

# Technical Whitepaper

## Erstellen von Flash-Templates

Published: 2009-09-02

Author: Christine Pella, Olivia Gross



# Inhaltsverzeichnis

<b>Einleitung</b> .....	<b>4</b>
<b>Erstellen von Flash-Templates</b> .....	<b>5</b>
Actionscript-Vorbereitung .....	5
Text- und Titelfelder .....	5
Pictureholder .....	6
Animationen .....	8
Erstellen einer .SWF-Datei.....	9

Information in this document, including URL and other Internet Web site references, is subject to change without notice. Unless otherwise noted, the companies, organizations, products, domain names, e-mail addresses, logos, people, places, and events depicted in examples herein are fictitious. No association with any real company, organization, product, domain name, e-mail address, logo, person, place, or event is intended or should be inferred. Complying with all applicable copyright laws is the responsibility of the user. Without limiting the rights under copyright, no part of this document may be reproduced, stored in or introduced into a retrieval system, or transmitted in any form or by any means (electronic, mechanical, photocopying, recording, or otherwise), or for any purpose, without the express written permission of 42media services GmbH.

42media services may have patents, patent applications, trademarks, copyrights, or other intellectual property rights covering subject matter in this document. Except as expressly provided in any written license agreement from 42media services, the furnishing of this document does not give you any license to these patents, trademarks, copyrights, or other intellectual property.

Oxygen Media Platform is a trademark of the 42media services. All other trademarks are property of their respective owners.  
© 2007 42media services GmbH. All rights reserved.

## Einleitung

Mit dynamischen Design-Vorlagen („Templates“) können Sie Ihre Produkte, Sonderaktionen und Informationen schnell, einfach und besonders effektiv präsentieren.

Dynamische Templates ermöglichen es Ihnen, innerhalb kürzester Zeit auf aktuelle Anforderungen reagieren zu können. Stellen Sie sich vor, Sie betreiben einen Supermarkt. In Ihrem Geschäft bieten Sie sowohl Sonnen- als auch Regenschirme an. Mittels dynamischer Templates können Sie jederzeit genau das Produkt bewerben, das Ihre Kunden gerade benötigen: Sonnenschirme, wenn die Sonne scheint – Regenschirme, wenn es draußen schüttet.



Im Texteditor der Oxygen Management Suite oder des Oxygen Local Remote Client fügen Sie einfach Texte, Bilder und sogar MP3-Dateien in die vorgefertigten Design-Vorlagen ein. Nach dem Abspeichern werden die ausgefüllten Templates sofort in Ihr Programm übernommen.

Über die Oxygen Management Suite können Sie den zudem News-Kanäle anlegen, die ganz automatisch über RSS-Feeds aus dem Internet oder über sonstige Datenbank-Schnittstellen befüllt werden. Diese News-Kanäle lassen sich ebenfalls in dynamische Templates einfügen und werden regelmäßig aktualisiert.



Binden Sie beispielsweise einen News-RSS-Feed in Ihr Template ein, um so Ihr eigenes Nachrichtenprogramm zu realisieren.

In diesem Technical Whitepaper erklären wir Ihnen, wie Sie eigene dynamische Templates nach Ihren Wünschen selbst anfertigen können. **Wichtig:** Für die Erstellung von Oxygen-Design-Vorlagen sind Vorkenntnisse in Flash sowie Actionscript erforderlich.

# Erstellen von Flash-Templates

## Actionscript-Vorbereitung

Um ein Flash-Template für Oxygen zu erstellen, sollten Sie zunächst eine "Actionscript-Ebene" anlegen. In dieser Ebene sollte dann Folgendes im ersten Frame stehen:

```
var Text = 1;           //Anzahl der Textfelder
var Titel = 1;         //Anzahl der Titelfelder
var Pictures = 0;      //Anzahl der Pictureholder
var Movies = 0;       //Anzahl der Flashmovies (Unsupported)
```

Anhand dieser Variablen erkennt die Oxygen Management Suite, wie viele Headlines, Texte und Bilder das Template tatsächlich enthält, um die entsprechenden Felder im Drop-Down-Menü des Texteditors anzuzeigen.

