

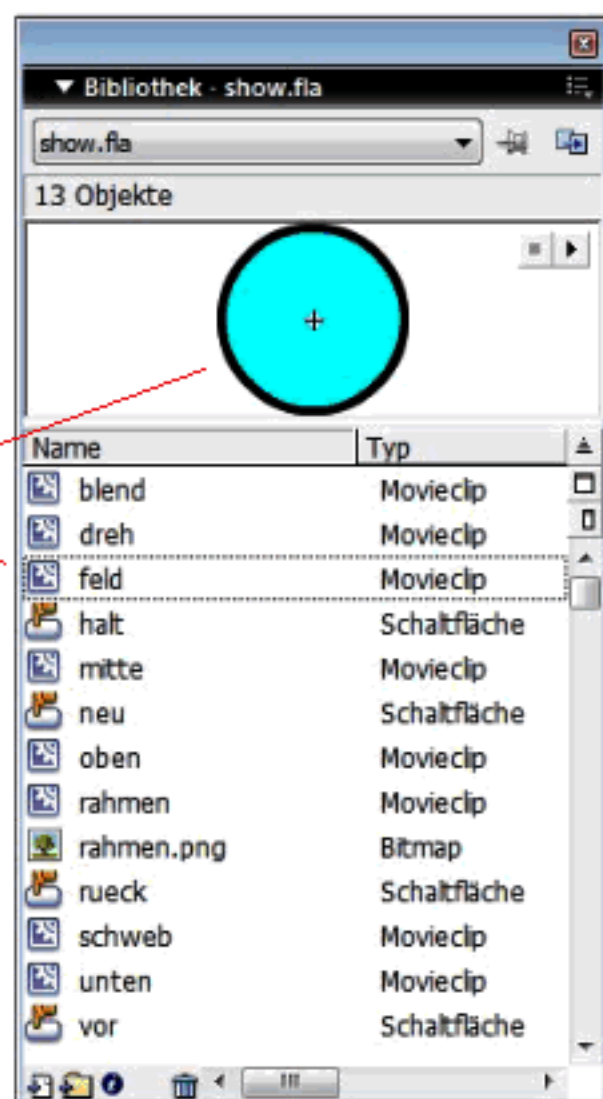
Die Symbole sind fertig, was fehlt sind die ActionScripts, damit dieses Muster läuft, vorab bitte max. die Version 2 !

Das System ist eingestellt auf Bühne BxH=640x360 pxl, 25 bps, Lineale angezeigt, Raster eingeblendet, Ausrichtung an Raster und Hilfslinien, jeweils horizontale und vertikale mittige Hilfslinien, oberste Zeitleistenebenen "as" für ActionScripts, "bild" für Bezeichnung und Infos, "mc_xxx" für die Symbol-Instanzen.

Grundlage dieser Animation, die bei Aufruf sofort anlaufen soll, ist ein Kreis 20 pxl Durchmesser, mit schwarzer Umrandung und türkiser Füllung, jeweils als Objekt vereinigt, zentral auf der Bühne platziert und in MC-Symbol "feld" konvertiert, Registrierpunkt mittig, Bildname "feld //", ein rotes Fähnchen weist darauf hin.

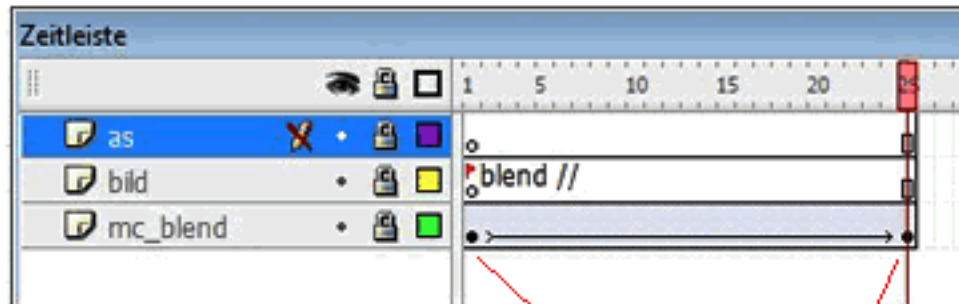
Die beiliegende hier zugrundeliegende Datei show.fla sollte mit den AS-Einträgen umbenannt als showAS.fla zurückgeschickt oder sonst wie zur Verfügung gestellt werden. Bitte verwenden sie darin so viel wie möglich die Trennzeichen "//", um umfangreich Erklärungen beizufügen.

