

Flash MX 2004 und ActionScript

Standard- und Professional-Version

DIRK LOUIS SVEND NISSEN



Markt+Technik

(**KOMPENDIUM**)
Einführung | Arbeitsbuch | Nachschlagewerk

3 Mit Vorlagen arbeiten

Wer geschäftlich mit Flash Anwendungen für Kunden erstellt, wird die Möglichkeit von Vorlagen besonders zu schätzen wissen. Oft ist es so, zumindest ist dies jedem Profi zu wünschen, dass ein Kunde mehr als eine Anwendung in Auftrag gibt. Mit der Vorlagenverwaltung von Flash behalten Sie die Übersicht über die unterschiedlichen Layouts.

3.1 Vorlagekategorie auswählen

Flash stellt folgende Vorlagenkategorien für das Sammeln so genannter Templates zur Verfügung:

- ➔ Anzeigen
- ➔ Folienpräsentationen (Pro)
- ➔ Formularanwendungen (Pro)
- ➔ Fotopräsentationen
- ➔ Mobilgeräte
- ➔ Präsentation
- ➔ Quiz
- ➔ Video (Pro)

In jeder Kategorie befinden sich bereits eine oder mehrere Vorlagen zur Auswahl. Die Templates sind Beispielanwendungen. Sie sind so vorbereitet, dass Sie auf der jeweiligen Vorlage aufbauend eine eigene ähnliche Anwendung schnell erstellen können.

Sie sollten eine Vorlagendatei niemals direkt – also über den Menübefehl DATEI/ÖFFNEN starten. Ansonsten laufen Sie Gefahr, das Template zu überschreiben. Aus diesem Grund stellt Flash auch das Öffnen einer Vorlagenkopie beim Erstellen eines neuen Dokuments optional zur Auswahl.

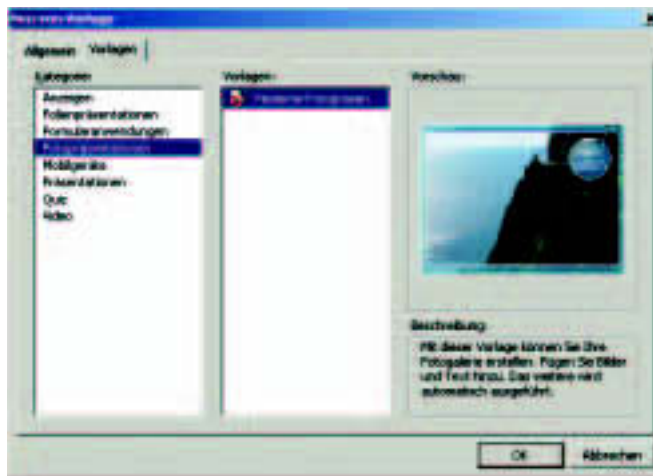
Starten Sie eine Vorlagendatei niemals direkt

So erstellen Sie ein neues Dokument aus der Vorlage:

1. Wählen Sie im Menü DATEI die Option NEU. Alternativ können Sie über die Startseite den entsprechenden Vorlagenunterordner anwählen, sofern in den Voreinstellungen von Flash die Startseite aktiviert ist.
2. In dem sich öffnenden Dokumentenfenster klicken Sie auf VORLAGEN und können sich dann für eine Kategorie entscheiden, z.B. FOTOPRÄSENTATIONEN. Dort steht Ihnen die Vorlage MODERNE FOTOPRÄSENTATION zur Verfügung.



Abbildung 3.1:
Das Vorlagenmanagement liefert die notwendigen Grundinformationen zur jeweiligen Vorlage.



3. Das Vorschaufenster zeigt eine Abbildung der Anwendung und die Beschreibung schildert in Textform kurz die Art der Präsentation.
4. Bestätigen Sie die Auswahl mit OK.

3.2 Vorlagen verwalten

Im Installationsverzeichnis des Programms findet sich im Unterverzeichnis eine Liesmich-Datei, die auf die Gefahr hinweist, dass Änderungen in den Konfigurationsverzeichnissen das Programm gefährden können. Wieso Konfigurationsverzeichnisse – gibt es mehrere? Genau so ist es und erst mit diesem Wissen sind Sie in der Lage, Ihre Vorlagen und Vorlagenkategorien vernünftig zu verwalten. Hier nun zuerst die Stellen, wo sich die besagten Konfigurationsverzeichnisse befinden:

➔ 98 and ME:

C:\[WINDOWS-VERZEICHNIS]\ANWENDUNGSDATEN\MACROMEDIA\FLASH MX 2004

➔ 2000 und XP:

C:\DOKUMENTE UND EINSTELLUNGEN\\LOKALE EINSTELLUNGEN\ANWENDUNGSDATEN\MACROMEDIA\FLASH MX 2004

➔ Mac OS:

HARD DISK/USERS/<BENUTZERNAME>/LIBRARY/APPLICATION SUPPORT/MACROMEDIA/FLASH MX 2004

Wenn Sie nun das Unterverzeichnis *Configuration* öffnen, finden Sie dort wiederum ein Verzeichnis namens *Templates*. Letzteres enthält Unterordner mit den Ihnen bereits bekannten Kategoriennamen und in diesen finden Sie letztlich die eigentlichen Vorlagendateien. Möchten Sie also Kategorien oder Vorlagen löschen beziehungsweise umbenennen, erledigen Sie dies im Dateimanager des Systems.

