

Webseiten mit LiveMotion 2.0

Und sie bewegt sich doch...

Bauen Sie ausgefeilte Flash-Seiten – ohne Flash.

Wir zeigen Ihnen, wie Sie mit LiveMotion 2.0 Bewegung auf Ihre Homepage bringen. Für den halben Preis

Mit Flash-Seiten bringen Sie Bewegung in Ihren Internet-Auftritt. Lockern Sie Ihre Webseiten mit Animationen auf und vertonen Sie Ihre Navigation. Wir zeigen Ihnen, wie Sie Buchstaben fliegen lassen und Roll-over-Buttons zum Klingen bringen.

LiveMotion 2.0 von Adobe bietet alle Tools für peppige Flash-Seiten. Dennoch kostet der flashige Webseiteneditor nur halb so viel wie der Klassiker Flash MX von Macromedia.

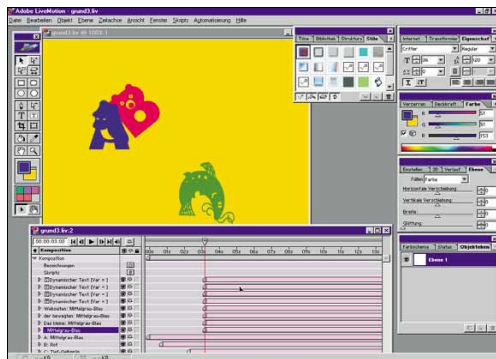
Ob Ihnen LiveMotion zusagt, finden Sie schnell heraus: Alle Beispiele und eine Testversion von LiveMotion 2.0 erhalten Sie auf unserer Heft-CD unter *HomeP@ge Magazin*.

BUCHSTABEN ANIMIEREN

In unserem ersten Beispiel animieren Sie drei Buchstaben. Diese sollen in die Mitte der Seite fliegen und sich dabei um die eigene Achse drehen. Um die Buchstaben einzugeben, wählen Sie links aus der Werkzeugleiste das *Text-Werkzeug*. Schriftart, -größe und Stil legen Sie auf der *Eigenschaften*-Palette rechts fest, die Farbe stellen Sie auf der Palette *Farbe* ein. Sie haben sich verippt? Überflüssige Buchstaben markieren Sie sie mit gedrückter Maustaste und löschen sie mit der [Entf]-Taste.

Um die Buchstaben einzeln zu bearbeiten, wandeln Sie jeden Buchstaben in ein Einzelobjekt um. Dazu aktivieren Sie das *Auswahl*-Werkzeug links oben in der Werkzeugpalette. Klicken Sie in der Menüleiste auf *Objekt/ Konvertieren in/ Objekte*. Jetzt sind alle Buchstaben als Einzelobjekte verfügbar.

Über die Zeitachse steuern Sie die Animationen. Blenden Sie die Zeitachse über *Fenster/ Zeitachse* ein. Hier finden Sie ein Verzeichnis aller Paletten am rechten Rand des Programmfensters. In den Paletten bearbeiten Sie die Objekte Ihrer Animation. Hier stellen Sie beispielsweise in der Palette *Farbe* Deckkraft und Farbton des Füllwerkzeugs ein oder wandeln in der *3D*-Palette ein Objekt in ein Relief um.



Mit dem **Textwerkzeug** von LiveMotion fügen Sie Buchstaben in Ihre Seite ein, die Sie einzeln animieren können

DIE ZEITACHSE

Im Fenster mit der Zeitachse finden Sie auf der linken Seite eine Liste aller Objekte. In unserem Beispiel sind das die drei Buchstaben. Rechts daneben sehen Sie den Ablauf Ihrer Animation. Ein roter Strich kennzeichnet, welchen Zeitpunkt Sie gerade bearbeiten.