Wer hier eine gute Lösung vorschlägt, darf dieses Aufgaben-Beispiel auch gern woanders einsetzen, z.B. in einem Kurs.



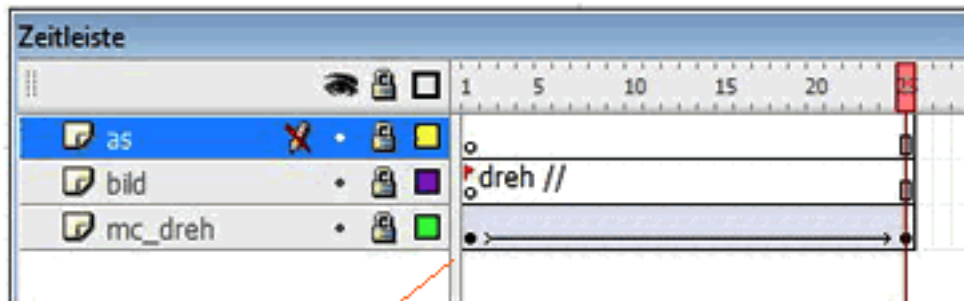


Bei dem als Ursprung eingesetzten MC-Symbol "feld" ist allein der Frame 1 ausreichend, oder darf dieses Symbol eventuell nur max. 1 Frame haben? Dann bitte den Rest löschen. Hier wird wohl kein AS benötigt?



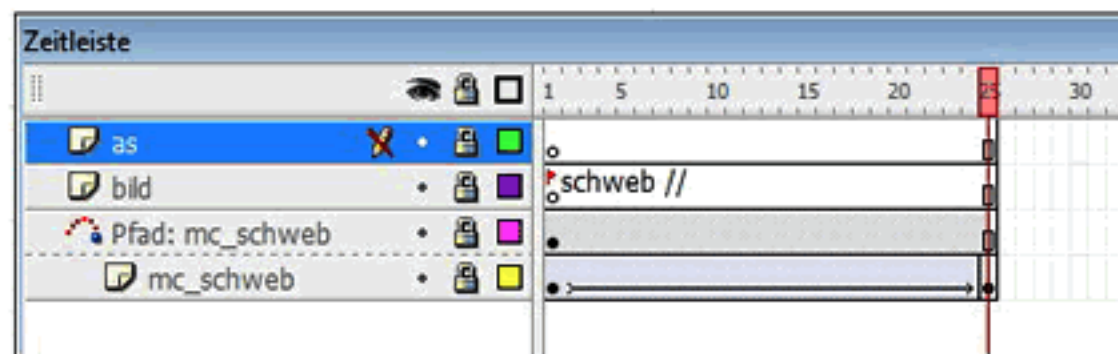
Dies ist der erste Tween, das Einblenden einer Instanz von "feld". Soll mehrmals eingesetzt werden, auch zum Ausblenden, was ja nichts anderes ist, als ihn rückwärts laufen zu lassen. Dies geht sicher nicht ohne AS.

Anfangs in Frame 1 eine Instanz mit Alpha=0%, in Frame 25 ist der Alphawert 100% und damit 0% durchsichtig.



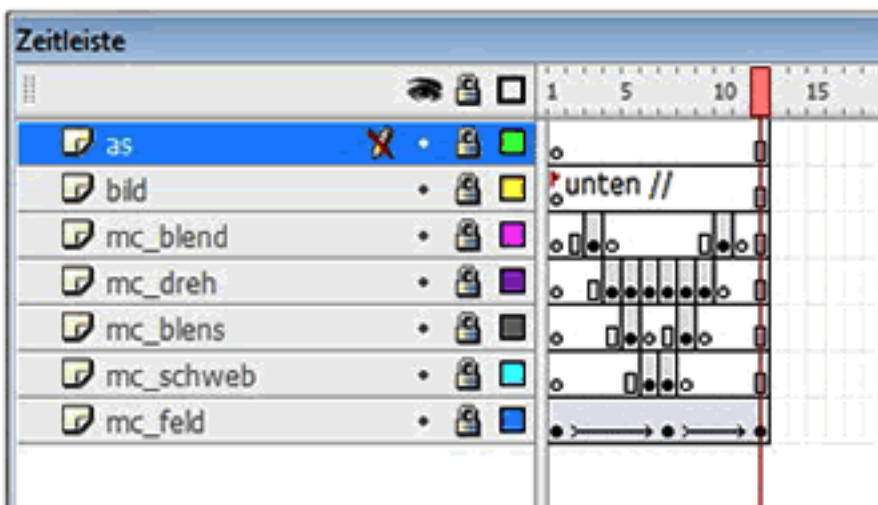
Dies ist ein weiterer Tween mit einer Instanz von "feld". Vielleicht muß hier, oben und weiterhin jeweils noch ein spezieller Instanznahme vergeben werden? Dann tun sie dies.

