

Flash Open File Format

»Fast die ganze Welt spricht Flash!«

Zahlreiche Firmen unterstützen das von Macromedia offengelegte SWF-Format. Wir wollen Ihnen hier im Web noch die beiden Autorensysteme LiveMotion und e-Picture Pro näherbringen.

Autorensysteme

NEBEN FLASH GIBT ES INZWISCHEN EINE BEACHTLICHE Anzahl weiterer Autorensysteme, die den Export in das SWF-Format beherrschen. Auch Corel hat ein Werkzeug mit SWF-Ausgabe angekündigt. Bereits erhältlich sind neben den hier vorgestellten Programmen z. B. noch die Cartoon-Renderer Koolmoves (www.koolmoves.com) und Moho von Lost Marble (www.lostmarble.com).

LiveMotion

Mit LiveMotion stellt Adobe eine neue Grafik- und Animationssoftware für das Web vor, die auch den Export in Macromedias populäres Flash-Format beherrscht.

Man nehme ein bisschen von Photoshop und von Illustrator kombiniert mit nützlichen Webfunktionen vom ImageStyler und füge die Zeitleiste von After Effects hinzu, fertig ist der Flashkiller! So einfach scheint es aber doch nicht zu sein.

Unter dem Codenamen GroundZero kursierten die ersten Screenshots über einen »Flashkiller« von Adobe schon seit einiger Zeit im Internet. Adobe selbst betont, dass es das Ziel war, die eigene Palette an Webdesign-

Werkzeugen abzurunden und nicht ein Konkurrenzprodukt für Flash zu entwickeln.

LiveMotion ermöglicht neben der Gestaltung einzelner animierter Webgrafiken auch die Erstellung von ganzen Webseiten inklusive Interaktion. Die Arbeit lässt sich als HTML-Dokument mit Grafiken und Text oder alternativ als Photoshop-Datei speichern. Durch den Einsatz von JavaScript können auch interaktive HTML-Dokumente mit GIF-, JPEG- und PNG-Dateien generiert werden. Darüber hinaus unterstützt Adobe das von Macromedia offen gelegte Flash-Format (SWF). Adobe engagiert sich auch für das auf XML basierende Format Scalable Vector Graphics (SVG). Dieses Format wird von zahlreichen Firmen, darunter Microsoft, unterstützt und zusammen mit dem W3C entwickelt. Obwohl in einer Pressemitteilung angekündigt, ist der SVG-Export in der aktuellen Version nicht zu finden, was laut Adobe aber in der nächsten Version nachgeholt wird.

Die **Benutzeroberfläche** wirkt trotz zahlreicher Paletten aufgeräumt und entspricht weitestgehend dem inoffiziellen Vorgänger ImageStyler. Anwender der anderen Adobe-Produkte werden sich hier schnell zurechtfinden. Da LiveMotion auf der Adobe »Graphics Engine«



◀ **Abbildung 1**

Die Oberfläche von LiveMotion ähnelt anderen Adobe-Programmen wie z. B. dem Vorgänger ImageStyler.

basiert, lassen sich die Formate aus dem eigenen Haus, darunter Photoshop (PSD), Illustrator (AI) und ImageStyler (IST) problemlos verarbeiten. Auch an die Unterstützung von Scannern und Digitalkameras über die Twain-Schnittstelle wurde gedacht. Schade nur, dass keine pixelorientierten Werkzeuge zur Nachbearbeitung verfügbar sind; so muss bei der Verwendung von **Bitmaps** meist doch noch zu einem anderen Produkt gewechselt werden; immerhin können Photoshop-Filter eingesetzt werden.

Vektorzeichnungen werden in LiveMotion durch so genannte Bézierkurven beschrieben und lassen sich einfach bearbeiten. Die aus dem Illustrator bekannten Werkzeuge sollten auch Einsteiger vor nicht allzu große Probleme stellen. Texte lassen sich nicht direkt im Dokument bearbeiten und müssen in einen eigenen Editor eingegeben werden. Auch steht für jeden Textblock nur ein einziger Schrifttyp zur Verfügung. Auffällig ist, dass die von LiveMotion generierten SWF-Dateien größer sind

als vergleichbare Ergebnisse direkt aus Flash: Offensichtlich konvertiert LiveMotion beim Export die gesamten Texte in Pfade und speichert nicht wie Flash nur die notwendigen Schriftkonturen.