Beginnen Sie mit dem ersten Buchstaben, einem A. Klicken Sie das Dreieck vor dem A an, dann klappt ein Menü aus. Der erste Unterpunkt heißt *Transformieren*. Klappen Sie mit einem Klick auf das Dreieck links daneben das Menü *Transformieren* aus, mit dem Sie den Buchstaben bearbeiten. Damit der Buchstabe über die Seite fliegt, ändern Sie den Effekt *Position*. Um den Buchstaben dabei zu drehen, bearbeiten Sie den Effekt *Drehung*.

Vor jedem Effekt sehen Sie eine kleine Stoppuhr. Klicken Sie darauf, um die Änderung für das aktive Objekt A zu starten. Zu Beginn soll der Buchstabe am Rand der Seite liegen. Der rote

Strich befindet sich bei 00 s. Ziehen Sie das A an die Ausgangsposition. Jetzt schieben Sie den roten Strich auf der Zeitachse auf 05 s. Das heißt, dass der Buchstabe 5 Sekunden braucht, um seine Endposition zu erreichen.

Ziehen Sie den Buchstaben in seine Endposition. LiveMotion kennzeichnet die Bewegungsrichtung mit einer blauen Linie. Die dicken Punkte darauf sind Keyframes. Keyframes sind Schlüsselbilder, die Sie festlegen, wenn Sie den Buchstaben für eine bestimmte Zeit an einem Ort platzieren. Keyframes kennzeichnet LiveMotion durch Rauten in der Zeitachse. Bis jetzt haben Sie zwei Keyframes für den Anfang und das Ende festgelegt. Alle Bilder, die zwischen zwei Keyframes liegen, berechnet LiveMotion, so dass Sie später eine fließende Bewegung sehen.

Um die Buchstaben in einer Kurve zu bewegen, müssen Sie einen weiteren Keyframe festlegen. Schieben Sie dazu den roten Strich auf der Zeitachse auf einen Zeitpunkt zwischen Ausgangs- und Endpunkt, also beispielsweise auf 03 s. Verschieben Sie den Buchstaben im Fenster an einen Punkt zwischen Anfangs- und Endposition und ziehen Sie ihn nach rechts oder links. Sie können beliebig viele Keyframes festlegen.

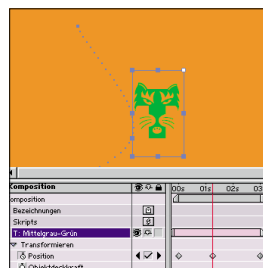
Auf der Zeitachse neben dem Objekt bietet LiveMotion einen rosa Balken, der anzeigt, wann und wie lange das Objekt in der Animation zu sehen ist. Mit dem *Abspielen*-Knopf oben im Fenster der Zeitachse starten Sie eine Vorschau der Animation.

DATEIEN EXPORTIEREN

In LiveMotion speichern Sie Dateien im eigenen Format LIV. Um Sie im Internet einzusetzen, exportieren Sie solche Seiten in das SWF-Format, das Surfer mit dem Flash-Player ansehen können. Der Vorteil dabei: Fast alle Surfer haben das Plugin für den Flash-Player installiert. LiveMotion legt dazu eine HTML-Datei an, in der die SWF-Dateien eingebunden ist. Zusätzlich erstellt LiveMotion eine Datei, die Sie über die Dateigröße und voraussichtliche Ladezeiten informiert.

Als Nächstes bearbeiten Sie die Drehung. Der erste Buchstabe soll sich bei seiner Bewegung vom linken unteren Bildrand in die Bildmitte mehrmals um die eigene Achse drehen. Stellen Sie die Zeitachse wieder auf 0 Sekunden.

Drehen Sie den Buchstaben so, dass er am Anfang schräg liegt. Dazu ziehen Sie am Anfasser der Objektmarkierung rechts oben mit gedrückter Maustaste. Oder stellen Sie die Drehung in der *Transformieren*-Palette ein. Dort finden Sie links unten einen Kreis mit einem Gradmesser. Im Feld daneben bestimmen Sie, um wie viel Grad der Buchstabe in der Anfangsposition gedreht sein



Bewegungen steuern Sie über Keyframes. Die Bilder dazwischen errechnet LiveMotion

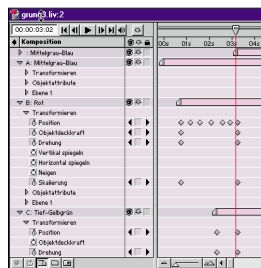
soll. Geben Sie einen Wert größer als 360° ein, dreht sich der Buchstabe mehrfach um die eigene Achse, bevor er seine Endposition erreicht.