Objekt in Frame 1 auf Position X=40 Y=0. Dieses mit Werkzeug (Q) markieren und den inneren Drehpunkt ins Zentrum X=0 Y=0 verziehen, dann in Frame 25 ein Schlüsselbild erzeugen, nun befindet sich dort ebenfalls das Objekt an der gleichen Stelle. Mit Werkzeug (Q) hier das Objekt mit Rundpfeil-Maussymbol packen und es nach unten-links drehen bis zur Position X=-40 Y=0. Taste Enter gedrückt zeigt, dass es funktioniert hat, das Objekt dreht sich nach unten im Halbkreis um den Punkt X=0 Y=0. Damit das Drehen wie auch oben das Einblenden richtig und nur 1 x abläuft, und bei Bedarf auch rückwärts funktioniert, sind sicher wichtige AS-Einträge nötig.



Im Gegensatz zu obigem Dreh-Tween bewegt sich hier das Objekt nicht auf einem Kreis um einen Mittelpunkt, sondern auf einer vorgegeben Linie.

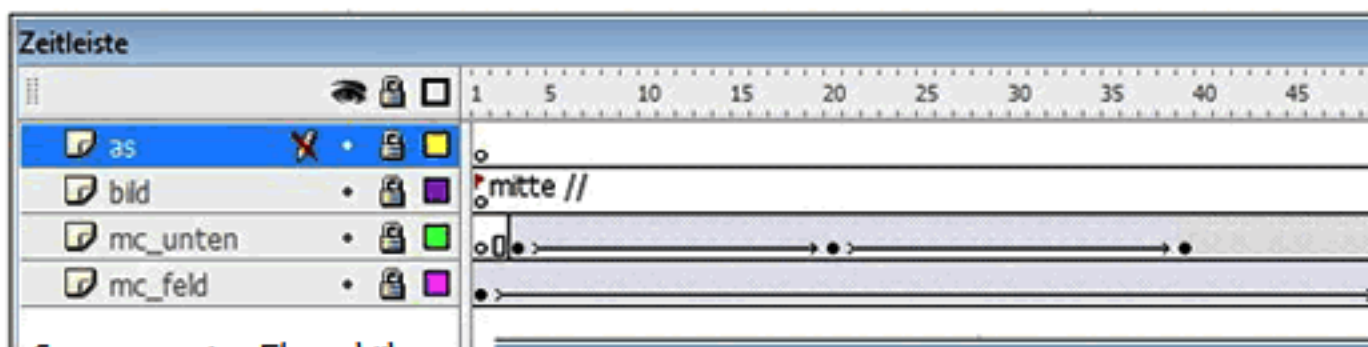
Diese Linie heißt Pfad und ist in der zugeordneten Ebene oberhalb der "feld"-Instanz-Ebene. Hier in diesem Fall handelt es sich um eine halbe Ellipse, die zuvor auf der Pfad-Ebene erzeugt wurde. Sie wurde ebenso wie das Kreis-Objekt zu einem Objekt vereinigt, darf aber selber keine Instanz sein. Zum einmaligen Ablauf, gegebenenfalls auch rückwärts, wird entsprechender AS benötigt. Auch hier ist zu beachten, dass diese Tweens wiederum als Instanzen in Zwischen-Ebenen wie "unten", "mitte" und "oben" laufen müssen, aber auch mal direkt auf der Bühne der Hauptzeitleiste in Szene 1.



