
LiveMotion

Das große Buch

LiveMotion

Michael Gradias

DATA BECKER

Copyright © 2000 by DATA BECKER GmbH & Co. KG
Merowingerstr. 30
40223 Düsseldorf

1. Auflage 2000

**Produktmanagement
und Lektorat** Ulrich Dorn

Umschlaggestaltung Inhouse-Agentur DATA BECKER

**Textbearbeitung
und Gestaltung** Michael Gradias (<http://www.gradias.de>)

Druck Media-Print, Paderborn

E-Mail buch@databecker.de

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Buches darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie oder einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung der DATA BECKER GmbH & Co. KG reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

ISBN 3-8158-2033-2

Wichtiger Hinweis

Die in diesem Buch wiedergegebenen Verfahren und Programme werden ohne Rücksicht auf die Patentlage mitgeteilt. Sie sind für Amateur- und Lehrzwecke bestimmt.

Alle technischen Angaben und Programme in diesem Buch wurden vom Autor mit größter Sorgfalt erarbeitet bzw. zusammengestellt und unter Einschaltung wirksamer Kontrollmaßnahmen reproduziert. Trotzdem sind Fehler nicht ganz auszuschließen. DATA BECKER sieht sich deshalb gezwungen, darauf hinzuweisen, dass weder eine Garantie noch die juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für Folgen, die auf fehlerhafte Angaben zurückgehen, übernommen werden kann. Für die Mitteilung eventueller Fehler ist der Autor jederzeit dankbar.

Wir weisen darauf hin, dass die im Buch verwendeten Soft- und Hardwarebezeichnungen und Markennamen der jeweiligen Firmen im Allgemeinen warenzeichen-, marken- oder patentrechtlichem Schutz unterliegen.

Vorwort

Alles dreht sich, alles bewegt sich – das ist momentan der Hit im weltweiten Netz. Kaum eine Seite, auf der nicht irgendwelche kleinen oder großen Animationen zu finden sind. Immer häufiger treffen Sie dabei auf komplexe Animationen im Flash-Format.

Da stellt sich natürlich die Frage, mit welchem Programm diese Aufgabenstellungen am leichtesten erledigt werden können.

Genau hier soll das neueste Mitglied der Adobe-Produktfamilie – LiveMotion – ansetzen. Mit diesem völlig neuen Programm soll es ein Kinderspiel sein, Animationen zu erstellen. Und das von einfachen GIF-Animationen bis hin zu komplexen Flash-Dateien. Außerdem sollen damit fix und fertige Webseiten erstellt und ins HTML-Dateiformat übersetzt werden. Und das alles – natürlich – vollautomatisch.

Wird LiveMotion diesem Anspruch gerecht?

Nun, eins vorweg: Es macht Spaß, mit diesem Programm zu arbeiten. Dies gilt besonders für die vielfältigen Ebeneneffekte. Und wer sich mit Adobe-Programmen auskennt, wird sich auch schnell in der Arbeitsoberfläche von LiveMotion zurechtfinden. Und so neu ist das Programm ja auch nicht: Es handelt sich hier um eine Folgeversion des ImageStyler, die um Animations- und einige Webfunktionen erweitert wurde.

Wer aber das *Zeitachse*-Fenster aufklappt, wird zunächst erst einmal verzweifeln. Die Logik des Aufbaus und der dazugehörenden Funktionen ist nur schwer erkennbar. Hat man sich aber erst einmal eingearbeitet, bleibt von der Anfangskritik wenig übrig. Wegen der Komplexität haben wir dem *Zeitachse*-Palettenfenster ein eigenes Kapitel gewidmet. Nach dem Durcharbeiten dieses Kapitels sollten – hoffentlich – alle Fragen beseitigt sein.

Von GIF-Animationen bis zu Flash-Dateien? Nun ja, das stimmt prinzipiell schon, auch wenn LiveMotion für simple GIFs sicherlich etwas überdimensioniert ist. Diese Aufgaben erledigen Sie meist schneller mit anderen Programmen wie etwa ImageReady, das mit Photoshop 5.5 ausgeliefert wird. Flash-Designer werden verschiedene Funktionen vermissen, die LiveMotion nicht bietet, wie etwa das Morphing für Formen.

Ganze Webseiten gestalten? Nein, das kann die tägliche Arbeit mit LiveMotion nicht unterstreichen. Dazu fehlen zu viele Funktionen, um Einfluß auf den Export der fertigen Seiten zu nehmen. So können Sie die Aufteilung der „Automatischen Zerlegung“ nicht verändern – was bei den meisten Ergebnissen dringend nötig wäre.

Dass ein Version 1-Programm hier und da mal „hakt“, ist verzeihlich. Abstürze des Programms kommen zwar vor, aber nur sehr selten. Obacht geben sollten Sie aber besonders dann, wenn Sie mit den Photoshop-Plugin-Filtern arbeiten. Hier hat LiveMotion gelegentlich Probleme. Bleibt zu hoffen, dass mit der Folgeversion noch einige Funktionen hinzukommen, die bereits aus Flash bekannt sind.

Viel Freude mit LiveMotion und diesem Buch wünscht Ihnen

Michael Gradias, im Juli 2000

Die LiveMotion-Arbeitsfläche und die Werkzeuge im Einsatz 19

1.1 Bevor es losgehen kann:	
LiveMotion installieren	19
Ändern von Installationseinstellungen	22
1.2 Start des Programms	23
1.3 Der LiveMotion-Arbeitsbereich	24
Übersichtlichkeit des Arbeitsbereichs verbessern	25
Eine kleine Symbolleiste	25
Die Statusleiste	25
Die Kontextmenüs	26
Die Optionen im Griff mit Palettenfenstern	26
Der Wald ist vor Fenstern nicht zu sehen!	28
Weniger ist mehr	29
Neue Palettengruppen zusammenstellen	29
Weitere Palettenfunktionen	30
Aufräumarbeiten: Palettenfenster schließen	31
1.4 Die Werkzeugpalette unter der Lupe	31
Die Auswahlwerkzeuge	32
Das Auswahl-Werkzeug	33
Schnelle Auswahl mehrerer Objekte	34
Verdeckte Objekte auswählen	35
Das Werkzeug Direktauswahl in Gruppen	36
Das Werkzeug Ebenenverschiebung	38
Und noch ein paar Tastenkombinationen	40
Die Zeichen-Werkzeuge	41
Das Rechteck-Werkzeug	41
Weitere Grundformen	44
Vorstellung der verfügbaren Grundformen	44
Zeichnen mit dem Stift	45
Pfade nachträglich editieren	48
Ein Segment markieren	49
Markierte Knotenpunkte verschieben	50
Eigenschaften von Knotenpunkten verändern	51
Neue Knotenpunkte einfügen	54
Texte eingeben und bearbeiten	55
Das HTML-Text-Werkzeug	57
Objekte mit dem Beschneiden-Werkzeug anpassen	59
Das Transformieren-Werkzeug	60
Farben und Stile aufnehmen und an Objekten anwenden	61
Andere Ansichten mit dem Zoom- und Hand-Werkzeug	63
1.5 Die Optionen der Palettenfenster	64
Verschiedene Ansichten	65
Die passende Farbauswahl	66

2.

Farben webtauglich machen	67
Zusätzliche Optionen anzeigen	67
1.6 Noch ein paar Ansichtsoptionen	68
Funktionen testen	70
2. Alles über Objekte, Stile, Effekte und Ebenen	71
2.1 Eine neue Komposition erstellen	71
Die Einstellungen für den Export festlegen	72
2.2 Konstruieren der Grundelemente	73
Grundformen ändern	74
Objekte zueinander ausrichten	75
Ebenenordnung verändern	76
Objekte duplizieren	77
Bildobjekte importieren	78
Transformieren von Objekten	79
Numerisch exaktes Positionieren	80
Schriftzüge einfügen	81
Hilfsgruppen zum Ausrichten verwenden	82
Immer wieder, immer wieder – Aliase verwenden	84
Objekte effizient ausrichten und einmitten	85
2.3 Objekte kombinieren	87
Weitere Kombinationsmöglichkeiten	89
Textobjekte kombinieren	92
2.4 Plastizität dank Ebeneneffekten	92
Der Umgang mit Ebenen	93
3-D-Effekte anwenden	94
Die verschiedenen 3-D-Effekttypen	95
Die Einstellungen für die 3-D-Effekttypen	96
Verläufe für eine bessere Plastizität	99
Die verschiedenen Verlaufstypen	101
Texturen für Ebenen verwenden	102
Transparente Ebenen und Objekte	104
Langsam auslaufende Deckkraft	105
Ein weicher Schatten muss her	106
Konturen verstärken die plastische Wirkung	108
Ebeneneffekte kopieren	
und auf andere Objekte übertragen	109
Ebeneneffekte anpassen	112
Die Funktionen des Einstellen-Palettenfensters	113
Pixelbilder einfärben	116
Photoshop-Filter anwenden	119
2.5 Stile speichern	121
Neue Stile in die Palette aufnehmen	121

3.

LiveMotion im Zusammenspiel mit anderen Programmen 125

3.1 Zusammenspiel mit dem Illustrator	125
Aufwendige Pfadobjekte erstellen	126
Illustrator-Dateien bearbeiten	128
3.2 LiveMotion und ImageReady 2.0	129
Die Hauptphasen herausfiltern	130
Die Datei in LiveMotion importieren	131
Importierte Objekte in ihre Einzelteile zerlegen	133
3.3 LiveMotion und Photoshop im Team	135
3.4 LiveMotion und sein Vorgänger ImageStyler	136
3.5 Live-Motion und Plug-In-Module	137
3.6 Nach dem Fertigstellen die HTML-Datei anpassen	138
Vor dem Speichern eine Vorschau	139
Verknüpfungen ändern	140
Speichern einer fertigen Seite	141
Webseiten editieren	142
3.7 HTML-Dateien mit GoLive bearbeiten	143
Site-Verwaltung mit GoLive	145

4.

Perfektes Webdesign – Eine Frage des Geschmacks? 149

4.1 Was ist in – was ist out?	149
Abgucken ist erlaubt	150
Die Trendsetter-Websites	151
Die Seiten der „Design-Päpste“	152
4.2 Eine Webseite gestalten	157
Ein neues Dokument erstellen	157
Hilfslinien einrichten	158
Mit dem Raster justieren	160
Den Hintergrund einfärben	161
Zeichnen eines Rechtecks mit abgerundeten Ecken	163
Abgerundete Ecken entfernen	164
Objekte fix duplizieren	166
Und nun noch Textobjekte	168
Den Zeichenabstand ändern	170
Farben mit der Pipette aufnehmen	171
Gleichartige Textobjekte schnell erstellen	171
Effekte an mehreren Objekten anwenden	173
Trennlinien für die Navigationsleiste	175

5.

Verteilen von Objekten	175
Zugeschnittene Objekte kombinieren	176
Effektives Ausrichten der Objekte	178
Fließtextfelder erstellen	180
Konstruieren eines neuen Rechtecks	181
Aufhellen des Rechtecks	184
Ein Textfeld für den News-Ticker	185
Abdunkeln eines Teilbereichs	187
4.3 Speichern der fertigen Webseite	189
Die Exporteinstellungen festlegen	190
Der Export	191
Webseiten im HTML-Editor bearbeiten	192

Arbeiten mit Bitmap-Bildern..... 195

5.1 Im Zusammenspiel mit Photoshop	195
Bildmasken anfertigen	196
5.2 Platzieren von Bildern	198
5.3 Vektoren oder Pixel?	201
5.4 Bildeigenschaften ändern	203
Einen neuen Alpha-Kanal verwenden	204
Vorgefertigte Alpha-Kanäle verwenden	204
Halbtonmaskierungen verwenden	206
Noch eine auslaufende Umrandung	209
Ändern der Verlaufsoptionen	211
5.5 Die Verzerrungs-Tools	212
Eine gläserne Linse erstellen	217
5.6 Die Bitmap-Filter	220
Effekt-Filter anwenden	222
Bilder austauschen	225
5.7 Weitere interessante Filter-Optionen	226
Eine hübsche Umrandung erstellen	227
Einstellungen ändern	230
Resümee	231

6.

GIF-Animationen erstellen 233

6.1 Wichtige Punkte zum Animationsaufbau	233
Die Aufgabe von Animationsprogrammen	234
6.2 Die Animationstypen	235
6.3 Das richtige Bannermaß	240
Ein neues Dokument für den Banner erstellen	243
Den Hintergrund auswählen	245
Laden der neuen Struktur	248
Vorbereiten der Bitmap-Bilder	249

7.

Sinnvolle Dateibenennung	250
Textobjekte einfügen	252
6.4 Objekte animieren	254
Dauer der Animation festlegen	256
Ein Textobjekt wird ins Bild geschoben	257
Objekte einblenden	260
Einen Ticker animieren	262
Textinhalte animieren	263
Animieren des Tickers	264
Animieren der Sequenz	266
Bildstände anpassen	268
Aufleuchtende Fotos	269
Objekte rotieren	272
Alle Objekte gemeinsam ausblenden	273
Animationen kontinuierlich wiederholen	275
6.5 Speichern der fertigen Animation	276
Die passenden Einstellungen	276
Die Endkontrolle	278
Vorschau im Webbrowser	279
Korrekturen durchführen	279
Perfekt arbeiten mit dem Zeitachse-Fenster	281
7.1 Einige grundsätzliche Punkte	281
7.2 Die Funktionen des Zeitachse-Palettenfensters	288
Die Navigationsleiste	288
Die Darstellungsgröße ändern	291
Menüfunktionen nutzen	294
Objekte umbenennen	294
Verschieben ganzer Sequenzen	295
Natürliche Bewegungen erstellen	296
Ein springendes Objekt	297
Lineare Interpolation	299
Beschleunigen und abbremesen	300
Keyframes löschen	302
7.3 Animationen als Stile sichern	302
Animationen und Ebeneneffekte effektiv speichern	304
7.4 Eine aufwendige Animation aufbauen	306
Konstruieren der Vorlage	306
Die Linien zum Aufziehen erstellen	309
Die Linien ausrichten	310
Ein Textobjekt aus dem Untergrund	311
Objekte maskieren	313
Eine Maske für die Animation	315
Erstellen der Keyframes	316

8.

Interaktive Navigationen gestalten 329

8.1 Rollover-Effekte und Java-Skripts 329

8.2 Eine Navigationsleiste erstellen 330

Ein Farbverlauf für die Elemente	332
Die Ebeneneffekte anbringen	333
Maße korrigieren	336
Präzises Ausrichten der Elemente	336
Verteilen der verbleibenden Schaltflächen	339
Ein paar interessant gestaltete Schriftzüge	340
Ausrichten der Linien	342
Das letzte Objekt – ein Bild	343

8.3 Rollover-Veränderungen einstellen 345

Eigene Rollover-Stati erstellen	346
Weitere Stati festlegen	348
Den normal-Status festlegen	350

8.4 Rollover-Stati anwenden 352

Ein kurzer Exkurs: Wofür wird der danach-Status benötigt?	354
Ein zweites Ereignis tritt ein	356

8.5 Das Erscheinungsbild der Objekte verändern 359

8.6 Eigenständige Animationen und Rollover-Effekte 361

Objekte in zeitunabhängige Gruppen umwandeln	362
Herausfahren der Navigationsleiste	363
Anwenden der zeitunabhängigen Animation	365

8.7 Ergebnisse im Flash-Format speichern 368

Ein paar Anmerkungen zum SWF-Dateiformat	369
Ein aussagekräftiges Protokoll	370

9.

Verhaltensweisen und andere interessante Funktionen 373

9.1 Eine spannende Animation erstellen 373

Die Farbgebung	374
----------------------	-----

Synchrones Bewegen der Linien	320
Ein Fehler wird sichtbar	321
Eine Blende zu Beginn des Films	322
Ein Schmanckerl zum Schluss: Den Beginn der Animation selbst festlegen	324
Eine Verhaltensweise zum Start der Animation	324
Einen Rollover-Effekt einfügen	325

Der Hintergrund	375
Die Schriftzüge	376
Die Schaltflächen	377
Ungleicher Untergrund?	377
9.2 Mit Farbschemen arbeiten	378
Arbeiten mit dem Farbschema-Palettenfenster	379
Neue Farbschemen erstellen	380
Die verfügbaren Farbschemen	381
Anwenden der Farben	382
9.3 Zeitunabhängige Animationen einstellen ...	385
Mehrere Animationen für ein Objekt erstellen	387
Die zweite Animation anfertigen	390
Animationen weiterverwenden	392
Rollovers verschwunden?	394
9.4 Verhaltensweisen deklarieren	395
Intros verwenden	397
9.5 Verhaltensweisen einsetzen	398
Starten der Objekt-Animationen	400
9.6 Das Endergebnis exportieren	403
9.7 HTML stapelweise ersetzen	405
9.8 Image Maps und Dateibenennungen	407
9.9 Interessante Webadressen zum Thema	410

10. Laut oder leise? – Sounddateien einbinden..... 411

10.1 Pro und Kontra Sound	411
10.2 Arbeiten mit dem Töne-Palettenfenster	412
Sounds prüfen und anwenden	412
10.3 Objekten Sounds zuweisen	414
10.4 Sounds in Animationen einbinden	416

11. Anwenden von Filtern und Plug-In-Modulen 419

11.1 Eine geeignete Vorlage erstellen	419
Aufbau der einzelnen Elemente	420
11.2 Bitmap-Bilder in der Animation	423
11.3 Jede Menge Filter für kreative Ergebnisse ..	424
Bilder optimieren mit den Variationen	425
Bilder malen wie van Gogh oder Picasso	426

INHALTSVERZEICHNIS

Aquarellfilter	426
Buntstiftschraffur	427
Diagonal verwischen	427
Farbpapier-Collage	427
Fresko	428
Grobe Malerei	428
Grobes Pastell	428
Körnung & Aufhellung	429
Kunststoffverpackung	429
Malgrund	430
Malmesser	430
Neonschein	430
Ölfarbe getupft	431
Schwamm	431
Tontrennung und Kantenbetonung	432
Malfilter	432
Dunkle Malstriche	432
Gekreuzte Malstriche	433
Kanten betonen	433
Konturen nachzeichnen	433
Kreuzschraffur	434
Spritzer	434
Sumi-e	435
Verwackelte Striche	435
Rendering-Filter	436
Blendenflecke – Wie Fotografieren im Gegenlicht	436
Mit Differenz-Wolken himmlische Effekte erzielen	438
StilisierungsfILTER	438
Extrudieren	438
Der Kacheleffekt	439
Leuchtende Konturen	440
StrukturierungsfILTER	441
Buntglas-Mosaik	441
Kacheln	441
Körnung	442
Mit Struktur versehen	442
Patchwork	443
Risse	443
Windeffekt	444
VergrößerungsfILTER	444
Das Farbraster	445
Mezzotint	445
Punktieren	446
VerzerrungsfILTER	446
Distorsion	446
Glas	447
Kräuseln	448
Ozeanwellen	448
Polarkoordinaten	448
Schwingungen	449
Strudel	449

Verbiegen	450
Weiches Licht	450
Wellen	450
Wölben	451
Weichzeichnungsfilter	452
Der Radiale Weichzeichner	452
Selektiver Weichzeichner	452
Zeichenfilter	455
Basrelief	455
Chrom	456
Conté-Stifte	456
Feuchtes Papier	456
Fotokopie	457
Gerissene Kanten	457
Kohleumsetzung	457
Kreide und Kohle	458
Prägepapier	458
Punktierstich	458
Rasterungseffekt	459
Stempel	459
Strichumsetzung	459
Stuck	460
11.4 Noch mehr Filter – Plug-Ins verwenden	461
Nik's Filter	461
Nik Sharpener Pro!	462
Nik Color Efex Pro!	463
Bildverfremdungen mit Nik Color Efex Pro!	464
Resümee	468

12. Tastaturbefehle 469

Stichwortverzeichnis 475

1. Die LiveMotion-Arbeitsfläche und die Werkzeuge im Einsatz

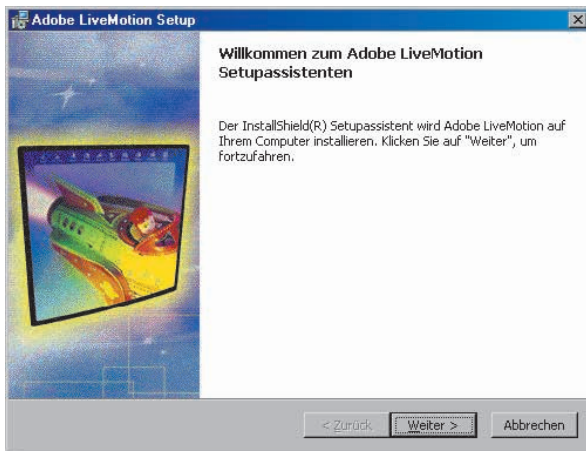
In diesem Kapitel werden wir uns die LiveMotion-Arbeitsfläche genau ansehen und die einzelnen Werkzeuge und Palettenfenster sowie deren Funktionalität vorstellen.

Sie werden feststellen, dass die Arbeitsumgebung besonders leicht zu erfassen ist, wenn Sie bereits ein anderes Adobe-Produkt beherrschen – wie etwa Photoshop, ImageReady oder den Illustrator. Die Arbeitsoberfläche ist sehr ähnlich aufgebaut, sodass der Umstieg leicht fällt.

Besonders leicht haben es die Umsteiger von Adobes ImageStyler – LiveMotion ist nämlich sozusagen das Nachfolgeprodukt dieses interessanten Webdesign-Programms. Der ImageStyler wurde um Animationsfunktionen erweitert und die Webexport-Funktionen wurden ausgebaut.

1.1 Bevor es losgehen kann: LiveMotion installieren

Bevor es an die Arbeit gehen kann, muss LiveMotion natürlich erst einmal installiert werden. Der Installationsvorgang geht reibungslos vonstatten. Sehen wir uns nun die einzelnen Arbeitsschritte an. Wenn Sie die Installations-CD einlegen, wird bei Windows 9x und Windows NT automatisch der Installations-Assistent gestartet:

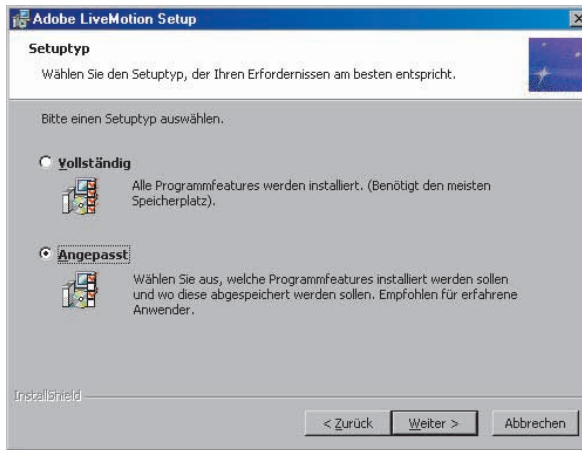


Der Installations-Assistent

Optionen verändern

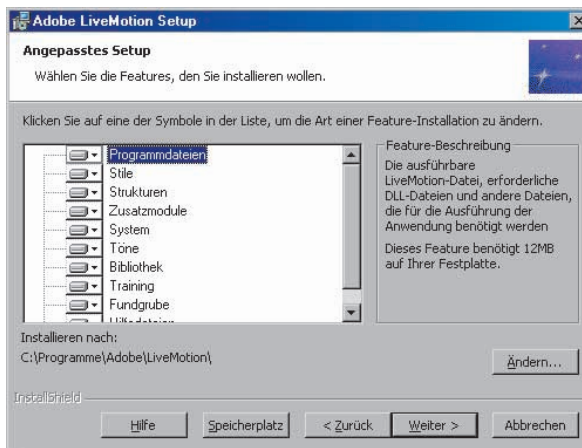
Mit den *Weiter*- und *Zurück*-Schaltflächen können Sie sich innerhalb der Assistenten-Dialogfelder bewegen. Dies ist beispielsweise dann sinnvoll, wenn Sie eine zuvor eingestellte Option verändern wollen. Kehren Sie einfach mit der *Zurück*-Schaltfläche zum betreffenden Dialogfeld zurück.

Zuerst müssen Sie die Copyright-Bestimmungen akzeptieren und in einem weiteren Dialogfeld die Seriennummer des Programms eintragen. Im folgenden Dialogfeld des Assistenten können Sie anschließend angeben, ob Sie eine vollständige oder benutzerdefinierte Installation vornehmen wollen.



Angabe des
Installationstyps

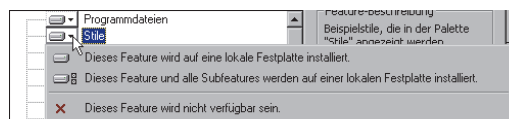
Wählen Sie hier die Option *Angepasst*. So können Sie selbst entscheiden, welche Programmkomponenten installiert werden sollen. Nach der Auswahl dieser Option wird das folgende Dialogfeld geöffnet – es erinnert an das Microsoft Office-Installationsmenü.



Die benutzerdefinierte
Installation

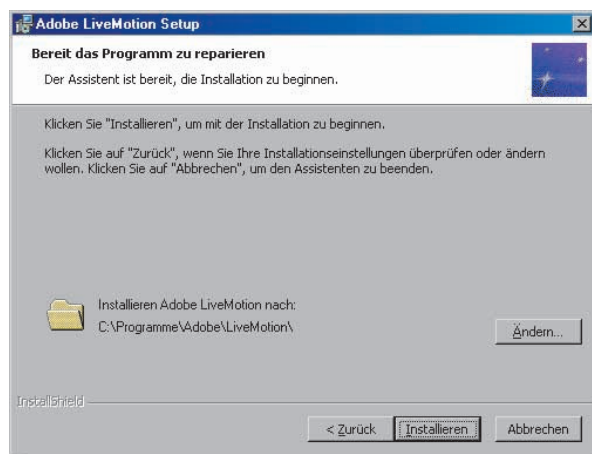
Das Anpassen der Komponenteninstallation funktioniert ähnlich wie die Office-Installation. Um eine der Optionen zu ändern, klicken Sie auf das Festplatten-Symbol.

Damit öffnen Sie ein Menü. Hier können Sie auswählen, ob die Komponente auf die Festplatte kopiert werden soll. Alternativ dazu können Sie diese mit den beiden folgenden Optionen auch erst beim ersten Aufruf der entsprechenden Funktion nachinstallieren oder die Installation deaktivieren.



Ändern
einer Option

Deaktivieren Sie alle Optionen, die Sie nicht benötigen. Stellen Sie außerdem ein, wo das Programm installiert werden soll. Zum Festlegen des gewünschten Verzeichnisses dient die *Ändern*-Schaltfläche. Sind alle Einstellungen vorgenommen, können Sie zum abschließenden Dialogfeld wechseln.

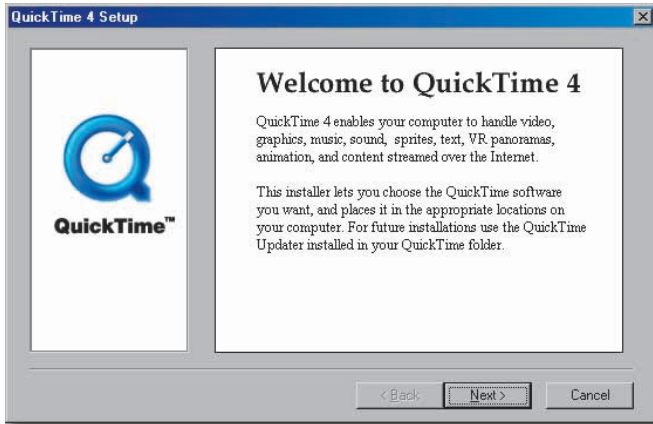


Beginn der
Installation

Festplatten-Platz sparen

Da die Nachinstallation leicht möglich ist, ist es empfehlenswert, nur die wirklich benötigten Funktionen zu installieren. So können Sie beispielsweise die Hilfoptionen oder die Fundgrube installieren, wenn sie gebraucht werden, und so etwas Festplattenspeicher einsparen. Die vollständige Installation benötigt allerdings nur 45 MByte.

Da LiveMotion QuickTime – unter anderem zum Abspielen der Animationen – benötigt, wird anschließend das Installationsprogramm von QuickTime aufgerufen. Falls Sie das Programm nicht oder in einer älteren Version installiert haben, führen Sie diese Installation jetzt durch.



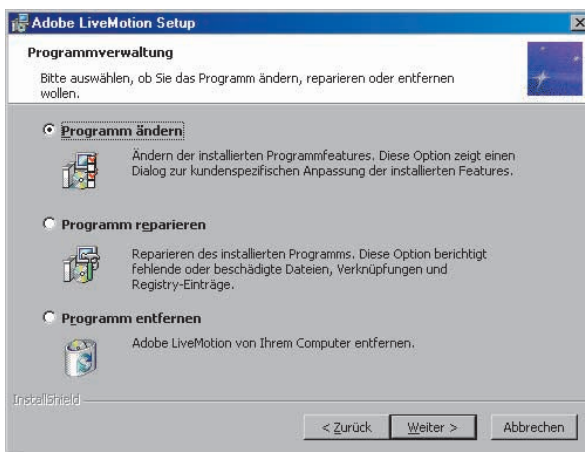
Installation von QuickTime 4

Ändern von Installationseinstellungen

Ist LiveMotion erst einmal installiert, können Sie die Einstellungen jederzeit verändern – das ist sehr praktisch. Rufen Sie dazu einfach das Installationsprogramm erneut auf.

Das Dialogfeld sieht dann anders aus, Sie sehen es im folgenden Bild. Dort finden Sie nun die Optionen, um die Einstellungen zu ändern oder das Programm zu deinstallieren.

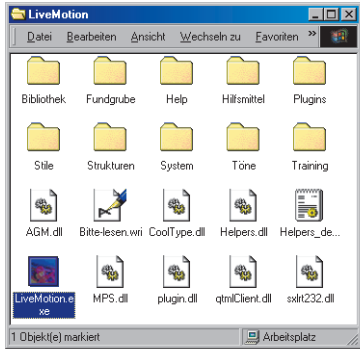
Außerdem können Sie die Programminstallation überprüfen. Fehlen irgendwelche Dateien, ersetzt sie das Installationsprogramm von LiveMotion automatisch. Diese nützliche Funktion können Sie verwenden, falls beim Ablauf des Programms Probleme auftauchen sollten.



