

# 3D Image Viewer – artViper designstudio

## Benötigte Dateien:

- flyer\_perspective.swf
- images.xml
- swfobject.js
- Bilder, die verwendet werden sollen ( Ordner „pics )

## Integration in HTML ohne Lightbox

Wie im index.html Dokument zu sehen, sind hier einige Einstellungen zu treffen. Sie sehen im Demo File folgendes:

```
<body>
<div id="myContent">
  <h1>Zur 3D-Ansicht der Danksagungskarten installieren Sie bitte den
    aktuellen Flash-Player
  </h1>

  <p><a href="http://www.adobe.com/go/getflashplayer"></a>
  </p>

</div>
</body>
```

## Sowie die folgenden Javascript-Integrationen ( Erklärungen auf nächster Seite )

```
<script type="text/javascript" src="swfobject.js"></script>
<script type="text/javascript">
<!--
swfobject.addDomLoadEvent(function() { swfobject.embedSWF(
  "flyer_perspective.swf?xmlFile=images.xml", "myContent",
  "700", "500", "10", "expressInstall.swf", {},
  {wmode:"window", menu:"false", quality:"best", scale:"noscale", salign:"tl", align:"t"}
); }); //-->
</script>
```

### Der HTML Block:

```
<div id="myContent">Hier kommt später das Flash File hinein</div>
```

Hier geht es darum, einem Element eine ID mitzugeben, die später durch das Flash ersetzt werden soll. Geben Sie daher dem Element eine einzigartige ID.

Der weitere Inhalt dieses Elements ( in rosa dargestellt ) würde einem Nutzer angezeigt, sofern dieser nicht die aktuelle Flash-Version installiert hat. Hier ist auch der direkte Link zum Download des Flash Players enthalten.

### Der Javascript Block:

```
<script type="text/javascript" src="swfobject.js"></script>
```

Alle Script Einbindungen müssen innerhalb des <head></head> Blocks Ihrer Seite geschehen. Innerhalb eines Shop Systems ist auch die Möglichkeit gegeben, per {literal} [CONTENT] {/literal} dies innerhalb des HTML Blocks zu deklarieren.

Das rot dargestellte Javascript File muss sich im Pfad des Webservers befinden, bzw der Pfad an die Lokation des Files angepasst werden. Diese Datei wird später für die On-the-fly Integration des Flash Files sorgen.

Der nächste Block des Javascripts steuert das Aussehen sowie das Laden des entsprechenden XML Files.

```
flyer_perspective.swf?xmlFile=images.xml
```

Der schwarz geschriebene Teil ist das Flash File an sich, der blaue die XML Datei, welche aufgerufen werden soll ( hier: images.xml ).

```
"flyer_perspective.swf?xmlFile=images.xml", "myContent",
```

Hier ist wiederum die ID zu finden ( grün ), die angegeben werden muss. Dies wurde bereits im HTML definiert und dient dazu, damit das Javascript Widget weiß, welches Element mit dem Flash Element ersetzt werden soll.

```
"700", "500", "10", "expressInstall.swf", {}
```

Hier sind die Breite, die Höhe sowie die benötigte Flash-Version zu finden. ( 700 Breite, 500 Höhe, Flash 10 ). ExpressInstall.swf ist ein Zusatz, um ohne die Seite zu verlassen, die neueste Version des Flash Players installieren zu können, sofern der User diese nicht hat.

# Die XML Datei Einstellungen

Innerhalb der XML Datei befinden sich einige Anweisungen, die sich auf das Aussehen und die Größe des Flash Files auswirken. Diese hier nun im Detail:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
```

```
<flyers
```

```
  distance="750"
```

```
  maxangle="180"
```

```
  planeWidth="315"
```

```
  planeHeight="180"
```

```
  flyerOffsetY="-100"
```

```
  flyerTogether="left"
```

```
>
```

Die erste Zeile lautet immer `<?xml version ....` – dies ist die Deklaration, dass es sich um eine XML Datei handelt. Der Block „flyers“ definiert hingegen folgendes:

## **Distance**

Definiert die Ausgangsabstände ( Camera ) zur Karte. Je größer der Wert, desto weiter entfernt erscheint die Karte.

## **Maxangle**

Der Öffnungswinkel der Karte. 180° entsprechen einer flachen Karte, ohne „Knick“.

## **planeWidth:**

Die Breite der sichtbaren Fläche, in welcher sich die Karte bewegen lässt.

## **planeHeight:**

Die Höhe der sichtbaren Fläche, in welcher sich die Karte bewegen lässt.

## **flyerOffsetY:**

Definiert den Abstand der Ränder der Karten zueinander. 0 bedeutet, die Karten berühren sich an den Schnittkanten.

## **flyerTogether:**

Definiert, an welchem der Ränder die Karten aneinander stoßen – mögliche Parameter sind hier „top“ ( für längliche, an der langen Kante gefalteten Karten ) sowie „left“ ( hochkantige Karten, die wie ein normaler Flyer von rechts nach links öffnen ).

## Definieren eines Flyers | Karte

Weiterhin finden sich die folgenden Angaben im XML File:

```
<flyer>
  <pagefl>
    <frontflyer>pics/Seite2.jpg</frontflyer>
    <backflyer>pics/Seite4.jpg</backflyer>
  </pagefl>
  <pagefl>
    <frontflyer>pics/Seite1.jpg</frontflyer>
    <backflyer>pics/Seite3.jpg</backflyer>
  </pagefl>
</flyer>
```

Der Tag „**<flyer>**“ definiert eine Karte. Innerhalb dieser befinden sich die Front-Face und Backface Bilder. In diesem Beispiel ist es eine 4-seitige Karte.

Die Unter-Tags „**<pagefl>**“ bezeichnen hierbei die einzelnen Seiten – Frontseite sowie Rückseite.

Bitte beachten Sie, dass aufgrund der 3D-Transformation die Seiten folgendermaßen angeordnet sein müssen:

**1 Seite: Bild2 | Bild 4**    **2 Seite: Bild1 | Bild 3**

## Einbindung per Lightbox

Benötigte Dateien:

- Ordner CSS komplett
- Ordner images komplett
- mediaboxAdv99g.js
- mootools.js

Binden Sie im Head-Bereich die Scripts wie im File „index3.html“ ein. Kopieren Sie die o.g. Ordner in Ihren Dokumenten-Root.

In Ihrem HTML Dokument erstellen Sie nun einfach einen Link zur Flash Datei:

```
<a href="flyer_perspective.swf?xmlFile=images.xml" title="3D Vorschau der Karte"
rel="lightbox[flash 800 600]">3D Ansicht</a>
```

Definieren Sie einen rel-Tag mit eckigen Klammern. Innerhalb der Klammern geben Sie nun die Breite und Höhe an, wie groß das Flash File angezeigt werden soll.

## **Autor Information**

**artViper designstudio**  
**Türlgasse 18**  
**92637 Weiden**  
**Germany**

**Telefon: 0961 - 470 30 661**  
**Telefax: 0961 - 470 30 663**

**info@artviper.net**  
**www.artviper.net**  
**ICQ: 487095502**

**VAT-Nr. DE249754680**