Um die seitens Macromedia angestrebte Datensicherheit zu gewährleisten, machen Sie jetzt noch Folgendes: Legen Sie eine Kopie des Verzeichnisses in einem anderen Ordner an. Wenn Sie nun eine Vorlage einmal versehentlich gelöscht haben, können Sie so problemlos auf diese wieder zugreifen. Ohne diese Kopie müssten Sie das Programm neu installieren, was auch keine Tragödie wäre, aber diese Zeit lässt sich sparen.

Eine Kopie des Verzeichnisses anlegen

3.3 Templates »Anzeigen«

Für Bannerhersteller sind diese Templates recht praktisch. Macromedia hat hier eine Sammlung gängiger Bannergrößen zusammengestellt. Die Bannergrößen entsprechen den deutschen Standardgrößen, wie sie vom Bundesverband der Deutschen Zeitungsverleger (BDZV) festgelegt und auf der Homepage des Internet Advertising Bureau (www.iab.net/iab_banner_standards/bannersizes.html) abrufbar sind.

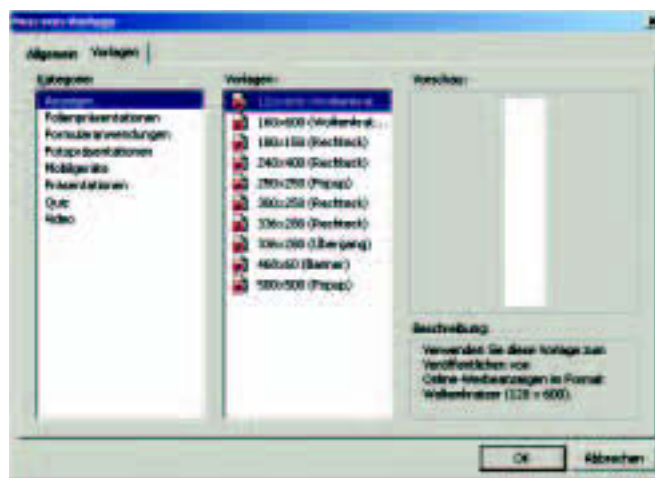


Abbildung 3.2: Ein wenig dürftig erscheint die Kategorie ANZEIGEN, die außer leeren Dokumenten in den Bannergrundgrößen nichts zu bieten hat.

Möchten Sie mit Ihren Bannern etwas verdienen oder mit anderen Banner tauschen, sollten Sie, bevor Sie ein Banner gestalten, erst einmal bei Tauschanbietern oder Vermarktern von Bannern nachfragen, welche Datei- und Werbeformate überhaupt dort akzeptiert werden. Sie sparen sich unter Umständen viel Zeit, denn trotz IAB richten sich nicht alle nach dem Standard.



3.4 Templates »Präsentationen«

PowerPoint lässt grüßen ... die Vorlagen dieser Kategorie beinhalten alle das gleiche Grundgerüst zur Erstellung einer klassischen Bildschirmpräsentation.

Vier unterschiedliche Layouts stehen zur Auswahl:

- ➔ Klassisch
- ➔ Retro
- ➔ Schräg
- ➔ Tech

Da sich über Geschmack bekanntlich streiten lässt, erübrigt sich an dieser Stelle jeder Kommentar. Allerdings ist es interessant, was die US-Entwickler bei Macromedia als schrill empfinden.

Abbildung 3.3:

Wenn dieses Design schrill ist, möchten wir ein konventionelles Design lieber nicht sehen.



Als Vorlage tut dieses Template jedoch gute Dienste. Im ersten Bild des Dokuments befindet sich ein ActionScript-Code, der die Navigation zwischen den Screens regelt. Dabei wird auch überprüft, ob das erste oder letzte Bild erreicht ist und entsprechend der Vor- oder Zurück-Button deaktiviert wird. Mit einem Listener-Objekt werden Keyboard-Eingaben abgefangen und ausgewertet. Somit lässt sich diese Präsentation sehr einfach erweitern. Durch Verschieben der letzten Schlüsselbilder aller Ebenen schaffen Sie Platz für neue Slides. In den Ebenen *content* und *headers* setzen Sie Schlüsselbilder und tauschen die Inhalte aus. In der Ebene *actions* kopieren Sie ein Schlüsselbild mit dem `stop()`-Befehl in die neu entstandenen Bilder, damit die neuen Slides nicht übersprungen werden. Selbstverständlich können Sie die »schrille« Optik Ihren Gestaltungsgewohnheiten anpassen, da sich die Programmierung in der Zeitleiste und nicht in den Objekten der Bühne befindet.

3.5 Templates »Mobilgeräte«

Die Entwicklung für Mobilgerätee Anwendungen ist durch den Siegeszug des Handys enorm wichtig geworden. Macromedia hat insofern darauf reagiert, als dass in dieser Vorlagenkategorie nun Templates für 15 der derzeit gängigen Mobilgeräte zu finden sind.

Doch erwarten Sie nicht zu viel: Unter den Templates befindet sich leider keine einzige funktionierende Mobilanwendung. Man hat sich darauf beschränkt – ähnlich wie in der Kategorie ANZEIGEN –, die Größen für die einzelnen Geräte vorzugeben und deren Abbildung hinzuzufügen. Funktional erwartet Sie hier gar nichts.