Ändern der Programmeinstellungen

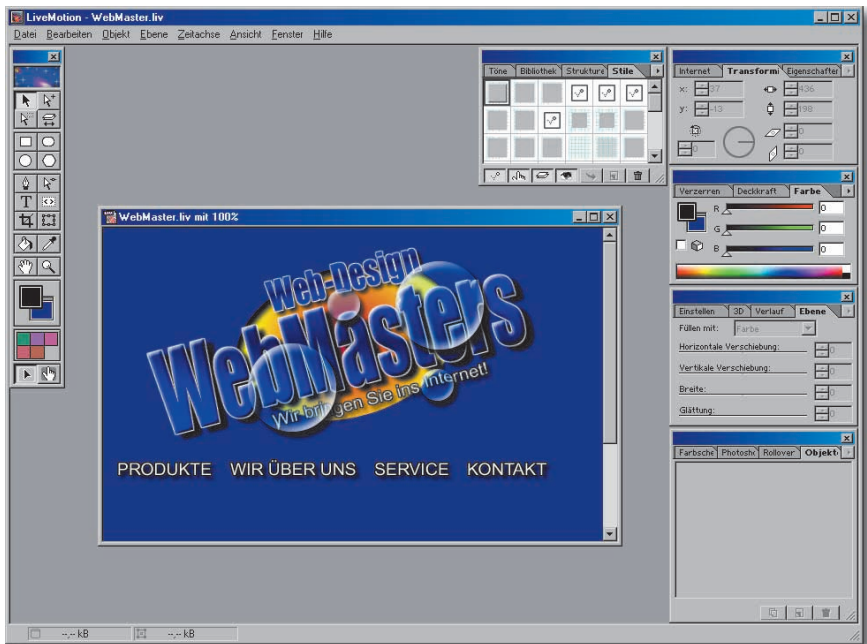
1.2 Start des Programms

Nach der erfolgreichen Installation können wir nun mit dem Kennenlernen des interessanten Programms beginnen. Suchen Sie dazu den Ordner, in dem Sie LiveMotion installiert haben, und starten Sie das Programm mit einem Doppelklick auf das Programmsymbol.



Der LiveMotion-
Programmordner

Nach dem Start des Programms finden Sie die folgende Arbeitsoberfläche vor – sie ähnelt den anderen Adobe-Programmen sehr stark. Das geöffnete Dokument stammt übrigens aus den mitgelieferten Vorlagen.

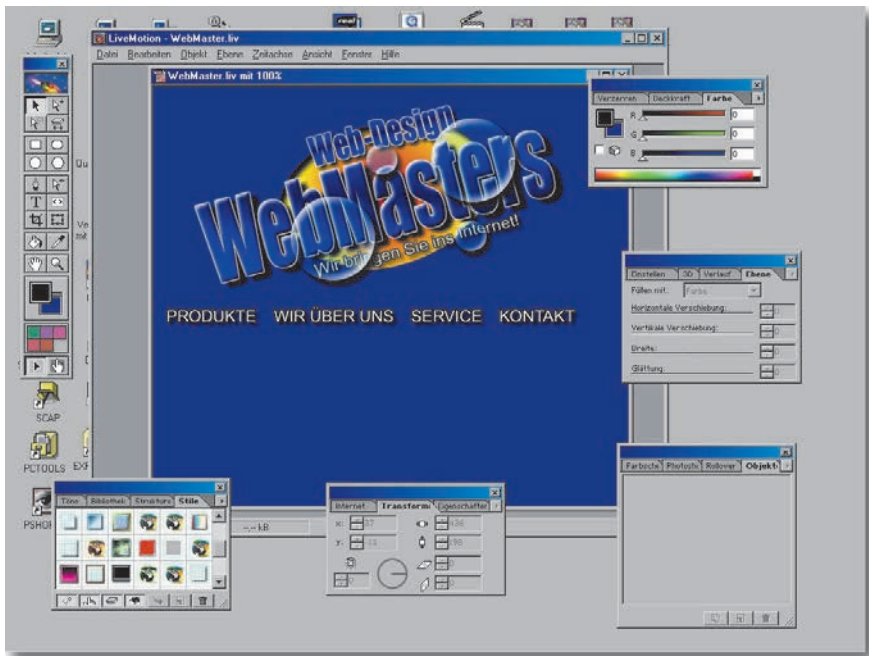


Die LiveMotion-Arbeitsoberfläche

1.3 Der LiveMotion-Arbeitsbereich

Bei der standardmäßigen Anordnung befindet sich auf der linken Seite des Arbeitsbereichs die Werkzeugpalette. Auf der rechten Seite sind Palettenfenster untergebracht – ordentlich untereinander angeordnet. Über die Palettenfenster werden die unterschiedlichsten Optionen vorgenommen. In der Informationsleiste am Fuß des Arbeitsbereichs werden einige hilfreiche Informationen angeboten.

Die Palettenfenster können ebenso wie die Werkzeugpalette frei auf dem Bildschirm platziert werden. Eine Koppelung mit dem LiveMotion-Arbeitsbereich gibt es nicht. Wenn das LiveMotion-Arbeitsfenster verkleinert wird, dürfen die Palettenfenster auch außerhalb dieses Bereichs angeordnet sein. Sie sehen dies im folgenden Bild. Besonders übersichtlich ist diese Anordnung allerdings nicht. Deshalb sollten Sie vorsichtig mit dieser Möglichkeit umgehen.



Die Palettenfenster sind frei auf dem Bildschirm angeordnet

Den Originalzustand schnell wiederherstellen

Wenn Sie durch Verschieben der Palettenfenster den Arbeitsbereich so richtig durcheinander gebracht haben, können Sie mit der Menüfunktion *Fenster/Standardeinstellungen* wiederherstellen die Ausgangssituation schnell wiederherstellen.

Übersichtlichkeit des Arbeitsbereichs verbessern

Der Arbeitsbereich kann schnell überfüllt wirken, wenn alle standardmäßig eingeblendeten Palettenfenster zu sehen sind. Um die Übersichtlichkeit des Arbeitsbereichs zu verbessern, bietet LiveMotion unterschiedliche Möglichkeiten an.

Mit der **[Tab]**-Taste werden alle Paletten, einschließlich der Werkzeugpalette, vorübergehend ausgeblendet. Drücken Sie dabei zusätzlich die **[Umschalt]**-Taste, bleibt die Werkzeugpalette sichtbar. Drücken Sie erneut die **[Tab]**-Taste, um die Palettenfenster wieder einzublenden. Sollen lediglich die Palettenfenster ohne die Werkzeugpalette wieder eingeblendet werden, halten Sie dabei wieder die **[Umschalt]**-Taste gedrückt.

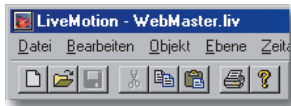
Eine kleine Symbolleiste

Symbolleisten, wie sie von vielen anderen Windows-Programmen bekannt sind, kommen in Adobe-Programmen nur selten vor. In LiveMotion können Sie eine solche Symbolleiste einblenden, indem Sie die Funktion *Ansicht/Symbolleisten/Standardsymbolleiste* aufrufen.



Einblenden einer Symbolleiste

Da in dieser Symbolleiste aber nur einige, wenige Standardfunktionen – wie etwa Funktionen zum Öffnen und Speichern eines Dokuments – enthalten sind, können Sie sich das Einblenden der Symbolleiste auch sparen. Sie nimmt nur unnötig Platz auf der Arbeitsfläche ein.



Die Standardsymbolleiste

Die Statusleiste

Über das eben gezeigte Menü können Sie auch die Statusleiste aufrufen, in der Sie Informationen über Dateigrößen beim Export finden – getrennt nach der Größe der Komposition und ausgewählter Dateien.

Anzeige nicht verfügbar?

Die Statuszeile zeigt nur dann Werte an, wenn Sie die aktive Exportvorschau aus dem *Ansicht*-Menü aktiviert haben, die Sie auch mit der Tastenkombination **[Strg]+[9]** erreichen.

Im ersten Feld sehen Sie die Größe der Gesamt-Komposition. Das zweite Feld zeigt die Größen der ausgewählten Objekte an. Sind mehrere Elemente der Komposition markiert, werden die Dateigrößen aufaddiert.

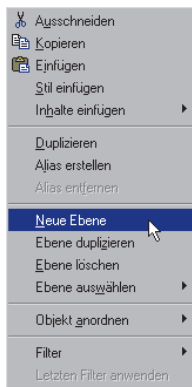
Besonders praktisch sind die beiden folgenden Symbole. Sie sind nur dann sichtbar, wenn Sie für die Komposition das Flash-Dateiformat SWF in den Exporteinstellungen eingestellt haben. Dann sehen Sie für das ausgewählte Objekt an dem Symbol, ob es als Bitmap-Bild oder im Vektorformat in die Flash-Datei übernommen wird.



Die Informationen der Statusleiste

Die Kontextmenüs

Nutzen Sie die Optionen des Kontextmenüs, die Sie mit der rechten Maustaste aufrufen. Dort finden Sie viele wichtige Funktionen. So sparen Sie sich den Aufruf der entsprechenden Menüfunktion.



Das LiveMotion-Kontextmenü

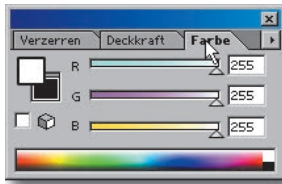
Die Optionen im Griff mit Palettenfenstern

Auf der rechten Seite des Arbeitsbereichs finden Sie verschiedene Palettenfenster, in denen unterschiedlichste Optionen untergebracht sind. Einerseits können Sie dort Optionen zu den einzelnen Werkzeugen verändern, andererseits werden dort die Einstellungen von Effekten verändert sowie Farben und Schriftattribute eingestellt.

Insgesamt gibt es 21 verschiedene Palettenfenster. Sie können sie über das *Fenster*-Menü ein- oder ausblenden. Standardmäßig sind die Palettenfenster in sieben Gruppen thematisch aufgeteilt.

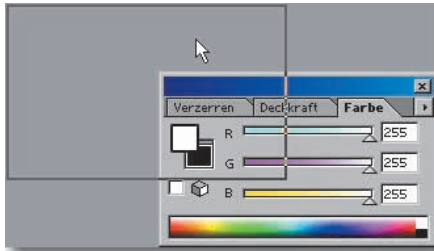
Im *Fenster*-Menü erkennen Sie diese Gruppierung durch einen Trennstrich. Diese vorgegebene Gruppierung ist aber nicht verbindlich. Sie können die Gruppen nach Belieben neu zusammenstellen.

- Greifen Sie innerhalb eines Palettenfensters mit dem Mauszeiger auf einen der Palettenreiter – so werden die kleinen Beschriftungsschildchen bezeichnet.



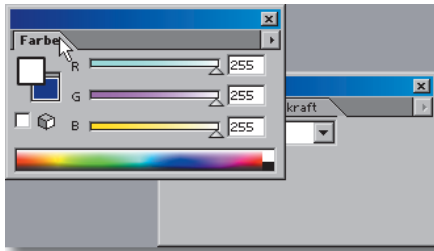
Anklicken eines
Palettenreiters

- Halten Sie die linke Maustaste gedrückt. Ziehen Sie dann die Palette aus dem Palettenfenster heraus, wie Sie es nachfolgend abgebildet sehen.



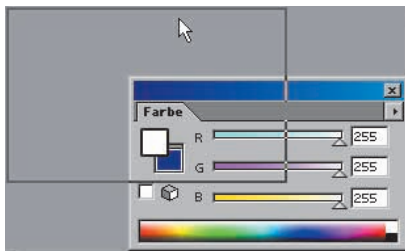
So entsteht ein
neues Palettenfenster

- Wenn Sie nun die linke Maustaste wieder loslassen, ist ein eigenständiges Palettenfenster entstanden.



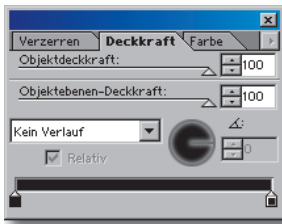
Ein neues
Palettenfenster

- Um das neue Palettenfenster an eine andere Position zu verschieben, klicken Sie auf die Titelzeile und verschieben das Palettenfenster mit gedrückter linker Maustaste an die gewünschte Position.
- Ist die neue Position erreicht, lassen Sie die Maustaste wieder los – das Palettenfenster wird dann an dieser Stelle abgelegt. Während des Verschiebens zeigt eine Vorschaulinie die jeweilige Position an. Das folgende Bild zeigt dies.



Verschieben eines
Palettenfensters

- 6 Mit einem einfachen Klick auf einen Reiter wechseln Sie innerhalb der Palettengruppe zu anderen Optionen – in unserem Beispiel zu den Einstellungen der Deckkraft.

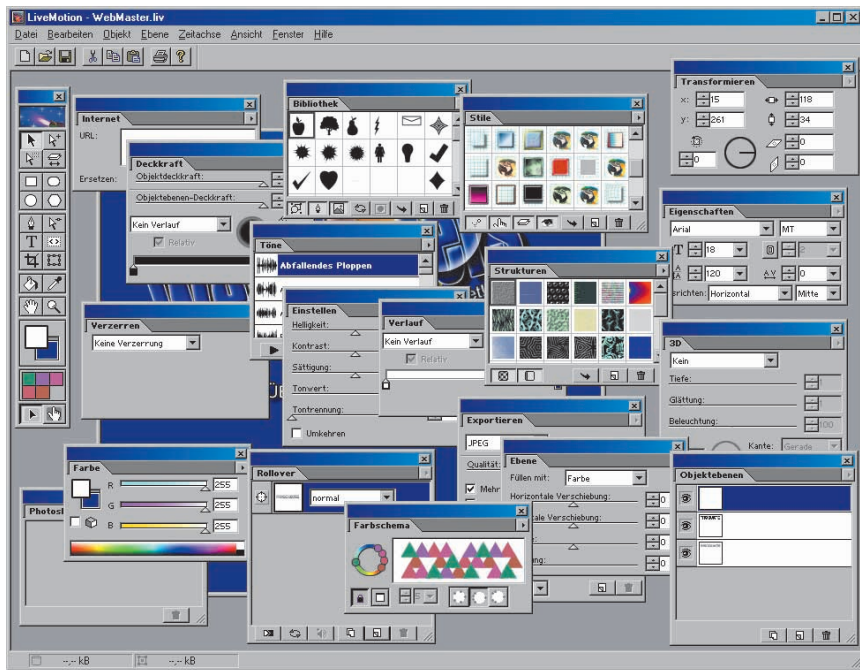


Wechseln zu anderen Optionen innerhalb des Palettenfensters

Der Wald ist vor Fenstern nicht zu sehen!

Gehen Sie beim Umgestalten der Palettengruppen vorsichtig vor! Schnell kann so ein Durcheinander auf der Arbeitsfläche entstehen, das Sie bei der eigentlichen Arbeit behindert.

So haben wir in der folgenden Abbildung einmal demonstriert, was passiert, wenn alle Palettenfenster „ausgebreitet“ werden – vom eigentlichen Dokument ist dann nicht mehr viel zu erkennen. Klar, dass dies nicht der Sinn der Palettentrennung sein kann. Ein effektives Arbeiten ist so natürlich nicht mehr möglich.



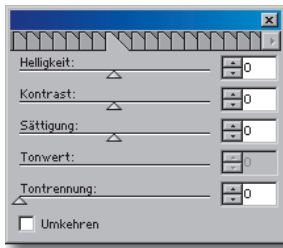
Alle verfügbaren Paletten sind getrennt

Weniger ist mehr

Auch das Gegenteil ist wenig empfehlenswert.

Bei frei skalierbaren Palettenfenstern könnte man eventuell einen Vorteil vermuten, wenn möglichst viele Palettenfenster zu einer Gruppe zusammengefasst werden.

Sobald Sie aber eine Palette auswählen, deren Größe nicht frei verändert werden kann – wie beispielsweise die *Einstellen*-Optionen –, sind die Beschriftungen nicht mehr zu erkennen. Sie können dann kaum mehr eine Auswahl treffen.



*Eine schlechte
Palettenzusammenstellung*

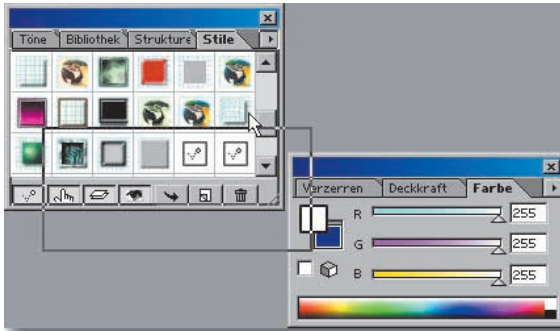
Palettenfenster sind nicht frei skalierbar

Diejenigen Palettenfenster, die skaliert werden können, haben eine merkwürdige Einschränkung – sie können nämlich nur in der Höhe, nicht aber in der Breite skaliert werden. Aus anderen Adobe-Programmen wie etwa Photoshop kennt man dies nicht. Ein sinnvoller Nutzen für diese Einschränkung ist nicht erkennbar.

Neue Palettengruppen zusammenstellen

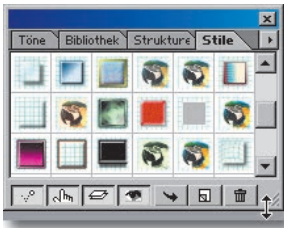
Sie sahen ja zuvor, dass Palettengruppen auch neu zusammengestellt werden können. Um dies zu erreichen, müssen Sie in den folgenden Arbeitsschritten vorgehen:

- 1** Klicken Sie auf den betreffenden Palettenreiter und halten Sie dann die linke Maustaste gedrückt.
- 2** Ziehen Sie mit gedrückter Maustaste den Mauszeiger auf eine andere Palettengruppe.
- 3** Um zu erkennen, wann die Palette in der Gruppe abgelegt werden kann, hebt ein Rahmen die Palette hervor.



Die Palette
ist umrahmt

- 4** Wenn Sie die Maustaste wieder loslassen, wird die Palette in die neue Gruppe eingegliedert.

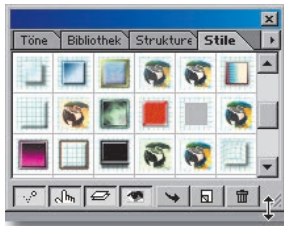


Eine neue
Palettengruppe

Weitere Palettenfunktionen

Wenn Sie an der unteren rechten Ecke einer Palette ein schraffiertes Symbol sehen – wie beispielsweise in der *Stile*-Palette –, kann das Palettenfenster in der Höhe gedehnt werden.

Klicken Sie auf das Symbol oder die Unterkante des Palettenfensters und ziehen Sie das Palettenfenster mit gedrückter Maustaste auf die gewünschte neue Größe.



Skalieren von
Palettenfenstern

Magnetische Palettenfenster

Beim Verschieben auf dem Bildschirm verhalten sich Palettenfenster „magnetisch“. Nähern Sie sich einem anderen Palettenfenster oder dem Bildschirmrand, „schnappen“ die Palettenfenster dort an.

So ist ein leichteres und präziseres Anordnen der Palettenfenster möglich.

Menüs bleiben, wie sie waren

Egal, wie Sie die Palettengruppen neu zusammenstellen: Die Gruppen im *Fenster*-Menü bleiben erhalten.

Aufräumarbeiten: Palettenfenster schließen

Wenn Sie ein Palettenfenster nicht mehr benötigen, sollten Sie es schließen, um Platz auf der Arbeitsfläche zu sparen. Sie können Palettenfenster schließen, indem Sie auf das Kreuz-Symbol oben rechts in der Titelzeile des Palettenfensters klicken. Alternativ dazu können Sie auch den entsprechenden Eintrag im *Fenster*-Menü deaktivieren.

Leider ist es nicht möglich, die Fenster aufzurollen, wie es beispielsweise in Photoshop oder ImageReady der Fall ist. Hier gibt es nur ein Entweder-oder – das ist nicht sehr Platz sparend.

Für einige wichtige Palettenfenster gibt es Tastaturkürzel zum Ein- und Ausblenden. Sie finden diese im *Fenster*-Menü hinter dem jeweiligen Eintrag oder im Anhang dieses Buchs.

Alles zurückstellen

Um die Paletten alle wieder in ihrem ursprünglichen Zustand anzuordnen, rufen Sie die Funktion *Fenster/Standardeinstellungen wiederherstellen* auf, für die es leider kein Tastenkürzel gibt.

1.4 Die Werkzeugpalette unter der Lupe

Eine der wichtigsten Paletten ist die Werkzeugpalette, die standardmäßig im linken Bereich der Arbeitsfläche angeordnet ist. Sie kann wie alle anderen Paletten frei auf der Arbeitsfläche platziert werden. Auch in diesem Fall klicken Sie auf die Titelzeile und ziehen die Palette an die gewünschte neue Position.

Das oberste Feld der Werkzeugpalette hat nur eine indirekte Funktion: Wird es angeklickt, wechseln Sie zur Adobe/LiveMotion-Webseite, soweit Sie einen Online-Anschluss haben.

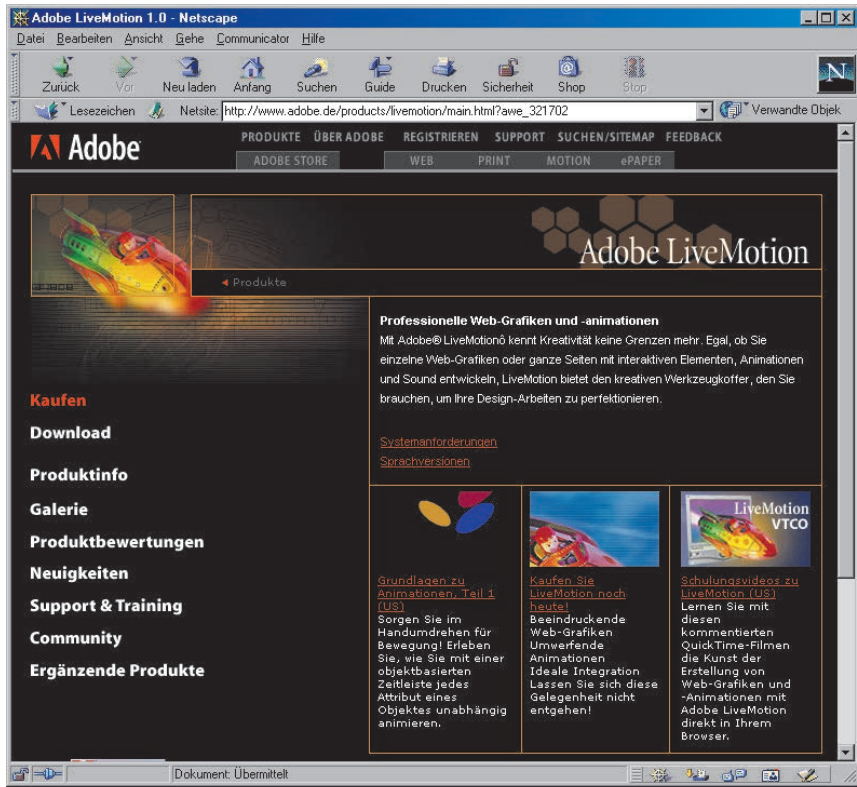
Außerdem wirkt dieses Symbol wie der alte, gute Fortschrittsbalken – nur weniger informativ. Sobald eine Aktion längere Zeit in Anspruch nimmt, zeigt das Symbol eine Animation. Ansonsten sehen Sie ein Standbild.



Der Render-Indikator

1. Die LiveMotion-Arbeitsfläche und die Werkzeuge im Einsatz

Mit einem Klick darauf landen Sie bei folgender Webseite. Hier können Sie sich brandaktuell über LiveMotion informieren und finden auch Update-Informationen sowie einige interessante Workshops.



Die LiveMotion-Webseite (<http://www.adobe.com/products/livemotion/main.html>)

Die Auswahlwerkzeuge



LiveMotion-Dokumente werden aus verschiedenen Objekten zusammengesetzt. Um diese Objekte zu bearbeiten, müssen Sie das betreffende Objekt erst einmal auswählen.

Dazu stellt LiveMotion vier verschiedene Auswahlwerkzeuge bereit, die im ersten Block der Werkzeugpalette zusammengefasst sind. Sie sehen sie links abgebildet.

Die Trennung in verschiedene Auswahlwerkzeuge ist etwas irreführend – und nicht immer logisch durchdacht. Einige Funktionen könnten auch in einem Werkzeug zusammengefasst werden.

Sehen wir uns die Funktionen der einzelnen Auswahlwerkzeuge nun der Reihe nach an.

Das Auswahl-Werkzeug

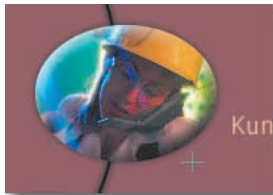


Das Auswahlwerkzeug, das Sie wohl am häufigsten verwenden werden, finden Sie oben links im Schaltflächen-Block – es heißt auch *Auswahl*. Mit diesem Standard-Auswahlwerkzeug können Objekte durch Anklicken markiert werden.

Schneller Aufruf

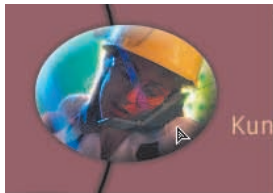
Wenn Sie mit einem anderen Werkzeug arbeiten, können Sie durch Drücken der **[V]**-Taste vorübergehend zum *Auswahl*-Werkzeug wechseln. Sobald Sie die **[V]**-Taste wieder loslassen, wird das zuvor verwendete Werkzeug wieder aktiviert. Dies ist sehr nützlich, wenn Sie Objekte konstruieren, um zwischenzeitlich beispielsweise ein Objekt zu verschieben.

- 1 Aktivieren Sie das *Auswahl*-Werkzeug. Wenn Sie den Mauszeiger nun über dem Dokument bewegen, sehen Sie ein Kreuz-Symbol. Daran erkennen Sie, dass sich unter dem Mauszeiger kein Objekt befindet.



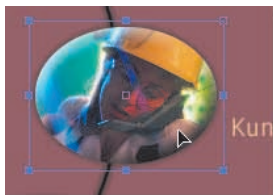
Der Mauszeiger
über dem Hintergrund
des Dokuments

- 2 Sobald Sie den Mauszeiger über ein Objekt bewegen, ändert er seine Form – Sie sehen dann ein Pfeilsymbol.



Der Mauszeiger
über einem Objekt

- 3 Wenn Sie dann mit der linken Maustaste klicken, wird das Objekt ausgewählt. Markierte Objekte erkennen Sie an einem blauen Markierungsrahmen.



Das markierte Objekt
wird mit einer blauen
Linie hervorgehoben

- 4 Um mehrere Objekte zu markieren, klicken Sie diese nacheinander mit gedrückter **Umschalt**-Taste an. Alle markierten Objekte werden von einem Markierungsrahmen umgeben. So können Sie die aktuelle Objektauswahl immer gut überblicken.

Soll eines der ausgewählten Objekte wieder abgewählt werden, klicken Sie einfach erneut mit gedrückter **Umschalt**-Taste auf das Objekt, sodass der Markierungsrahmen wieder verschwindet.



Mehrere
ausgewählte Objekte

Auswahl von Textelementen

Bei Textelementen kann die Auswahl gelegentlich Schwierigkeiten bereiten: Texte können nämlich nur durch Anklicken eines Buchstabens ausgewählt werden. Klicken Sie zwischen Buchstaben, ist keine Auswahl möglich. Sollte ein Objekt unter dem Schriftzug liegen, wird dieses ausgewählt. Besonders bei dünnen Schrifttypen kann dies behindern.

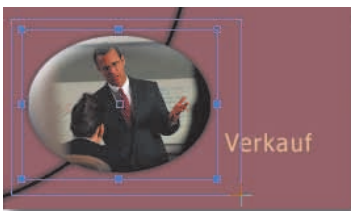
Schnelle Auswahl mehrerer Objekte

Wenn Sie mehrere Objekte markieren wollen, wäre es lästig und aufwendig, wenn Sie alle gewünschten Objekte der Reihe nach anklicken müssten.

Deshalb gibt es ein leichteres und schnelleres Verfahren, um mehrere Objekte auf einmal auszuwählen. Das Verfahren können Sie bei den beiden Auswahlwerkzeugen, die als Nächstes beschrieben werden, ebenfalls anwenden: dem Werkzeug *Ebenenverschiebung* und dem *Direkt-Auswahl*-Werkzeug.

- 1 Klicken Sie neben einem Objekt, sehen Sie ein Kreuz als Symbol für den Mauszeiger. Wenn Sie dann die linke Maustaste gedrückt halten, können Sie ein Auswahlrechteck aufziehen.

Sobald sich innerhalb des aufgezogenen Rechtecks ein Objekt befindet, wird es ausgewählt – so wie nachfolgend das Bildelement. Halten Sie die Maustaste aber weiterhin gedrückt.



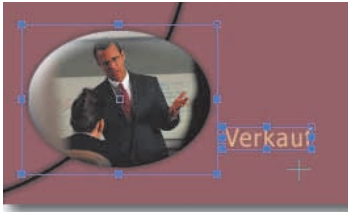
Auswahl per
Auswahlrechteck

- 2 Wenn Sie das Auswahlrechteck weiter vergrößern und sich ein weiteres Objekt innerhalb des Rechtecks befindet, wird dieses Objekt ebenfalls markiert – so wie nachfolgend der Schriftzug.



Markieren eines zweiten Objekts

- 3 Ziehen Sie das Auswahlrechteck so weit auf, bis sich innerhalb des Rechtecks alle gewünschten Objekte befinden. Wenn Sie dann die Maustaste loslassen, werden all diese Objekte markiert. Je mehr Objekte Sie nach diesem Verfahren auswählen, umso mehr Arbeitszeit sparen Sie. Bei unseren zwei ausgewählten Objekten fällt dies natürlich kaum ins Gewicht.



Die zwei ausgewählten Objekte

Verdeckte Objekte auswählen



Das nächste Auswahlwerkzeug heißt *Direkt-Auswahl*. Sie finden es in der Werkzeugpalette unter dem *Auswahl*-Werkzeug. Wollen Sie dieses Auswahlwerkzeug zwischenzeitlich benutzen, halten Sie einfach die [U]-Taste gedrückt.

Die Funktion dieses Werkzeugs hätte auch durchaus im „normalen“ *Auswahl*-Werkzeug untergebracht werden können. Es unterscheidet sich nur geringfügig vom *Auswahl*-Werkzeug:

- 1 Sie benötigen das Werkzeug, wenn Sie Objekte bewegen wollen, die unterhalb eines anderen Objekts liegen. Diese können Sie durch Aufziehen eines Rahmens auswählen, wie Sie es auch vom anderen *Auswahl*-Werkzeug kennen. So befindet sich der Schriftzug im nächsten Bild unter der Schaltfläche. Klicken Sie neben den Schriftzug und halten Sie die linke Maustaste gedrückt.



Auswahl eines teilweise verdeckten Objekts

- 2** Ziehen Sie nun mit gedrückter Maustaste ein Rechteck auf, das das verdeckte Objekt umschließt. Sie erkennen die Auswahl – wie gewohnt – an dem dann erscheinenden Markierungsrahmen.



