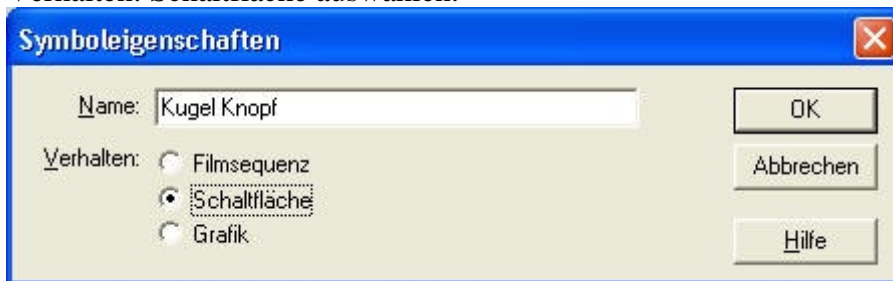


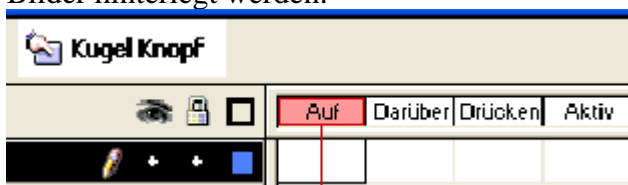
6. Schaltfläche als Symbol

Kugel als Schaltfläche

- In einer Flashdatei **Einfügen / Neues Symbole (Strg+F8)** auswählen. Bei dem neuen Symbol als Verhalten: Schaltfläche auswählen.



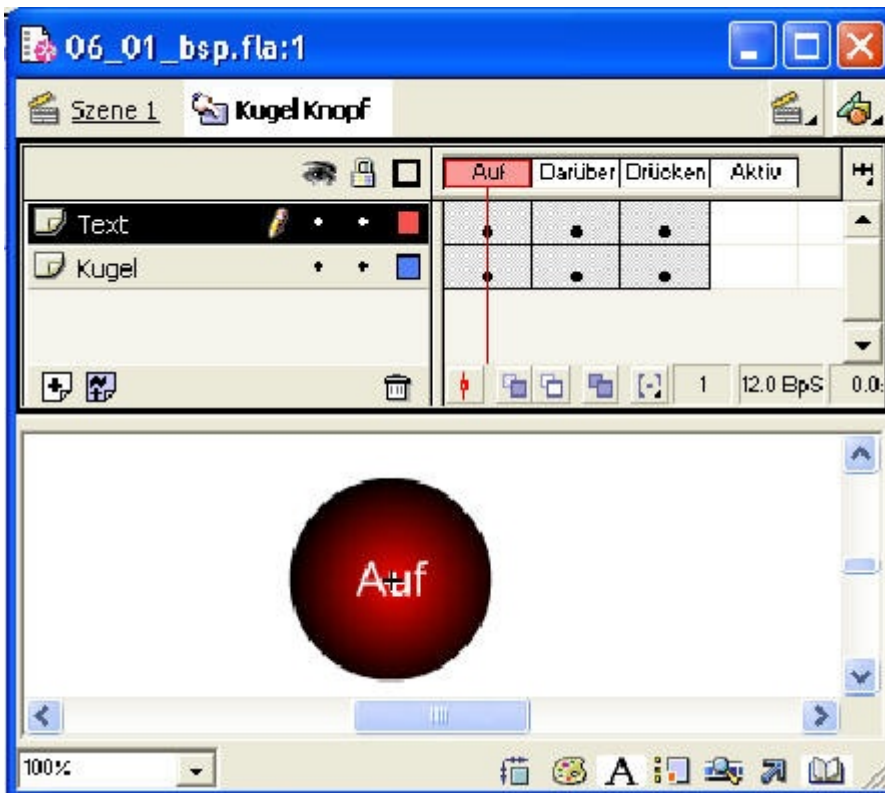
- Es wird die Bühne für das Symbol geöffnet. In der Zeitleiste können für die 3 Zustände verschiedene Bilder hinterlegt werden.