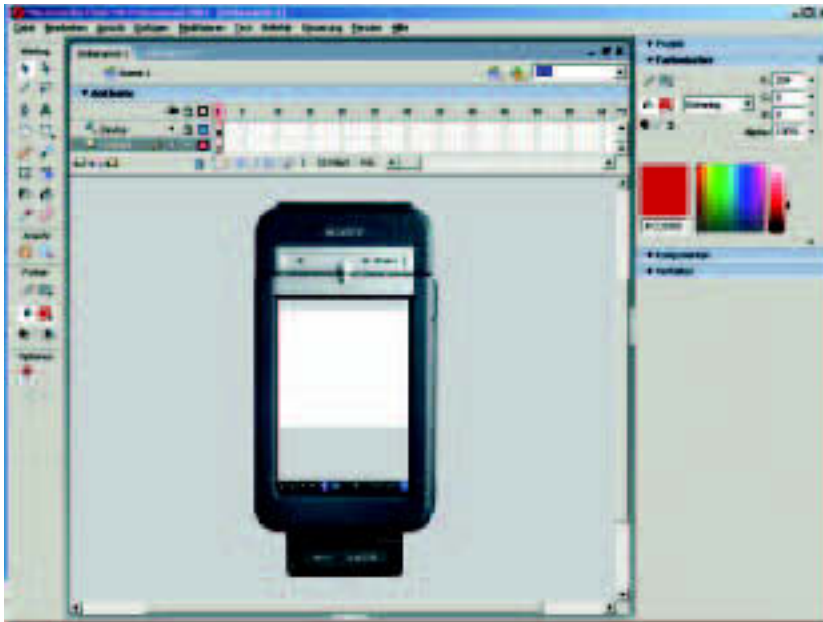


Abbildung 3.4: Mehr Schein als Sein: Leider ist die einzige Anregung und Hilfe dieser Vorlage die Anzeige des Geräts.

3.6 Template »Fotopräsentationen«

Diese Vorlage ist nicht nur interessant gestaltet – sie funktioniert auch. Mit der Fotopräsentation haben Sie Zugriff auf einen Foto-Player, den Sie nach eigenen Vorstellungen umgestalten können.

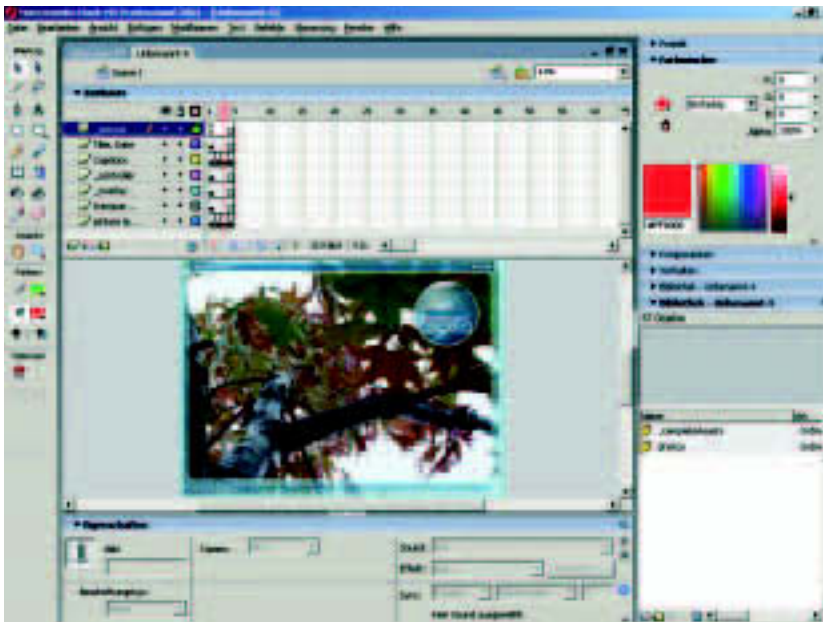


Abbildung 3.5: Diese Vorlage hat ihren Titel verdient, da mit ihr ein ganz persönlicher Fotoabspieler schnell erstellt ist.



Erstellen Sie einen eigenen Abspieler

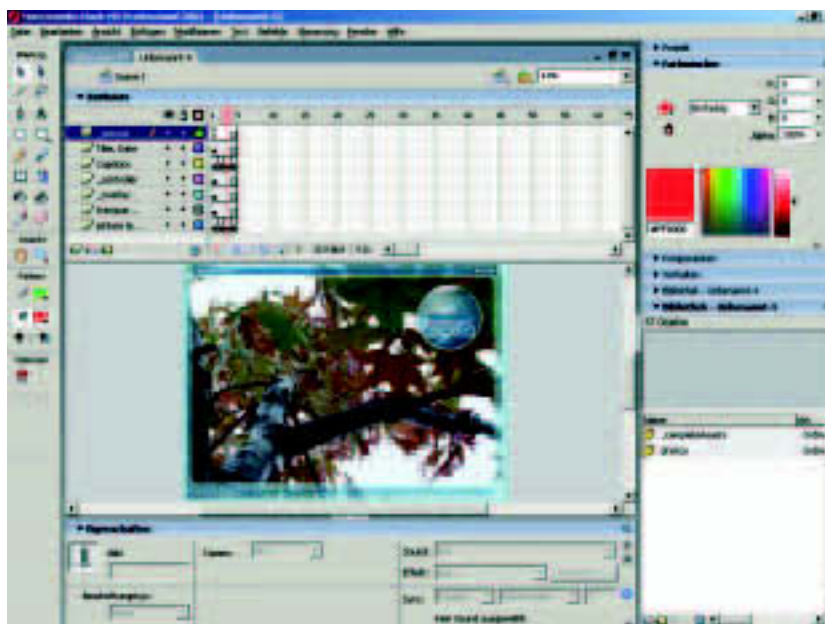
Die Vorlage beinhaltet eine Abspielprogrammierung inklusive Autoplay-Modus. Sie können durch einfaches Einfügen weiterer eigener Bilder Ihren eigenen Abspieler erstellen und über die Bibliothek das Aussehen des Interface anpassen.