Neben Text kann auch **HTML-Code** direkt in das Dokument integriert werden. LiveMotion erzeugt – je nach Exporteinstellung – automatisch ein HTML-Dokument und platziert neben den Grafiken die Bandbreiten schonenden HTML-Text. Daneben existieren auch Werkzeuge zum Erstellen von Imagemaps, Schaltflächen und ganzen Navigationsstrukturen. Die Funktion »Batch Replace HTML« wurde von vielen Entwicklern schon im ImageStyler gerne verwendet: Auf der Grundlage einer LiveMotion-Vorlage lässt sich HTML-Code durch Grafiken ersetzen. So können z. B. die Überschriften einer ganzen Website automatisch grafisch hervorgehoben werden. Im Gegensatz zu Flash lässt sich die Arbeit mit einigen Einschränkungen auch als dynamisches HTML-Dokument exportieren.

Wie schon der ImageStyler besitzt LiveMotion zahlreiche Paletten mit verschiedenen **Effekten**. So kann ein Objekt z. B. mit Schatten oder Plastizität versehen werden. Effekte lassen sich als Stilvorlage speichern, wieder verwenden und auch auf andere Objekte übertragen. Für Zeichnungen und Texte stehen Texturen zur Verfügung, die sich auch direkt in den Hintergrund platzieren lassen: Je nach Exportformat setzt sich eine Textur so im gesamten Browserfenster fort. Der Freude über diese Funktionen folgt aber schnell die Ernüchterung: Beim Speichern im Flash-Format werden Vektorzeichnungen und Texte mit Effekten meist in Pixelgrafiken umgewandelt.

Nützlich ist, dass LiveMotion zur Kontrolle die »aktive Exportvorschau« anbietet: Neben der Dateigröße wird angezeigt, ob einzelne Objekte ihre Vektorform behalten oder in Pixel konvertiert werden müssen. So kann der Entwickler das Design jederzeit den Gegebenheiten anpassen und so das Ladeverhalten der Webseite optimieren. Die Geschwindigkeit aktueller Computer reicht in den meisten Fällen aus, um diese Funktion ständig aktiviert zu halten.

Für **Animationen** ist eine Zeitleiste in LiveMotion integriert. An After Effects angelehnt wird hier für jedes Objekt eine eigene Spur angelegt. Für Flash-Anwender ist dieses Konzept sicherlich gewöhnungsbedürftig, Anfänger werden sich aber schnell zurechtfinden. Abhängig von der Zeit lassen sich Objekte drehen, skalieren und bewegen. Auch Effekte wie Linsen und Texturen können animiert werden.

Ebenfalls neu in LiveMotion sind **Verhalten**, mit denen sich Webseiten interaktiv gestalten lassen. Häufig gebrauchte Aktionen wie z. B. der Aufruf eines JavaScripts (»Run JavaScript«) oder ein einfacher Vorspann (»Wait for Down-

load«) stehen direkt zur Verfügung, ohne dass Sie mühsam »zusammengeklickt« oder per Hand programmiert werden müssen. Leider beschränken sich diese Funktionen jedoch weitestgehend auf die Möglichkeiten von Flash 3, da Macromedia die Beschreibung der in Flash 4 neuen Funktionen erst vor kurzem veröffentlicht hat. Hyperlinks lassen sich sowohl über die Webpalette als auch bei den Verhalten (Go to URL) angeben. Nicht ganz nachvollziehbar ist aber, warum die Links aus der Webpalette beim Export in die meisten Formate (SWF, GIF, JPEG, PNG) funktionieren, das entsprechende Verhalten aber nur im Flash-Format eine Wirkung zeigt; eine weitere Einschränkung ist, dass sich Angaben in der Webpalette nicht mit Verhalten kombinieren lassen.