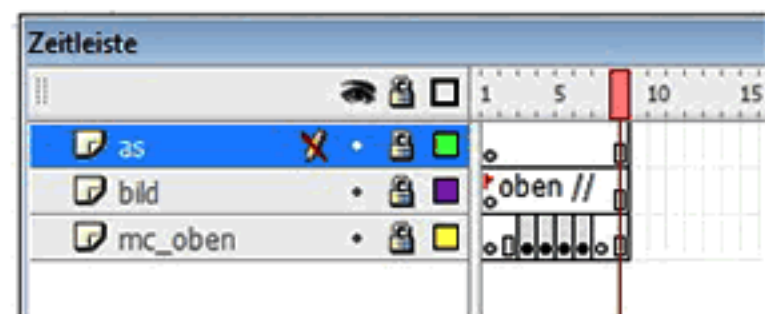
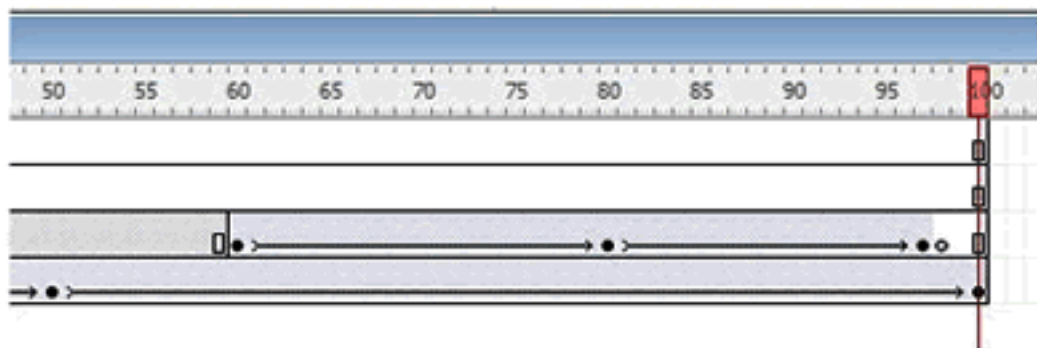
So, hier ist nun mal eine Aktionsebene, genannt "unten", wo Instanzen der vorherigen Tweens mehrfach vor- und rückwärts ablaufen sollen. In der Ebene "mc_blend" wird der "dreh" anfangs ein- und hinterher wieder ausgeblendet. Auf der Ebene "mc_blens" soll ähnliches für die Instanzen von "schweb" passieren. Hier wird sicher reichlich AS benötigt, bei der Programmierung sollte auf Klarheit und Einfachheit geachtet werden.

Rückwärtslauf der Tweens sollte bei folgenden Positionen in obiger Zeitleiste ablaufen:

Ebene "mc_blend", Frame 10, Ebene "mc_dreh" Frames 5, 7 und 9, Ebene "mc_blens" Frame 8 und Ebene "mc_schweb" Frame 7. Nur so zur Vervollständigung ist noch eine Ebene "mc_feld" zugefügt, wo keine Instanz eines Tweens, sondern parallel direkt ein neuer Tween funktionieren soll.



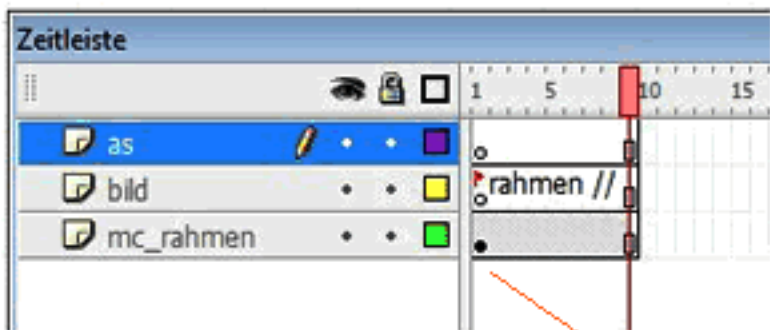
Sozusagen eine Ebene höher hier in "mitte" soll nun das obige Tweens- Samesurium nochmals besonders verändert werden, während es abläuft. Auch hier ist wieder noch ein neuer Tween in "mc_feld" hinzugefügt.



Sozusagern noch eine Ebene höher werden jetzt mehrere Instanzen von "mitte" zu einem Programmablauf zusammengefasst. Auch hier sollen wieder einige rückwärts ablaufen, hier: Ebene "mc_oben" Frames 4 und 6.

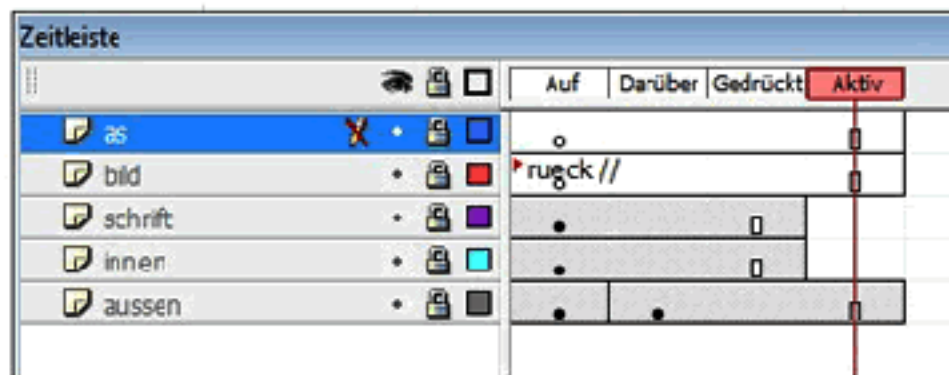
Bei den notwendigen AS's muss darauf geachtet werden, dass alle Ebenen bedient werden können.

