GIF trasparente anche animata di piccole dimensioni

Qui trovi le istruzioni su come personalizzare il DHTML

In **BLU** il codice e in **NERO** i commenti.

```
/* La distanza dell'immagine dal puntatore viene modificata nel punto della stringa indicata in ROSSO */  
/* Il primo valore indica la distanza in pixels in senso orizzontale, il secondo in senso verticale */  
/* Valori positivi posizioneranno l'immagine rispettivamente a destra e in basso rispetto al puntatore, /*  
/* valori negativi rispettivamente a sinistra e in alto sempre rispetto al puntatore */
```

```
"YY_Mousetrace(",',document.YY_Mousetrace1');YY_Layerfx(5,15,'yy_ml','yy_mt','document.layers['\seguil'],'  
50000,false,0,0,10)"
```

```
/* Per sostituire l'immagine, inserisci il suo nome al posto di butterfly.gif nella stringa qui sotto, */  
/* non dimenticando di variare anche la larghezza WEIGHT e l'altezza HEIGHT sulla base delle */  
/* dimensioni reali della nuova immagine */
```

```
<p align="center"></p>
```

SeatigerTeam