

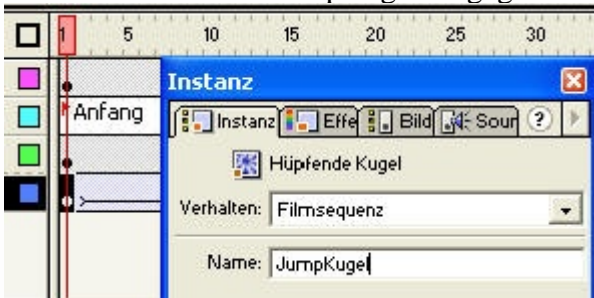


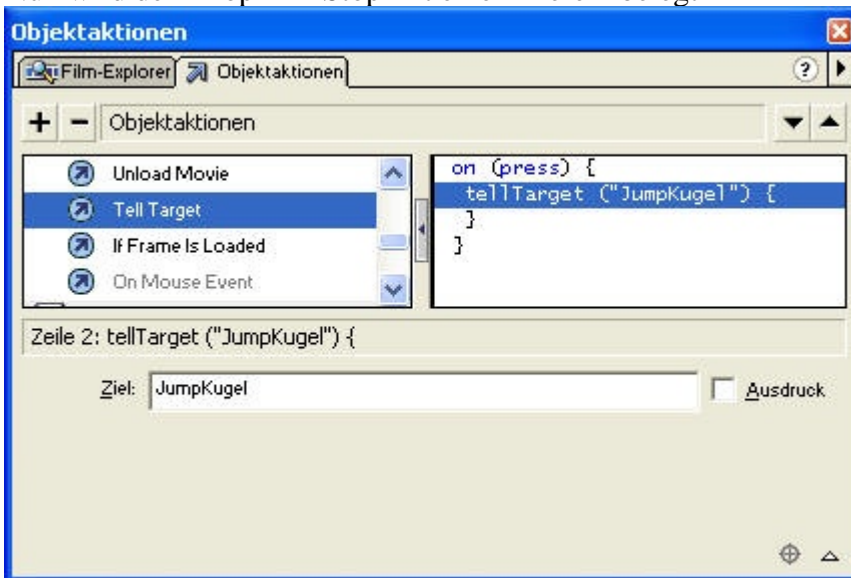
# 8. ActionScript (2)

## Tell Target

- Als Vorlage dient uns die Flash Datei aus der letzten Übung: [flash/07\\_01f.swf](#)  [flash/07\\_01f fla](#) 
- Wie wir uns erinnern können, wurde bei dem Befehl Stop zwar die Hauptanimation angehalten aber der Ball hüpfte weiterhin auf der Stelle. Um diese Filmsequenz anzuhalten wird der Befehl Tell Target benötigt. Die Buttons Anfang und Ende werden in TT-Stop und TT-Play umbenannt. TT steht als Kurzform für Tell Target.
- Dann wird in 5 Schritten jeweils ein Schlüsselbild in der Ebene Kugel markiert und im Bedienfeld Instanz unter Name: JumpKugel eingegeben.

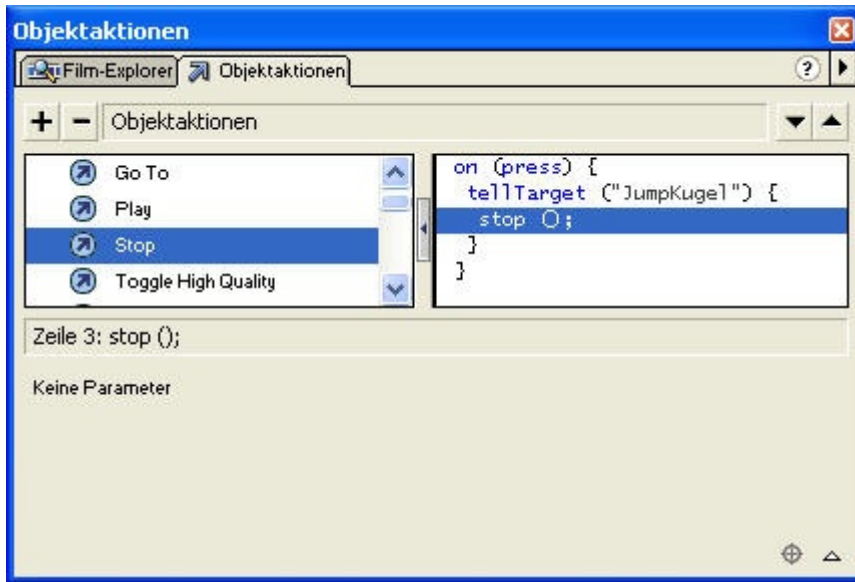


- Nun wird der Knopf TT-Stop mit einem Befehl belegt







Als Ziel wird der Name JumpKugel festgelegt.