Auswahl des verdeckten Objekts

- 3** Im Gegensatz zum normalen *Auswahl*-Werkzeug können Sie das markierte Objekt nun verschieben – egal, wo Sie es anklicken. Klicken Sie beispielsweise auf die nachfolgend gezeigte Stelle. Sie können dann mit gedrückter linker Maustaste das Objekt verschieben.



Das Objekt wird verschoben

- 4** Ist die gewünschte neue Position erreicht, lassen Sie die Maustaste einfach wieder los. Während des Verschiebens können Sie den Schriftzug sehen. So haben Sie eine gute Orientierung, wo das Objekt anschließend platziert wird.



Das verschobene Objekt

Das Werkzeug Direktauswahl in Gruppen



Das nächste Auswahlwerkzeug ist hilfreich, wenn Sie einzelne Objekte einer Objektgruppe oder Untergruppen markieren und bearbeiten wollen. Um dieses Auswahlwerkzeug zwischenzeitlich einzusetzen, halten Sie einfach die **[A]**-Taste gedrückt.

Gruppen erstellen und trennen

Gruppen können Sie erstellen, indem Sie mehrere Objekte markieren und dann die Menüfunktion *Objekt/Gruppieren* oder die Tastenkombination **[Strg]+[G]** verwenden.

Um Gruppierungen wieder zu trennen, benutzen Sie die Funktion *Objekt/Gruppierung aufheben* oder die Tastenkombination **[Strg]+[U]**.

- 1 Gruppen erhalten denselben Markierungsrahmen wie einzelne Objekte – die einzelnen Objekte können so nicht bearbeitet werden. Alle Veränderungen beziehen sich auf die gesamte Gruppe.



Eine markierte Gruppe

- 2 Wenn Sie nun mit dem Werkzeug *Direkt-Auswahl in Gruppen* auf ein Objekt klicken, wird das Einzelobjekt in der Gruppe ausgewählt. Ist – wie im folgenden Bild – das Objekt Teil einer Untergruppe, wird diese ausgewählt. Der Markierungsrahmen zeigt dann die Untergruppe, die Hauptgruppe ist dagegen fett umrahmt.



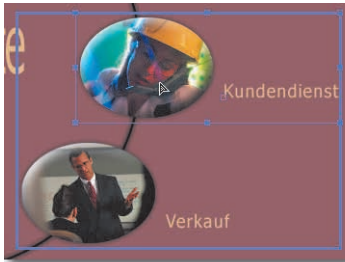
Auswahl einer Untergruppe

Verschachtelte Gruppen

Sie können nicht nur einzelne Objekte gruppieren. Es ist ebenso möglich, beispielsweise zwei Gruppen oder eine Gruppe und ein einzelnes Objekt zu einer neuen Gruppe zusammenzufassen.

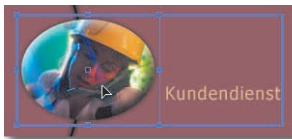
- 3 Wenn Sie ein weiteres Mal klicken, wechseln Sie zur nächsten Untergruppe oder dem nächsten Einzelobjekt. Sie gelangen so mit jedem Klick in der Hierarchie eine Stufe tiefer.

Dabei wird immer die nächsthöhere Gruppe mit einer fetten Markierungslinie angezeigt, die angeklickte Gruppe erhält den bekannten Markierungsrahmen.



Die nächste Untergruppe

- 4** Klicken Sie so oft, bis das gewünschte Einzelobjekt oder die Untergruppe erreicht ist. In unserem Beispiel ist dies eine einzelne Schaltfläche.



Das markierte Einzelobjekt einer verschachtelten Gruppe

- 5** Das markierte Einzelobjekt können Sie nun verändern – wir haben es an eine neue Position verschoben. Die Gruppierungen bleiben dabei alle erhalten.



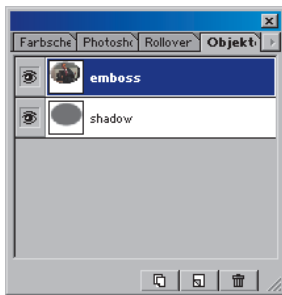
Das verschobene Einzelobjekt einer Untergruppe

Das Werkzeug Ebenenverschiebung



Das letzte Auswahlwerkzeug in dieser Werkzeuggruppe hat eine besondere Aufgabe: Hiermit lassen sich die einzelnen Ebenen eines Objekts verschieben. Jedes Objekt kann aus mehreren Ebenen bestehen.

Ein Blick in das *Objektebenen*-Palettenfenster zeigt die verwendeten Ebenen. So ist unsere Beispielschaltfläche aus zwei Ebenen aufgebaut: eine mit dem Bild und eine für den Schatten. Die jeweils aktive Ebene wird farbig unterlegt dargestellt – in unserem Beispiel ist dies das Bild.



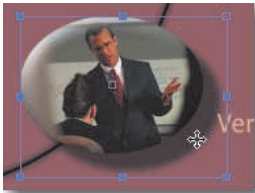
Die Ebenen eines Objekts

- 1 Markieren Sie das Werkzeug *Ebenenverschiebung*. Wenn Sie den Mauszeiger über das markierte Objekt halten, zeigt das Mauszeiger-Symbol die Verschiebemöglichkeit an:



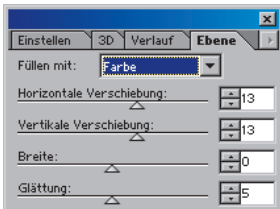
Die markierte Ebene kann verschoben werden

- 2 Klicken Sie dazu mit der linken Maustaste und halten Sie diese gedrückt. Ziehen Sie nun den Schatten an die neue Position. Sie sehen die Schattenebene während des Verschiebens zur besseren Orientierung.



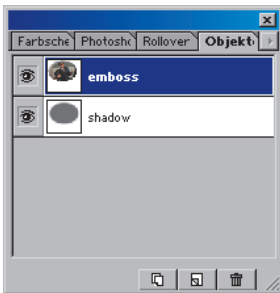
Die Schattenebene wird verschoben

- 3 Ist die neue Position erreicht, lassen Sie die Maustaste wieder los. Diese Variante ist natürlich nicht besonders präzise – Sie verschieben ja nur „per Augenmaß“. Wenn Sie die Verschiebungswerte ganz exakt einstellen wollen, können Sie auch das *Ebene*-Palettenfenster verwenden. Beim Verschieben per Mausektion werden die *Horizontale/Vertikale Verschiebung* übrigens automatisch mit angepasst. Die neuen Werte zeigt das folgende Bild:



Anpassen der Verschiebungswerte im Ebenen-Palettenfenster

- 4 Die aktive Ebene können Sie entweder durch Anklicken im *Objektebenen*-Palettenfenster oder durch Anklicken im Dokument auswählen.



Eine andere Ebene wurde markiert

Und noch ein paar Tastenkombinationen

Es gibt noch ein paar Tastenkombinationen, die bei der Arbeit mit Auswahlwerkzeugen interessant sind.

Wenn Sie mit einem der Auswahlwerkzeuge ein Objekt verschieben und dabei die **[Umschalt]**-Taste drücken, beschränken Sie die Verschiebungsrichtung auf einen 45°-Winkel. So können Sie Objekte leicht horizontal, vertikal oder schräg verschieben.

Erst beim Verschieben drücken

Sie dürfen die **[Umschalt]**-Taste erst drücken, wenn Sie mit dem Verschieben des Objekts beginnen. Vorher wird diese Taste ja zur Auswahl mehrerer Objekte verwendet.

Zum horizontalen und vertikalen Verschieben können Sie auch die Pfeiltasten der Tastatur verwenden. Mit jedem Tastendruck verschieben Sie das ausgewählte Objekt dann um einen Pixel. Drücken Sie zusätzlich die **[Umschalt]**-Taste, vergrößern sich die Schritte auf zehn Pixel.

Haben Sie ein Objekt ausgewählt, brauchen Sie übrigens nicht in der Werkzeugpalette zum *Ebenenverschiebung*-Werkzeug zu wechseln, um eine einzelne Ebene zu verschieben. Drücken Sie nach der Objektauswahl einfach die **[Strg]**-Taste. Sie erkennen dann bereits am Mauszeiger-Symbol, dass Sie nun die aktuelle Ebene des Objekts verschieben können.



*Ebenen eines
Objekts verschieben*

Drücken Sie nach der Objektauswahl die **[Alt]**-Taste, verschieben Sie nicht das ausgewählte Objekt, sondern ein Duplikat. Das dazugehörige Mauszeiger-Symbol sehen Sie im nächsten Bild:



*Duplizieren
beim Verschieben*

Halten Sie hierbei zusätzlich die **Umschalt**-Taste gedrückt, gelten für das Duplikat wieder die Beschränkungsoptionen. So lässt sich schnell ein Duplikat erzeugen, das auf gleicher Höhe wie das Original platziert ist. Diese Option zeigt wieder ein anderes Mauszeiger-Symbol. An den Mauzeigern erkennen Sie so schnell, welche Option gerade aktiviert ist.



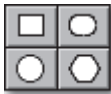
Gleichzeitiges eingeschränktes Verschieben und Duplizieren

Auch für mehrere ausgewählte Objekte

Die beschriebenen Tastenkombinationen gelten auch, wenn Sie mehrere Einzelobjekte ausgewählt haben. So können Sie beispielsweise die Ebenenverschiebung bei mehreren Objekten gleichzeitig verändern. Allerdings dürfen die Objekte dabei nicht gruppiert sein.

Das Duplizieren ist dagegen bei Einzelobjekten wie auch bei Objektgruppen möglich.

Die Zeichen-Werkzeuge



In der nächsten Gruppe der Werkzeugpalette finden Sie vier Werkzeuge, um geometrische Grundelemente zu zeichnen. Aus diesen Grundelementen lassen sich auch komplexe Formen zusammensetzen.

Da wir auf diese Werkzeuge im nächsten Kapitel sehr detailliert eingehen, werden wir sie an dieser Stelle nur sehr knapp an kleinen Beispielen beschreiben.

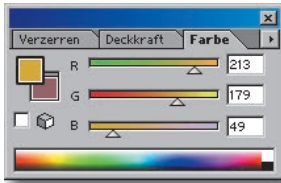
Das Rechteck-Werkzeug



Mit dem ersten Werkzeug dieser Werkzeuggruppe lassen sich Rechtecke und Quadrate zeichnen. Dieses Werkzeug können Sie auch aufrufen, wenn Sie die **M**-Taste gedrückt halten.

Um ein Rechteck zu zeichnen, müssen Sie in den folgenden Arbeitsschritten vorgehen:

- 1 Die Farbe für das Rechteck kann zwar jederzeit verändert werden, es ist aber sinnvoll, gleich zu Beginn eine Farbe einzustellen. Suchen Sie sich deshalb die gewünschte Farbe im *Farbe*-Palettenfenster aus. Unsere Wahl zeigt die folgende Abbildung.



Auswahl
eines Farbtons

- 2** Rufen Sie nun, falls noch nicht geschehen, in der Werkzeugpalette das *Rechteck*-Werkzeug auf. Wenn Sie den Mauszeiger in das Dokument halten, sehen Sie ein Kreuz-Symbol.



Das Symbol zum
Zeichnen eines Rechtecks

- 3** Klicken Sie damit auf die Stelle, an der Sie eine Ecke des Rechtecks platzieren wollen, und halten Sie dann die linke Maustaste gedrückt. Während Sie dann den Mauszeiger bewegen, können Sie in einem Vorschaubild die zu erwartende Größe des Rechtecks begutachten.



Aufziehen
des Rechtecks

- 4** Ist die gewünschte Größe erreicht, lassen Sie die Maustaste los. Das Rechteck wird dann in der ausgewählten Farbe konstruiert und erhält einen Markierungsrahmen.



Das fertige
Rechteck

Werkzeug immer wieder neu aufrufen

Nach dem Zeichnen des geometrischen Objekts springt LiveMotion automatisch zum *Auswahl*-Werkzeug zurück. Wollen Sie also eine weitere Form zeichnen, müssen Sie das Werkzeug erneut aufrufen.

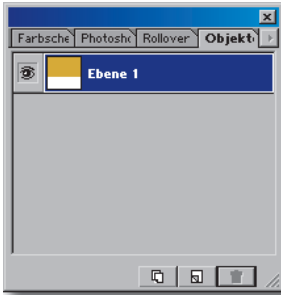
Sie können dieses Verhalten in den Optionen abschalten, die Sie mit der Tastenkombination **(Strg)+[K]** aufrufen, oder Sie halten beim Zeichnen einfach die **[M]**-Taste gedrückt.

- 5 Wenn Sie ein Quadrat zeichnen wollen, brauchen Sie nur beim Aufziehen der Form zusätzlich die **Umschalt**-Taste gedrückt zu halten.



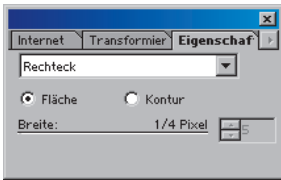
Zeichnen
eines Quadrats

- 6 Ein Blick in das *Objektebenen*-Palettenfenster zeigt, dass LiveMotion automatisch eine Ebene für das neue Rechteck erstellt hat.



Die neue
Ebene

- 7 Im *Eigenschaften*-Palettenfenster können die Eigenschaften des erstellten Objekts verändert werden. So können Sie hier beispielsweise angeben, ob das Rechteck gefüllt oder ob nur die Kontur angezeigt werden soll. Ist die *Kontur*-Option aktiviert, kann über den Schieberegler die Konturstärke verändert werden.



Die Eigenschaften
des Rechtecks

- 8 Das „nackte“ Rechteck ist natürlich erst einmal langweilig. Durch Zuweisung eines Stils lässt sich dies aber schnell ändern. So haben wir dem soeben konstruierten Rechteck im folgenden Bild einige Effekte zugewiesen – so sieht das Ergebnis gleich viel interessanter aus:



Angewandte Effekte

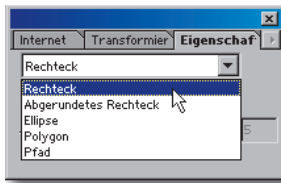
Weitere Grundformen

Zum Zeichnen der anderen Grundformen sind dieselben Arbeitsschritte notwendig, wie zuvor beschrieben.

Die richtigen Tastenkürzel

Um das Werkzeug zum Zeichnen eines Rechtecks mit abgerundeten Ecken aufzurufen, können Sie auch die **[R]**-Taste gedrückt halten, für eine Ellipse ist es die **[L]**-Taste. Bei einem Polygon kann auch die **[N]**-Taste verwendet werden.

Wir wollen Ihnen die anderen Grundformen nun der Reihe nach vorstellen – allerdings, ohne sie neu zu erstellen. Da die Grundform über das *Eigenschaften*-Palettenfenster nachträglich verändert werden kann, sparen wir uns das neu Zeichnen.



Nachträgliches Ändern der Grundform

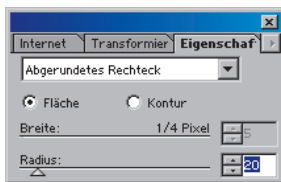
Sonderformen

Wie beim Rechteck können Sie auch bei den anderen Grundformen Sonderformen erstellen, wenn Sie zusätzlich die **[Umschalt]**-Taste drücken: So wird aus einer Ellipse ein Kreis – beim *Polygon*-Werkzeug entstehen Vielecke mit gleicher Kantenlänge.

Vorstellung der verfügbaren Grundformen

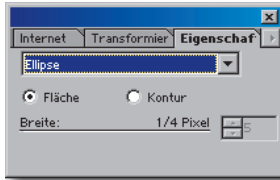
Je nach Grundform werden in dem *Eigenschaften*-Palettenfenster unterschiedliche Optionen angeboten. Wenn Sie ein Rechteck mit abgerundeten Ecken erstellen, finden Sie im Palettenfenster zusätzlich einen Schieberegler und ein Eingabefeld, über die Sie den Radius der Ecken verändern können.

So führt ein Radius von 20 Pixeln zu dem Ergebnis, das Sie nachfolgend rechts abgebildet sehen.



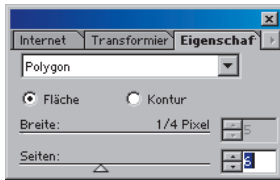
Ein Rechteck mit abgerundeten Ecken

Bei einer Ellipse gibt es keine zusätzlichen Optionen. Das Palettenfenster entspricht dem, was Sie bereits vom Rechteck kennen:



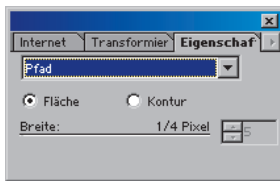
Eine Ellipse

Beim Polygon können Sie vorgeben, wie viele Seiten das Objekt erhalten soll. Eingaben von 3 bis 10 sind in dem Eingabefeld zulässig. Ein Sechseck sehen Sie rechts abgebildet.



Ein Sechseck

Beim letzten Eintrag – dem Pfad – entsteht eine Form, bei der die Eckpunkte verschoben werden können. Besondere Optionen gibt es dazu im Palettenfenster nicht.



Ein Pfad

Zeichnen mit dem Stift

Nun werden Sie sicherlich nicht alle Formen aus diesen Grundformen erstellen können – besonders, wenn Sie sehr komplexe, unförmige Formen erzeugen wollen.

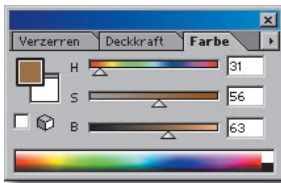


Für solch komplexe Formen bietet LiveMotion in der nächsten Gruppe der Werkzeuge ein passendes Hilfsmittel an: den Stift. Die beiden links abgebildeten Werkzeuge gehören zusammen.

Mit dem Stift links werden die Formen erstellt. Mit dem rechten Werkzeug – dem *Stift-Auswahl*-Werkzeug – können anschließend die fertig erstellten Formen editiert werden.

Sehen wir uns die Bedienung dieser Werkzeuge an einem kleinen Beispiel an. Im nächsten Kapitel werden Sie die Funktionalität noch detaillierter kennen lernen.

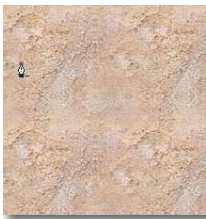
- 1 Wählen Sie im *Farbe*-Palettenfenster zuerst die Farbe aus, mit der Sie das Zeichenobjekt füllen wollen. Das Füllen ist natürlich auch nachträglich möglich. So haben Sie aber gleich beim Konstruieren den richtigen Eindruck über das spätere Ergebnis.



*Auswahl der
Farbe für die Füllung*



- 2 Rufen Sie jetzt das *Stift*-Werkzeug aus der Werkzeugpalette auf. Klicken Sie im Dokument auf die Stelle, an der der Pfad beginnen soll. Sie sehen danach einen gefüllten Kreis, der rot umrandet ist. Um einen Punkt zu platzieren, reicht ein einfacher Mausklick. Danach können Sie die Maustaste wieder loslassen.



*Der erste Knotenpunkt
ist platziert*

- 3 Klicken Sie nun auf die Stelle, an der Sie den zweiten Knotenpunkt platzieren wollen. Die beiden Punkte werden dann mit einer geraden Linie verbunden. Die Strecke zwischen zwei Knotenpunkten wird übrigens als Segment bezeichnet.

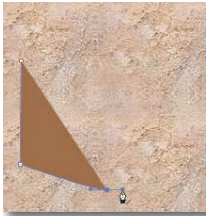


*Das erste
fertige Segment*

- 4 Mit diesen ersten Arbeitsschritten wurde eine gerade Linie konstruiert – noch nicht sehr aufregend. Aber das Werkzeug kann mehr. Der Pfad kann nun beliebig erweitert werden.

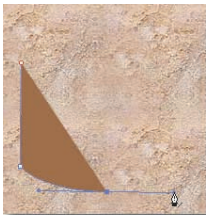
Mit einem weiteren Mausklick wird der neue Punkt mit dem aktiven Punkt verbunden. Die aktiven Knotenpunkte werden blau gefüllt dargestellt, inaktive Knotenpunkte dagegen ungefüllt. Jeder neu gezeichnete Knotenpunkt wird automatisch zum aktiven Knotenpunkt.

- 5** Das nächste Segment soll nun eine Rundung erhalten. Dabei müssen Sie etwas anders vorgehen. Klicken Sie auf die Stelle, an der sich der nächste Knotenpunkt befinden soll. Halten Sie dieses Mal aber die linke Maustaste gedrückt. Durch Setzen des dritten Knotenpunkts erscheint nun auch die Füllung in der Vorschau.



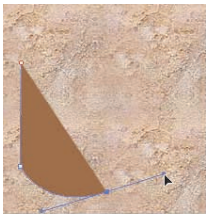
Ein rundes Segment entsteht

- 6** Ziehen Sie jetzt den Knotenpunkt mit gedrückter Maustaste. Dann erscheinen zwei Ankerpunkte, mit denen die Form der Rundung bestimmt werden kann.



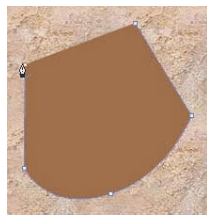
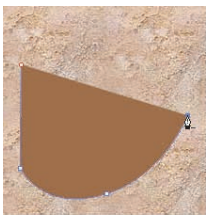
Anpassen der Rundung

- 7** Sie können die Maustaste dann loslassen. Durch Anklicken eines der beiden Ankerpunkte lässt sich die Form der Kurve noch verändern. Wir haben den rechten Knotenpunkt nachfolgend nach oben gezogen.



Ändern des Kurvenverlaufs

- 8** Platzieren Sie nun die nächsten Knotenpunkte. Entscheiden Sie dabei von Punkt zu Punkt, ob eine Rundung oder ein gerades Segment entstehen soll. Klicken Sie dementsprechend entweder ein Mal oder halten Sie die Maustaste gedrückt und ziehen Sie die gewünschte Rundung auf.



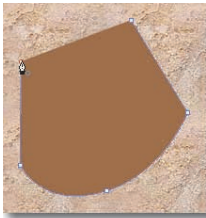
Die nächsten Knotenpunkte

Korrekturen

Wenn Sie sich vertan haben, können Sie bereits platzierte Knotenpunkte gleich beim Konstruieren wieder löschen. Klicken Sie dazu einfach auf den betreffenden Knotenpunkt. Ein kleines Minuszeichen neben dem Mauszeiger zeigt diese zusätzliche Option an.

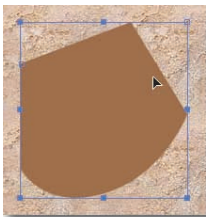
- 9 Abschließend soll der Pfad geschlossen werden. Dies ist aber nicht zwingend notwendig.

Klicken Sie dazu auf den Startpunkt. Ein kleiner Kreis neben dem Mauszeiger zeigt an, wann die Kurve geschlossen wird – Sie sehen das nachfolgend im linken Bild. Nach dem Anklicken sehen Sie an der vollständigen Vorschaulinie, dass der Pfad geschlossen ist – dies zeigt die rechte Abbildung.



*Schließen
eines Pfads*

Wählen Sie nun irgendein Auswahlwerkzeug aus und klicken Sie das Objekt an, um das fertige Objekt weiter zu bearbeiten. Beispielsweise können Sie einen Stil zuweisen, wie wir dies in der rechten Abbildung gemacht haben.



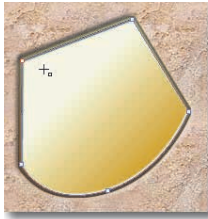
*Das fertige Objekt,
rechts mit
zugewiesenem Stil*

Pfade nachträglich editieren



Die Knotenpunkte des fertigen Objekts können Sie jederzeit verändern. Sie können Knotenpunkte verschieben, neue Punkte einfügen, bestehende Knotenpunkte löschen oder die Segmentform verändern. Dazu wird das *Stift-Auswahl-Werkzeug* verwendet, das Sie links abgebildet sehen.

Falls das zu bearbeitende Objekt noch nicht markiert ist, klicken Sie zwei Mal mit dem Werkzeug auf das betreffende Objekt. Beim ersten Klick wird das Objekt ausgewählt, mit dem zweiten Klick wechseln Sie in den Bearbeitungsmodus. Sie sehen dann wieder die Knotenpunkte des Objekts. Dies zeigt das nächste Bild.



Der Pfad
ist markiert

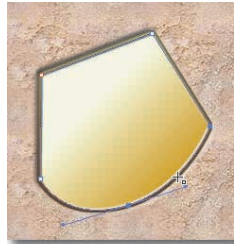
Erst markieren – dann bearbeiten

Bevor Sie nun etwas verändern können, müssen Sie erst einmal etwas markieren. Das kann ein einzelner oder mehrere Knotenpunkte sein, oder aber auch ein oder mehrere Segmente.

Ein Segment markieren

Klicken Sie auf ein Segment – also einen Bereich zwischen zwei Knotenpunkten –, um es zu markieren.

Sie erkennen diese Markierung an den gefüllten Markierungspunkten. Außerdem sind die Ankerpunkte zu sehen, wenn es sich um ein rundes Segment handelt. Die Markierung sehen Sie nachfolgend auf der rechten Seite.



Ein Segment
wurde markiert

Um ein weiteres Segment auszuwählen, drücken Sie die **Umschalt**-Taste, wenn Sie auf ein weiteres Segment klicken. So haben wir nachfolgend auch das linke Segment der Rundung zusätzlich markiert. Sie sehen, dass in der rechten Abbildung auch der Knotenpunkt links gefüllt – also ausgewählt – dargestellt wird.



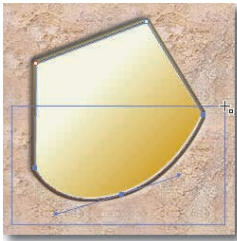
Zwei Segmente
wurden markiert

Auswahl aufheben

Um einmal markierte Knotenpunkte wieder zu deaktivieren, klicken Sie diese einfach mit gedrückter **Umschalt**-Taste erneut an. Um alle ausgewählten Knotenpunkte zu deaktivieren, klicken Sie neben das Objekt – natürlich ohne die **Umschalt**-Taste zu drücken.

Sie können die drei Knotenpunkte auch markieren, indem Sie diese der Reihe nach anklicken und dabei die **Umschalt**-Taste gedrückt halten.

Noch einfacher funktioniert es, wenn Sie neben die auszuwählenden Knotenpunkte klicken und mit gedrückter linker Maustaste einen Rahmen aufziehen, der alle Knotenpunkte umfasst. Wenn Sie die Maustaste loslassen, werden die Knotenpunkte ausgewählt.



Auswahl mit
einem Rahmen

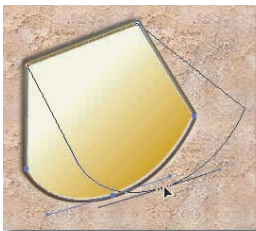
Verfahren koppeln

Sie können die verschiedenen Verfahren auch koppeln: Markieren Sie beispielsweise erst einen Teil der Knotenpunkte und fügen Sie zu der Auswahl weitere Knotenpunkte hinzu, indem Sie sie mit gedrückter **Umschalt**-Taste anklicken.

Markierte Knotenpunkte verschieben

Sind alle Knotenpunkte ausgewählt, lässt sich die Auswahl verschieben. Halten Sie dabei die linke Maustaste gedrückt.

Die Kurvenverläufe werden dabei automatisch angepasst. Während des Verschiebens sehen Sie eine Vorschaulinie zur Orientierung – wie nachfolgend im linken Bild. Wenn Sie einen kleinen Moment mit gedrückter Maustaste verharren, werden auch alle angewendeten Effekte richtig angezeigt – wie im rechten Bild.



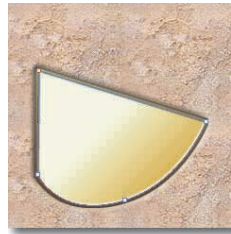
Verschieben
der Auswahl

Eigenschaften von Knotenpunkten verändern

Nun kann es passieren, dass Sie die Knotenpunkte nicht nur verschieben, sondern die ganze Form des Pfads verändern wollen. Dafür bietet das *Stift-Auswahl*-Werkzeug verschiedene Funktionen an, die wir Ihnen nun vorstellen wollen:

- 1 Halten Sie den Mauszeiger über einen Knotenpunkt, wenn Sie diesen löschen wollen. Klicken Sie den Knotenpunkt mit gedrückter **[Strg]**-Taste an. Ein Minussymbol neben dem Mauszeiger zeigt diese Option an.

Die beiden umliegenden Knotenpunkte bestimmen dann den neuen Verlauf der Form. In unserem folgenden Beispiel ergibt sich eine gerade Verbindung, da die angrenzenden Segmente Geraden waren. So wird auch die neue Form eine Gerade.



Löschen eines Knotenpunkts

- 2 Ist ein angrenzendes Segment eine Kurve, ergibt sich nach dem Löschen des Knotenpunkts eine Kurvenform. So haben wir beim nächsten Bild den Knotenpunkt rechts außen gelöscht. Die Form der sich neu ergebenden Kurve können Sie wie gehabt über die Ankerpunkte verändern.



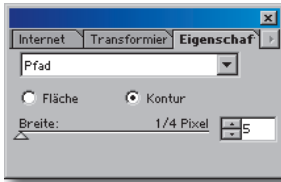
Eine neue Kurvenform durch Löschen eines Kurvensegments

- 3 Handelt es sich um den Startpunkt des Pfads, wird der Pfad geöffnet – Pfade müssen ja nicht unbedingt geschlossen sein. Bei unserem Beispiel hat dies zunächst keine sichtbaren Auswirkungen, da das Objekt geschlossen ist.



Öffnen des Pfads

- 4 Stellen Sie aber im *Eigenschaften*-Palettenfenster für den Pfad die *Kontur*-Option ein, wird der Unterschied sichtbar. Den geöffneten Pfad sehen Sie rechts abgebildet.



Der geöffnete Pfad

- 5 Der Startpunkt des Pfads lässt sich auch an einer anderen Stelle platzieren. Klicken Sie dazu den neuen Startpunkt mit gedrückten **[Strg]**- und **[Alt]**-Tasten an. Im folgenden Bild soll der rechte obere Knotenpunkt zum neuen Startpunkt werden. Im rechten Bild sehen Sie ihn nach dem Anklicken rot umrandet hervorgehoben.



Der Startpunkt wird versetzt

- 6 Wird der Startpunkt bei einem ungefüllten Objekt verschoben, ändert sich auch die Öffnung, wie Sie in den beiden folgenden Abbildungen erkennen können. Wir haben hier den unteren rechten Knotenpunkt zum neuen Startpunkt deklariert.



Versetzen des Startpunkts bei einem offenen Pfad

Drehung um den Startpunkt

Um den ursprünglich platzierten Startpunkt werden Objekte rotiert. Merkwürdigerweise ändert sich der Rotationspunkt aber nicht mit, wenn Sie den Startpunkt des Objekts nachträglich umpositionieren. Dazu müssten Sie den Objekt-Rotationspunkt verschieben.