So erstellen Sie einen persönlichen Abspieler:

1. Erzeugen Sie ein neues Dokument aus der Vorlage MODERNE FOTOPRÄSENTATION.
2. Drücken Sie **[F11]** zum Öffnen der Bibliothek.
3. Verschieben Sie die Balkenbegrenzung zwischen Bühne und Zeitleiste so, dass alle Ebenen sichtbar sind.
4. Mit der Tastenkombination **[Strg]+[2]** bringen Sie das Dokument in die größtmögliche Ansicht.

Abbildung 3.6:
Über die Zeitleiste und die Bibliothek passen Sie das Interface Ihren Bedürfnissen an.



5. Ziehen Sie den Abspielkopf auf ein beliebiges Bild in der Zeitleiste. Sie sehen, dass sich die Inhalte ändern. Jedes Bild in der Ebene *picture layer* ist eine Fotopräsentation des Abspielers.
6. Klicken Sie auf das letzte Bild der obersten Ebene und dann mit gedrückter **[↑]**-Taste auf das letzte Bild der untersten Ebene, wodurch alle Bilder aller Ebenen zu diesem Zeitpunkt markiert werden.
7. Ziehen Sie mit gedrückter linker Maustaste die ausgewählten Bilder auf Bild 10 in der Zeitleiste. Hierdurch schaffen Sie Platz für neue Fotos.

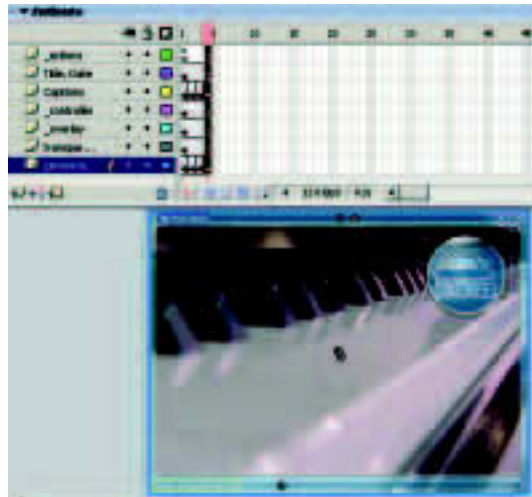


Abbildung 3.7:
Durch Verschieben
der letzten Bilder
schaffen Sie Platz
für neue Fotos.

8. Über DATEI/IMPORTIEREN/IN BIBLIOTHEK IMPORTIEREN laden Sie fünf Bilder Ihrer Wahl in die Bibliothek.
9. Klicken Sie in der Ebene *picture layer* auf Bild 5 in der Zeitleiste und drücken Sie [F6], wodurch ein Schlüsselbild gesetzt wird.
10. Aktivieren Sie das Foto auf der Bühne durch Anklicken. Im Eigenschafteninspektor werden die Eigenschaften des Bitmap angezeigt.
11. Klicken Sie auf AUSTAUSCHEN.
12. Im sich öffnenden Dialogfenster wählen Sie eines Ihrer Bilder und bestätigen mit OK.

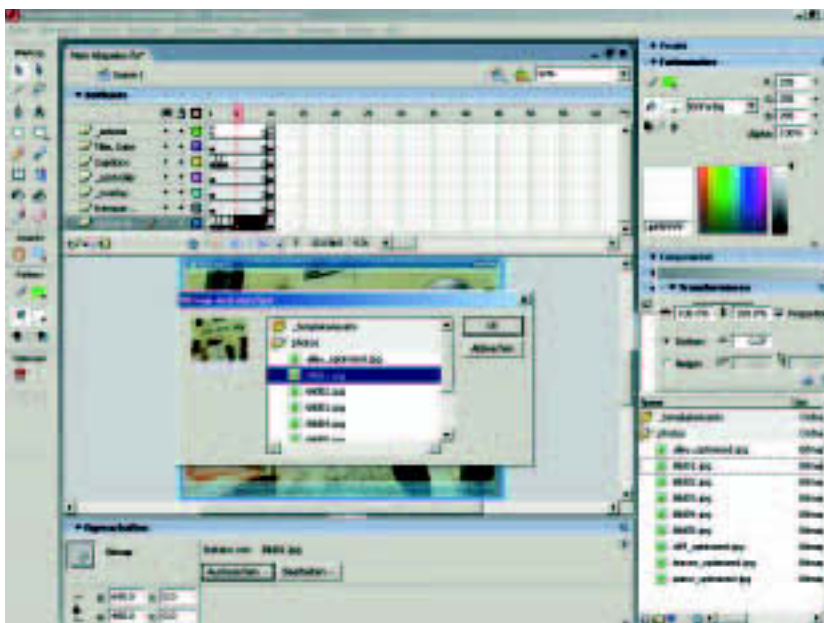


Abbildung 3.8:
Mit der Option
BITMAP AUSTAUSCHEN
haben Sie die beste
Kontrolle über das
Einfügen neuer
Fotos.



Das Ersetzen eines Fotos durch ein anderes funktioniert nur reibungslos, wenn die Fotos die gleiche Bildgröße besitzen. Bei einer Diashow sollten Sie daher vorher für eine einheitliche Größe aller Fotos sorgen. Dies lässt sich in vielen Bildbearbeitungsprogrammen mit einer Batch-Konvertierung durchführen.