- Jetzt fehlt noch die Funktion, die mit der Instanz JunpKugel ausgeführt werden soll. Noch ein Doppelklick auf Stop und die Funktion wird eingefügt.



- Das Gleiche wird nun für den Knopf TT-Play wiederholt. Nur statt Stop wird der Befehl Play eingefügt.

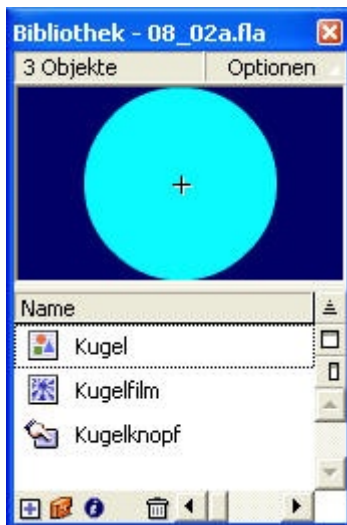
- Eigentlich sollte es das gewesen sein: [flash/08\\_01.swf](#)  [flash/08\\_01 fla](#) 
- Dummerweise fängt die Kugel bei 3 Uhr immer wieder an zu springen. Um dieses nicht nachvollziehbare Problem zu beheben, werden die letzten 2 Schlüsselbilder in der Ebene Kugel gelöscht und noch mal neu erstellt. Danach funktioniert es.
- Normalerweise wird der Name der Instanz schon beim ersten Schlüsselbild vergeben und wird dadurch bei jedem danach erstellten Schlüsselbild automatisch übernommen. Dadurch würde dieses Problem erst

gar nicht entstehen. [flash/08\\_01a.swf](#)  [flash/08\\_01a fla](#) 

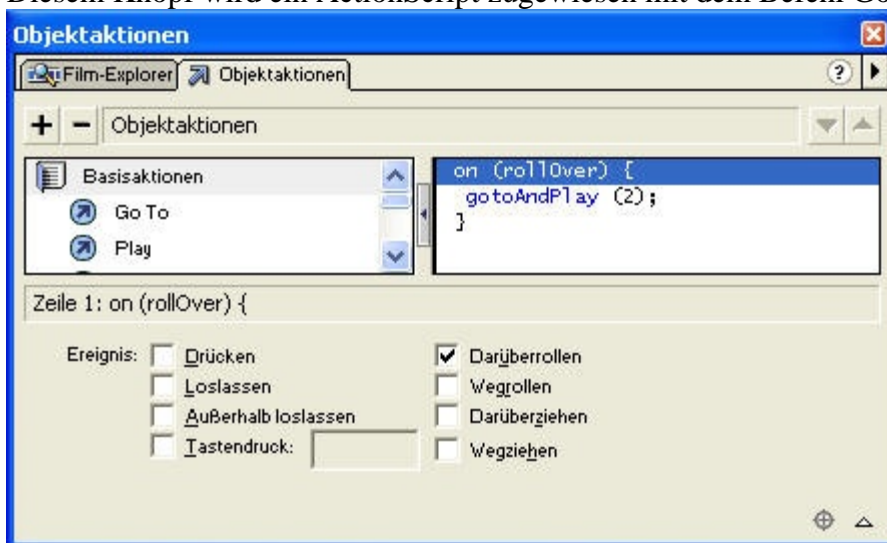
## Effekt: Mouse over Dot

- Wir starten mit einem neuen Film in der Standardgröße 550 x 400 Pixel mit dunklem Hintergrund.
- Als nächstes werden die beiden Optionen **Ansicht / Gitternetz / Gitternetz einschalten (Strg + Ä)** und **Ansicht / Gitternetz / Am Gitternetz ausrichten (Strg + Umschalt + Ä)** aktiviert.
- Nun werden 3 Symbole erstellt mit **Einfügen / Neues Symbol (Strg + F8)**.

Verhalten	Name	Inhalt
Filmsequenz	Kugelfilm	leer
Schaltfläche	Kugelknopf	leer
Grafik	Kugel	Kreis ohne Rand 2x2 Kästchen in heller Farbe, mittig



- Beim **Symbol Kugelknopf** wird nun beim Zustand aktiv ein Schlüsselbild eingefügt und der Kreis des Symbol Kugel als aktiver Bereich festgelegt. Dazu wird zuerst die Kugel eingefügt, dann mit **Modifizieren / teilen (Strg + B)** auf den Kreis beschränkt und dieser dann mittig ausgerichtet.
- Jetzt wird das **Symbol Kugelfilm** bearbeitet.
- Es werden 3 Ebenen erstellt mit den Bezeichnungen: Aktion, Knopf und Animation
- In der Ebene Aktion wird im ersten Bild ein ActionScript mit dem Befehl Stop eingefügt
- In der Ebene Knopf wird im ersten Bild die Schaltfläche Kugelknopf mittig hinterlegt.
- Diesem Knopf wird ein ActionScript zugewiesen mit dem Befehl Go To Bild Nr. 2 beim Darüberrollen.