Bitte bei den AS's unbedingt klar angeben, wo genau diese zu stehen haben. Vorzugsweise sollten die Ebenen "as" verwendet werden. Nur da, wo das nicht geht, oder absolut keinen Sinn machen würde, da muss er dann wo anders plziert werden. Besonders da, wo er sozusagen auf Bühnen oder direkt in Objekten versteckt ist, und dort erst nach besonderer Markierung sichtbar wird, werden auch mehr besondere Hinweise erbeten. Infos vor, nach und im AS, abgetrennt mit den Sonderzeichen "/" sind mehr als erwünscht. Es gilt: Lieber etwas mehr erklären, als zuviel Vorwissen vorauszusetzen.

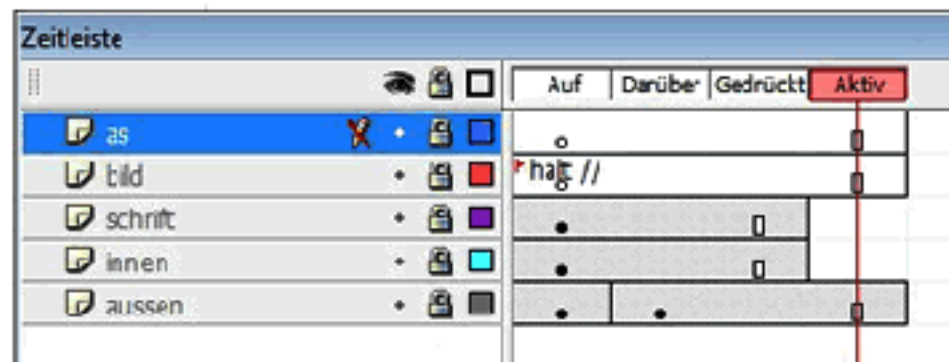


Jetzt kommen wir endlich zur obersten Ebene, nämlich die Bühne der Hauptzeitleiste, also zur Szene1. Hier wollen wir lediglich mit der Hintereinanderschaltung von Instanzen unterer Ebenen ein letztlisches Ablaufprogramm, also die endgültige Show zum Laufen bringen. Als einzigen Zusatz nehmen wir diese Instanz eines Bühnenrahmens.

Auch hier ist wahrscheinlich nur der Frame 1 erforderlich. Oder darf hier nur Frame 1 existieren ?

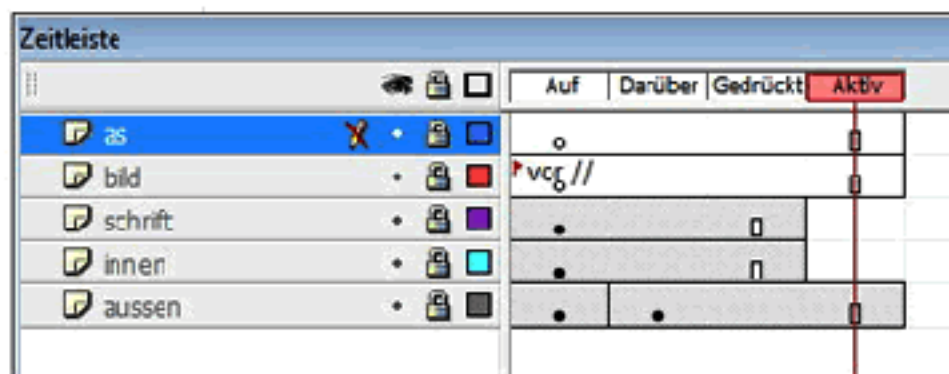


Jetzt fehlen noch die vier Schalter. Hier sind nun die für die vier Steuer-Funktionen des Ablaufs von Szene 1, nämlich "Rücklauf ab der gestoppten Stelle", "Stop an der derzeitigen Stelle", "Vorlauf weiter ab unterbrochener Stelle" und "ganz zurück zum Beginn".