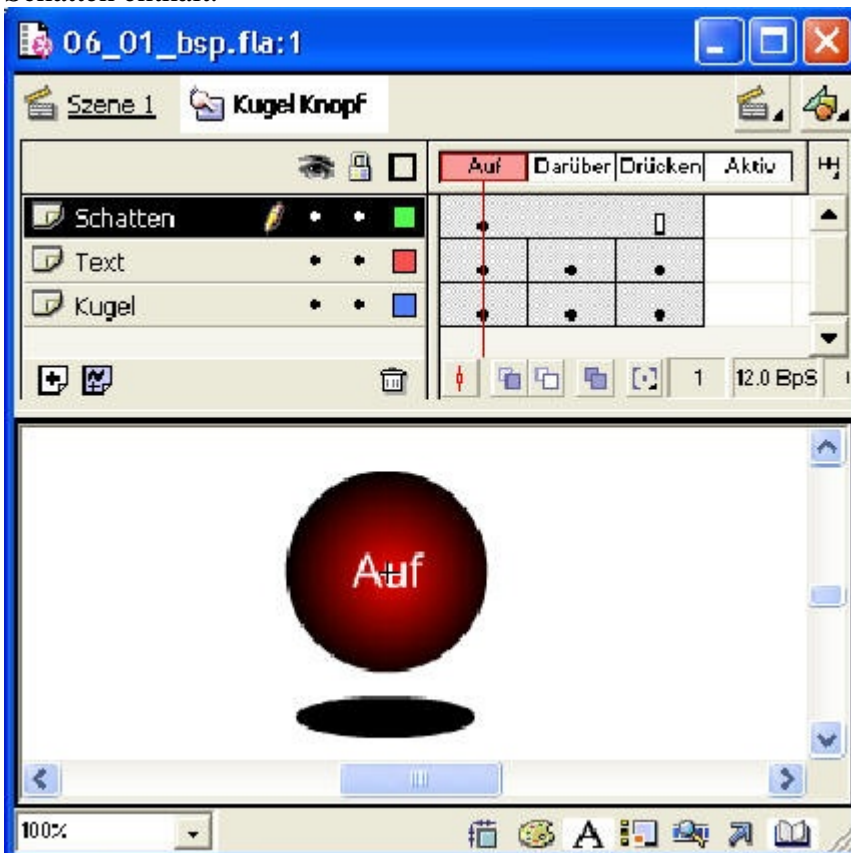
- In diesem Fall hinterlegen wir jeweils mittig eine Kugel in verschiedenen Farben für Auf, Darüber und Drücken.
Im Feld Auf ist bereits ein leeres Schlüsselfeld hinterlegt. Hier malen wir die erste Kugel in rot.
- Nun fügen wir bei Darüber ein Schlüsselfeld ein, wodurch die rote Kugel kopiert wird und ändern mit dem Farbeimerwerkzeug die Farbe auf blau.
- Als drittes fügen wir bei Drücken ein weiteres Schlüsselfeld ein und färben die Kugel in Grün.
- Das Feld Aktiv lassen wir vorerst unbeachtet und wechseln wieder zurück auf die Bühne der Szene 1.
- Nun fügen wir aus der Bibliothek die Schaltfläche auf der Bühne ein und positionieren sie mittig.
- Über den Filmmodus **Steuerung / Film testen (Strg + Eingabe)** kann die Schaltfläche bereits getestet

werden: [flash/06_01_bsp.swf](http://www.flash.my1step.de/html/06_01.swf)  [flash/06_01_bsp fla](http://www.flash.my1step.de/html/06_01_bsp fla) .

- Nun wechseln wir wieder auf die Bühne des Symbol Schaltfläche (Kugel Knopf) und fügen eine weitere Ebene hinzu.
- Die Beiden Ebenen nennen wir Kugel und Text. In der Ebene Text werden entsprechend den Zuständen Schlüsselfelder mit dem jeweiligen Zustand als Text eingefügt.



- Zum Schluss fügen wir noch eine weitere Ebene hinzu, die sich über alle 3 Zustände erstreckt und einen Schatten enthält.



- Hier das Ergebnis: [flash/06_02_bsp.swf](#)  [flash/06_02_bsp fla](#) .