- 7** Wenn Sie die Art eines Knotenpunkts verändern wollen, müssen Sie den betreffenden Knotenpunkt mit der **[Alt]**-Taste anklicken. Der Mauszeiger zeigt dann ein spitzes Symbol. Sie sehen es nachfolgend in der linken Abbildung.

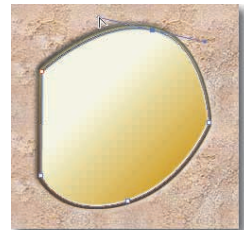
Dann wird – wie beim folgenden Beispiel – aus einer Rundung ein spitzer Knotenpunkt. Dies hat zur Folge, dass die beiden angrenzenden Segmente in Geraden umgewandelt werden.



Umwandlung einer
Rundung in eine Gerade

- 8** Um spitze Knotenpunkte in runde umzuwandeln, müssen Sie etwas anders vorgehen: Klicken Sie den betreffenden Knotenpunkt mit gedrückter **[Alt]**-Taste an und halten Sie die Maustaste gedrückt.

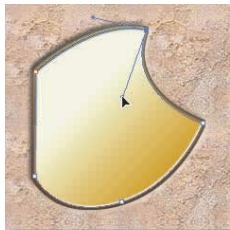
Ziehen Sie dann den Kurvenverlauf auf – wie in der mittleren Abbildung zu sehen. Es kann dabei passieren, dass die Kurve verdreht ist. Ziehen Sie dann den Mauszeiger einmal im Kreis, um den „Knoten“ aufzulösen. Sie sehen das Ergebnis rechts.



Verwandlung eines spitzen in einen runden Knotenpunkt

- 9** Die Ankerpunkte werden standardmäßig immer symmetrisch angeordnet, aber auch das können Sie ändern. Dabei muss ebenfalls die **[Alt]**-Taste gedrückt werden. Klicken Sie dann den Ankerpunkt an und verziehen Sie ihn mit gedrückter Maustaste.

Ein Beispiel sehen Sie in den beiden folgenden Bildern – rechts ist der unsymmetrische Kurvenverlauf deutlich erkennbar.



Umwandlung
eines Ankerpunkts

Beachten Sie dabei, dass die Symmetrie durch einen weiteren Mausklick aber leider nicht wiederhergestellt werden kann – warum eigentlich nicht ;-)?

Gleich beim Zeichnen ändern

Das Umwandeln von Knotenpunkten können Sie ebenso wie das Löschen und Hinzufügen von Knotenpunkten auch gleich beim Zeichnen der Form mit dem *Stift*-Werkzeug erledigen. Drücken Sie einfach die beschriebenen dazugehörenden Tastenkürzel.



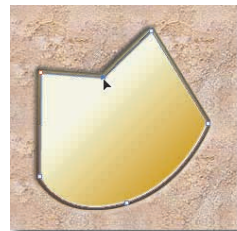
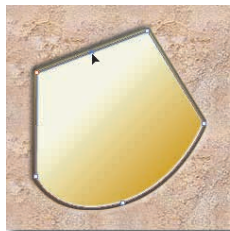
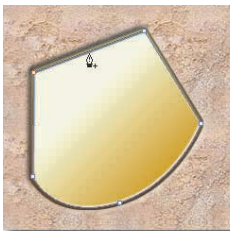
Verlängern eines Ankerpunktarms

Neue Knotenpunkte einfügen

Wie Sie eine Kurve mit Hilfe der Knotenpunkte formen können, haben Sie bereits erfahren. Nun wird es aber vorkommen, dass Sie innerhalb eines Segments einen „Knick“ oder eine „Einbuchtung“ benötigen, die sich nicht durch Verziehen eines Ankerpunkts realisieren lassen.

In solchen Fällen können Sie nachträglich noch zusätzliche Knotenpunkte einfügen.

- 1 Klicken Sie mit gedrückter **[Strg]**-Taste auf die Stelle, an der Sie einen neuen Knotenpunkt einfügen wollen. Nach dem Anklicken sehen Sie zunächst keinen Unterschied in der Form des Objekts. Den neu eingefügten Knotenpunkt können Sie aber nun – wie bereits bekannt – beliebig verschieben. Den neu eingefügten Punkt sehen Sie in der Mitte, die veränderte Form ist rechts zu sehen.

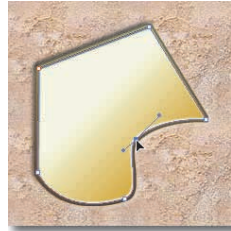
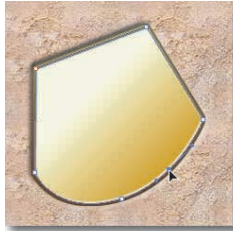


Einfügen eines neuen Knotenpunkts

- 2 Wird der neue Knotenpunkt auf einem geraden Segment eingefügt, entsteht auch ein spitzer Knotenpunkt – wie zuvor gezeigt.

Um bei einem kurvigen Segment die Kurvenform anzupassen, halten Sie nach dem Einfügen des neuen Knotenpunkts die linke Maustaste gedrückt und verziehen die Ankerpunkte, bis Sie die gewünschte neue Form erreicht haben.

Schieben Sie gegebenenfalls anschließend den Knotenpunkt an die neue Position.



Einfügen eines neuen Knotenpunkts bei einem runden Segment

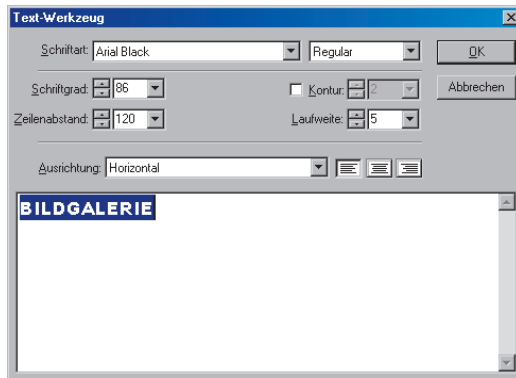
Texte eingeben und bearbeiten



Klar, dass LiveMotion auch ein Werkzeug anbietet, um Texte zu erstellen und zu editieren. Das dazugehörige Symbol in der Werkzeugpalette sehen Sie links. Sie können dieses Werkzeug auch mit gedrückter **T**-Taste aufrufen.

Viele Optionen gibt es für dieses Werkzeug nicht. Die wenigen wollen wir Ihnen nun kurz vorstellen.

- 1 Rufen Sie das Werkzeug aus der Werkzeugpalette auf. Klicken Sie auf die Stelle im Bild, an der der Schriftzug platziert werden soll. Damit öffnet sich das folgende Dialogfeld. Im unteren Eingabefeld können Sie den Text eingeben.
- 2 Im oberen Bereich werden der Schrifttyp und die Schriftgröße eingestellt. Außerdem finden Sie dort Optionen für den Zeilen- und Zeichenabstand. Ist die *Kontur*-Option aktiviert, entsteht ein konturierter Schriftzug, dessen Stärke Sie im daneben stehenden Eingabefeld einstellen können.



Das Text-Dialogfeld

Vertikalen Text erstellen

Wenn Sie einen vertikal verlaufenden Schriftzug erstellen wollen, wählen Sie eine der beiden vertikalen Optionen im Listefeld *Ausrichtung* aus.

Immer nur ein Schrifttyp

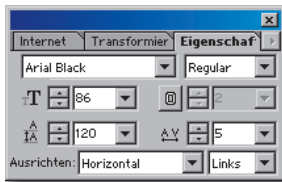
Pro Textobjekt kann immer nur eine Einstellung für die Schrift verwendet werden. Dieses Manko kennen Sie vielleicht schon aus älteren Photoshop-Versionen. Sicherlich werden in folgenden LiveMotion-Versionen auch unterschiedliche Schrifttypen- oder -größen innerhalb eines Schriftzugs unterstützt werden.

Haben Sie die passenden Einstellungen für die Schrifteigenschaften gefunden, bestätigen Sie die Eingabe über die *OK*-Schaltfläche. Nun können Sie bei Bedarf Ebeneneffekte anwenden. Ein Beispiel zeigt die nachfolgende Abbildung.



Der fertige Schriftzug

Um später die Schrifteigenschaften zu verändern, brauchen Sie nicht unbedingt das Dialogfeld erneut aufzurufen. Sie finden die Attribute im *Eigenschaften*-Palettenfenster und können sie dort auch anpassen, wenn das Textobjekt ausgewählt ist.



Das Eigenschaften-Palettenfenster für Textobjekte

Um den eingegebenen Text später zu verändern, rufen Sie einfach erneut das *Text-Werkzeug* aus der Werkzeugpalette auf und klicken auf das Textobjekt, dessen Text Sie ändern wollen.

Danach wird das bereits gezeigte Dialogfeld wieder geöffnet, in dem Sie dann die Änderungen im Texteingabefeld vornehmen können.

Das HTML-Text-Werkzeug

Wenn Sie die fertige Webseite speichern, erstellt LiveMotion standardmäßig Grafiken für die verwendeten Schriftzüge. Wenn Sie nun aber die Größe der Webseite im Rahmen halten wollen, ist es empfehlenswert, Fließtexte als Text und nicht als Pixelbilder zu exportieren.



Für diese Aufgabenstellung wird das *HTML-Text*-Werkzeug aus der Werkzeugpalette verwendet. Das dazugehörige Symbol sehen Sie links abgebildet.

- 1 Klicken Sie auf die Stelle, an der das Textfeld beginnen soll, und halten Sie die Maustaste gedrückt. Ein Kreuz-Symbol zeigt die Position an.



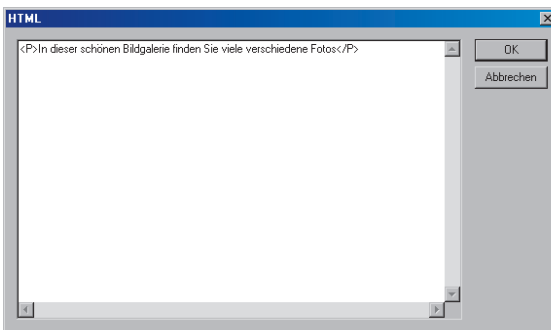
An dieser Stelle
beginnt das
Textrechteck

- 2 Ziehen Sie mit gedrückter linker Maustaste ein Rechteck auf. Ist die gewünschte Größe erreicht, lassen Sie die Maustaste wieder los. Das Ergebnis ist ein Platzhalter, der schraffiert angezeigt wird.



Ein Platzhalter
für HTML-Text

- 3 Klicken Sie doppelt in diesen Platzhalter, um das folgende Dialogfeld aufzurufen. Geben Sie in das Feld den Text und gegebenenfalls den nötigen HTML-Code ein.



Das Dialogfeld
für den HTML-Text

- 4 Nach dem Bestätigen über die OK-Schaltfläche wird der eingetippte Text im Platzhalter angezeigt.



Der eingegebene Text

- 5 Beim Export über die Funktion *Datei/Exportieren als* bleibt der Inhalt dieses Platzhalters als Text erhalten. Er wird nicht in eine Bitmap-Datei konvertiert.

Wird unser Beispiel in einem HTML-Editor geöffnet, ist der Aufbau gut erkennbar. In der unteren Tabellenzelle ist der Text zu sehen. Der Titel ist dagegen ein Pixelbild. Wir haben die Datei zur Demonstration im Netscape Composer geöffnet.



Ansicht im Netscape Composer

Editieren wie gewohnt

Um zu diesem Ergebnis zu kommen, müssen Sie über die Funktion *Bearbeiten/Kompositionseinstellungen* im *Export*-Optionsfeld die Optionen *Autom. Zerlegen* oder *Autom. Layout* eingestellt haben. Diese Optionen erstellen nämlich Tabellenzellen beim Export.

Das Ergebnis können Sie dann ganz normal in Ihrem bevorzugten HTML-Editor bearbeiten. Stellen Sie hier die gewünschten Attribute für die Tabellenzelle und den darin untergebrachten Text ein. Um die Formatierungen in LiveMotion vorzunehmen, müssen Sie die dazugehörigen HTML-Codes mit eingeben.

Objekte mit dem Beschneiden-Werkzeug anpassen

Wenn Sie Bitmap-Bilder mit dem Befehl *Datei/Plazieren* in das Dokument aufnehmen, werden diese zunächst in der Originalgröße und vollständig angezeigt.



Sie können die importierten Bilder nicht nur dehnen und skalieren, es lassen sich auch Teile vom Bild abschneiden. Dazu wird das *Beschneiden*-Werkzeug verwendet, das Sie über das nebenstehend abgebildete Symbol in der Werkzeugpalette erreichen. Alternativ dazu ist auch das Drücken der [C]-Taste möglich. Sie können es natürlich auch für alle anderen Objektarten verwenden.

Um Objekte zuzuschneiden, sind die folgenden Arbeitsschritte nötig:

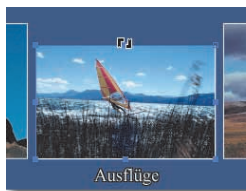
- 1 Markieren Sie das Bild und rufen Sie das *Beschneiden*-Werkzeug auf. Das Markieren des Objekts können Sie ebenfalls mit dem *Beschneiden*-Werkzeug erledigen.

Wenn Sie den Mauszeiger über einen der Markierungspunkte des Objekts halten, ändert sich das Mauszeiger-Symbol. Um einen Teil der oberen Kante vom Bild abzuschneiden, halten Sie den Mauszeiger über den oberen mittleren Markierungspunkt.



Zuschneiden
von Bildern

- 2 Ziehen Sie nach dem Anklicken dieses Markierungspunkts den Mauszeiger mit gedrückter Maustaste so weit nach unten, bis die abzuschneidenden Bildteile nicht mehr zu sehen sind.



Abschneiden
von Bildteilen

Es geht nichts verloren

Bildteile, die Sie abschneiden, sind nicht „verloren“. Sie sind nur nicht mehr zu sehen. Wird der Markierungspunkt später – auch nach dem Speichern des Dokuments – mit aktiviertem *Beschneiden*-Werkzeug nach oben gezogen, werden die verdeckten Bildteile wieder sichtbar.

- 3** Um den rechten Rand des Bilds zu beschneiden, verwenden Sie den mittleren rechten Markierungspunkt und ziehen diesen mit gedrückter, linker Maustaste nach links. Die Vorher-Nachher-Situation sehen Sie in den beiden nächsten Bildern.



Zuschneiden des rechten Rands

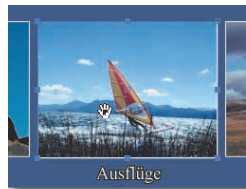
- 4** Verfahren Sie an den anderen Kanten auf dieselbe Art. Wollen Sie Höhe und Breite gleichzeitig ändern, verwenden Sie einen der Eck-Markierungspunkte – wie im rechten Bild zu sehen.



Beschneiden der anderen Kanten

- 5** Nach dem Aufruf des *Auswahl*-Werkzeugs lässt sich das Bild skalieren. Wir haben es so auf die Ausgangsgröße vergrößert. Nun fällt auf, dass der Ausschnitt des sichtbaren Bilds verändert werden muss.

Klicken Sie dazu mit dem *Beschneiden*-Werkzeug innerhalb des Bilds und halten Sie die linke Maustaste gedrückt. Dann lässt sich das Bild verschieben – die Außenform des Objekts bleibt aber erhalten. Sie verschieben mit diesem Arbeitsschritt lediglich den sichtbaren Teil des Bilds. Sie sehen dies in den beiden nächsten Abbildungen.



Verschieben des sichtbaren Bildausschnitts

Das Transformieren-Werkzeug



Dieses Werkzeug dient wieder nur zum Füllen der Werkzeugpalette. Alle Funktionen sind auch bereits im *Auswahl*-Werkzeug enthalten, wenn Sie die **[Strg]**-Taste drücken.

So können Sie Objekte an den mittleren Markierungspunkten neigen oder sie an den Eck-Markierungspunkten rotieren. Um ein Objekt zu skalieren, muss der obere rechte Markierungspunkt mit gedrückter **[Strg]**-Taste angeklickt werden. Innerhalb des Bilds bewirkt diese Zusatz Taste das Verschieben der aktiven Ebene des Objekts.

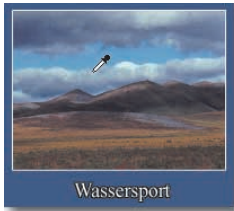
Farben und Stile aufnehmen und an Objekten anwenden

Die beiden folgenden Werkzeuge dienen zum Aufnehmen von Stilen und Farben und zum Übertragen auf andere Objekte innerhalb des Dokuments.

Sehen wir uns an einem Beispiel die Möglichkeiten dieser beiden Werkzeuge an.



- 1 Rufen Sie aus der Werkzeugpalette das *Pipetten*-Werkzeug auf. Alternativ dazu können Sie auch die -Taste gedrückt halten. Klicken Sie auf die Farbe, die Sie zur Vordergrundfarbe deklarieren wollen.



Aufnehmen
einer Farbe

Farbe irgendwo aufnehmen

Wo Sie die Farbe aufnehmen, ist egal – sie kann sogar außerhalb des LiveMotion-Fensters aufgenommen werden. Klicken Sie dazu einfach innerhalb des LiveMotion-Fensters und halten Sie die Maustaste gedrückt. Nun lässt sich der Mauszeiger überall auf dem Windows-Desktop bewegen. Haben Sie die Farbe gefunden, lassen Sie die Maustaste wieder los. Welche Farbe gerade aktiv ist, sehen Sie im Farbfeld der Werkzeugpalette.



- 2 Nachdem Sie eine Farbe angeklickt haben, sehen Sie in der Werkzeugpalette die neue Vordergrundfarbe – in unserem Beispiel einen hellblauen Farbton. Die aktuelle Vordergrundfarbe sehen Sie links. Rechts ist in der Werkzeugpalette die aktuelle Hintergrundfarbe zu sehen.



- 3 Um nun andere Objekte mit der Vordergrundfarbe füllen zu können, rufen Sie das *Füllwerkzeug* aus der Werkzeugpalette auf, das Sie auch über die -Taste erreichen.
- 4 Mit der neuen Vordergrundfarbe können Sie nun jedes beliebige Objekt des Dokuments füllen. Natürlich auch – wie nachfolgend zu sehen – den Hintergrund des Bilds.



Füllen von
Objekten

Hintergrundfarbe aufnehmen

Genau – da war doch etwas! Es gab doch eine Hintergrundfarbe in der Werkzeugpalette. Wenn Sie vor der Aufnahme einer Farbe mit der Pipette in dieses rechte Farbfeld klicken, wird die aktuelle Hintergrundfarbe verändert. Dies hat natürlich zur Folge, dass der Hintergrund nach der Farbaufnahme auch gleichzeitig verändert wird.

- 5 Wenn Sie irgendwo in den Hintergrundbereich klicken, ändert sich die Farbe des Objekts – in unserem Beispiel also der Hintergrund.



*Der eingefärbte
Hintergrund*

- 6 Soll keine Farbe, sondern ein Stil aufgenommen werden, müssen Sie beim Aufnehmen mit der Pipette zusätzlich die **Umschalt**-Taste gedrückt halten. Ein verändertes Symbol zeigt diese Option an. Aber Vorsicht: Dies funktioniert nur, wenn die Vordergrundfarbe in der Werkzeugpalette aktiviert ist!



*Aufnehmen
eines Stils*

- 7 Den so aufgenommenen Stil können Sie auf ein anderes Objekt im Dokument übertragen. (Der Hintergrund des Dokuments ist übrigens kein Objekt!) Dazu ist es notwendig, dass beim Füllen ebenfalls die **Umschalt**-Taste gedrückt wird. Das Symbol des Mauszeigers ändert sich dann wieder. Sie sehen es im linken Bild.



*Übertragen
eines Stils*

An welcher Stelle des Objekts Sie dann zum Füllen letztlich klicken, ist völlig egal. Rechts sehen Sie den neuen Stil, den wir vom zuvor gezeigten Schriftzug aufgenommen haben.

Für alle Objekte verwendbar

Auch wenn wir hier als Beispiel ein Pixelbild verwendet haben: Dieses Werkzeug können Sie bei allen Objekttypen verwenden. So können Sie beispielsweise bei einem Rechteck mit abgerundeten Ecken einige Rundungen entfernen.

Andere Ansichten mit dem Zoom- und Hand-Werkzeug

Den Werkzeugen zur Änderung der Darstellungsgröße kommt in LiveMotion keine so große Bedeutung zu. Das liegt daran, dass Sie mit LiveMotion wohl meist Grafiken erstellen, die im Web verwendet werden. In diesen Fällen konstruieren Sie ja 1:1. So wie Sie die Grafik auf dem Bildschirm konstruieren, so wird sie auch der Anwender sehen.



Für Detailarbeiten werden Sie aber gelegentlich eine vergrößerte Darstellung benötigen. Dazu dient das **Zoom-Werkzeug**, das Sie auch mit gedrückter **[Z]**-Taste aufrufen können.

Mit jedem Klick in die Grafik vergrößern Sie die Darstellung um 100 % – bis zu einem Maximalwert von 800 %. Um danach die Darstellung in 100 %-Schritten zu verkleinern, halten Sie zusätzlich die **[Alt]**-Taste gedrückt. Die minimale Darstellungsgröße beträgt dabei 100 %.

Um einen beliebigen Bildausschnitt zu wählen, klicken Sie in das Bild und ziehen mit gedrückter linker Maustaste einen Rahmen um den gewünschten Bildausschnitt.

Ganz auf die Schnelle die Ansichtsgröße ändern

Wenn Sie „mal eben“ die Ansichtsgröße ändern wollen, können Sie dies auch mit den Tastenkombinationen **[Strg]+[+]** und **[Strg]+[-]** machen.

Um schnell wieder zur Originalgröße zurückzukehren, klicken Sie einfach doppelt auf das **Hand-** oder **Zoom-Werkzeug** in der Werkzeugpalette.

Falls Sie nicht den gesamten Bildausschnitt sehen, können Sie das **Hand-Werkzeug** benutzen, um den sichtbaren Bildausschnitt zu verschieben. Ist der gewünschte Bildausschnitt dann erreicht, lassen Sie die linke Maustaste einfach wieder los. Dieses Werkzeug lässt sich auch durch Drücken der **[H]**-Taste aktivieren.



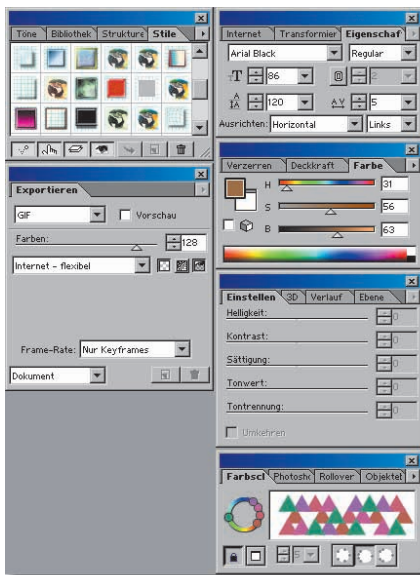
Verschieben des sichtbaren Bildausschnitts

1.5 Die Optionen der Palettenfenster

Die Palettenfenster haben Sie ja zu Beginn des Kapitels schon kurz kennen gelernt. So wissen Sie auch schon, wie die Palettenfenster neu zusammengestellt werden.

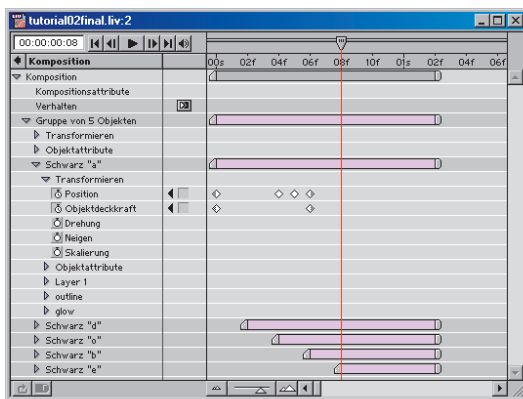
Da Sie die Funktionen der Palettenfenster in den folgenden Kapiteln noch ausführlich kennen lernen werden, wollen wir Ihnen nun nur einige Zusatzoptionen zeigen, die bei der Bedienung der Palettenfenster verfügbar sind.

Die standardmäßig vorhandenen Palettenfenster-Gruppen sehen Sie in der folgenden Abbildung. Sie können sie über das *Fenster*-Menü ein- und ausblenden.



Die verfügbaren Palettenfenster

Ein besonderes Palettenfenster ist das *Zeitachse*-Fenster:

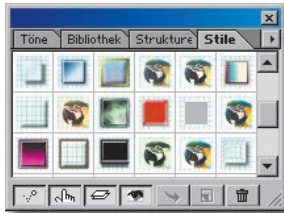


Das Zeitachse-Palettenfenster

Da wir – wegen der vielseitigen Funktionen – diesem Palettenfenster ein eigenes Kapitel gewidmet haben, gehen wir hier nicht näher darauf ein.

Verschiedene Ansichten

Bei einigen Palettenfenstern sehen Sie oben rechts in der Ecke einen kleinen Pfeil – so beispielsweise bei den Bibliotheken.



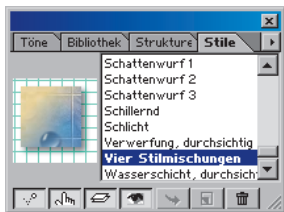
Das Bibliotheken-Palettenfenster

Klicken Sie darauf, wird ein Menü mit unterschiedlichen Zusatzoptionen geöffnet. Beim gezeigten Bibliotheken-Palettenfenster finden Sie zum Beispiel die folgenden Optionen:



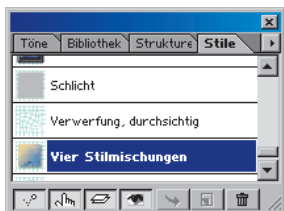
Die zusätzlichen Optionen

Mit der Option *Vorschauansicht* schalten Sie das Palettenfenster auf eine andere Ansicht um. Dann wird ein vergrößertes Vorschaubild angezeigt. Die Auswahl des Stils nehmen Sie dann über die Liste rechts daneben vor.



Die Vorschauansicht

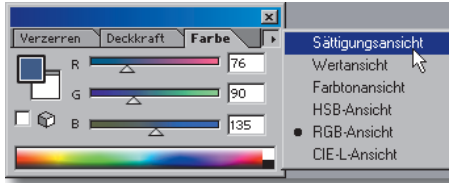
In der *Namensansicht* sehen Sie neben dem Vorschaubild auch die Bezeichnung des Stils.



Die Namensansicht

Die passende Farbauswahl

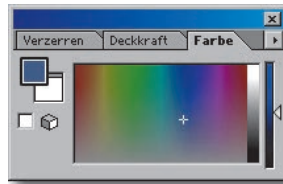
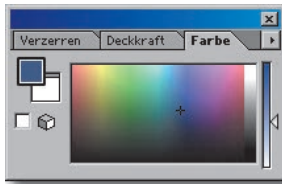
Auch beim *Farben*-Palettenfenster finden Sie ein solches Menü. Hier können Sie einstellen, wie die Farben zur Auswahl angeboten werden sollen. Sechs verschiedene Optionen stehen Ihnen hier zur Verfügung:



Die Optionen
des Farben-
Palettenfensters

In der *Sättigungsansicht* können Sie im großen Auswahlfeld die Farbe auswählen. Über den Regler rechts neben dem Farbfeld wird die Sättigung der Farbe eingestellt. Ziehen Sie den Regler ganz nach oben, um die volle Sättigung der Farbe zu erhalten. Je weiter Sie den Regler nach unten ziehen, umso grauer wird die ausgewählte Farbe.

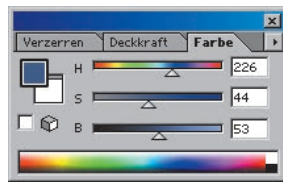
Bei der *Wertansicht* lässt sich über den Regler rechts die Dunkelheit der Farbe verändern. Je mehr Schwarz Sie zur Farbe mischen wollen, umso weiter müssen Sie den Regler nach unten ziehen.



Die Sättigungs-
ansicht (links)
und die
Wertansicht

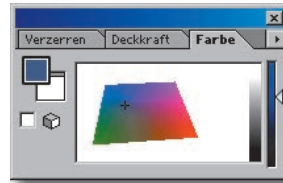
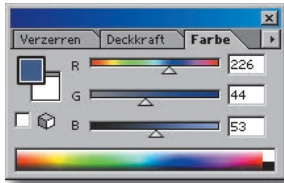
Die *Farbtonansicht* zeigt im rechten Regler die Farbwerte an. Im großen Farbfeld wird die Sättigung und Helligkeit angezeigt.

Eine Kombination bietet die *HSB-Ansicht* (Hue-Saturation-Brightness). Über den obersten Regler wird hier der Farbton ausgewählt. Der zweite Regler dient zum Einstellen der Sättigung. Mit dem dritten Regler bestimmen Sie, wie viel Schwarz hinzugemischt werden soll.



Die Farbton-
ansicht (links)
und die
HSB-Ansicht

Die Standardansicht ist die *RGB-Ansicht* für die Farbmischung von Rot, Grün und Blau. Ein Sonderfall ist die *CIE-L-Ansicht*, die die Farben im CIE-Lab-Farbmodell darstellt. Über den rechten Regler verändern Sie die Dunkelheit der Farbe.



Die RGB-Ansicht (links) und die CIE-L-Ansicht

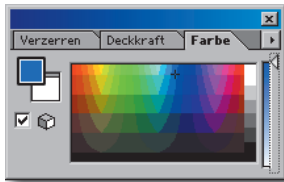
Farben auswählen

Um eine Farbe auszuwählen, klicken Sie zunächst auf eines der beiden Vorschaufelder für Vorder- und Hintergrundfarbe, die Sie links im Dialogfeld sehen.

Ziehen Sie anschließend entweder den Regler rechts außen oder klicken Sie – soweit vorhanden – in das große Vorschaufeld, wenn Sie dort die gewünschte Farbe finden.

Farben webtauglich machen

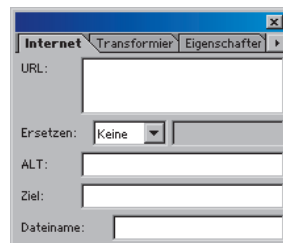
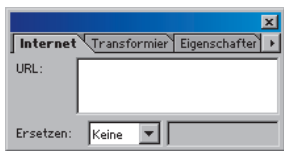
Wenn Sie nur die 216 Farben verwenden wollen, die von Webbrowsern in der 8-Bit-Darstellung eingesetzt werden, klicken Sie auf das Optionsfeld des Würfels links. Sie sehen danach nicht mehr das volle Farbspektrum, sondern nur noch die Farben, die auch von Windows- oder Mac-OS-Browsern verwendet werden.