13. In der Ebene *Captions* setzen Sie bei Bild 5 in der Zeitleiste ein Schlüsselbild durch Drücken von **[F6]**.
14. Mit dem Vergrößerungswerkzeug zoomen Sie auf das Textfeld unten links.
15. Doppelklicken Sie mit dem Auswahlwerkzeug auf einen der Buchstaben, wodurch der Editiermodus des Textfelds aktiviert wird. Geben Sie einen neuen Titel für das Foto ein.

Abbildung 3.9:

Mit dem Textfeld in der Ebene *Captions* ordnen Sie Ihren Fotos entsprechende Beschreibungen zu.



16. Wiederholen Sie die Schritte 9 bis 15 für alle weiteren Fotos.
17. Speichern Sie Ihre Anwendung und drücken Sie **[Strg] + [↵]** zum Abspielen der Vorschau.
18. Zum Bearbeiten des Interface-Designs öffnen Sie mit **[F11]** die Bibliothek, sofern sie noch nicht geöffnet ist.
19. Suchen Sie im Ordner *templateAssets* das Grafiksymbol *rectangle*.

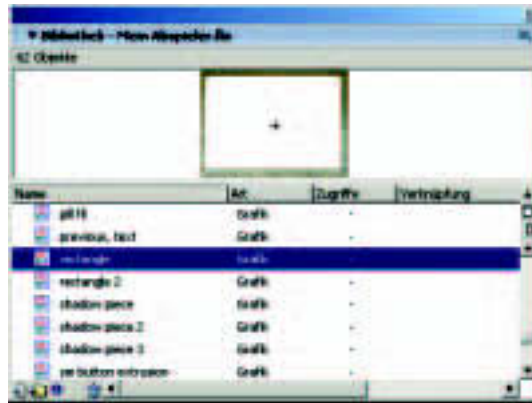


Abbildung 3.10: In der Bibliothek finden Sie alle Elemente, die Sie zum Ändern des Interface-Designs benötigen.

20. Per Doppelklick auf das Symbol gelangen Sie in den Editiermodus.
21. Klicken Sie mit dem Auswahlwerkzeug auf den Rahmen.
22. Mit der Pipette wählen Sie die Farbe des Rahmens.
23. Im Farbmischer setzen Sie den FÜLLSTIL auf Bitmap und wählen ein Bild.

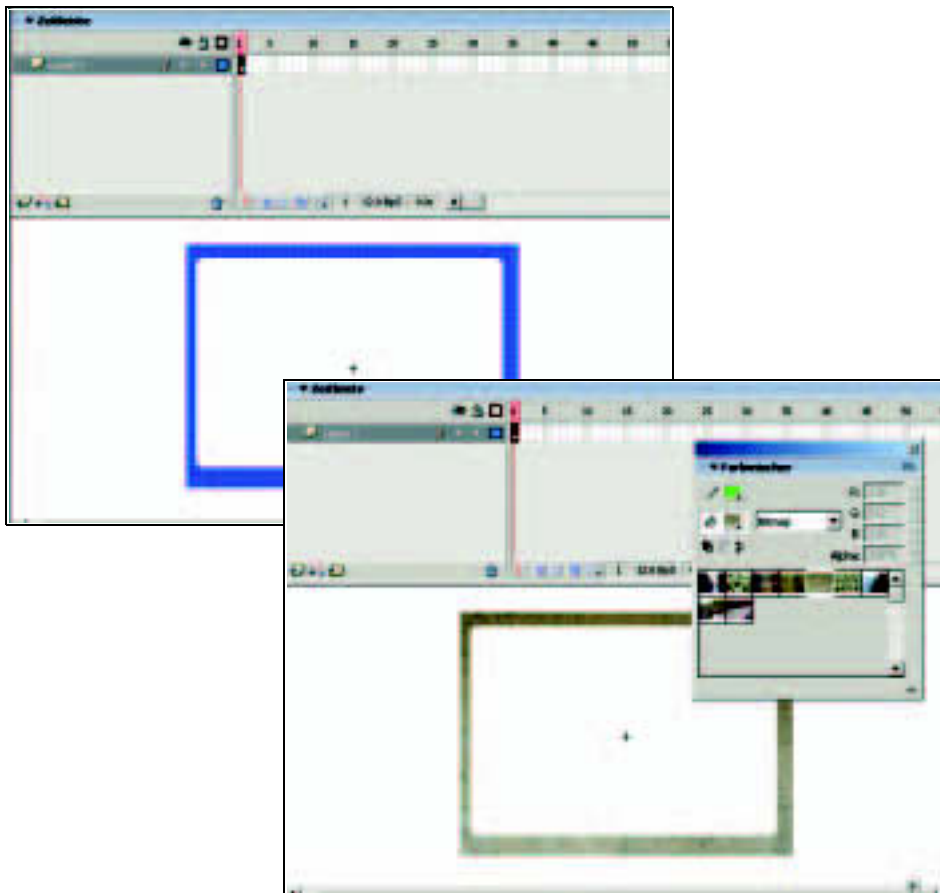
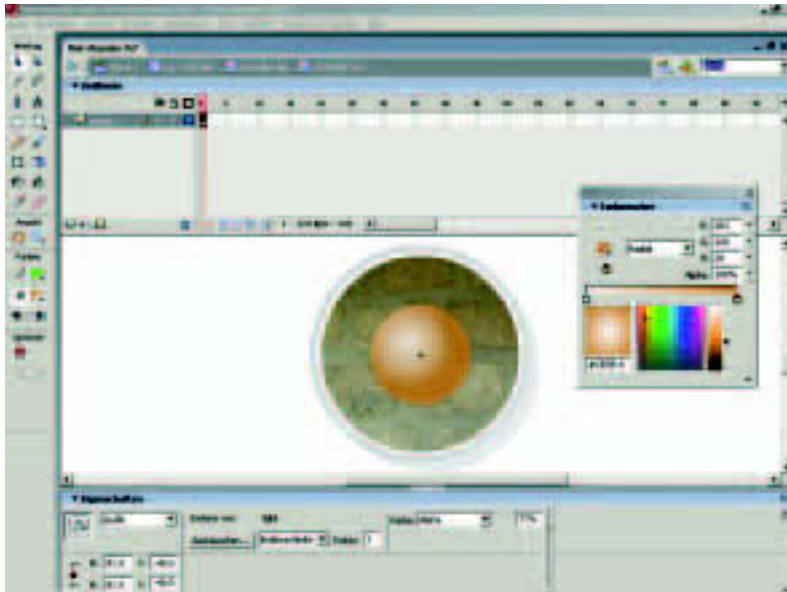