Damit haben Sie den ersten Buchstaben animiert. Genauso verfahren Sie mit den beiden anderen.

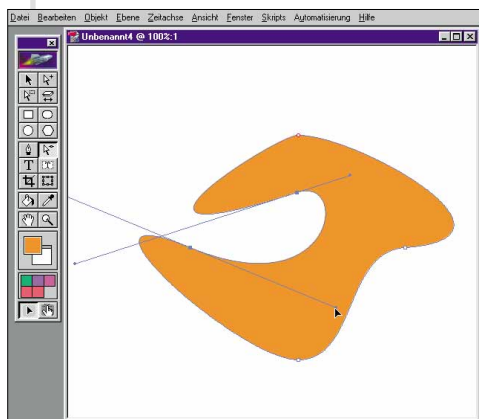
ZEICHNEN MIT DEN WERKZEUGEN

In der Werkzeugleiste finden Sie vier Grundformen, mit denen Sie Objekte zeichnen. Eine Möglichkeit sind Bezierkurven. Das sind dynamische Kurvenlineale, mit denen Sie alle nur denkbaren Kurven formen können.

So arbeiten Sie mit Bezierkurven: Ziehen Sie zunächst eine Ellipse auf. Das Objekt erscheint in einem blauen Rahmen mit verschiedenen Anfassern. Ziehen Sie an den Anfassern links und rechts unten, verformen Sie die Ellipse. Mit dem Anfasser oben rechts drehen Sie das Objekt. Mit dem *Stift*-Werkzeug ergänzen Sie die Grundform. ►



Alle Animationen der einzelnen Elemente steuern Sie über die Zeitachse



Mit Bezierkurven verändern Sie die Zeichenformen in nahezu beliebiger Form

Um die Figur mit Bezierkurven zu verformen, wechseln Sie zum Werkzeug *Stift-Auswahl*. Markieren Sie einen Anfasser. Sie sehen jetzt den Anfasser in einem roten Kreis auf einer Linie, deren Enden jeweils einen neuen Anfasser haben. Ziehen Sie mit gedrückter Maustaste am roten Punkt, verschieben Sie den Anfasspunkt. Ziehen Sie mit gedrückter Maustaste an den beiden äußeren Anfassern der Linie, verformt sich die Kontur der Ellipse zwischen zwei Anfasspunkten. Je mehr Sie den Anfasser dabei in die Länge ziehen, desto stärker verändert sich Ihr Objekt.

ROLLOVER-BUTTONS

Sie können in LiveMotion Ihre Seite auch mit Rollover-Buttons verschönern. Für unser Beispiel wählen Sie eine Form aus der Bibliothek. Markieren Sie das Objekt mit dem *Auswahl*-Werkzeug. Rechts finden Sie in der unteren Palette die Registerkarte *Status*. Hier fügen Sie mit einem Klick auf das Symbol *Neuer Status* Ihrem Objekt einen neuen Status hinzu. Sie brauchen drei Versionen Ihres Buttons: für den normalen, den gedrückten, und für den Zustand, während sich der Mauszeiger über dem Button befindet.

Jetzt ändern Sie das Aussehen der einzelnen Zustände. Dazu öffnen Sie die Zeitachse. Da Sie den Rollover-But-

ton unabhängig von der Seite animieren, öffnen Sie in der Zeitachse per Doppelklick auf das Objekt eine eigene Zeitachse für den Button.