Anzeige der webtauglichen Farben

Zusätzliche Optionen anzeigen

Im *Internet*-Palettenfenster können Sie über das Pfeilmenu zusätzliche Detail-Optionen einblenden. Das Palettenfenster wird dann vergrößert. Sie sehen dies rechts abgebildet.

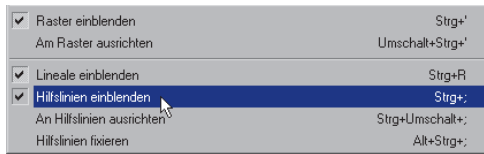


Erweiterung des Internet-Palettenfensters

1.6 Noch ein paar Ansichtsoptionen

Im *Ansicht*-Menü finden Sie noch einige interessante Optionen, die wir Ihnen nicht vorenthalten wollen.

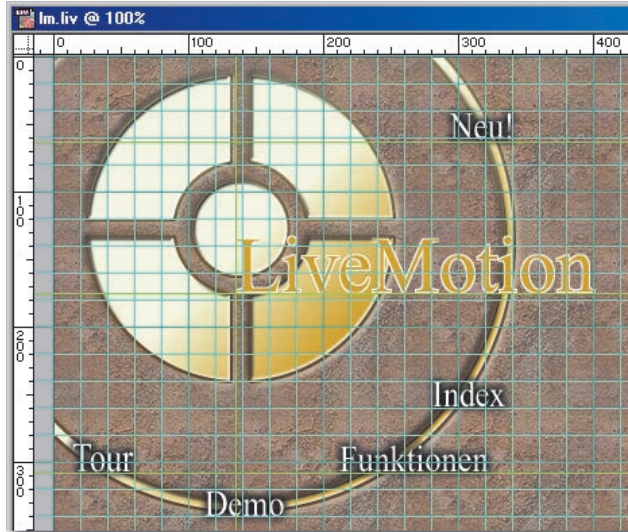
Wenn Sie mit Hilfslinien oder einem Gitternetz arbeiten wollen, finden Sie im *Ansicht*-Menü die Optionen, um diese ein- und auszublenden. Außerdem können Sie diese hier „magnetisieren“, sodass Sie Objekte leicht daran ausrichten können. Zum genauen Platzieren der Hilfslinien sollten Sie dann auch die Lineale über dieses Menü einblenden.



Funktionen
für Hilfslinien
und Gitter

Hilfslinien und Gitter werden in unterschiedlichen Farben hervorgehoben. Hilfslinien werden grün angezeigt, das Gitter in Türkis.

Die Gittereinstellungen können Sie übrigens über die Funktion *Bearbeiten/Voreinstellungen* ändern.



Hilfslinien
und Gitter

Mit der Funktion *Ansicht/Vorschau: Bewegungseinstellungen* sehen Sie, wie ein Objekt im Film bewegt wird. Punkte kennzeichnen dabei die einzelnen Zwischenphasen einer Bewegung. In unserem Beispielbild „fliegt“ der Snowboard-Fahrer durch das Bild.



Anzeige des
Bewegungspaths

Die Funktion *Vorschau für Autom.-Zerlegen-Bereich*, die Sie auch mit der Tastenkombination **(Strg)+[7]** aufrufen können, zeigt die folgende Ansicht. Hier wird symbolisiert, in welche Teile das Bild zerschnitten wird, wenn Sie für die Komposition die Optionen *Autom. Zerlegen* oder *Autom. Layout* eingestellt haben.

Diese Optionen für das Dokument werden über die Funktion *Bearbeiten/Kompositionseinstellungen* verändert. Sie erreichen diese Funktion auch über die Tastenkombination **(Umschalt)+(Strg)+[N]**. Beim Export im HTML-Format werden anhand dieser grün dargestellten Linien Tabellenzellen erstellt, in denen die Bildteile untergebracht werden.



Anzeige der
Autom. Zerlegen-Flächen

Weitere Ansichtsoptionen

Die Funktion *Ansicht/Aktive Exportvorschau* können Sie verwenden, um die Bildqualität nach dem Export des Dokuments zu überprüfen. Für die Anzeige werden dann die aktuellen Einstellungen des *Exportieren*-Palettenfensters zugrunde gelegt. Verwenden Sie für diese Funktion die Tastenkombination **(Strg)+[9]**. Die Funktion *Ansicht/Objektkanten ausblenden* oder die Tastenkombination **(Strg)+[H]** blenden die Markierungsrahmen von Objekten aus. Dies ist gelegentlich sinnvoll, um die Bildwirkung besser beurteilen zu können.

Funktionen testen



Zwei Symbole in der Werkzeugpalette haben Sie noch nicht kennen gelernt: Sie finden sie ganz am Ende der Werkzeugpalette. Links sind die dazugehörigen Symbole abgebildet. Standardmäßig ist dort das linke Symbol aktiviert – dies ist der Bearbeitungsmodus.

Die zweite Schaltfläche zeigt den Vorschaumodus. Hier wird das Dokument so dargestellt, wie es auch im Webbrowser zu sehen ist. Diesen Modus können Sie nutzen, um beispielsweise Rollover-Funktionen zu testen. Zeigen Sie mit dem dicken Pfeil einfach auf das betreffende Objekt.

Außerdem ist dieser Modus gut geeignet, um den Ablauf von Animationen zu überprüfen.



Der Vorschaumodus

Vorschau im Webbrowser

Um das Dokument in einem Webbrowser zu begutachten, verwenden Sie die Funktion *Datei/Vorschau in*. Wählen Sie dort den gewünschten Webbrowser aus.

2. Alles über Objekte, Stile, Effekte und Ebenen

Nachdem Sie im vorigen Kapitel die grundlegenden Funktionen der einzelnen Werkzeuge in der Werkzeugpalette und die Arbeitsfläche kennen gelernt haben, wollen wir in diesem Kapitel ins Detail gehen.

Es soll ein Navigationselement für eine Webseite erstellt werden. Dabei lernen Sie die Funktionen der Objekterstellung näher kennen. Wir werden den einzelnen Elementen die verschiedensten Effekte zuweisen und die Teile dann als Stil speichern. So können Sie die Ergebnisse jederzeit weiterverwenden.

Um den Aufbau von Stilen und Ebenen erläutern zu können, werden wir alle Arbeiten „zu Fuß“ erledigen. Wir verzichten dabei absichtlich auf die Verwendung der mitgelieferten Stile. So lernen Sie den grundlegenden Aufbau der Stile genau kennen.

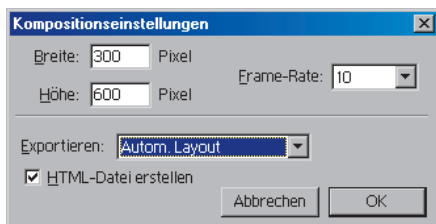
2.1 Eine neue Komposition erstellen

Nach dem Start von LiveMotion wird nachfolgendes Dialogfeld angeboten. Hier können Sie Optionen zur Größe eines neuen Dokuments einstellen. LiveMotion nennt Dokumente Kompositionen.

Dieses Dialogfeld können Sie nach dem Erstellen des Dokuments auch über die Funktion *Bearbeiten/Kompositionseinstellungen* oder die Tastenkombination **(Umschalt)+(Strg)+(N)** aufrufen, um die Einstellungen noch zu verändern.

Geben Sie die Größe für die neue Komposition ein – ein vorgegebenes Standardmaß ist 550 x 500 Pixel. Für das Dokument stellen Sie 300 x 600 Pixel ein. Dies ist nur ein vorläufiges Maß. Die Einstellungen können Sie ja jederzeit ändern.

Mit der *Frame-Rate* legen Sie fest, wie viele Bilder pro Sekunde bei Animationen angezeigt werden sollen. Für diesen Workshop ist der Wert egal – wir animieren nämlich nichts.



*Die Einstellungen
für die neue
Komposition*

Maximale Kompositionsgröße

Kompositionen können eine maximale Größe von 1.024 x 1.024 Pixeln haben. Dies ist völlig ausreichend, da LiveMotion ja für die Gestaltung von Webgrafiken gedacht ist – und die sind wohl kaum größer als dieses Maß.

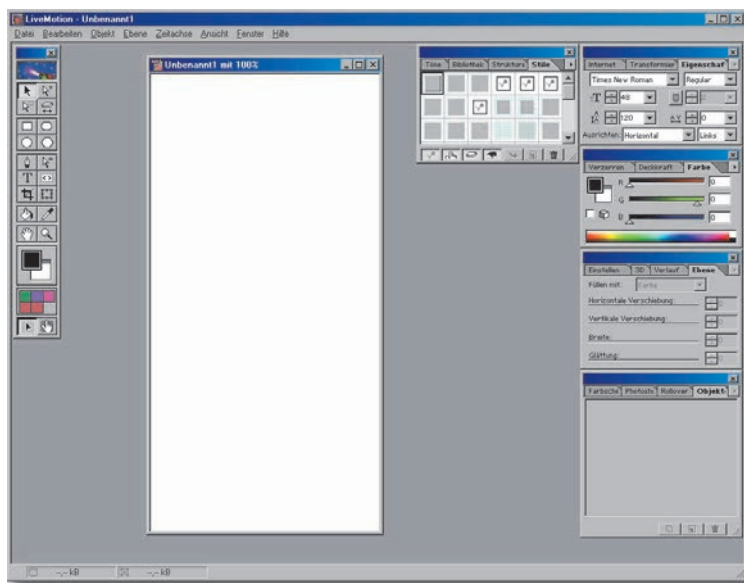
Die Einstellungen für den Export festlegen

Über das Exportieren-Listefeld können Sie einstellen, auf welche Art das Dokument später exportiert werden soll. Dafür haben Sie vier verschiedene Optionen zur Auswahl:

- *Gesamte Komposition* exportiert das gesamte Dokument als ein Bild. Die Optionen des Bildtyps werden im *Export*-Palettenfenster vorgegeben.
- *Getrimmte Komposition* schneidet den unbenutzten Rand des Dokuments ab. Exportiert wird ebenfalls ein Gesamtbild.
- Bei der Option *Autom. Zerlegen* werden die Objekte in Einzelbilder „zerschnitten“. Welche Teile dabei entstehen, können Sie sehen, wenn Sie die Option *Ansicht/Vorschau für Autom.-Zerlegen-Bereich* einschalten.
- Die Option *Autom. Layout* sorgt dafür, dass die Bilder gleich in Tabellenzellen sortiert werden, sodass das Layout der Webseite erhalten bleibt. Dies ist die Standardvorgabe.

Haben Sie die Option *HTML-Datei erstellen* aktiviert, wird gleichzeitig ein HTML-Dokument erstellt. Bei den beiden letzten Optionen wird die HTML-Datei automatisch erstellt, auch wenn die Option deaktiviert wurde.

Nach dem Bestätigen wird das Arbeitsfenster auf der Arbeitsfläche erstellt. Dabei wird automatisch ein weißer Hintergrund eingestellt.



2.2 Konstruieren der Grundelemente

Wie Sie mit den Werkzeugen der Werkzeugpalette Objekte erstellen können, haben Sie ja bereits im letzten Kapitel erfahren. In diesem Workshop wollen wir aber weiter gehen: LiveMotion bietet nämlich in den Menüs weitere interessante Funktionen an.



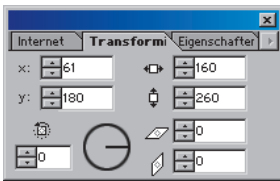
- 1 Als Erstes benötigen wir ein Rechteck. Rufen Sie dazu also das *Rechteck*-Werkzeug aus der Werkzeugpalette auf und ziehen Sie ein Rechteck auf der Arbeitsfläche auf – die Größe ist erst einmal egal.



Wenn Sie wollen, können Sie vorher die Farbe einstellen – wir haben einen blauen Farbton gewählt. Sie können die Farbe natürlich auch im Nachhinein anpassen.

- 2 Um die Größe des Rechtecks präzise einzustellen, wechseln Sie in das *Transformieren*-Palettenfenster. Dort werden auf der linken Seite die Werte für die Position auf der Arbeitsfläche eingestellt.

Rechts oben finden Sie die Maße für die Höhe und die Breite des markierten Objekts. Stellen Sie hier eine neue Höhe von 160 und eine Breite von 260 Pixeln ein. Nach dem Bestätigen über die **[Enter]**-Taste werden die eingestellten Werte auf das Objekt übertragen. Alternativ zur **[Enter]**-Taste können Sie auch einfach in ein anderes Eingabefeld des Palettenfensters klicken.



*Präzises Einstellen
der Objektgröße
und -position*

- 3 Das erste Objekt liegt nun in der eingestellten Größe vor. Es ist noch immer markiert. Außerdem hat LiveMotion nach dem Zeichnen des Rechtecks automatisch zum *Auswahl*-Werkzeug umgeschaltet. Sie sehen nachfolgend den Markierungsrahmen.

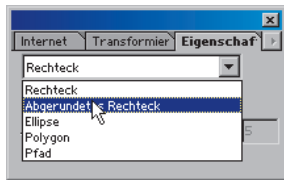


*Das markierte,
neue Objekt*

Grundformen ändern

Das gezeichnete Rechteck muss nicht für immer ein Rechteck bleiben. Anders, als Sie es vielleicht von anderen Vektorgrafikprogrammen kennen, lässt sich diese Grundform jederzeit verändern.

- 1 Wechseln Sie zum *Eigenschaften*-Palettenfenster. Im oberen Listenfeld finden Sie die verschiedenen Objekttypen aufgelistet. Stellen Sie hier beispielsweise den Objekttyp *Abgerundetes Rechteck* ein. So erhält das Rechteck abgerundete Ecken.

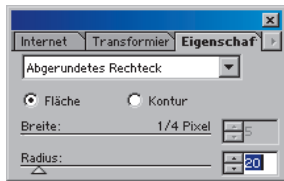


Umändern des Objekttyps

Hin und zurück nach Belieben

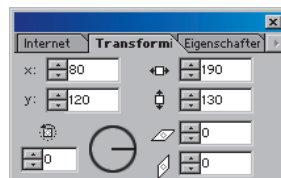
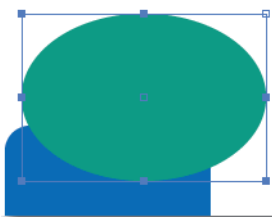
Klar, dass Sie den Objekttyp auch wieder zurückwandeln können. Dies ist sogar dann möglich, wenn Sie beispielsweise nach der Umwandlung in ein Pfadobjekt zusätzliche Knotenpunkte eingefügt haben. Sehr praktisch!

- 2 Stellen Sie im *Eigenschaften*-Palettenfenster nach der Umwandlung einen Radius von 20 Pixeln ein. Diese Einstellung können Sie wahlweise über den Schieberegler oder das Eingabefeld vornehmen.



Rundung der Ecken einstellen

- 3 Als Nächstes wird eine Ellipse mit einer Breite von 190 und einer Höhe von 130 Pixeln benötigt. Ziehen Sie also mit dem *Ellipsen*-Werkzeug die Form auf. Die Farbe ist erst einmal egal. Zur besseren Unterscheidung haben wir die Ellipse zunächst in einem anderen Farbton – Grün – eingefärbt.

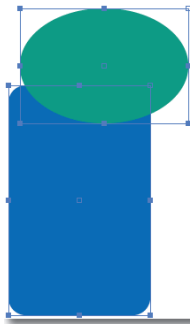


Ein weiteres Objekt

Objekte zueinander ausrichten

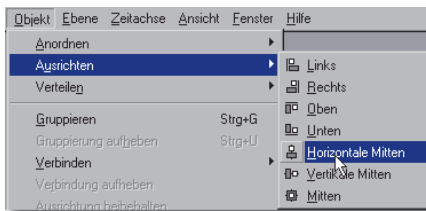
Wir haben die beiden Objekte recht willkürlich auf der Arbeitsfläche platziert. Nun sollen die beiden Objekte mittig zueinander justiert werden. Zum Ausrichten bietet LiveMotion natürlich auch Funktionen an, die wir uns nun ansehen wollen.

- 1 Markieren Sie alle Objekte, die zueinander ausgerichtet werden sollen – in unserem Fall also die Ellipse und das Rechteck. Klicken Sie dazu die beiden Objekte nacheinander mit gedrückter **[Umschalt]**-Taste an. Sie sehen nachfolgend die Markierung.



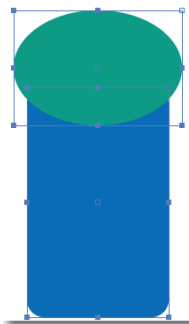
Zwei Objekte
sind ausgewählt

- 2 Im Untermenü **Objekt/Ausrichten** finden Sie verschiedene Funktionen, wie die markierten Objekte zueinander ausgerichtet werden sollen. Rufen Sie für unser Beispiel die Funktion **Horizontale Mitten** auf, damit die beiden Objekte genau zentriert untereinander ausgerichtet werden. Der Stand in der Vertikalen bleibt dabei unberücksichtigt.



Horizontales
Ausrichten

- 3 Nach dem Ausrichten sollten Sie ungefähr die nachfolgend gezeigte Anordnung der beiden Objekte sehen:



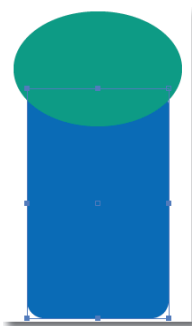
Die ausgerichteten
Objekte

Ebenenanordnung verändern

Alle Objekte, die Sie konstruieren, werden in der Reihenfolge des Erstellens übereinander gestapelt. So verdeckt unsere Ellipse einen Teil des Rechtecks, weil sie über dem Rechteck platziert ist.

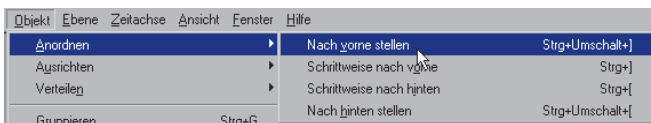
Die Anordnung der Ebenen können Sie jederzeit verändern, wenn Sie wie folgt vorgehen:

- 1 Markieren Sie das Objekt, dessen Anordnung Sie verändern wollen. In unserem Fall ist dies das Rechteck.



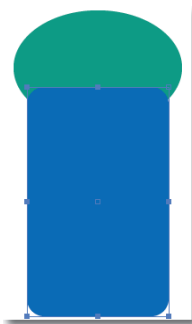
Das Rechteck soll in der Ebenenhierarchie verschoben werden

- 2 Die Funktionen zum Verschieben innerhalb der Ebenenhierarchien finden Sie im Untermenü *Objekt/Anordnen*. Wählen Sie die Funktion *Nach vorne stellen*, um das Rechteck im „Ebenenstapel“ ganz nach oben zu schieben. Wenn Sie im Dokument viele verschiedene Objekte haben, sind die Funktionen *Schrittweise nach vorne* und *Schrittweise nach hinten* auch sehr interessant. Damit wird das markierte Objekt eine Stufe in der Ebenenhierarchie nach oben oder unten verschoben.



Funktionen zum Ändern der Ebenenhierarchie

- 3 Nach dem Verschieben überdeckt das Rechteck die Ellipse, da es ja nun im Ebenenstapel höher liegt.



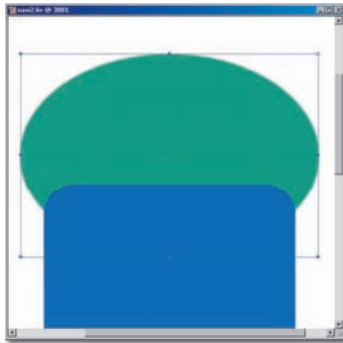
Das verschobene Rechteck

Andere Tastenkürzel

Lassen Sie sich nicht durch die Tastenkürzel irritieren, die in dem Menü hinter jedem Eintrag zu sehen sind. Die richtigen Tastenkürzel lauten: *Nach vorne stellen* (Strg)+(Umschalt)+(F6), *Schrittweise nach vorne* (Strg)+(F6), *Nach hinten stellen* (Strg)+(Umschalt)+(F5), *Schrittweise nach hinten* (Strg)+(F5).

- 4** Wir haben das Rechteck in der Ebenenhierarchie nach vorn geschoben, um den Übergang der Ellipse besser zu erkennen. Die Ellipse soll nämlich nun in der Vertikalen so nah an das Rechteck geschoben werden, dass die abgerundeten Kanten vollständig von der Ellipse überdeckt werden. Markieren Sie dazu zunächst die Ellipse.

Verwenden Sie zum präzisen Verschieben am besten die Pfeiltasten. Mit jedem Tastendruck wird die Ellipse um einen Pixel verschoben. Falls Sie den Übergang nicht genau erkennen, können Sie die Darstellungsgröße mit dem *Lupen*-Werkzeug vergrößern.



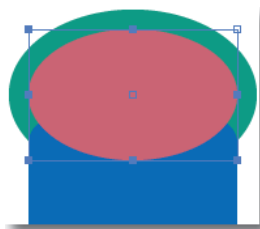
*Präzises Verschieben
in vergrößerter
Darstellungsgröße*

Objekte duplizieren

Von der Ellipse wird nun noch ein Duplikat benötigt. Wie Sie ja aus dem vorigen Kapitel bereits wissen, lassen sich Objekte beim Verschieben duplizieren, wenn Sie vor dem Anklicken des Objekts die (Alt)-Taste drücken.

Wir wollen aber ein Duplikat erstellen, das exakt an der Stelle des Originals platziert wird. Verwenden Sie deshalb die Tastenkombination (Strg)+(C). Fügen Sie anschließend das Duplikat mit der Tastenkombination (Strg)+(V) wieder in das Dokument ein. Es wird dann exakt über dem Original eingefügt. Alternativ dazu können Sie auch die Funktion *Bearbeiten/Duplizieren* verwenden, die Sie über die Tastenkombination (Strg)+(D) erreichen.

Verkleinern Sie über das *Transformieren*-Palettenfenster das Duplikat auf 160 Pixel Breite und eine Höhe von 100 Pixeln. Zur besseren Unterscheidung haben wir das Duplikat anschließend eingefärbt. Klicken Sie dazu einfach auf eine neue Farbe im *Farbe*-Palettenfenster.



Ein verkleinertes
Duplikat

Bildobjekte importieren

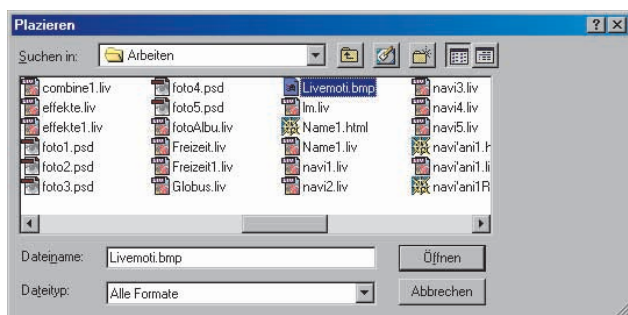
LiveMotion bietet eine Menge Möglichkeiten, Objekte zu konstruieren – einige Elemente sind ja schon fertig. Sie können aber auch Objekte aus anderen Programmen importieren. LiveMotion unterstützt dabei alle gängigen Vektor- und Bitmap-Grafikdateiformate.

Vektorgrafiken werden umgewandelt

Wenn Sie eine Vektorgrafik – zum Beispiel im EPS-Dateiformat – importieren, wird diese automatisch in ein Bitmap-Bild umgewandelt.

Unser folgendes Objekt soll ein Bitmap-Bild im BMP-Dateiformat sein. Um dieses zu importieren, gehen Sie wie folgt vor:

- 1 Rufen Sie die Funktion *Datei/Plazieren* auf. Suchen Sie die zu importierende Datei. Achten Sie darauf, dass im *Dateityp*-Listenfeld die Option *Alle Formate* eingestellt ist. Dann werden alle Dateien aufgelistet, die LiveMotion unterstützt. Wenn ein Vorschaubild vorhanden ist, wird es rechts neben der Auflistung der Dateien angezeigt.



Importieren eines Bilds

- 2 Nach dem Bestätigen wird das ausgewählte Bild in der Originalgröße zentriert in das Dokument eingefügt. Wir haben als Motiv das Bild des LiveMotion-Intros verwendet, das wir mit einem Screenshot „aufgefangen“ haben.



Das importierte
Bild wird im Dokument
zentriert eingefügt

Transformieren von Objekten

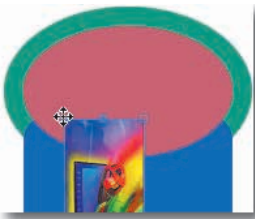
Das präzise Transformieren von Objekten über das *Transformieren*-Palettenfenster haben wir schon demonstriert. Dieses Mal soll die Veränderung mit Mausaktionen durchgeführt werden.

- 1 Markieren Sie mit dem *Auswahl*-Werkzeug das Bild. Wenn Sie den Mauszeiger über einen Eck-Markierungspunkt halten, zeigt ein Symbol die Skalierungsoption an. Nur am oberen rechten Markierungspunkt können Sie nicht skalieren. Dieser Markierungspunkt ist zum Rotieren von Objekten gedacht.



Symbol zum
Skalieren
des Objekts

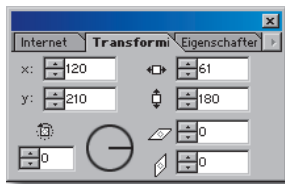
- 2 Klicken Sie beispielsweise den oberen linken Markierungspunkt an und halten Sie die linke Maustaste gedrückt. Wenn Sie den Mauszeiger nun verschieben, wird das Bild skaliert. Ist die gewünschte neue Größe erreicht, lassen Sie die Maustaste wieder los.



Das skalierte Bild

- 3** Wenn Sie den Eck-Markierungspunkt „einfach so“ verziehen, werden Höhe und Breite des Bilds gleichzeitig verändert. Um die Proportionen des Bilds zu erhalten, müssen Sie zusätzlich die **[Umschalt]**-Taste gedrückt halten.

Während Sie mit dem Mauszeiger die Größe verändern, werden übrigens die Werte im *Transformieren*-Palettenfenster mit angepasst. Werfen Sie einen Blick darauf, um einen Eindruck von der Größenänderung zu bekommen. In unserem Beispiel ist das Bild nach dem Skalieren 210 Pixel hoch und 120 Pixel breit.



Die Werte des
skalierten Bilds

Zentriertes Skalieren

Normalerweise werden Veränderungen immer an allen Seiten durchgeführt. Das Objekt wird also zur Mitte hin verkleinert. Drücken Sie aber die **[Alt]**-Taste, bevor Sie mit dem Dehnen beginnen, werden nur die angrenzenden Seiten verändert. Zusätzliches Drücken der **[Umschalt]**-Taste bewirkt aber merkwürdigerweise kein gleichzeitiges Skalieren.

An anderen Markierungspunkten rotieren

Falls Sie einen anderen Markierungspunkt als den oberen rechten zum Rotieren verwenden wollen, drücken Sie einfach zusätzlich die **[Strg]**-Taste. Rotiert wird immer um den Mittelpunkt des Objekts. Die mittleren Markierungspunkte können Sie mit diesem Tastenkürzel zum Neigen des Objekts verwenden.

Nummerisch exaktes Positionieren

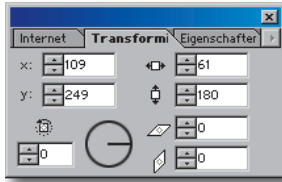
Das Bild soll nun exakt 20 Pixel vom Rand des Rechtecks platziert werden. Auch für solche Aufgaben eignet sich das *Transformieren*-Palettenfenster.

- 1** In den x- und y-Eingabefeldern wird die Position des markierten Objekts angegeben. Gemessen wird dabei von der linken oberen Ecke des Dokuments.

Als Bezugspunkt dient die Position des linken oberen Markierungspunkts. Sie können nun die markierten Objekte einfach durch die Eingabe neuer Werte verschieben.

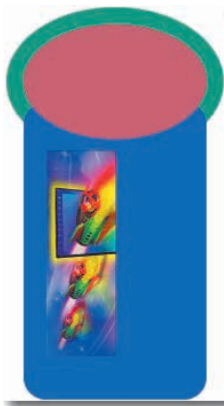
- 2** Markieren Sie zunächst das Rechteck und sehen Sie sich an, wo dieses in der Horizontalen platziert ist. In unserem Fall sind das 89 Pixel vom linken Rand des Dokuments. Dies sehen Sie am x-Wert des Objekts.

- 3 Wenn Sie anschließend das Bild markiert haben, tragen Sie hier einen Wert von 109 Pixeln ein, um den gewünschten Abstand zu erhalten. Für die Vertikale haben wir einen Abstand von 249 Pixeln zur oberen Kante des Dokuments angegeben.



Neue Positionswerte
im Transformieren-
Palettenfenster

- 4 Mit diesen neu eingetragenen Werten ergibt sich die folgende Objektanordnung.



Die neu
positionierte
Abbildung

Rechenarbeit

Etwas komplizierter wird es, wenn Sie den Abstand auch an die untere Kante des Rechtecks anpassen wollen. Da immer nur von der oberen linken Kante gerechnet wird, müssen Sie die Position und die Größe des Objekts aufaddieren.

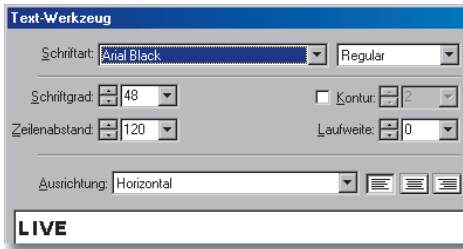
Schriftzüge einfügen

Als nächste Grundelemente benötigen wir verschiedene Schriftobjekte. Die grundsätzliche Bedienung des *Text*-Werkzeugs kennen Sie ja schon aus dem vorigen Kapitel.

- 1 Rufen Sie das *Text*-Werkzeug auf. Da die Texte verschiedene Schriftgrößen aufweisen sollen, benötigen Sie mehrere Objekte. Der erste Text lautet „LIVE“ und hat eine Schriftgröße von 48 Punkt.

Der zweite Schriftzug enthält den Text „MOTION“ mit einer Schriftgröße von 25 Punkt. Beiden Textobjekten wird die Schrifttype Arial Black zugewiesen.

Die verwendeten Einstellungen sehen Sie im Text-Dialogfeld nachfolgend abgebildet.



Die Text-Einstellungen

- 2 Sie sollten anschließend ungefähr die nachfolgend gezeigte Anordnung erhalten:



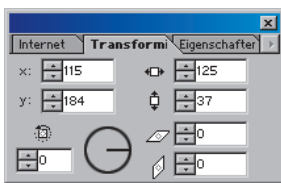
Zwei neue Objekte

Hilfsgruppen zum Ausrichten verwenden

Die beiden Textobjekte sollen nun in der Mitte der Ellipse platziert werden. Dazu sind mehrere Arbeitsschritte nötig:

- 1 Bevor Sie die Objekte ausrichten, sollen die Breiten angeglichen werden. Dies haben Sie weitestgehend mit der Schriftgröße getan. Da Sie aber Schriftgrößen nur in ganzen Zahlen angeben können, differiert die Breite der Textobjekte um einen Pixel.