Abbildung 3.11: Mit dem Füllstil BITMAP erzielen Sie einfach ansprechende Ergebnisse.



24. Klicken Sie oberhalb der Zeitleiste auf SCENE 1.
25. In der Bibliothek doppelklicken Sie anschließend auf das Movieclip-Symbol MC_CONTROLLER.
26. Mit einem erneuten Doppelklick in die blaue Fläche gelangen Sie in den Bearbeitungsmodus des Grafiksymbols CONTROLLER BG.
27. Über dessen vier Layer ändern Sie die Darstellung der Abspielsteuerung.

Abbildung 3.12: Durch Ändern der Farbe und Transparenz einzelner Bibliothekselemente erhält die Vorlagenkopie ihre persönliche Note.



28. Klicken Sie auf SCENE 1, um aus dem Editiermodus wieder zurück in die Szene zu gelangen.
29. Aktivieren Sie in der Zeitleiste das erste Bild der Ebene *transparent frame* und klicken Sie in der Bühne auf den hervorgehobenen Rahmen.
30. Im Eigenschafteninspektor setzen Sie den Alpha-Wert der Farbe auf 100%.
31. Speichern Sie das Dokument und starten Sie die Vorschau mit **[Strg] + [↵]**.



Abbildung 3.13: Durch wenige, einfache Modifikationen der Bibliothekselemente geben Sie dem Interface der Vorlage ein eigenes Gesicht.

3.7 Templates »Quiz«

Drei verschiedene Vorlagen bietet die Kategorie QUIZ. Funktional unterscheiden sich die drei voneinander nicht. Einzig die Oberflächengestaltungen variieren.

Die Portierung der amerikanischen Vorlagen ins Deutsche hat an einigen Stellen nicht geklappt. So erhalten Sie beim Abspielen der Vorschau ein deutsch-englisches Allerlei. Auch sind Felder nicht korrekt positioniert.



Abbildung 3.14: Alle Jahre wieder: Die Lokalisierung der deutschen Version lässt streckenweise zu wünschen übrig.

Trotzdem hat es diese Vorlage in sich. Anwendungsentwickler für Macromedia Dann Carr hat mit diesem Quiz eine höchst komplexe ActionScript-Programmierung hingelegt. Mit »nur« sieben Komponenten deckt er alles ab, was heutzutage bei einer Multiple-Choice-Befragung angesagt ist. Memory-Bildzuordnung, Texteingaben, Radiobutton-Auswahl – alle Komponenten werden automatisch ausgewertet.

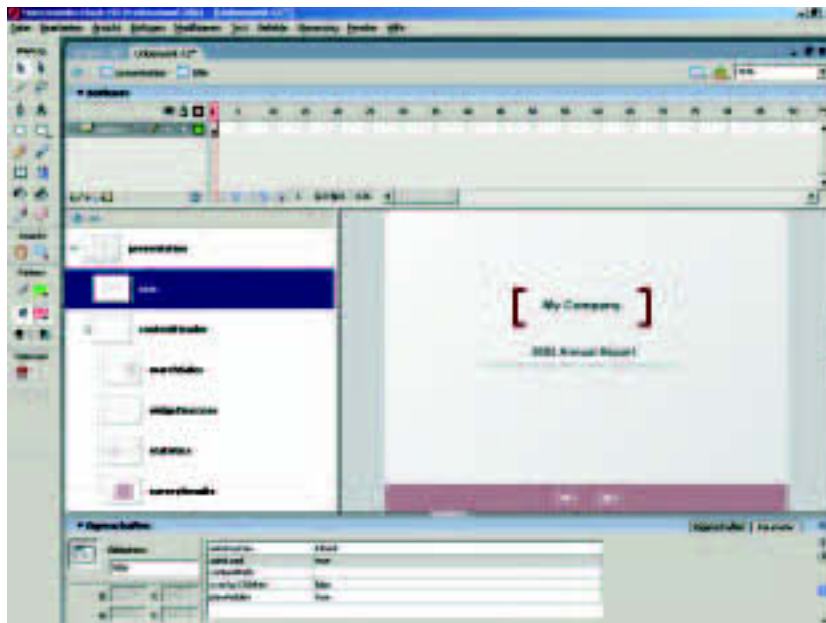
3.8 Templates »Folienpräsentationen« (Pro)

Die Vorlagen dieser Kategorie sind Adaptionen der Vorlagen aus der Kategorie PRÄSENTATIONEN. Es lohnt sich, die Beispiele miteinander zu vergleichen. Sie erhalten dabei einen ersten Eindruck der Möglichkeiten mit der Professional-Version.