Sollten die Animationen des Templates mit Hilfe der Zeitleiste umgesetzt werden, so muss im letzten Frame ein Stop-Befehl ausgeführt werden. Dazu konvertieren Sie das letzte Frame der „Actionscript-Ebene“ in ein Keyframe (Schlüsselbild). In dieses Keyframe wird dann folgender Text eingefügt:

```
stop();
```

Mit diesem Befehl wird sichergestellt, dass das Template nicht in einer Schleife abgespielt wird, sondern nach einmaligem Durchlauf anhält.

## Text- und Titelfelder

Zunächst ist es wichtig, dass die Text- bzw. Titelfelder über den Eigenschaften-Inspektor von Statischem auf Dynamischen Text gestellt werden, um diese später über die Management Suite bearbeiten zu können.

In diesem Zuge ist es außerdem erforderlich, den Text- bzw. Titelfeldern Variablen zuzuweisen, damit später eine korrekte Zuordnung zwischen Flash und der Oxygen Management Suite stattfinden kann. Dazu wird in das Feld Variable für das erste Textfeld „Text1“ eingetragen und für das erste Titelfeld entsprechend „Titel1“ etc. Dabei ist die Groß- und Kleinschreibung zu beachten.

Um sicherzustellen, dass die gewünschte Schriftart auch auf jedem anderen System korrekt dargestellt wird, sollten die Schriftarten eingebettet werden. (Schaltfläche

„Zeicheneinbettung...“ - zu finden unter den Eigenschaften eines Textfeldes.)

Hierzu reicht es in der Regel aus, folgende Zeichensätze einzubetten: Groß- und Kleinbuchstaben, Ziffern, Satzzeichen, Lateinisch einfach, Lateinisch I und Lateinisch erweitert A, ~ B, ~ Zusatz (= 1076 Zeichen insgesamt).

Damit sich der Text später darüber hinaus auch über den Texteditor der Oxygen Management Suite formatieren lässt (Bold, Italic, Schriftgröße etc.), sind folgende Schritte durchzuführen:

1. Der Button „Text als HTML wiedergeben“ im Eigenschaften-Inspektor muss aktiv sein.
2. Die verschiedenen Schriftschnitte (Regular, Bold, Italic und Bold Italic) der ausgesuchten Schrift müssen in die Bibliothek importiert werden. (Dies ist jedoch nur realisierbar, wenn die Schriftart diese Schriftschnitte auch unterstützt. Tut sie dies nicht, ist eine spätere Formatierung über den Texteditor nicht möglich.)

Zum Importieren: Rechtsklick auf die Bibliothek und über den Menüpunkt „Neue Schriftart...“ jeweils den gewünschten Font inklusive Stil auswählen und einen passenden Namen vergeben. Dann noch den Haken bei „Export für ActionScript“ setzen und mit „OK“ bestätigen.

3. Zum Schluss muss in der Actionscript-Ebene noch eine Variable (`_EmbedFonts`) gesetzt werden, welche für die Freischaltung der Buttons zur Textformatierung verantwortlich ist. Für beispielsweise das erste Text- bzw. Titelfeld ist folgender Quellcode hinzuzufügen:

```
Text1_EmbedFonts = 1;  
Titel1_EmbedFonts = 1;
```

Die Zuweisung „= 1“ bedeutet in diesem Fall, dass die Buttons zur Textformatierung für die angesprochenen Text- und Titelfelder aktiv geschaltet werden. Gibt es mehr als ein Text- bzw. Titelfeld, müssen dementsprechend auch die anderen Felder über die Variable „\_EmbedFonts“ freigeschaltet werden.

## Pictureholder

Möchten Sie eines oder mehrere Bilder (Pictureholder) in das Flash-Template einbauen, muss der ActionScript-Ebene folgender Quellcode hinzugefügt werden:

```

//Picture 01
filejpg_01 = function(picName_01)
{
    Pictureholder1.load(picName_01);
}

keepWaitingForKeyResponse_01();

// this function always keeps waiting to capture the
keycode from VB
function keepWaitingForKeyResponse_01() {
    intervalID = setInterval(function () {
        if (Picture1 != LastPath_01) {
            // keycode is set from VB

            LastPath_01 = Picture1;
            filejpg_01(Picture1);
        }
    }, 100);
};

//Picture 02
filejpg_02 = function(picName_02)
{
    Pictureholder2.load(picName_02);
}

keepWaitingForKeyResponse_02();

function keepWaitingForKeyResponse_02() {
    intervalID = setInterval(function () {
        if (Picture2 != LastPath_02) {
            // keycode is set from VB

            LastPath_02 = Picture2;
            filejpg_02(Picture2);
        }
    }, 100);
}

//Picture 03
filejpg_03 = function(picName_03)
{
    Pictureholder3.load(picName_03);
}