Prüfen Sie, ob in der Zeitachse der Status *down* aktiv ist. Klappen Sie das Menü *Transformieren* aus. Verschieben Sie beispielsweise für den *MouseDown*-Zustand den Button. Klicken Sie dazu auf *Position* und ziehen Sie den Zeitregler einen Frame nach rechts. Im Kompositionsfenster verschieben Sie den Button mit gedrückter Maustaste.

Nun fügen Sie den Link hinzu, zu dem der Button führen soll. In LiveMotion funktioniert das mit einem Actionscript. Sie müssen aber nicht selbst programmieren, LiveMotion bietet eine Reihe vorgefertigter Skripts. Um ein Skript zu wählen, markieren Sie den Button und aktivieren im Statusfenster *down*. Klicken Sie in der Menüleiste auf *Skripts/Skript-Editor*. Wählen Sie hier ebenfalls *down* aus. Unter *LM 1.0 Behaviors* klicken Sie doppelt auf *Go to URL*. Rechts im Fenster geben Sie jetzt statt der *URL* in Klammern die Adresse der Zielseite in Anführungszeichen ein. Das Actionscript in unserem Beispiel sieht so aus:

```
getURL("http://www.homepage  
magazin.de", WINDOW);
```

SOUNDEFFEKTE

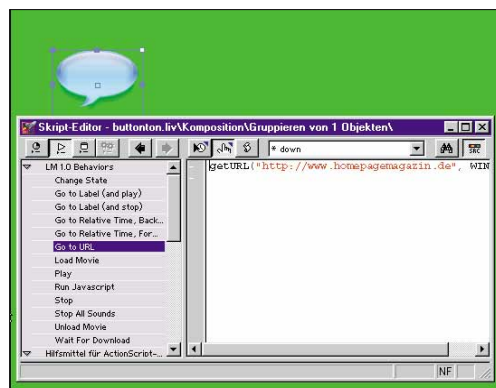
Wie in Flash können Sie Ihre Animationen vertonen. Dazu legen Sie eine

BILDER EINFÜGEN

Sie können in LiveMotion Bilddateien aus anderen Grafikprogrammen in Ihre Seite einfügen. LiveMotion importiert Bildformate wie BMP, JPG, GIF oder EPS. Wählen Sie dazu *Datei/ Platzieren*. Im Fenster *Platzieren* suchen Sie die Bilddatei und bestätigen mit *OK*. Das neue Bild erscheint jetzt im Bearbeitungsfenster. Mit gedrückter Maustaste verschieben Sie es.

Musik als Hintergrund unter die Animation oder bringen klingende Roll-over-Buttons auf Ihre Seite. Beispiele finden Sie in der *Töne*-Bibliothek.

Zunächst unterlegen Sie eine Seite mit einer Musikschleife. Ziehen Sie dazu die gewählte Melodie per Drag-and-Drop auf Ihr Bearbeitungsfenster. Die Melodie taucht in der Zeitachse als neues Element mit blauem Balken auf. Soll die Melodie ständig erklingen, wandeln Sie den Ton in eine Schleife um. Markieren Sie dazu das Tonobjekt



Im Skripteditor fügen Sie Ihrer Animation Actionscripts hinzu. Einsteiger finden hier viele vorgefertigte Skripts

in der Zeitachse und wählen Sie im Menü *Objekt/ Videoclip-Gruppe erstellen*. In der Zeitachse sehen Sie jetzt ein kleines Kreissymbol vor dem Tonobjekt. Klicken Sie auf das Symbol *Videoclip in Schleife abspielen* unten auf der Zeitachse. Um zu prüfen, ob es geklappt hat, öffnen Sie die Datei im Browser, da LiveMotion in der Vorschau keine Töne spielt.

Statt einer Musikschleife können Sie gezielt beispielsweise Ihre Rollover-Buttons mit Klängen hinterlegen. Jedes Mal, wenn die Maus über den Rollover-Button fährt, soll ein Ton erklingen. Markieren Sie dazu den Button und achten Sie darauf, dass im Statusfenster der Status *down* aktiv ist. Ziehen Sie aus der Tönebibliothek das Tonsignal auf die Schaltfläche. Fertig!

Christiane Zahn