Nach außen hin gibt es anscheinend keinen Unterschied, lässt man die Darstellung in der GUI von Flash außer Acht.

Abbildung 3.15:

Die bildschirmbasierte Arbeitsweise in der Professional-Version ermöglicht eine schnelle Erstellung von Präsentationsanwendungen, ohne auf die mächtigen Möglichkeiten einer ActionScript-Programmierung zu verzichten.



Bei der Betrachtung der Programmierung mittels des Film-Explorers werden die Unterschiede jedoch schnell deutlich. Die Kodierung unterscheidet sich grundlegend und auf den ersten Blick scheint die Professional-Version um einiges komplexer.

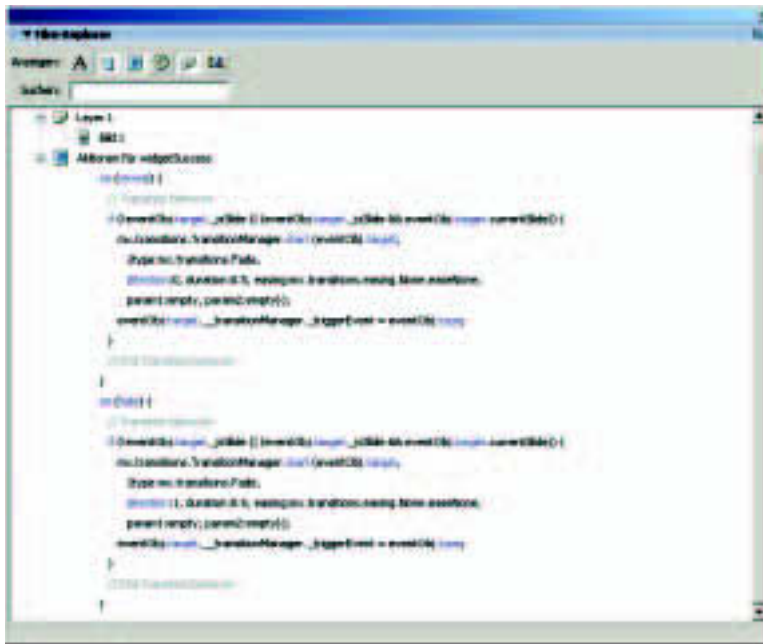


Abbildung 3.16: Den komplexen ActionScript-Code für die Übergänge zweier Folien erstellt Flash für Sie.

Dies ist im Prinzip richtig. Wenn Sie die Folienpräsentation einmal in der Vorschau abspielen, werden Sie im Vergleich zur »einfachen« Präsentation einen Unterschied merken: Die Slides wechseln nicht ruckartig, sondern gehen ineinander über. Diese Übergänge sind das Ergebnis des neuen Features von Flash namens VERHALTEN. Verhalten sind ActionScript-Steuerungen, woher der komplexe Code resultiert.

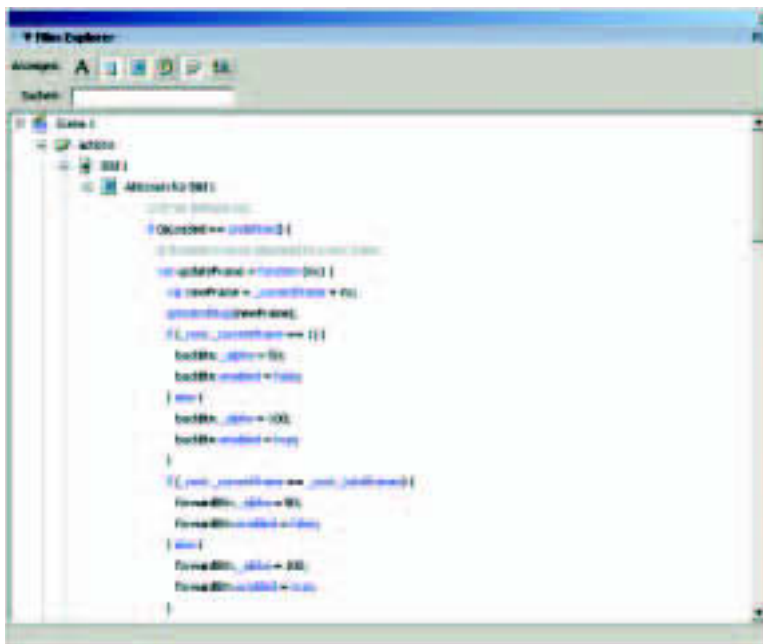


Abbildung 3.17: Die Navigation in der Vorlage der Kategorie Präsentationen ist »selbst gestrickt«.

Und nun die gute Nachricht – Sie brauchen sich um diesen Code nicht zu kümmern. Flash erzeugt ihn automatisch, nachdem Sie ganz bequem in einem Verhalten-Interface den gewünschten Effekt eingestellt haben.