Verwenden Sie deshalb das *Transformieren*-Palettenfenster, um den „MO-TION“-Schriftzug auf 125 Pixel zu verbreitern, so breit ist auch das andere Textobjekt.



Anpassen der Breite

- 2 Markieren Sie dann die beiden Textobjekte und rufen Sie die Funktion *Objekt/Ausrichten/Horizontale Mitten* auf, damit die Schriftzüge genau untereinander angeordnet werden.



Horizontale Anordnung
der Schriftzüge

- 3 Rücken Sie nun mit den Pfeiltasten den unteren Schriftzug nach oben, bis Sie ungefähr den folgenden Abstand erhalten. Hier kommt es nicht auf absolute Präzision an.



Heranrücken
des Schriftzugs

- 4 Bevor Sie nun die beiden Schriftzüge in der Ellipse zentrieren können, müssen Sie die beiden Objekte gruppieren. Markieren Sie dazu beide Elemente und verwenden Sie die Tastenkombination **(Strg)+(G)**. Die Gruppe erkennen Sie am Markierungsrahmen, der nun beide Textobjekte gemeinsam umschließt.



Die Texte
sind gruppiert

- 5 Wählen Sie nun die Gruppe und die Ellipse aus und verwenden Sie die Funktion **Objekt/Ausrichten/Mitten**, damit die Objekte in der Horizontalen und der Vertikalen ausgerichtet werden.

Damit die Ellipse auf der alten Position verbleibt, sollten Sie darauf achten, dass sich die Text-Gruppe bereits vor dem Ausrichten innerhalb der Ellipse befindet.



Die zentrierte
Text-Gruppe

Weiteste Ausdehnung

Bei der zentrierten Ausrichtung berücksichtigt LiveMotion die Gesamtausdehnung der markierten Objekte in der Höhe und Breite. Ausgehend von diesem Maß wird die Mitte ermittelt. Die beiden Bilder zeigen die Auswirkung bei falscher Objektanordnung:



Immer wieder, immer wieder – Aliase verwenden

Einige Grundformen benötigen wir noch. So sind nun sechs Rechtecke zu konstruieren, die später Schaltflächen darstellen sollen. Dabei wollen wir eine weitere sinnvolle Option von LiveMotion einsetzen: die so genannten Aliase.

Das sind Duplikate von Objekten. Verändern Sie später eine Eigenschaft eines Duplikats oder des Originals, werden alle damit verbundenen Aliase ebenfalls mit verändert.

Da unsere sechs Schaltflächen alle dasselbe Aussehen erhalten sollen, ist diese Funktion sehr nützlich. Um die Rechtecke zu erstellen, gehen Sie folgendermaßen vor:

- 1 Konstruieren Sie wie gewohnt ein Rechteck – es soll 75 Pixel breit und 25 Pixel hoch werden.



Ein neues Rechteck

- 2 Rufen Sie nun die Funktion *Bearbeiten/Alias erstellen* auf. Sie können alternativ dazu auch die Tastenkombination **(Strg)+(M)** verwenden. Sie sehen zunächst einmal keinen Unterschied im Bild. Das Duplikat wurde nämlich genau über dem Original eingefügt. Verschieben Sie das neue Objekt ein Stück, um beide Rechtecke zu sehen:



Ein dupliziertes Rechteck

- 3 Dass es sich nicht um ein normales Duplikat handelt, merken Sie, wenn Sie das Duplikat beispielsweise einfärben. Dann erhält auch das Original die neue Farbe.



Umfärben des Duplikats

Speicherplatz sparen

Die Alias-Duplikate sind auch noch aus einem anderen Grund sehr interessant: Sie sparen Speicherplatz, da LiveMotion nur den Bezug zum Original sichert. So werden Kompositionen auch schneller am Bildschirm aufgebaut.

Objekte effizient ausrichten und einmitten

Stellen Sie auf diese Art insgesamt sechs Rechtecke her. Platzieren Sie diese rechts neben dem importierten Bild – beispielsweise so, wie im folgenden Bild gezeigt:

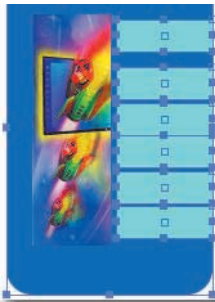


*Grobes Platzieren
der Rechtecke*

Diese sechs Rechtecke sollen nun so Zeit sparend wie möglich ausgerichtet werden. Dazu wollen wir Ihnen eine weitere interessante Funktion von LiveMotion vorstellen:

- 1 Markieren Sie alle sechs Rechtecke und zusätzlich das Rechteck mit den abgerundeten Ecken im Hintergrund. Rufen Sie dann die Funktion *Objekt/Ausrichten/Rechts* auf.

Damit werden alle markierten Objekte zu dem Objekt ausgerichtet, das am weitesten rechts positioniert ist. In unserem Fall ist dies das Hintergrund-Rechteck.



*An der rechten
Kante ausrichten*

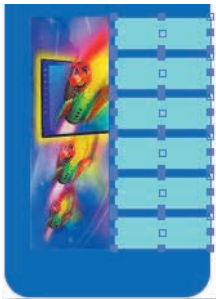
- 2 Markieren Sie nun das unterste Rechteck zusammen mit dem importierten Bild. Rufen Sie dann die Funktion *Objekt/Ausrichten/Unten* auf. Damit richten Sie das Rechteck am tiefer liegenden Bild aus.

- 3** Nun muss das oberste Rechteck zusammen mit dem Bild markiert werden. Zum Ausrichten wird nun die Funktion *Objekt/Ausrichten/Oben* benötigt. Damit rutscht das Rechteck an die obere Kante des Bilds.



*Das obere
und untere
Rechteck sind
ausgerichtet*

- 4** Nun sollen die dazwischen liegenden Rechtecke alle auf einmal ausgerichtet werden. Markieren Sie dazu alle Rechtecke – in welcher Reihenfolge ist dabei egal. Rufen Sie dann die Funktion *Objekt/Verteilen/Vertikal* auf. Diese Funktion sorgt dafür, dass die Rechtecke gleichmäßig zwischen dem oberen und unteren Rechteck verteilt werden.



*Gleichmäßiges Verteilen
der Rechtecke*

- 5** Diese wenigen Arbeitsschritte haben ausgereicht, um alle sechs Rechtecke ordentlich zu sortieren.

Horizontales Verteilen

Wenn Sie nebeneinander liegende Objekte gleichmäßig verteilen wollen, müssen Sie diese markieren und dann die Funktion *Objekt/Verteilen/Horizontal* verwenden.

- 6** Abschließend werden nun noch sechs Texte für die Beschriftung der Schaltflächen benötigt. Sie verwenden dafür die Schrift Arial Narrow Bold in einer Größe von 15 Punkt.

Diese Texte werden jeweils zum darunter liegenden Rechteck mittig ausgerichtet – in der Horizontalen wie in der Vertikalen. Für die Schriftzüge können Sie leider kein Alias-Objekt verwenden, da ja jeweils ein anderer Text benötigt wird. Sie sollten nun das nachfolgend abgebildete Stadium auf dem Bildschirm haben:



Das nächste
Zwischenergebnis

2.3 Objekte kombinieren

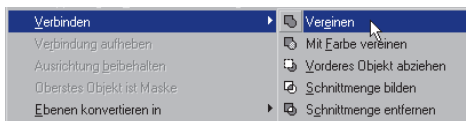
Nun sind alle Grundelemente fertig gestellt. Sie wissen jetzt, wie Sie mit den Werkzeugen der Werkzeugpalette Grundformen konstruieren.

Nun lassen sich aber nicht alle Objekte so einfach zeichnen. Oft werden Sie komplexere Formen benötigen. Sicher, dann könnten Sie ja das *Pfad*-Werkzeug einsetzen, werden Sie vielleicht einwenden. Das stimmt – es gibt aber noch andere Möglichkeiten, die in vielen Fällen schneller zum Ziel führen.

Diese Möglichkeiten wollen wir Ihnen nun an unserer Beispielkomposition vorstellen. Fachleute nennen diese Funktionen boolsche Funktionen. Sie werden verwendet, um mehrere Objekte auf unterschiedliche Art zu einem Objekt zu vereinen.

- 1 In unserem Beispiel sollen die Ellipse und das Rechteck mit den abgerundeten Ecken zu einem Objekt vereint werden. Markieren Sie dazu diese beiden Elemente.

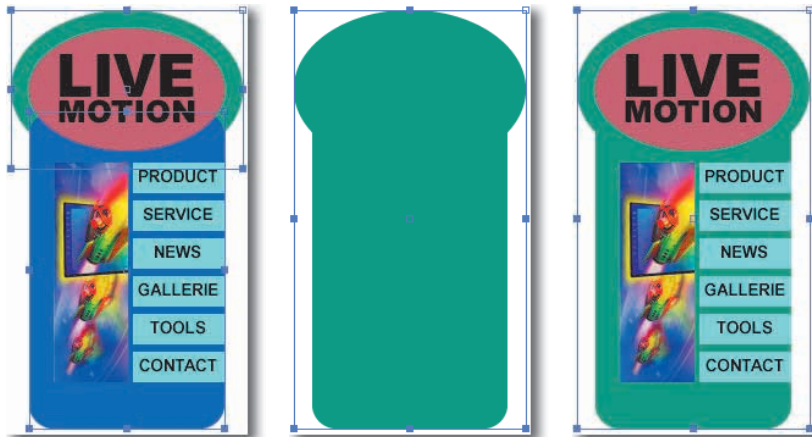
Rufen Sie anschließend aus dem Menü *Objekt/Verbinden* die Funktion *Vereinen* auf.



Vereinen
von Objekten

- 2** Die folgenden drei Bilder zeigen, was bei dieser Funktion passiert: Links sehen Sie die markierten Objekte. In der Mitte ist ein einzelnes Objekt zu sehen, das aus den beiden zuvor markierten Objekten entstand. Die Farbe richtet sich dabei nach dem Objekt, das an unterster Stelle lag.

Da Objekte in der Reihenfolge des Konstruierens übereinander gestapelt werden, verdeckt das Kombinationsobjekt alle anderen Elemente. Um dies zu korrigieren, verschieben Sie es mit *Objekt/Anordnen/Nach hinten stellen* nach unten. Das Ergebnis sehen Sie rechts abgebildet.



Kombinieren von Objekten

- 3** Beim Kombinieren ist ein Pfadobjekt entstanden, dessen Knotenpunkte Sie nachträglich bearbeiten können. Nachfolgend haben wir das Objekt mit dem *Stift-Auswahl-Werkzeug* markiert, sodass die Knotenpunkte zu sehen sind.



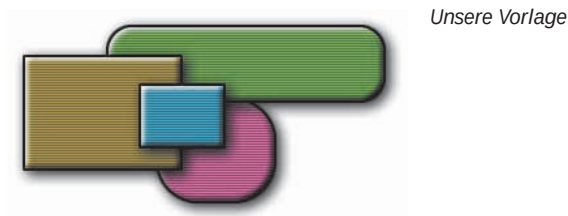
*Die neu
entstandenen
Knotenpunkte*

Kombinationen wieder aufheben

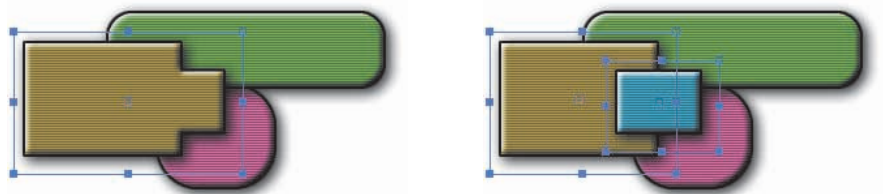
Wenn Sie Bitmap-Bilder mit einem geometrischen Objekt kombinieren, entsteht ein Bildobjekt. Solche Kombinationen können Sie mit der Funktion *Objekt/Verbindung aufheben* wieder in die Ausgangsform der Objekte zurückverwandeln. Kombinationen zwischen geometrischen Grundformen können nicht wieder aufgehoben werden.

Weitere Kombinationsmöglichkeiten

Sehen wir uns nun die anderen Kombinationsmöglichkeiten an. Diese benötigen wir bei unserem Beispiel zwar nicht, wir wollen Sie Ihnen aber dennoch kurz vorstellen. Wir haben dazu einige geometrische Objekte erstellt, die unterschiedlich eingefärbt wurden:

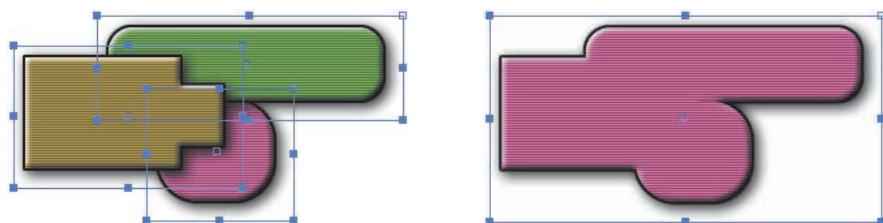


Die *Vereinigen*-Variante haben Sie ja zuvor schon kennen gelernt. Das neue Objekt erhält dabei die Eigenschaften des unten liegenden Objekts. Wir haben nachfolgend die beiden Rechtecke vereinigt.



Vereinigen von Objekten

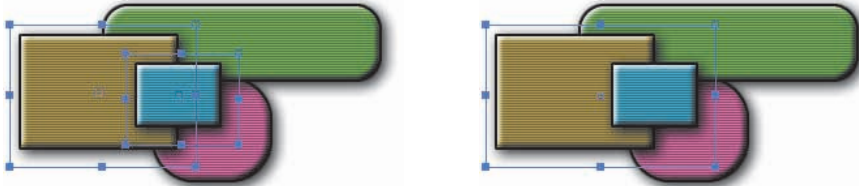
Wie viele verschiedene Objekte Sie vereinigen, ist egal. Es spielt auch keine Rolle, ob es sich bei einem der Objekte bereits um ein kombiniertes Objekt handelt – so wie im folgenden Beispiel:



Drei Elemente links – rechts die Kombination

2. Alles über Objekte, Stile, Effekte und Ebenen

Bei der folgenden Option – *Mit Farbe vereinen* – wird ein Bitmap-Bild der ausgewählten Objekte erstellt. Deshalb sehen Sie nach dem Kombinieren auch keinen Unterschied. Alle Objekte, die auf diese Art kombiniert wurden, können nachträglich wieder getrennt werden.

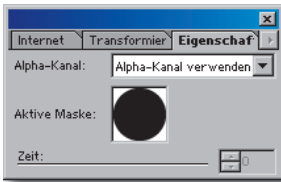


Die Option *Mit Farbe vereinen*

Vorsicht bei Effekten

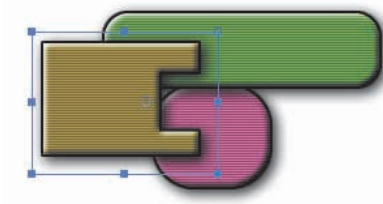
Wenn Sie Objekte, bei denen Sie Effekte angewandt haben, mit dieser Option vereinigen wollen, ist zu bedenken, dass die Effekte anschließend nicht mehr angepasst werden können. Der weiche Schatten des zuvor gezeigten Beispiels ist also anschließend starr. Das neu entstandene Bild können Sie natürlich mit neuen Effekten belegen. Durch den weichgezeichneten Rand des Schattens ergeben sich dann aber merkwürdig anmutende Ergebnisse.

Dass bei dieser Funktion ein Bitmap-Bild entsteht, können Sie auch im *Eigenschaften*-Palettenfenster erkennen. Dort sind nicht mehr die Optionen für geometrische Objekte zu sehen, sondern die für Bitmap-Bilder.



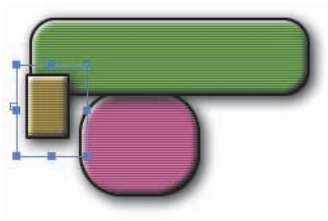
Optionen für
das Bitmap-Bild

Die nächste Funktion lautet *Vorderes Objekt abziehen*. Damit können Sie zum Beispiel Löcher in Objekte schneiden. Als „Messer“ dient dabei das oben liegende ausgewählte Objekt. So haben wir mit dem kleinen Rechteck das darunter liegende, große Rechteck zugeschnitten. Das obere Element wird anschließend gelöscht. Falls Sie es noch benötigen, müssen Sie es zuvor kopieren.



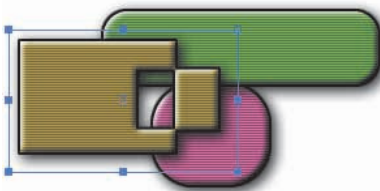
Zuschneiden
von Objekten

Die Option *Schnittmenge bilden* lässt von den markierten Objekten nur die Teile über, an denen sich die Elemente überlappt haben. Die restlichen Teile werden gelöscht. Auch hier haben wir wieder die beiden Rechtecke markiert, was zum folgenden Ergebnis führt:



Die Option
Schnittmenge bilden

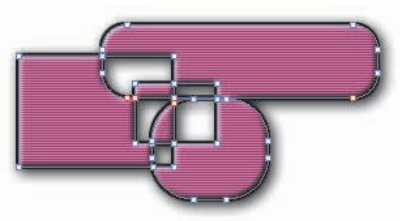
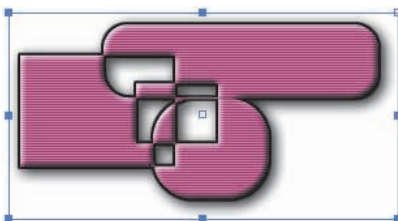
Das Gegenteil bewirkt die letzte Funktion: *Schnittmenge entfernen*. Dabei werden die überlappenden Teile gelöscht und der Rest besteht. In dem neuen Objekt unseres Beispiels ist danach ein Loch:



Die Option
Schnittmenge entfernen

Wenn Sie bei dieser Funktion mehrere Objekte auswählen, können abstruse Ergebnisse entstehen. So haben wir nachfolgend alle Objekte vor dem Aufruf der Funktion markiert. Das neue Objekt ist rötlich, da dies die Farbe des untersten Objekts gewesen ist.

Im rechten Bild sehen Sie, dass auch bei diesem neuen Objekt eine Bearbeitung der Knotenpunkte möglich ist.



Die Funktion *Schnittmenge entfernen* bei mehreren Objekten

Automatische Effektanpassung

Sie haben es sicherlich bemerkt: Beim Kombinieren werden die Effekte – soweit vorhanden – automatisch mit angepasst. Sie brauchen also keinen der Ebeneneffekte neu anzupassen.

Textobjekte kombinieren

Interessant wird es, wenn Sie Text mit anderen Objekten kombinieren. So haben wir nachfolgend einen Schriftzug auf einer Schaltfläche platziert.



*Ein Schriftzug als
Schaltflächenbeschriftung*

Kombinieren Sie jetzt die beiden Objekte – beispielsweise mit der Funktion *Vorderes Objekt abziehen*. Das führt zum folgenden Ergebnis. Sieht interessant aus, nicht wahr? Durch die angewendeten Effekte wirkt das Ergebnis richtig spannend.



*Der ausgeschnittene
Schriftzug*

Besonders interessant ist dabei, dass der Schriftzug weiterhin editierbar bleibt. Klicken Sie einfach mit dem *Text-Werkzeug* auf das Objekt, um das Text-Dialogfeld zu öffnen. Wenn Sie den neuen Text eintippen, wird das Objekt entsprechend aktualisiert.



*Ein geänderter
Schriftzug*

Vorsicht bei mehreren Textobjekten

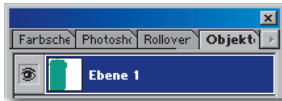
Wenn Sie mehrere Textobjekte innerhalb einer Kombination untergebracht haben, kann nur das Textobjekt editiert werden, das zuvor an oberster Stelle lag. Warum eigentlich ;-(?

2.4 Plastizität dank Ebeneneffekten

Noch sieht unsere Navigationsleiste nicht sonderlich attraktiv aus – die „nackten“ geometrischen Objekte sind nicht besonders interessant. Deshalb wollen wir uns nun einem spannenderen Thema zuwenden: den Ebeneneffekten.

LiveMotion bietet viele Möglichkeiten, um Effekte an Ebenen anzuwenden. Wie Sie diese Effekte erstellen, wollen wir Ihnen nun an unserem Beispielprojekt vorstellen.

Wenn Sie Objekte konstruieren, legt LiveMotion automatisch eine neue Ebene an. Öffnen Sie das *Objektebenen*-Palettenfenster, um sich die Ebenenanordnung anzusehen. Standardmäßig besteht jedes neue Objekt erst einmal aus einer einzigen Ebene.



Das *Objektebenen*-Palettenfenster

Bezug zum Objekt – nicht zum Dokument

Der Umgang mit Ebenen kann etwas verwirren: Wenn Sie Ebenen aus anderen Programmen – wie Photoshop oder dem Illustrator – kennen, müssen Sie etwas umdenken.

Bei LiveMotion bezieht sich die Ebenenanordnung immer auf das aktuelle Objekt. Sie sehen daher im *Objektebenen*-Palettenfenster immer nur das aktuell markierte Objekt und dessen Ebenen. Von anderen Programmen sind Sie es dagegen vielleicht gewohnt, dass im *Ebenen*-Palettenfenster alle Objekte des Dokuments angezeigt werden.

Der Umgang mit Ebenen

Für jedes Objekt können Sie mehrere Ebenen verwenden – maximal aber 99. Die jeweils aktivierte Ebene wird farbig hervorgehoben. Es kann immer nur eine Ebene ausgewählt werden.

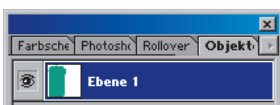


Mit einem Klick auf das Augensymbol vor dem Eintrag werden Ebenen ein- oder ausgeblendet.



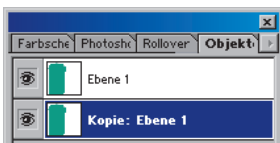
In der Fußleiste finden Sie drei Schaltflächen, deren Funktionalität wir nun vorstellen wollen.

- 1 Markieren Sie zunächst eine Ebene. Die blaue Markierung zeigt die Auswahl an.



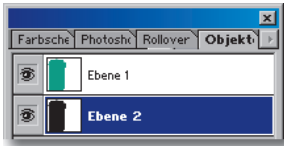
Eine Ebene ist markiert

- 2 Mit einem Klick auf die erste Schaltfläche in der Fußzeile wird die markierte Ebene mit all ihren Eigenschaften kopiert.



Die kopierte Ebene

- 3 Klicken Sie stattdessen auf die zweite Schaltfläche, wird eine neue Ebene erstellt, die schwarz eingefärbt wird.



Erstellen einer neuen Ebene

- 4 Die letzte Schaltfläche wird zum Löschen von Ebenen verwendet. Sie ist nur aktiv, wenn mehrere Ebenen im Objekt vorhanden sind.

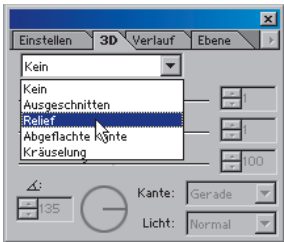
Kein Drag & Drop

Wenn Sie mit anderen Adobe-Programmen arbeiten, werden Sie in LiveMotion wahrscheinlich die Drag & Drop-Fähigkeit vermissen. Sie haben leider nicht die Möglichkeit, eine Ebene zum Löschen einfach auf den Papierkorb zu ziehen.

3-D-Effekte anwenden

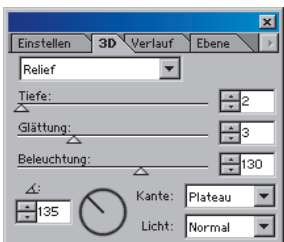
Für unser Beispiel benötigen wir zunächst keine neue Ebene. Wir wollen jetzt einen der Ebeneneffekte anwenden. Dazu müssen Sie folgendermaßen vorgehen:

- 1 Wechseln Sie zum 3-D-Palettenfenster. In dem oberen Listenfeld finden Sie die verfügbaren Effekte, um Ebenen plastisch erscheinen zu lassen. Wählen Sie hier die *Relief*-Option aus.



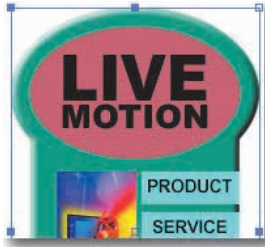
Auswahl eines Ebeneneffekts

- 2 Die Werte können Sie wahlweise mit dem Schieberegler oder über das Eingabefeld einstellen. Für den Winkel gibt es außerdem ein Rad, das Sie verdrehen können. Die von uns verwendeten Werte zeigt das folgende Bild:



Die verwendeten Werte

- 3 Die gezeigten Werte führen zu einem erhabenen Objekt, das Sie in der folgenden Abbildung sehen.



Der angewendete
Relief-Effekt

Die verschiedenen 3-D-Effekttypen

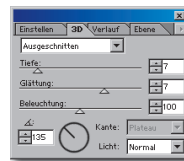
Sehen wir uns nachfolgend an, welche Wirkungen die verfügbaren Effekte auf verschiedene Objekte haben. Dafür haben wir zwei Grundelemente konstruiert – eine Grundform aus der *Bibliothek* und ein Rechteck mit abgerundeten Ecken.



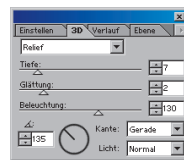
Die Vorlage

In oberen Listenfeld des 3D-Palettenfensters finden Sie vier verschiedene dreidimensionale Effekte. Mit der Option *Keine* werden 3-D-Effekte wieder von der Ebene entfernt. Die Bezeichnungen der vier Effekte lauten *Ausgeschnitten*, *Relief*, *Abgeflachte Kante* und *Kräuselung*.

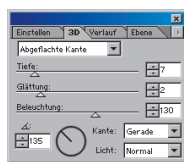
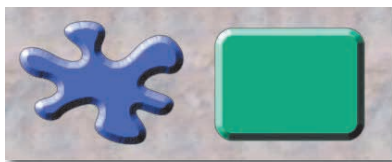
Die Wirkung dieser Effekte sehen Sie – zusammen mit den verwendeten Werten – in den folgenden Abbildungen:



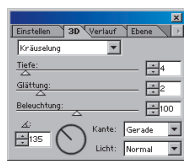
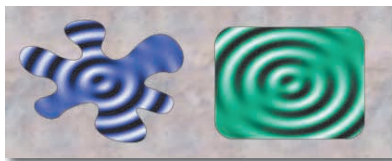
Der 3-D-Effekt
Ausgeschnitten



Der 3-D-Effekt
Relief



Der 3-D-Effekt
Abgeflachte Kante



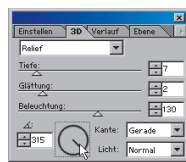
Der 3-D-Effekt
Kräuselung

Die Einstellungen für die 3-D-Effekttypen

Mit den Optionsfeldern im 3D-Palettenfenster haben Sie die Möglichkeit, das Aussehen des Effekts auf verschiedene Art zu beeinflussen. Zum Testen der Einstellungen haben wir den Effektyp *Abgeflachte Kante* verwendet.

- Unten links im Dialogfeld können Sie den Winkel für den Lichteinfall verändern. Am natürlichsten wirken die Effekte, wenn Sie dort 135° einstellen, dann kommt das „Licht“ von oben links. Der Wert kann durch Drehen des Zeigers im Kreis verändert werden. Halten Sie dabei die linke Maustaste gedrückt.

Mit einem Winkel von 0° wird die markierte Ebene von rechts beleuchtet, bei 90° von oben, bei 180° von rechts und bei 270° von unten. Bei einem Winkel von 315° lässt sich die Wirkung umkehren: Das Objekt wirkt dann eingedrückt und nicht mehr erhaben:



Umkehren des
Lichteinfallwinkels

- *Tiefe* steuert den Abstand zwischen dem Rand des Objekts und der Stelle, an der der Effekt am stärksten ist. Werte zwischen 0 (kein Abstand) und 40 sind möglich. Je höher der Wert ist, umso „erhabener“ wirkt das Objekt.
- Mit der *Glättung* bestimmen Sie, wie stark die Ebene weichgezeichnet werden soll. Dabei sind Werte von 0 (kein Weichzeichner) bis 10 möglich. Je höher der Wert, desto glatter erscheint der Effekt. Diese Option verhindert das „gezackte“ Aussehen der Ränder bei abgeflachten Kanten. Zudem wird damit die Oberseite der abgeflachten Kante abgerundet.

- Die *Beleuchtung* legt die Differenz zwischen den hellen und den dunklen Bereichen des Objekts fest. Werteingaben von 0 bis 200 sind hier möglich.

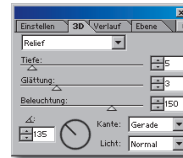
Beim Standardwert von 100 werden die normalen Beleuchtungsinformationen verwendet. Niedrigere oder höhere Werte haben eine ähnliche Wirkung wie eine Unter- oder Überbelichtung des Objekts. Die folgenden Bilder zeigen die Wirkung der verschiedenen Werte.



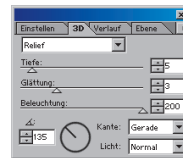
Beleuchtung
mit dem Wert 50



Beleuchtung mit
dem Wert 100



Beleuchtung mit
dem Wert 150



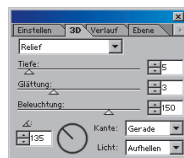
Beleuchtung mit
dem Wert 200

Steuerung des Kontrasts

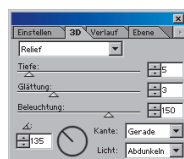
Die Beleuchtung kann zur Steuerung des Kontrasts verwendet werden. Falls Ihnen das Objekt etwas „flau“ erscheint, erhöhen Sie den Wert. Normalerweise sind Werte bis ungefähr 130 empfehlenswert. Höhere Werte führen meist zu „überstrahlten“ Objekten.

2. Alles über Objekte, Stile, Effekte und Ebenen

- Über das Listenfeld *Licht* wird die Darstellung der Licht- und Schattenkanten beeinflusst. Hier können Sie vorgeben, ob alle Kanten hell oder dunkel dargestellt werden sollen. Sie sehen dies in den folgenden Bildern:



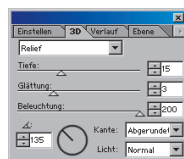
*Beleuchtung
Aufhellen*



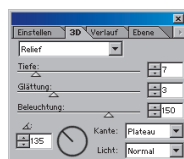
*Beleuchtung
Abdunkeln*

- Mit der letzten Option – dem Listenfeld *Kante* – lässt sich die Kantendarstellung variieren. Standardmäßig ist hier die Option *Gerade* eingestellt. Diese Einstellung sahen Sie bei den vorangegangenen Beispielen.