```

```

keepWaitingForKeyResponse_03();

function keepWaitingForKeyResponse_03() {
    intervalID = setInterval(function () {
        if (Picture3 != LastPath_03) {
            // keycode is set from VB

            LastPath_03 = Picture3;
            filejpg_03(Picture3);
        }
    }, 100);
};

//etc.

```

Neben der Anpassung der ActionScript-Ebene ist es außerdem erforderlich, dass sich die „Loader“-Komponente von Flash in der Bibliothek befindet (Fenster → Komponenten → User Interface → Loader).

Von dieser Komponente wiederum holen Sie sich eine Instanz auf die Bühne und geben ihr den Namen „Pictureholder1“ bzw. für jeden weiteren „Pictureholder2“, „Pictureholder3“ etc.

Zum Schluss sollten Sie noch den Bildplatzhalter auf die spätere Größe und Position des Bildmaterials anpassen.

Das alles sollte bereits im ersten Frame geschehen, da sich der dazugehörige ActionScript-Code im selbigen befindet.

## Animationen

Um Text- bzw. Titelfelder in Flash animieren zu können, müssen diese in den meisten Fällen in eine Grafik oder einen Movieclip konvertiert werden (Rechte Maustaste auf das Feld → In Symbol konvertieren...). Anschließend kann jede Art von Tween, aber auch z.B. Maskenebenen, auf das Textfeld angewendet werden. Entweder über eine Zeitleisten-Animation oder eine Anweisung in der Actionscript-Ebene.

Möchten Sie hingegen einen Pictureholder animieren, so muss die Animation ausschließlich per ActionScript-Code ausgelöst werden. Dazu stellt Flash sogenannte Tweening-Klassen zur Verfügung, wie in folgendem Beispiel zu sehen:

```

//importiert die Tweening Klasse
import mx.transitions.Tween;

//importiert die Beschleunigungs-Klassen

```

```
import mx.transitions.easing.*;

// definiert die Art der Animation
new Tween(Pictureholder1, "_alpha", Regular.easeIn, 100,
0, 30, false);
```

In diesem speziellen Beispiel wird das Bild ausgeblendet. Dafür wird ein Tweening durchgeführt, indem der Alphawert des Pictureholders von 100 auf 0, innerhalb von 30 Frames, gesetzt wird. Der letzte Parameter „false/true“ gibt an, ob der Animation als Zeiteinheit Sekunden (true) oder Frames (false) zugrunde gelegt werden. Sollte mit der Funktion „onMotionFinished“ gearbeitet werden, dann ist es erforderlich, für den letzten Parameter „true“ einzutragen, da nur auf diese Weise ein „Trigger“ ausgelöst wird, welcher das Ende der Animation bestätigt.

Tweenings können aber nicht nur auf den „\_alpha“-Wert angewendet werden, sondern auch auf andere Werte wie zum Beispiel die X- oder die Y-Position.

Weitere Informationen hierzu finden sich in der Hilfe von Flash (einfach nach „Tweening“ suchen).

## Erstellen einer .SWF-Datei

Zunächst müssen die Einstellungen für die Veröffentlichung festgelegt werden (Datei → Einstellungen für Veröffentlichungen... → Flash). Hierbei können Sie weitestgehend Ihre bevorzugten Einstellungen vornehmen. Lediglich die Festlegung der Script-Sprache ist auf „ActionScript 2.0“ beschränkt, da unser Texteditor noch auf AS 2.0 aufgebaut ist.

Das Exportieren des Templates kann direkt über die Veröffentlichungs-Einstellungen (Button: Veröffentlichen) vorgenommen werden oder über Datei → Exportieren → Film exportieren...

Das Ergebnis ist eine .SWF-Datei. Dieses Template kann dann beliebig oft über unseren Texteditor mit Inhalt gefüllt werden. D.h. Text- bzw. Titelfelder und Pictureholder werden von Ihnen persönlich ausgefüllt.