Angenehm ist, dass LiveMotion diverse **Soundformate** – darunter AIF, MP3, WAV, AND und SND – direkt importieren kann. Aber auch hier beschränkt sich der Export wieder auf das Flash-Format mit MP3-Komprimierung. Da keine anderen Exportformate angeboten werden, benötigen Betrachter mindestens den Flash Player 4, um Sound zu hören.

LiveMotion

Hersteller	Adobe
Internet	www.adobe.de
Telefon	+49 1802 / 304316 (Customer Information Center)
Vertrieb	u. a. über die Website des Herstellers
Preis	ca. DM 900 es gibt kein Cross-Update von ImageStyler auf LiveMotion
Plattform	Windows 98/2000/NT 4.0 SP4, Mac OS Version 8.5 oder höher
Bemerkung	Ein deutschsprachiges Diskussionsforum zu LiveMotion finden Sie unter http://www.livemotion.de

e-Picture Pro

Die Firma Beatware, Hersteller von Software für Webdesigner, stellt mit e-Picture Pro den Nachfolger von e-Picture vor. Mit e-Picture Pro können Bitmaps, Vektorgrafiken und 3D-Objekte kombiniert und mit geringem Aufwand Animationen für das Web erstellt werden. Die Software ist kompatibel zu allen gängigen HTML-Editoren wie Macromedias Dreamweaver und Adobe GoLive.

Direkt bei Programmstart fällt die Verwandtschaft zu anderen Produkten auf: Die Werkzeuge ähneln gängigen Grafikanwendungen. Die Zeitleiste arbeitet objektorientiert, vergleichbar mit Adobes LiveMotion oder After Effect. Daneben steht noch ein Inspektor zum Verwalten von Ebenen bereit.

e-Picture Pro bietet eine Vielzahl von Importmöglichkeiten; alle gängigen Grafikformate, darunter Photoshop und Illustrator, sowie 3D-Modelle aus 3D Studio Max und Autocad können neben QuickTime verarbeitet werden.

Importiert man ein 3D-Modell, so ist die Weiterverarbeitung (skalieren und drehen) möglich. Mit e-Picture Pro lassen sich auch dreidimensionale Texte erstellen. Zahlreiche Exportfunktionen und ein komfortabler Export Wizard ähnlich Image Ready stehen zur Verfügung. Neben den klassischen Webformaten wie GIF, animiertes GIF und JPEG lassen sich auch Flash-Filme (SWF) erzeugen. Der Export von SVG soll noch nachgeliefert werden.

Wer sich mit bekannten Autorensystemen auskennt, wird mit der Bedienung der Zeitleiste keine Probleme haben. Hilfreiche Werkzeuge, wie z.B. ein »Tweening Wizard«, helfen bei der Erstellung von Bewegung. Ebenfalls möglich ist das Arbeiten mit Masken und Fil-

tern. Die Filter sind Photoshop ähnlich, aber leider nicht kompatibel!

Im Punkt Interaktivität bietet e-Picture Pro nicht viel Neues: Es stehen nur vier vorgefertigte Verhalten zur Verfügung, die sich ausschließlich als JavaScript-Code innerhalb eines HTML-Dokuments exportieren lassen. Eine schöne Funktion ist das aus Programmen wie Fireworks bekannte »Slicing«: Grafiken werden beim Export »zerschnitten«, wodurch sich der Speicherplatz bei gleicher Qualität optimieren lässt.

Alles in allem bietet e-Picture Pro eine kostengünstige Lösung für einfache Werbebanner, die sich zwischen bekannten Produkten wie Uleads Gif-Animator, Adobes LiveMotion und Macromedias Flash bewegt. An die Funktionen von Flash reicht e-Picture Pro jedoch nicht heran, bietet aber gerade durch den Import von 3D-Modellen die Möglichkeit, schnell kleine animierte Banner zu erzeugen.

e-Picture Pro

Hersteller	BeatWare
Internet	www.beatware.com
Vertrieb	u. a. über die Website des Herstellers
Preis	ca. USD 199 ein Update ist für ca. USD 49 erhältlich
Plattform	Windows 9x/2000/NT, Mac OS 8.5 oder höher
Bemerkung	BeatWare hat eine SVG-Exportfunktion angekündigt, sobald der SVG-Standard endgültig verabschiedet ist.