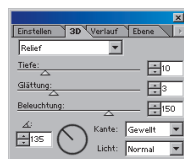
Außerdem gibt es die Optionen *Abgerundet*, *Plateau* und *Gewellt*. Um die Wirkung gut zu erkennen, müssen Sie bei einigen der Einstellungen hohe Werte eingeben. Sie sehen die von uns verwendeten Werte in den folgenden Bildern.



*Kantenart
Abgerundet*



*Kantenart
Plateau*



*Kantenart
Gewellt*

Fehlende Option?

Die Kantenart lässt sich nicht einstellen, wenn Sie den Effektyp *Ausgeschnitten* eingestellt haben. Das gäbe auch wenig Sinn: Dort gibt es ja keine plastischen Kanten.

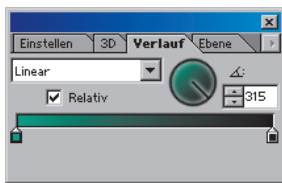
Verläufe für eine bessere Plastizität

Das plastische Element unseres Beispiels sieht noch immer etwas „platt“ aus. Das liegt daran, dass die Oberfläche aus einer einheitlichen Farbfläche besteht. Wenn Licht auf eine Fläche fällt, ergeben sich aber Helligkeitsunterschiede.

Für diese Aufgabenstellung bietet LiveMotion natürlich auch eine Lösung: das *Verlauf*-Palettenfenster. Mit den Optionen des *Verlauf*-Palettenfensters können Sie einen allmählichen Übergang von einer in eine andere Farbe der Ebene erstellen. Der Verlauf wird auf die gesamte aktive Ebene des gewählten Objekts angewendet.

Um eine Ebene mit einem Verlauf zu versehen, gehen Sie in den folgenden Schritten vor:

- 1 Markieren Sie die Ebene, die den Verlauf erhalten soll. In unserem Beispiel also die Ebene, an der zuvor der 3-D-Effekt angewendet wurde. Öffnen Sie dann das *Verlauf*-Palettenfenster und stellen Sie im oberen Listefeld die Option *Linear* ein. Damit entsteht ein gerader Verlauf. LiveMotion verwendet dabei als Ausgangsfarbe den Farbton des Objekts und als Zielfarbe Schwarz. Als Winkel stellen Sie 315° ein.



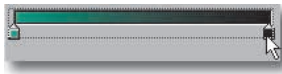
Ein linearer Verlauf

- 2 Damit entsteht das nachfolgend abgebildete Zwischenergebnis. Es sieht schon deutlich plastischer aus als zuvor.



Der angewendete Verlauf

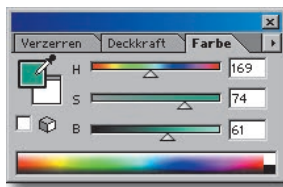
- 3** Viel können Sie bei dem Verlauf nicht einstellen. Unter dem Verlaufsbalken sehen Sie zwei Farbmarken: eine für die Anfangs- und eine für die Endfarbe. Wir wollen die schwarze Endfarbe verändern. Klicken Sie dazu auf das Farbfeld. Es wird dann umrandet hervorgehoben.



*Markieren
der Endfarbe*

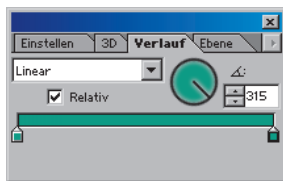
- 4** Wir wollen statt Schwarz eine abgedunkelte Variante der Grundfarbe verwenden. Stellen Sie deshalb im *Farbe*-Palettenfenster *HSB-Ansicht* ein. Nehmen Sie dann mit der Pipette die Grundfarbe auf.

Klicken Sie dazu mit der Pipette irgendwo in den Arbeitsbereich und halten Sie die linke Maustaste gedrückt. Ziehen Sie dann den Mauszeiger in das Farbfeld der Vordergrundfarbe im Palettenfenster.



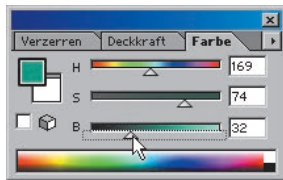
*Aufnehmen der
Vordergrundfarbe*

- 5** Nach dem Loslassen der Maustaste sehen Sie im *Verlauf*-Palettenfenster das geänderte Farbfeld.



*Eine neue
Endfarbe*

- 6** In der HSB-Ansicht lässt sich nun leicht eine etwas dunklere Variante der Startfarbe erstellen. Ziehen Sie dazu den *B*-Regler nach links oder verwenden Sie das Eingabefeld zum Eintippen eines niedrigeren Werts. Setzen Sie als neuen Wert 32 ein.



*Abdunkeln
der Grundfarbe*

- 7 Durch diese Änderung hebt sich der schwarze 3-D-Rand von der Farbfläche ab.



Das Ergebnis
mit neuer Endfarbe

- 8 Durch Verschieben des Anfangs- und Endfarbfelds bestimmen Sie, an welcher Stelle der Ebene der Verlauf beginnen soll. Klicken Sie das linke Farbfeld an und schieben Sie es mit gedrückter Maustaste nach rechts. So bleibt ein größerer Teil der Ebene hell.



Ändern des Startpunkts
für den Verlauf



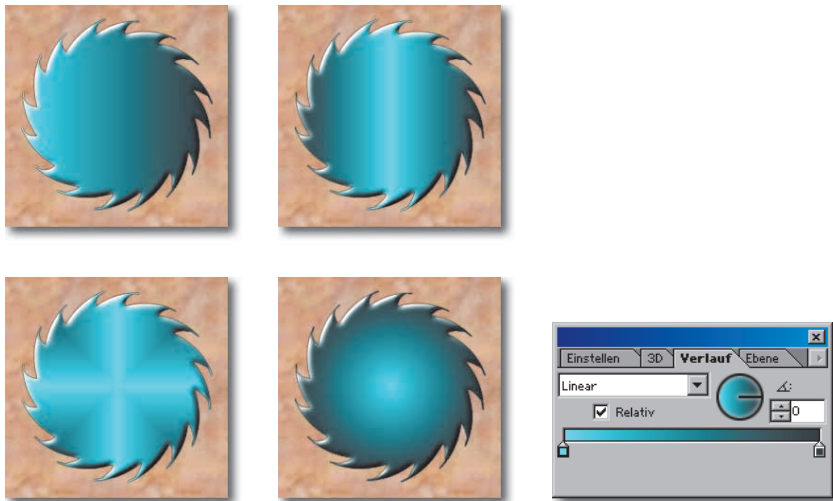
Die Option Relativ

Aktivieren Sie das Optionsfeld *Relativ*, wenn beim Rotieren des Objekts der Verlauf mitgedreht werden soll. Diese Option ist nur dann wirksam, wenn Sie die Funktion *Objekt/Transformieren/Form transformieren* verwenden.

Die verschiedenen Verlaufstypen

In dem Verlaufs-Listenfeld finden Sie vier verschiedene Verlaufstypen, die wir Ihnen nun vorstellen wollen. Wenn Sie einen platzierten Verlauf wieder von der Ebene entfernen wollen, aktivieren Sie die Option *Kein Verlauf*.

Die Wirkungen der Optionen *Linear*, *Lichteinfall*, *Doppelter Lichteinfall* und *Radial* sehen Sie in den nachfolgend gezeigten Beispielabbildungen. Den Wert für den Winkel haben wir bei allen Abbildungen auf 0 belassen.



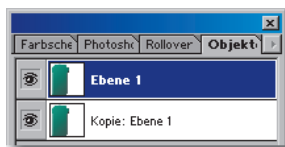
Die Verlaufsoptionen Linear, Lichteinfall, Doppelter Lichteinfall und Radial von links oben nach rechts unten. Das Palettenfenster zeigt die anderen verwendeten Werte

Texturen für Ebenen verwenden

Als Nächstes soll der Hintergrund unseres Navigationselements, um die Oberfläche etwas „aufzurauchen“, mit einer Textur versehen werden. LiveMotion wird mit einer großen Anzahl verschiedener Texturen geliefert. Wie Sie diese einsetzen können, wollen wir Ihnen nun zeigen.

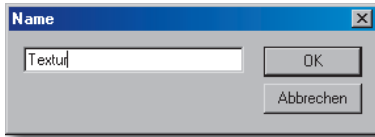
- 1 Da Sie auf einer Ebene nicht gleichzeitig einen Verlauf, eine Farbe und eine Textur anwenden können, benötigen Sie erst einmal ein Duplikat der zuvor erstellten Ebene. Klicken Sie dazu in der Fußleiste des *Objektebenen*-Palettenfensters auf das erste Symbol. Damit duplizieren Sie die markierte Ebene mit allen zuvor eingestellten Effekten.

Das Duplikat wird automatisch markiert. Sie sollen aber die ursprüngliche Ebene verändern. Klicken Sie deshalb auf den ersten Eintrag.



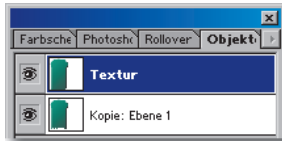
Die Ausgangsebene ist dupliziert

- 2 Beim Duplizieren hat die neue Ebene denselben Namen mit dem Zusatz *Kopie* erhalten. Zur besseren Unterscheidung der Ebenen ist es sinnvoll, die Ebenen aussagekräftig zu benennen. Klicken Sie dazu einfach doppelt auf den Ebenen-Eintrag. In dem nachfolgend gezeigten Dialogfeld können Sie dann den neuen Namen für die Ebene eingeben – wir haben die obere Ebene umbenannt.



*Umbenennen
einer Ebene*

- 3 Nach dem Bestätigen über die OK-Schaltfläche wird der neue Name für die Ebene im *Objektebenen*-Palettenfenster angezeigt.



*Die neu
benannte
Ebene*

- 4 Öffnen Sie das *Strukturen*-Palettenfenster. Wir haben uns für unser Beispielobjekt die Textur mit dem Namen *Beton* ausgesucht. Um diese Textur der markierten Ebene zuzuweisen, klicken Sie einfach doppelt auf den betreffenden Eintrag oder ziehen ihn mit gedrückter linker Maustaste aus dem Palettenfenster auf das Objekt.



*Zuweisen
einer Struktur*

Wo sind die Strukturen?

LiveMotion liest beim Starten des Programms alle Dateien im LiveMotion-Verzeichnis *Strukturen* ein.

- 5 Die Textur verdeckt nun die zuvor fertig gestellte Ebene. Sie sehen dies im folgenden Bild:



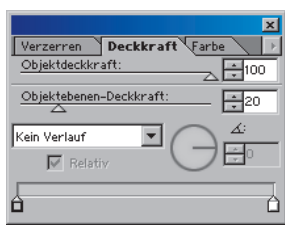
*Die zugewiesene
Struktur*

Transparente Ebenen und Objekte

Die Ebenen und Objekte müssen nicht deckend sein. Im *Deckkraft*-Palettenfenster finden Sie verschiedene Optionen, um die Deckkraft der aktiven Ebene oder des aktiven Objekts zu verändern.

- 1 Mit dem oberen Regler des Eingabefelds legen Sie die Deckkraft des markierten Objekts fest. Der Wert 100 entspricht dabei der vollen Deckkraft, mit dem Wert 0 ist das Objekt nicht mehr zu sehen.

Der zweite Regler dient zum Anpassen der Deckkraft für die markierte Ebene. Alle anderen Ebenen des Objekts bleiben dabei von der Transparenz unberührt. Für unser Beispiel haben wir eine sehr niedrige Deckkraft von 20 eingestellt – die Textur soll nur sehr dezent wirken.



*Die Ebene
wird transparent*

- 2 Im unteren Bereich finden Sie noch Verlaufsoptionen. Diese können Sie verwenden, um die Ebene oder das Objekt langsam auszublenden. Die Verlaufstypen entsprechen denen, die Sie zuvor kennen gelernt haben.
- 3 Nach der Eingabe des neuen Werts ist der Verlaufsuntergrund wieder zu sehen. Die Textur ist schwach zu erkennen.

Beachten Sie: Die Texturebene besitzt durch das Duplizieren ebenfalls einen 3-D-Effekt. Gegebenenfalls können Sie hier die Einstellungen verändern: Sie könnten beispielsweise die Lichtintensität verstärken.



*Die fertige
Textur*

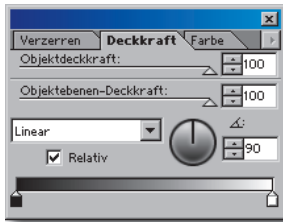
Langsam auslaufende Deckkraft

Um Objekte langsam auszublenden, wird der bekannte Verlauf angeboten. Um die Deckkraft mittels eines Verlaufs zu regeln, sind folgende Arbeitsschritte nötig:

Nur für Ebenen – nicht für Objekte

Die Verlaufsoptionen für die Deckkraft stehen nur für Ebenen zur Verfügung. Bei Objekten funktioniert dieses Verfahren nicht. Hier wird beim Ändern des Deckungsgrades immer das ganze Objekt durchsichtig, und zwar ohne Verlauf.

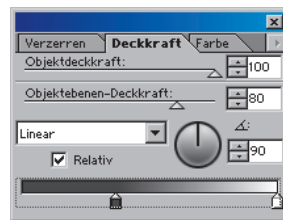
- 1 Wenn Sie eine Verlaufsoption auswählen, sehen Sie standardmäßig ein schwarzes und ein weißes Farbfeld für den Anfangs- und Endpunkt des Verlaufs. Schwarz bedeutet in diesem Fall volle Deckkraft, Weiß volle Transparenz.



Verlaufsoptionen
für die Deckkraft

- 2 Um die Anfangsdeckkraft zu ändern, klicken Sie auf den Anfangspunkt unter dem Verlaufsstreifen – so wie Sie es schon vom Einstellen des Verlaufs kennen. Geben Sie dann den gewünschten Wert für die Ebenen-Deckkraft ein.
- 3 Gehen Sie ebenso beim Ändern der Zieldeckkraft vor. Klicken Sie auf den Endpunkt und tragen Sie den neuen Wert für die Ebenen-Deckkraft ein.

So haben wir bei unserem folgenden Beispiel die Startdeckkraft auf den Wert 80 und die Zieldeckkraft auf den Wert 10 eingestellt. Außerdem wurde der Startpunkt nach rechts verschoben, sodass bei einem größeren Teil des Objekts die höhere Deckkraft erhalten bleibt. Rechts sehen Sie die Einstellungen für die Startdeckkraft abgebildet.



Eine verlaufende
Deckkraftänderung

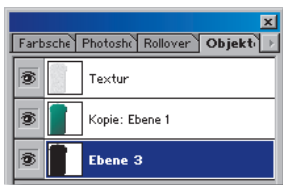
Ein weicher Schatten muss her

Das Hintergrund-Objekt ist schon fast fertig. Um es aber noch besser – und plastischer – vom Untergrund zu trennen, soll nun ein weicher Schatten unter dem Objekt platziert werden.

Wer den einfachen Schlagschatteneffekt von Photoshop kennt, wird sich über das komplizierte Verfahren in LiveMotion wundern. Hoffentlich werden in der Folgeversion einige solcher Ungereimtheiten korrigiert ;-).

- 1 Für den Schatten wird eine neue Ebene benötigt. Dieses Mal aber kein Duplikat, sondern eine leere Ebene. Klicken Sie deshalb auf die zweite Schaltfläche im *Objektebenen*-Palettenfenster. So entsteht eine schwarz gefüllte Ebene.

Neue Ebenen werden stets unter der markierten Ebene eingefügt. Markieren Sie deshalb die untere Ebene vor dem Erstellen der neuen Ebene. Sie sehen dann die neue Ebene an unterster Stelle.



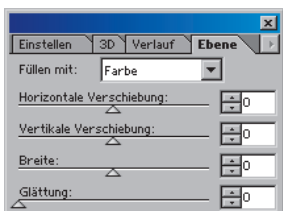
Eine neue, schwarz gefüllte Ebene

Ebenenanordnungen per Drag & Drop ändern

Die Reihenfolge der Ebenen kann nachträglich geändert werden. Dazu können Sie zum Beispiel die Funktionen im Untermenü *Ebene/Anordnen* verwenden.

Alternativ dazu können Sie auch die betreffende Ebene im *Objektebenen*-Palettenfenster anklicken und mit gedrückter linker Maustaste an die gewünschte neue Position ziehen. Nach dem Loslassen der Maustaste wird die Reihenfolge entsprechend verändert.

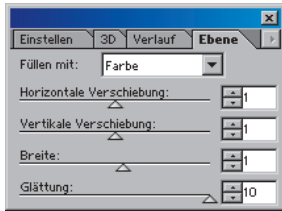
- 2 Öffnen Sie nun das *Ebenen*-Palettenfenster. Hier können Sie für die markierte Ebene eine horizontale und/oder vertikale Verschiebung angeben, die Ebene verbreitern und sie weichzeichnen. Diese Funktionen benötigen Sie nun für den weichen Schatten.



Das *Ebenen*-Palettenfenster

- 3 Für unser Beispielobjekt weichen Sie den Rand mit dem Maximalwert 10 auf. So wird der Rand kräftig unscharf. Zusätzlich vergrößern Sie die Ebene um einen Pixel, damit der Schatten gut zu sehen ist. In diesem Feld sind Werteingaben von -10 bis +10 möglich. Negative Werte verkleinern die Ebene.

In den ersten beiden Feldern für die horizontale und vertikale Verschiebung tragen Sie einen Wert von 1 ein. Hier sind Werte von -50 bis +50 zulässig. Die von uns verwendeten Einstellungen zeigt das folgende Bild.



Die Schatten-Einstellungen

Wohin verschieben?

Positive Werte im Eingabefeld *Horizontale Verschiebung* verschieben die Ebene nach rechts, negative nach links. Negative vertikale Werte versetzen die Ebene nach oben, positive nach unten. Damit der Schatten natürlich wirkt, sollte er stets nach unten rechts verschoben werden. Deshalb wurden in beiden Feldern positive Werte eingegeben.

- 4 Die Auswirkungen der Einstellungen sind gut sichtbar, wenn die anderen Ebenen mit einem Klick auf das Augensymbol ausgeblendet werden: Es ist eine unscharfe, schwarz gefüllte Ebene entstanden. Zusätzlich wurde für diese Ebene die Deckkraft auf 80 % herabgesetzt. Diese Version sehen Sie links.

Rechts haben wir wieder die andere Ebene eingeblendet, sodass die Schattenwirkung sichtbar wird.

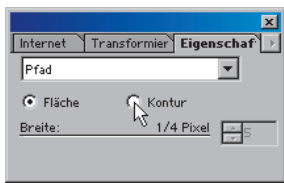


Der fertige Schatten

Konturen verstärken die plastische Wirkung

Bei den 3-D-Effekten sorgen helle Partien (Lichter) und dunkle Stellen (Schatten) für die plastische Wirkung. So werden die Ränder bei den Lichtern sehr hell, bei den Schatten sehr dunkel. Wenn Sie auf einem weißen Untergrund arbeiten, wie in unserem Beispiel, gehen die Lichter unter Umständen fließend in den Hintergrund über. Wie stark dieser Effekt auftritt, hängt von den verwendeten Einstellungen ab.

Damit die Objektkontur erhalten bleibt, ist es meist sinnvoll, das Objekt mit einer Kontur zu versehen. Nun könnte man vielleicht meinen, dass für diese Aufgabenstellung die *Kontur*-Option im *Eigenschaften*-Palettenfenster zuständig wäre. Da diese Option aber das gesamte Objekt betrifft, muss ein anderer Weg gefunden werden.



*Konturieren
des ganzen Objekts*

LiveMotion bietet stattdessen einen ähnlich komplizierten Weg wie beim weichen Schatten an.

- 1 Erstellen Sie dazu unterhalb der Verlaufsebene eine neue, leere Ebene. Wir haben diese Ebene *Kontur* genannt. Sie ist erst einmal schwarz gefüllt.



*Eine weitere,
neue Ebene*

- 2 Öffnen Sie dann das *Ebenen*-Palettenfenster. Hier benötigen Sie wieder die *Breite*-Option. Stellen Sie hier den Wert 1 ein, damit diese Ebene einen Rand von einem Pixel Breite erhält.

Sie sehen nach dem Bestätigen, dass das Objekt nun eine schmale, schwarze Kontur zeigt. Die Konturfarbe ergibt sich durch die Farbe der Ebene. Die Kontur entsteht, weil die darüber liegende Verlaufsebene alles andere verdeckt. Nur die Vergrößerung der Ebene bleibt zu sehen und ergibt so die Kontur.

- 3 Damit die Kontur nicht so stark ins Gewicht fällt, stellen Sie für diese Ebene nun noch eine Deckkraft von 50 % ein. Die Kontur soll ja das Objekt nur vom Untergrund trennen. Diese beiden Arbeitsschritte sehen Sie mit den dazugehörigen Einstellungen in den folgenden Bildern.



Die deckende Kontur (links) und die halb deckende Variante (rechts)

Konturen für Effekte nutzen

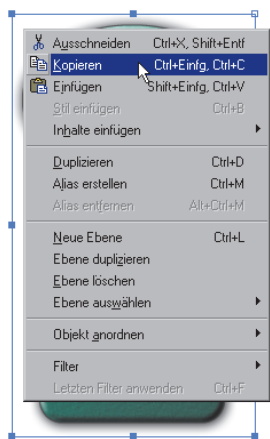
Die so erstellte Konturebene lässt sich übrigens auch für interessante Effekte nutzen. Da es ja eine „ganz normale“ Ebene ist, können Sie hier auch 3-D-Effekte oder Verläufe anwenden. Probieren Sie die Wirkung einmal aus! Damit die Effekte zu sehen sind, müssen Sie natürlich einen hohen Wert für die Breite angeben.

Ebeneneffekte kopieren und auf andere Objekte übertragen

Beim ersten Objekt haben wir nun alle erforderlichen Effekte eingestellt. Nun sollen auch die anderen Objekte unserer Navigationsleiste mit Effekten versehen werden.

Was, alle komplizierten Einstellungen auch bei den anderen Objekten einstellen – was für eine Arbeit. So könnte man vielleicht denken. Aber keine Bange: LiveMotion bietet Möglichkeiten an, dieses Verfahren drastisch zu verkürzen. Und die wollen wir Ihnen nun zeigen.

- 1 Markieren Sie dazu das Untergrund-Rechteck. Die hier angewendeten Effekte sollen ja auf die anderen Objekte übertragen werden. Klicken Sie dann mit der rechten Maustaste, um das folgende Menü zu öffnen. Verwenden Sie die Funktion *Kopieren*. Alternativ dazu erreichen Sie mit der Tastenkombination **Strg+C** dasselbe Ziel.



*Kopieren
eines Objekts*

- 2 Wählen Sie jetzt eines der Schaltflächen-Rechtecke aus. Dieses Mal benötigen Sie aus dem Kontextmenü die Funktion *Stil einfügen*. Um das gesamte Objekt – nicht nur die zusätzlichen Ebenen und Effekte – einzufügen, dient übrigens die Funktion *Einfügen*.



Stile einfügen

- 3 Da alle Schaltflächen über die Alias-Funktion erstellt wurden, erhalten alle sechs Schaltflächen die kopierten Effekte. Jede Änderung bezieht sich nämlich auf alle Alias-Objekte. Die veränderten Schaltflächen sehen Sie nachfolgend.



Die übertragenen
Effekte

Inhalte einfügen

Mit der Funktion *Stil einfügen* werden alle zusätzlichen Ebenen und alle angewendeten Effekte auf das ausgewählte Objekt übertragen.

Sie können aber auch nur einzelne Effekte, Ebenen oder Füllungen übertragen. Die Funktionen dazu befinden sich im Untermenü *Inhalte einfügen*.

- 4 Wiederholen Sie das Übertragen nun auch bei den anderen Objekten: den Texten und der Ellipse. Dazu reicht es, dass Sie alle betreffenden Objekte markieren und dann die Funktion *Stil einfügen* aufrufen. Zusätzlich haben wir bei der folgenden Abbildung noch die Schaltflächen-Beschriftungen in Weiß eingefärbt.



Die Effekte wurden
auf die anderen
Objekte übertragen

Gruppierungen aufheben

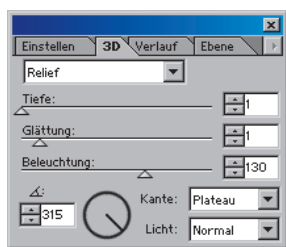
Die Effekte lassen sich nur auf Einzelobjekte übertragen. Haben Sie also irgendwelche Gruppen ausgewählt, ist die Funktion nicht verfügbar. Heben Sie dann zunächst die Gruppen auf – zum Beispiel mit der Tastenkombination **(Strg)+U**.

Ebeneneffekte anpassen

Sicherlich ist Ihnen nach dem Übertragen gleich aufgefallen, dass die Effekte bei den verschiedenen Objekten sehr unterschiedlich wirken. Deshalb ist ein Nacharbeiten unumgänglich. Das liegt daran, dass beispielsweise die Buchstaben viel zu klein sind. Deshalb wirken einige der eingestellten Effektwerte nicht richtig.

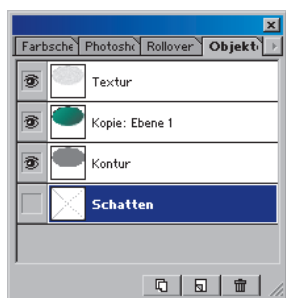
- 1 Markieren Sie zum Anpassen zunächst das betreffende Objekt. Sie beginnen dabei mit der inneren Ellipse. Für die Textur und die Verlaufsebene ändern Sie die 3-D-Effekt-Einstellungen. Die neuen Werte sehen Sie im nachfolgend gezeigten Palettenfenster.

Damit diese Fläche „eingedrückt“ aussieht, ändern Sie den Lichteinfall-Winkel auf 315°.



Ändern der
3-D-Effekt-Werte

- 2 Bei einem eingedrückten Element muss natürlich der weiche Schatten ausgeblendet werden – der gibt dann wenig Sinn. Klicken Sie deshalb im *Objektebenen*-Palettenfenster auf das Augensymbol der *Schatten*-Ebene. Mit dem Ausblenden verschwindet das Vorschaubild im Palettenfenster.



Ausblenden der
Schattenebene

- 3 Noch wirkt die Ebene mit den neuen Einstellungen nicht interessant. Das liegt daran, dass das Element dieselbe Farbe aufweist wie das darunter liegende Objekt.



Die geänderten
Einstellungen

Störende Markierungslinien

Wenn Sie die Auswirkungen des Effekts nicht gut beurteilen können, weil die Markierungslinie stört, rufen Sie die Funktion *Ansicht/Objektkanten ausblenden* auf. Am schnellsten geht das über die Tastenkombination **(Strg)+(H)**. Ob Sie das richtige Objekt markiert haben, lässt sich dann im *Objektebenen*-Palettenfenster überprüfen.

Die Funktionen des Einstellen-Palettenfensters

Ein interessantes Palettenfenster haben wir noch nicht verwendet: das *Einstellen*-Palettenfenster.

Mit den Funktionen dieses Palettenfensters können Sie Farbattribute für die markierte Ebene eines Objekts einstellen. So lassen sich die Helligkeit, der Kontrast, die Sättigung oder die Lasierung von Farben einstellen. Zudem finden Sie Funktionen, um die Anzahl der Farben für einen Tontrennungseffekt zu beschränken und Farben umzukehren.

Der Objekttyp ist egal

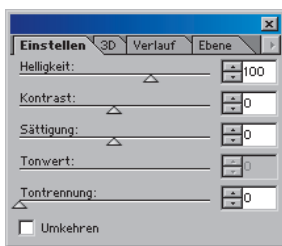
Bei diesen Funktionen ist es praktisch, dass sie sowohl bei Pixelbildern als auch bei allen anderen Objekttypen wirken. Derartige Funktionen sind meist nur aus Bildbearbeitungsprogrammen wie etwa Photoshop bekannt.

- 1 Klicken Sie im *Objektebenen*-Palettenfenster auf die Ebene des Farbverlaufs – diese Ebene soll nämlich verändert werden.



Auswahl der richtigen Ebene

- 2 Stellen Sie im *Helligkeit*-Feld den Wert 100 ein, um die Ebene deutlich aufzuhellen. Hier sind Werteingaben von -255 bis + 255 möglich.



Aufhellen einer Ebene

Gültige Wertebereiche

Bei der Helligkeit sind Werte bis 255 möglich. Der Wert ergibt sich aus den 256 verfügbaren Graustufen. Positive Werte hellen das Bild auf, negative dunkeln es ab.

Um den Kontrast zu verstärken, sind positive Werte erforderlich. Der Wertebereich geht in diesem Fall von -128 bis +128. Negative Werteingaben führen zu einem „flauen“ Ergebnis.

Derselbe Wertebereich gilt für die *Sättigung*. Geben Sie hier positive Werte ein, wird die Sättigung erhöht. Negative Werte entziehen die Sättigung. Der niedrigste Wert -128 erzeugt dabei Grau.

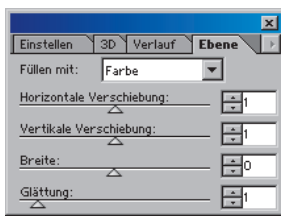
- 3** Durch das Aufhellen des Felds wirkt auch das Umfeld gleich viel interessanter.



Die aufgehellte
Ellipse

- 4** Nun sollen die Eigenschaften der Textobjekte angepasst werden. Als Erstes erhalten die Schaltflächenbeschriftungen einen schwachen Schlag Schatten, dessen Werte Sie im folgenden Bild sehen. Links ist das dazugehörige Ergebnis zu sehen.

Markieren Sie dazu alle sechs Textobjekte – am schnellsten klappt das, wenn Sie mit dem *Auswahl*-Werkzeug einen Rahmen darum aufziehen.

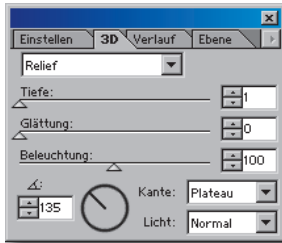


Ein Schlagsschatten
für die Schaltflächenbe-
schriftung

- 5** Nun folgen die beiden anderen Textobjekte innerhalb der Ellipse. Auch hier sind Korrekturen nötig, da die verwendeten Werte zu starke Auswirkungen haben. Markieren Sie die beiden Textobjekte.