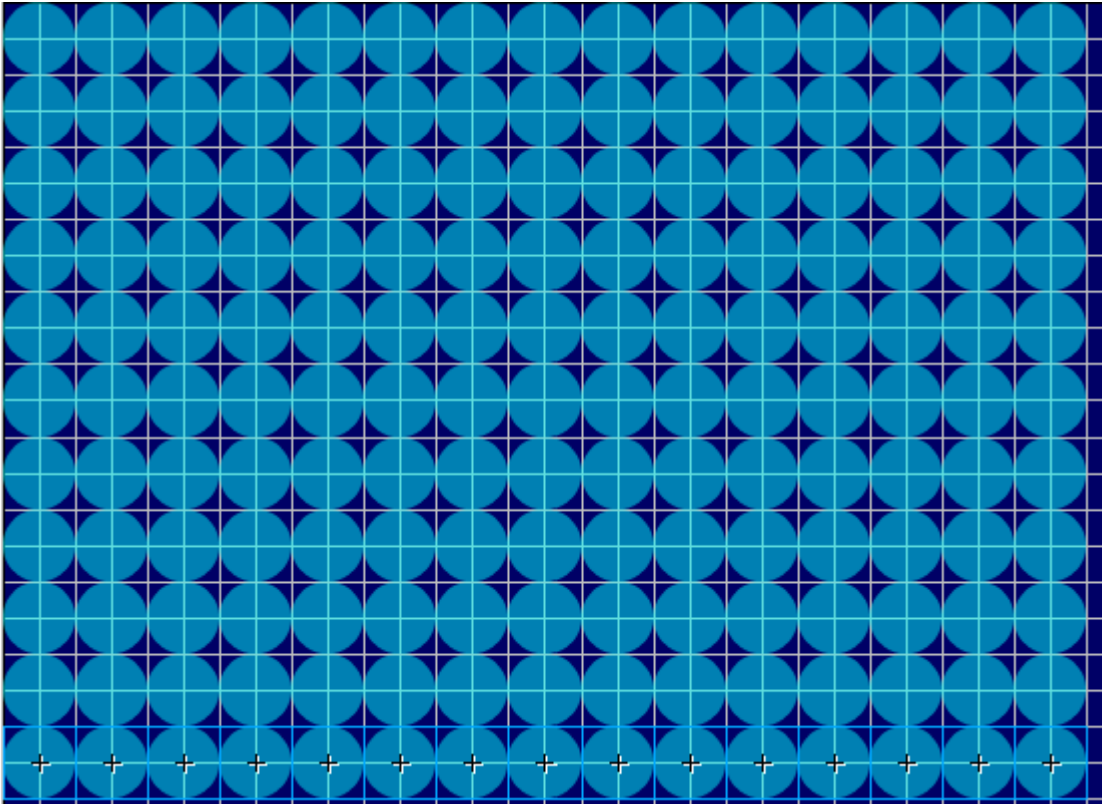




- In der Ebene Animation wird bei Bild 2 ein Schlüsselbild eingefügt und das Symbol Kugel wird mittig eingefügt.
- Weiter wird bei Bild 15 ein Schlüsselbild eingefügt. Diese Instanz wird auf 200% vergrößert und der Alpha Wert auf 0% gesetzt.
- Anschließend wird zwischen den Bildern ein Bewegungstween erstellt.
- Zum Test fügen wir den Kugelfilm links oben in der Ecke in unsere Szene 1 ein und machen einen Test



[flash/08\\_02a.swf](http://www.flash.my1step.de/html/08_01.htm)

- Jetzt wird der Kugelfilm gleichmäßig über die ganze Bühne verteilt. Zur Erinnerung: Alt-Taste gedrückt halten und mit der linken Maustaste die Instanz anfassen und verschieben. Dabei wird nicht das Original sondern nur eine Kopie verschoben. Wenn eine komplette Zeile gefüllt ist mit **Bearbeiten / Alles markieren (Strg + A)** alle markieren und die ganze Zeile jeweils kopieren. Die Bühne müsste zum Ende dann so aussehen:



- Das ganze müsste dann so aussehen [flash/08\\_02b.swf](#)  [flash/08\\_02b fla](#) 
- Durch leichte Variationen in der Filmsequenz lassen sich jetzt ganz einfach die Effekte ändern. Zum Beispiel in dem die Instanz bei Schlüsselbild 15 leicht nach oben verschoben wird [flash/08\\_02c.swf](#)



[flash/08\\_02c fla](#)

- Oder man ändert die Kugel kurzerhand in einen Text [flash/08\\_02d.swf](#)  [flash/08\\_02d fla](#) 