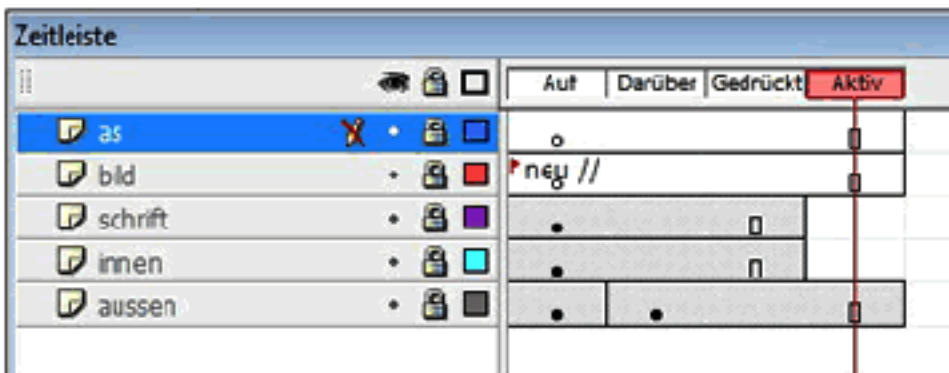


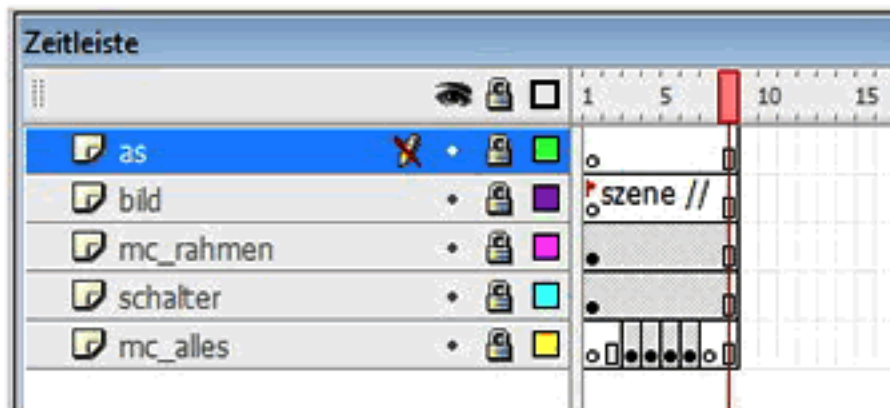
Diese haben jetzt zwar auch Ebenen "as", aber bisher sind nur AS-Zeilen bekannt, die direkt auf der Bühne platziert sind. Besser und übersichtlicher wären die Einträge hier in den Symbolen, aber nur, wenn es auch funktionieren würde.

Wenn aber nun jeder Schalter auf der Bühne sein spezielles AS bekommt, warum müssen dann eigentlich 4 verschiedene Schalter in der Bibliothek sein ? Reicht da nicht einer, und man arbeitet auch da mit Instanzen ? Unterschiedliche Button-Texte könnte man ja auf der Bühne direkt hinzufügen ?



Da bei verschiedenen Schulen noch mit ActionScript 2.0 gearbeitet wird, sollte hier noch nicht mit höheren Versionen gearbeitet werden. Später mal können noch Vereinfachungen vorgeschlagen werden, die Adobe-Programme nach der Version CS2 verlangen. Also bitte nur Level AS2 verwenden.





Dies ist jetzt die oberste Ebene, die Szene1, ganz vorn, bzw. ganz oben die Bühnenumrahmung, dann die Ebene für die Schalter und darunter mehrere Instanzen von "oben", wobei wiederum zu beachten ist, dass einige rückwärts ablaufen sollen. Dies betrifft die Frames 4 und 6 auf der Ebene "mc_alles".

Heraus kommt am Ende nicht unbedingt eine Folge schöner Bewegungsabläufe, aber eine bemerkenswerte, wenn alle AS's funktionieren. Verbesserungsvorschläge sind jederzeit erwünscht, aber nur als Zugabe zu einer Lösung der fehlenden AS's für diese Beispiel.

Nochmals zu den Schaltern, das Programm der Zeitleiste 1 soll bereits nach Aufruf starten. Mit den Schaltern kann die Show nun unterbrochen werden, rückwärts laufen oder weiter vorlaufen gelassen, oder nochmals von Beginn an neu gestartet werden. Ist das Programm am Ende, soll es anhalten und nur mit dem Schalter "neu" von Anfang neu beginnen.