Text als Schaltfläche

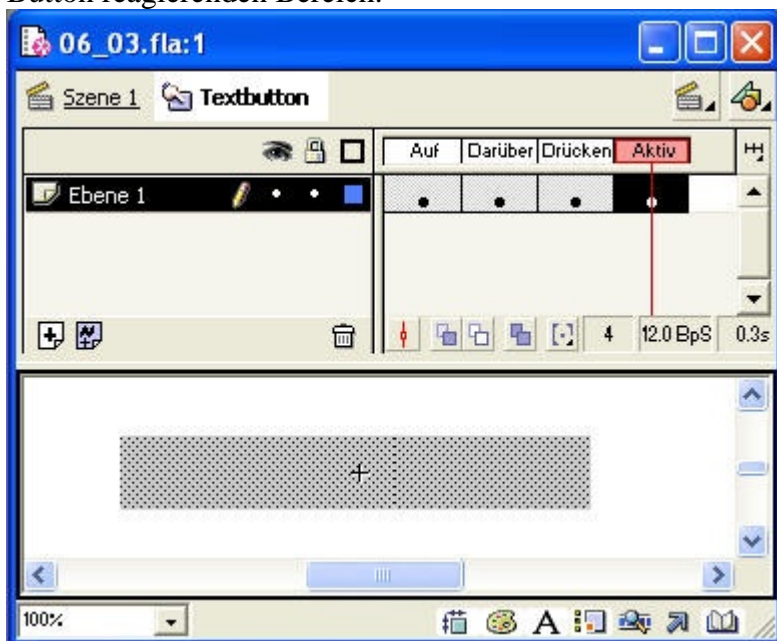
- Wir starten mit einer neuen Flashdatei und erstellen über **Einfügen / Neues Symbol (Strg+F8)** ein

neues Symbol Schaltfläche mit der Bezeichnung Textbutton.

- Nun fügen wir in den 3 Zuständen den Text "Textbutton" in 3 verschiedenen Farben ein.
- Nach dem Wechsel zurück zur Szene 1 wird das Symbol auf der Bühne mittig eingefügt.



- Das Ergebnis sieht so aus [flash/06_03a.swf](#)
- Das Problem bei diesem Button ist, dass wirklich nur der Text als Button fungiert. In den Lücken zwischen dem Text besteht keine Button Funktion.
- Nun kommt das Feld Aktiv ins Spiel. Wir wechseln in die Bearbeitung des Symbol Textbutton und fügen im Feld Aktiv auf der Bühne im Bereich des Textes ein Rechteck ein. Das Rechteck markiert den als Button reagierenden Bereich.



- Damit ist der Textbutton fertig [flash/06_03.swf](#)

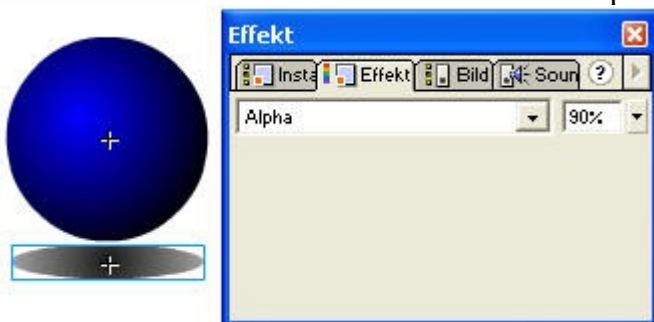


Tipp: Schatten für die Kugel

- Schatten als Symbol: Grafik mit kreisförmigen Farbverlauf von schwarz nach grau anlegen





- Auf die Instanz des Schattens dann noch mit Alpha Wert 70-90% experimentieren:



Schaltfläche als Animation nutzen

- Das Tolle an der Schaltflächen Funktion ist, dass man den Aktiv Bereich auch an eine ganz andere Stelle legen kann, um eine Reaktion zu aktivieren.
- In dem Beispiel sind die Zustände Auf und Drücken identisch mit einer blauen Kugel mittig. Der Zustand Darüber enthält eine Filmsequenz mit der blauen Kugel. Aktiviert wird der Button über einen Bereich am

oberen Rand des Filmes. [flash/06_04.swf](#)  [flash/06_04 fla](#) 

Tipp: Mitgelieferte Schaltflächen verwenden

- Über Menü **Fenster / Allgemeine Bibliotheken / Schaltflächen** die Bibliothek öffnen.