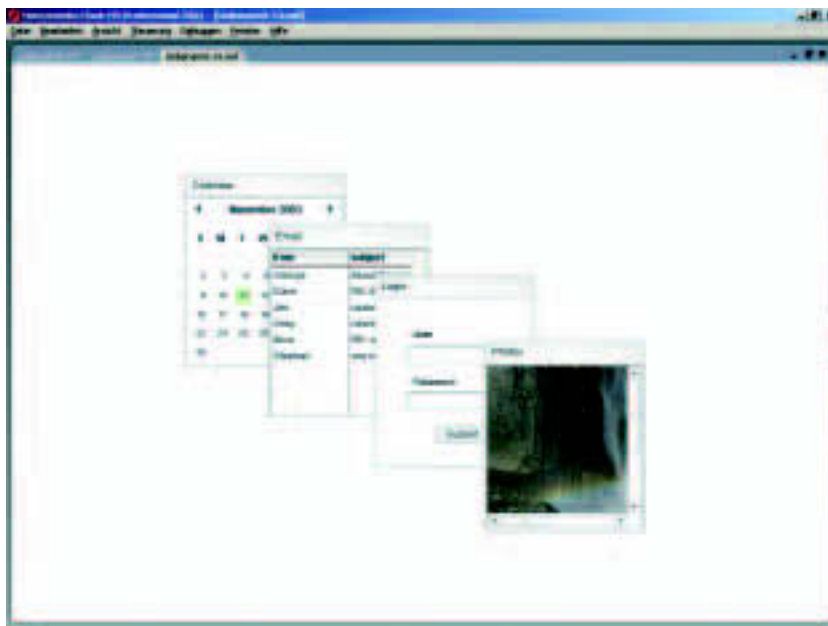
Auch bei diesen Vorlagen gilt, wie in der Kategorie »Präsentationen«: für schnelle Entwicklungen gut geeignet, da der Aufbau leicht erweiterbar und das Aussehen ebenso leicht abzuändern ist.

3.9 Templates »Formularanwendungen« (Pro)

Formulare für komplexere Anwendungen

Auch die Formularanwendungen profitieren von der bildschirmbasierten Entwicklungsumgebung. Im Unterschied zu den Folien, die automatisch eine Navigation mittels Pfeiltasten gestatten und daher für Präsentationen besonders gut geeignet sind, sind Formulare für komplexere Anwendungen bestimmt. Bei ihnen wird eine Navigation mittels ActionScript erforderlich.

Abbildung 3.18: Eine typische Formularanwendung vereint unterschiedliche Funktionsfenster unter »einem Dach«.



Die Vorlage FENSTERBASIERTE ANWENDUNG ist ein typisches Beispiel für die neuen Möglichkeiten von Flash Professional. Mit wenigen Mausklicks und etwas Drag&Drop erstellen Sie mittels der neuen Komponenten im Handumdrehen eine Webanwendung. Die Struktur dieser Anwendungen ist erheblich klarer und einfacher zu verstehen – vorausgesetzt, der Entwickler verfolgt einen gedanklich gut geordneten Aufbau.

Bei der zweiten Vorlage dieser Kategorie handelt es sich um ein Gerüst zum Aufbau eines Frage/Antwort-Dialogs im Web. Beim Abspielen der Vorschau passiert gar nichts. Woran das liegt, erkennen Sie, wenn Sie mittels Film-Explorer einen Blick auf die Aktionen für Bild 1 werfen. Die eigentlichen Aktionen für die Abfrage müs-

sen erst noch entwickelt werden. Nur die Grundfunktionalität der Formuldarstellung ist programmiert. Eine WebServiceConnector-Komponente dient zum Datenaustausch mit einem Webservice.

Den Einsatz von Aktionen beschreibt der Grundkurs »ActionScript-Programmierung« in Kapitel 13.



3.10 Templates Video (Pro)

Zwei Vorlagen dieser Kategorie lassen erahnen, welche neuen und komfortablen Möglichkeiten die neue »Videosität« von Flash bietet.

Die Bandbreitenauswahl ist eher als erweitertes Tool bei der Bereitstellung von Streaming Video im Internet zu sehen. Nicht jeder verfügt über eine DSL-Verbindung zum Internet. Daher gilt es nach wie vor, dass Medien für unterschiedliche Verbindungsgeschwindigkeiten verfügbar sein müssen. Mit der Bandbreitenauswahl hat der Besucher Ihrer Site die Möglichkeit, die Videoqualität entsprechend seiner Übertragungsmöglichkeiten zu wählen. Hierzu müssen Sie jeweils drei unterschiedlich stark komprimierte Versionen Ihres FLV-Videos zur Verfügung stellen. Die Anpassung erfolgt dann in einem ActionScript-Code in Bild 1 des Formulars *Auswählen*.

Der Code ist sehr gut dokumentiert, auch wenn das für das richtige Funktionieren eigentlich nicht erforderlich wäre. Sie müssen nur die Stringfolge »test« durch den Basisnamen Ihres Videos ersetzen. Basisname bedeutet in diesem Fall:

Gesamter Name = Trailer_med.flv

wobei

Basisname = Trailer

und Verbindungsgeschwindigkeit

=_med

sind.

Die Verbindungsgeschwindigkeit wird von der RADIOBUTTON-Komponente mit dem Parameter DATA übergeben.

TECH-VIDEOPRÄSENTATION ist die zweite Vorlage in der Kategorie VIDEO. Aufbauend auf der TECH-FOLIENPRÄSENTATION wurde die Anwendung um ein Streaming Video erweitert. Das Besondere hierbei ist, dass das Video mit so genannten Cue-Points versehen wurde. Hierdurch wird beim Blättern zwischen den Slides immer zu einer festgelegten Stelle im Video gesprungen.

Abbildung 3.19: Mit den CuePoints im Komponenten-Inspektor stellen Sie eine Videoquelle unterschiedlichen Slides zur Verfügung.