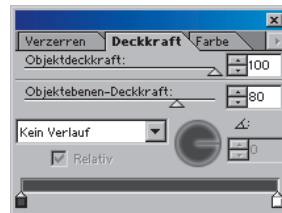
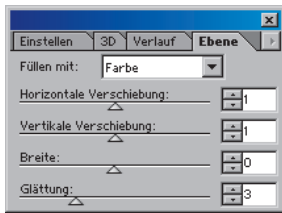
Alle Änderungen, die Sie dann durchführen, werden bei beiden Objekten gleichermaßen verändert. So löschen Sie hier zunächst die *Kontur*-Ebene – die Schrift wirkt ohne Kontur besser.

- 6 Danach werden neue Werte für den *Relief*-Effekt der beiden oberen Ebenen – der *Textur* und dem *Verlauf* – eingestellt.



Die neuen Relief-Werte

- 7 Nun wird noch der weiche Schatten versetzt. Außerdem geben Sie hier eine Deckkraft von 80 % an. Die neuen Werte für die Schattenebene sehen Sie nachfolgend:



Die neuen Werte für die Schattenebene

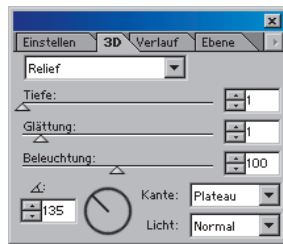
- 8 Die Textobjekte wirken nun gleich viel eleganter, wie das folgende Bild belegt. Nun müssen nur noch die Einstellungen der Schaltflächen angepasst werden.



Das nächste Zwischenstadium

- 9 Da die Schaltflächenattribute fast mit denen der gerade fertig gestellten Schriftzüge identisch sein sollen, können Sie deren Effekte kopieren und für die Schaltfläche einfügen. Der einzige Unterschied ist hier, dass Sie die 3-D-Effekte der beiden oberen Effekte etwas weichzeichnen.

Außerdem verschieben Sie die Schaltflächen samt Beschriftung um 2 Pixel nach links – das importierte Pixelbild sogar um 7 Pixel. So wirkt die Aufteilung harmonischer. Das neue Zwischenstadium sehen Sie in den beiden nächsten Bildern.



Das nächste Zwischenstadium

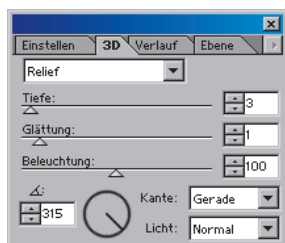
Groblayout

Beim Webdesign ist es normal, dass Sie Objekte im Laufe der Arbeit „vor- und zurückschieben“. Die geeignete Wirkung lässt sich gelegentlich erst im Lauf der Arbeit erkennen – so wie in unserem Fall beim Bild und den Schaltflächen.

Pixelbilder einfärben

Nun fehlt nur noch ein Objekt, das verändert werden muss: das importierte Bild. Hier wollen wir eine weitere Funktion verwenden, die Sie noch nicht kennen gelernt haben.

- 1 Zunächst erhält die Ebene einen *Relief*-Effekt mit den folgenden Werten. Damit die Fläche eingedrückt erscheint, verwenden Sie einen Winkel von 315°.



Der Relief-Effekt für das Pixelbild

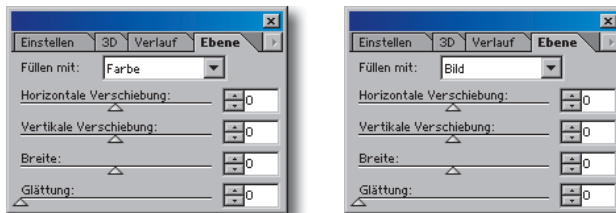


- 2 Auch der Bildebene ist standardmäßig eine Farbe zugewiesen – Schwarz. Das sehen Sie, wenn Sie das Bildobjekt markieren, an dem Farbfeld für die Vordergrundfarbe in der Werkzeugpalette. Zunächst mag die Farbzweisung keinen Sinn ergeben. Wie Sie gleich merken, ist es aber dennoch von Bedeutung, welche Farbe dem Bild zugewiesen wurde.

In unserem Beispiel soll das Bild dieselbe Farbe erhalten wie das Untergrundrechteck. Dies können Sie beispielsweise über das *Farbe*-Palettenfenster einstellen. Schneller ist aber ein anderer Weg.

Kopieren Sie das Untergrundrechteck. Achten Sie darauf, dass dort die Verlaufe Ebene markiert wurde. Weisen Sie dann dem Bildobjekt mit der Funktion *Inhalte einfügen/Fläche* die Füllungseigenschaften zu. Damit verschwindet das Bild erst einmal und der Verlauf ist dann zu sehen. Dies sehen Sie nachfolgend links.

Wechseln Sie nun in das *Ebenen*-Palettenfenster und wählen Sie aus dem Listenfeld die Option *Bild*. Danach ist das Bild wieder zu sehen – Sie sehen das rechts.



Zuweisen einer neuen Farbe für das Bild. Links die Option *Farbe*, rechts die Option *Bild*

Kontrolle der neuen Farbe

Dass sich nun die Farbe des Bildobjekts verändert hat, können Sie wieder über das Farbfeld in der Werkzeugpalette überprüfen.

- 3** Probieren Sie gleich aus, welchen Vorteil diese Farbänderung hatte. Sie können nun nämlich die *Tonwert*-Funktion im *Einstellen*-Palettenfenster einsetzen. Diese Funktion ist nur bei Bitmap-Bildern verfügbar.

Hier sind Werteingaben von 0 bis 255 möglich. Je höher der Wert, umso mehr Vordergrundfarbe wird dem Bild zugemischt. Mit der maximalen Einstellung entsteht das linke Ergebnis. Schalten Sie zusätzlich die *Umkehren*-Funktion ein, wenn Sie ein Negativ des Bilds erhalten wollen – so wie im rechten Bild.



Einfärben des Bilds – rechts in negativer Version

Die Tontrennungs-Option

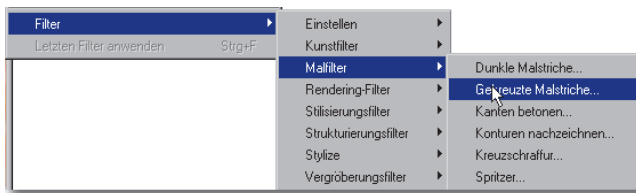
Die letzte Option wollen wir an unserem Beispielbild nicht anwenden. Damit können Sie die Farbanzahl des markierten Bilds reduzieren.

Geben Sie hier einen Wert von 0 bis 30 ein. Mit dem Wert 0 sehen Sie das Ausgangsbild. Jeder andere Wert gibt die Anzahl der vorhandenen Farben an. Je weniger Farben Sie verwenden, umso plakativer – gemalter – erscheint das Ergebnis.

Photoshop-Filter anwenden

Das importierte Bild wollen wir noch nutzen, um Ihnen einen letzten Effekt für dieses Kapitel vorzustellen. LiveMotion liefert nämlich verschiedene Photoshop-kompatible Effekt-Filter mit, mit denen Sie das Bild verfremden können. Da wir den Filtern in diesem Buch ein eigenes Kapitel gewidmet haben, wollen wir an dieser Stelle nur kurz und knapp darauf eingehen.

- 1 Markieren Sie das Bild und rufen Sie die Funktion *Objekt/Filter* auf. In verschiedenen Unterkategorien gegliedert finden Sie dort 67 Filter zur Bildverfremdung.

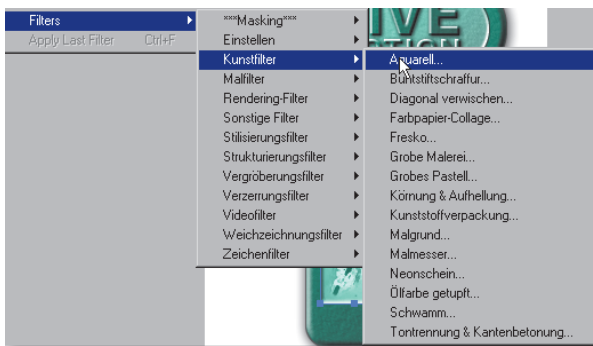


*Zusatzfilter
in verschiedenen
Untermenüs*

Kompatible Filter

Wenn Sie Photoshop besitzen – oder ein anderes Bildbearbeitungsprogramm, was Photoshop-kompatible Effekt-Filter unterstützt –, können Sie diese einfach in das LiveMotion-Verzeichnis *Plugins* kopieren. Beim Programmstart liest LiveMotion alle Filter in diesem Verzeichnis ein.

- 2 Wenn Sie andere Photoshop-kompatible Filter in das Filter-Verzeichnis kopiert haben, kann Ihr Menü andere Einträge aufweisen – wie im folgenden Bild.

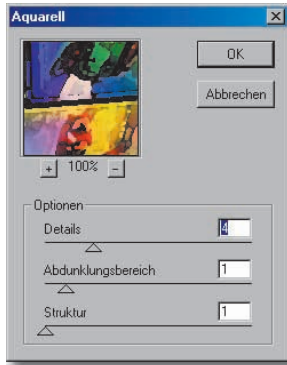


Zusätzliche Photoshop-kompatible Filter

- 3 Suchen Sie sich einen Filter aus, den Sie verwenden möchten. Wir haben uns für den *Aquarell*-Filter entschieden, den Sie im Unterverzeichnis *Kunstfilter* finden.

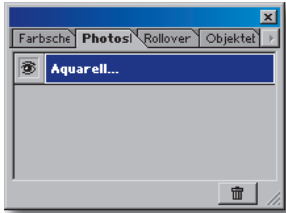
2. Alles über Objekte, Stile, Effekte und Ebenen

In einem gesonderten Dialogfeld können Sie – je nach verwendetem Filter – verschiedene Werte ändern. Die von uns eingesetzten Werte sehen Sie im nächsten Bild.



*Die verwendeten
Filtereinstellungen*

- 4** Nach dem Bestätigen sehen Sie im *Photoshop-Filter*-Palettenfenster einen neuen Eintrag. Mit einem Klick auf das Augensymbol lässt sich der Effekt ausblenden. Um später Wertänderungen vorzunehmen, klicken Sie einfach doppelt auf den Eintrag. Damit wird wieder das bekannte Dialogfeld geöffnet.



*Auflistung der
eingesetzten Filter*

- 5** Damit ist das Ergebnis dieses Workshops erreicht. Ist doch eine interessante Navigationsleiste dabei herausgekommen, oder?

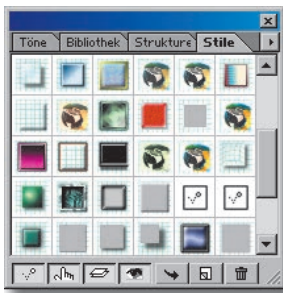


Das Endergebnis

2.5 Stile speichern

Da war doch noch etwas – in diesem Kapitel sollten doch auch Stile beschrieben werden? Richtig. So ganz nebenbei haben Sie im Workshop dieses Kapitels alle Eigenschaften von Stilen kennen gelernt – oder sagen wir fast alle.

Stile sind nämlich nichts anderes als eine Zusammenfassung aller an einem Objekt angewendeten Effekte. Dabei werden alle zusätzlichen Ebenen und deren Effekte mit erfasst. Auch wenn es vielleicht zunächst nicht so scheint: Alle mitgelieferten Stile sind so aufgebaut, wie Sie es im vorangegangenen Workshop kennen gelernt haben.



Die mitgelieferten
Stile

Weitere Stileigenschaften

Zusätzlich werden auch Bewegungen von Objekten, Webeeinstellungen oder Verzerrungen im Stil gesichert. Lediglich die Objektart (geometrisches Objekt, Text- oder Bildobjekt) wird nicht mit in den Stil aufgenommen.

Probieren Sie es doch einfach einmal bei einem der mitgelieferten Stile aus. Wenden Sie ihn mit einem Doppelklick oder über die Pfeil-Schaltfläche an.

Markieren Sie dann die neu entstandenen Ebenen und wechseln Sie in die verschiedenen Palettenfenster, um die dort verwendeten Einstellungen zu sehen. So merken Sie schnell, dass hier nicht gezaubert wurde. Das genaue Untersuchen der mitgelieferten Stile lohnt sich. So lernen Sie schnell, wie interessante Stile aufgebaut sind.

Neue Stile in die Palette aufnehmen

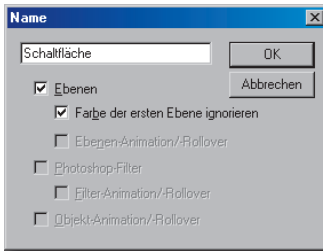
Beim Programmstart liest LiveMotion alle Stile ein, die im LiveMotion-Verzeichnis *Stile* abgelegt sind. Unterstützt werden neben den LiveMotion-Stilen auch die des Vorgänger-Programms ImageStyler. Diese Dateien tragen die Endung *ist*.

2. Alles über Objekte, Stile, Effekte und Ebenen

Wir wollen nun die Effekte, die wir in unserem Beispiel verwendet haben, als Stil sichern.

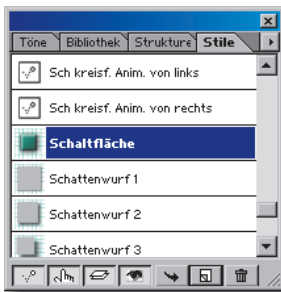
- 1 Markieren Sie das Objekt, dessen Effekte Sie sichern wollen. Klicken Sie im *Stile*-Palettenfenster auf das Papier-Symbol in der Fußleiste. Damit öffnen Sie das folgende Dialogfeld.

Die verfügbaren Optionen dort unterscheiden sich je nach ausgewähltem Objekt. Bei unserem Untergrundrechteck können Sie nur markieren, ob die Farbe der ersten Ebene ignoriert werden soll. Da Sie hier eine Textur verwendet haben, ist diese Option nicht von Bedeutung.



*Optionen beim
Sichern des Stils*

- 2 Geben Sie für den Stil einen aussagekräftigen Namen an. Nach dem Bestätigen wird der Stil in alphabetischer Reihenfolge in das *Stile*-Palettenfenster aufgenommen.



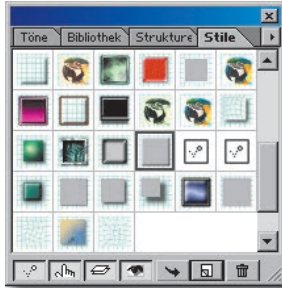
Ein neuer Stil

- 3 Anschließend können Sie den neuen Stil jedem beliebigen Objekt mit einem Doppelklick zuweisen. Dabei ist es egal, um welche Objektart es sich handelt (geometrisches Objekt, Text- oder Bildobjekt).



*Zuweisen des
neuen Stils*

- 4 Alle Stile im *Stile*-Palettenfenster, die grau angezeigt werden, sind mit deaktivierter Option *Farbe der ersten Ebene ignorieren* gesichert worden. Dies hat zur Folge, dass beim Zuweisen eines solchen Stils die Farbe der oberen Ebene nicht überschrieben wird.



Stile, die mit deaktivierter Option Farbe der ersten Ebene ignorieren gespeichert wurden

Bedeutung der Symbole in der Fußleiste

Über die zusätzlichen Symbole in der Fußleiste des *Stile*-Palettenfensters können Sie einstellen, welche Stil-Typen angezeigt werden sollen. So dient das erste Symbol zum Anzeigen der Stile mit Animation, das zweite für Stile mit Rollover, das dritte für Stile mit Objektebenen und das letzte für Stile mit Photoshop-Filtern.

- 5 Testen Sie doch einmal die mitgelieferten Stile an der Navigationsleiste. Da Sie ja den Aufbau der Effekte bestens kennen, können Sie mit einigen geringfügigen Anpassungen ruck, zuck verschiedene Varianten erstellen. Zwei Beispiele zeigen die beiden nächsten Bilder. Dort haben wir zum einen den Stil *Blaues Metall* und zum anderen den Stil *Goldüberzug* verwendet – diesen Stil finden Sie auf unserer Webseite <http://www.gradias.de>. Die Effektstärke wurde – wie in unserem Workshop – je nach Objekt leicht angepasst.



Zwei Varianten durch andere Stile

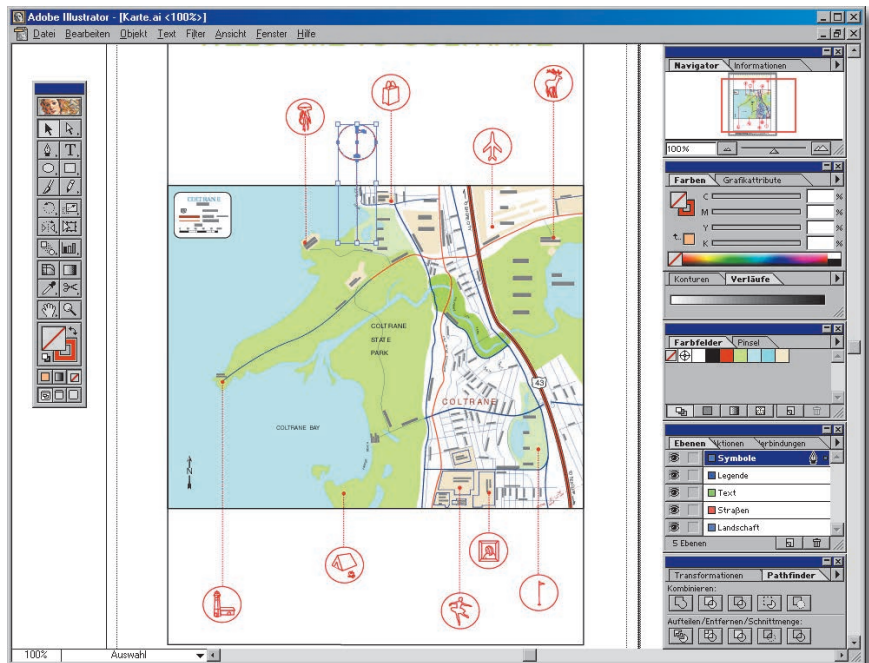
3. LiveMotion im Zusammenspiel mit anderen Programmen

Durch die Konstruktionswerkzeuge und die Bildeffekte deckt LiveMotion einen großen Bereich beim Designen von Webseiten ab. Trotzdem gibt es viele Aufgaben, für die andere Programme weit besser geeignet sind als LiveMotion.

Adobe bietet eine ganze Palette verschiedener Programme an, um alle nur denkbaren Aufgabenstellungen optimal zu bewältigen. In diesem Kapitel wollen wir Ihnen einige Programme vorstellen, mit denen LiveMotion besonders gut harmoniert.

3.1 Zusammenspiel mit dem Illustrator

Adobes Illustrator ist für die Gestaltung von Vektorgrafiken geeignet. Bei Erscheinen dieses Buchs wird gerade die Version 9 auf den Markt gebracht. Die Arbeitsoberfläche ist nach dem gleichen Grundmuster wie LiveMotion aufgebaut. Nur gibt es hier einige Palettenfenster mehr. Auch in den Menüs geht es etwas voller zu: Das Programm bietet sehr viele Funktionen an.



Adobes Illustrator Version 8

Aufwendige Pfadobjekte erstellen

Die Arbeit mit dem Illustrator und LiveMotion bietet sich in verschiedenen Bereichen besonders an:

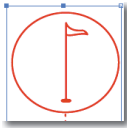
- Haben Sie vielleicht schon Grafiken mit dem Illustrator erstellt, die Sie nun auf Ihrer Webseite integrieren wollen? Kein Problem: LiveMotion kann EPS- sowie auch AI-Dateien lesen.
- Vielleicht vermissen Sie auch die erweiterten Möglichkeiten der Pfadgestaltung. Die wichtigsten Aufgaben lassen sich zwar mit dem *Pfad*-Werkzeug erledigen, beim Illustrator ist die Pfadbearbeitung aber doch etwas leichter.
- Wollen Sie Sonderfunktionen des Illustrator nutzen, wie etwa die Konstruktion von Diagrammen oder das Verlaufsgitter? Solche Funktionen bietet LiveMotion nämlich nicht an.
- Vielleicht fehlen Ihnen in LiveMotion auch einige Grundfunktionen, an die Sie sich bei der Arbeit mit dem Illustrator gewöhnt haben. Hier könnten Werkzeuge wie der Pinsel oder Bleistift oder aber auch die erweiterten Transformationsfunktionen genannt werden.
- Sind Ihnen die Textoptionen in LiveMotion zu rar? Dann ist der Illustrator ebenfalls besser geeignet.

Aber alles hat zwei Seiten: Mit den Vorteilen sind auch Nachteile verbunden. So ist ein Abwägen nötig, was schwerer wiegt, bevor Sie die Entscheidung treffen, auf welche Art Sie eine Aufgabenstellung erledigen wollen. Folgende Punkte sollten Sie beachten:

- Auch wenn die importierten Illustrator-Grafiken als Vektorgrafiken behandelt werden: Bearbeitet werden können sie nicht. Wollen Sie etwas ändern, müssen Sie dies im Illustrator machen.
- Die erzeugte Datei wird größer, als wenn Sie die Vektorelemente direkt in LiveMotion konstruieren.
- Vollständig in LiveMotion erzeugte Elemente haben den Vorteil, dass Sie alle Animationsmöglichkeiten einsetzen können. Dies gilt bei importierten Vektorgrafiken nur eingeschränkt.
- Die Bearbeitung wird mit importierten Grafiken langsamer. Je größer die importierte Grafik, umso lästiger wird das Warten. Und auch vor Abstürzen sind Sie nicht gefeit ...
- „Mal eben“ ein Stückchen nach rechts zu schieben funktioniert natürlich auch nicht, wenn Sie eine Objektgruppe in LiveMotion importiert haben. Sie müssen dann die exakten Platzierungen vorher festlegen. So wird der Gestaltungsspielraum kleiner.

Sehen wir uns nun ein Beispiel an, bei dem der Illustrator effektiv weiterhelfen kann:

- 1 Wenn Sie ein Symbol konstruieren wollen, das für LiveMotion zu aufwendig ist, erledigen Sie dies im Illustrator. Speichern Sie das Symbol in einem Vektorgrafik-Format – zum Beispiel EPS oder AI.



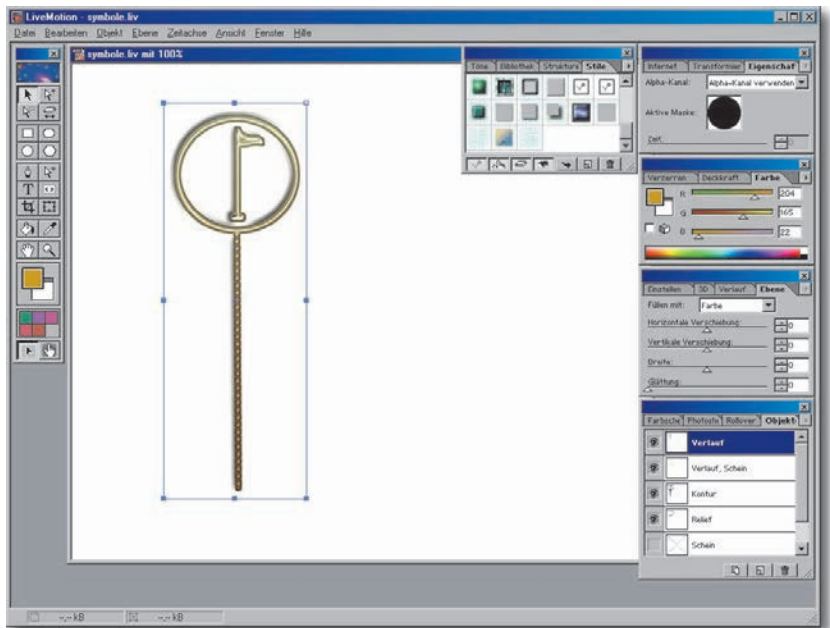
Ein Symbol, konstruiert im Illustrator

- 2 Dieses Symbol können Sie nun in Ihr LiveMotion-Dokument aufnehmen. Verwenden Sie dazu die Funktion *Datei/Platzieren*. Suchen Sie in dem Dialogfeld die gespeicherte Datei.

Die unterstützten Dateiformate

LiveMotion unterstützt für den Import die Vektorgrafik-Formate WMF, EPS und AI sowie die Pixel-Dateiformate JPG, GIF, BMP, TIF, TGA, IFF und PXR. Zusätzlich werden die Adobe-Dateiformate IST und PSD unterstützt.

- 3 Nach dem Importieren können Sie beispielsweise Stile an dem Vektorgrafik-Objekt anwenden, wie Sie es im folgenden Bild sehen. Vergleichen Sie übrigens einmal die Arbeitsoberfläche mit der des Illustrators. Sehr ähnlich, nicht wahr?



Ein Adobe-Illustrator-Objekt in LiveMotion mit einem Stil verschönert

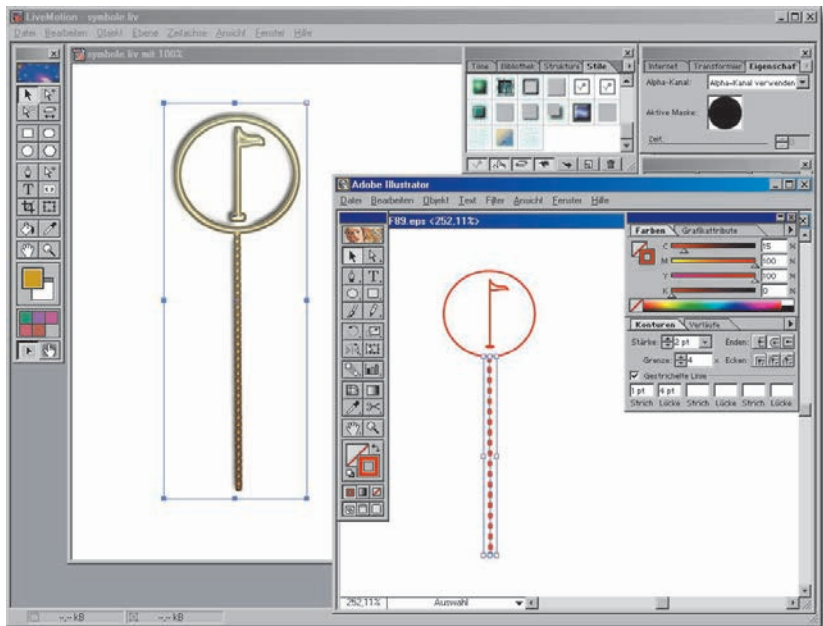
Kein Bearbeiten möglich

Auch wenn es sich um eine Vektorgrafik handelt: Das Objekt kann zwar ohne Qualitätsverlust skaliert werden, das Bearbeiten mit dem *Pfad*-Werkzeug ist jedoch nicht möglich. Objekttransformationen wie Rotieren oder Dehnen können Sie aber durchführen.

Illustrator-Dateien bearbeiten

Die importierte Illustrator-Datei wird in das LiveMotion-Dokument aufgenommen. Trotzdem ist eine spätere Bearbeitung noch möglich. Gehen Sie dazu wie folgt vor:

- 1 Markieren Sie das importierte Objekt und rufen Sie die Funktion *Bearbeiten/Original bearbeiten* auf. LiveMotion erstellt dann eine temporäre Datei und öffnet diese im Illustrator.



Bearbeitung eines importierten Illustrator-Objekts

Vorsicht Speichermangel

Da LiveMotion ein „Ressourcen-Fresser“ ist, könnte es zu Speichermangel-Problemen kommen, wenn der Illustrator gestartet ist. Schließen Sie deshalb alle anderen, eventuell laufenden Programme.

- 2 Bearbeiten Sie das geöffnete Objekt nun im Illustrator.

- 3** Beim Verlassen des Illustrator muss dann die Datei gesichert werden. Wenn Sie anschließend zu LiveMotion zurückkehren, wird das Objekt aktualisiert – inklusive eventuell angewendeter Stile.



Das angepasste Objekt

Drag & Drop-Import

Anstatt des Platzieren-Befehls können Sie die Dateien auch vom Windows-Explorer in das LiveMotion-Dokument ziehen. LiveMotion unterstützt solche Drag & Drop-Aktionen.

3.2 LiveMotion und ImageReady 2.0

ImageReady ist ein leistungsfähiges Programm für die Webseitengestaltung. Anders als LiveMotion arbeitet ImageReady nicht vektor-, sondern pixelorientiert. Die Animationen werden hier aus verschiedenen Pixelbildern zusammengesetzt und nicht über eine Zeitachse gesteuert, wie dies in LiveMotion der Fall ist.

Trotzdem harmonisieren ImageReady und LiveMotion sehr gut.

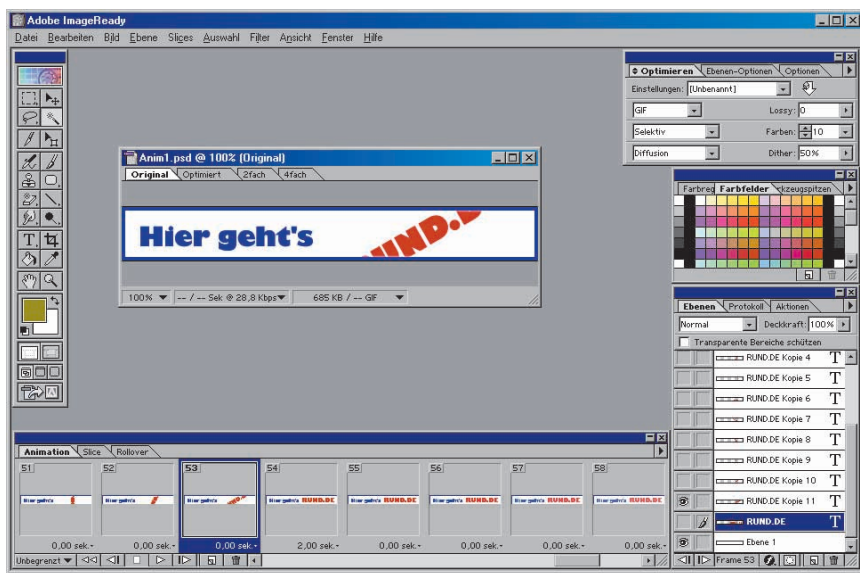
Weniger Speicherprobleme

Da ImageReady weniger Ressourcen frisst als der Illustrator, klappt die Zusammenarbeit mit LiveMotion besser. Hier erhalten Sie nur selten Fehlermeldungen wegen Speichermangels.

Bevor allerdings ein reibungsloser Arbeitsablauf mit ImageReady-Dateien gewährleistet ist, sind einige Vorbereitungen nötig.

Nach dem Start von ImageReady fällt als Erstes wieder die gleich aufgebaute Arbeitsoberfläche auf. Dies ist ein Vorteil der Adobe-Programme. Sie finden sich schnell zurecht, wenn Sie die Prinzipien der Arbeitsoberfläche einmal verstanden haben. Alles hat seinen gewohnten Platz – Sie sehen dies im folgenden Bild:

3. LiveMotion im Zusammenspiel mit anderen Programmen



Die Arbeitsoberfläche von ImageReady 2.0

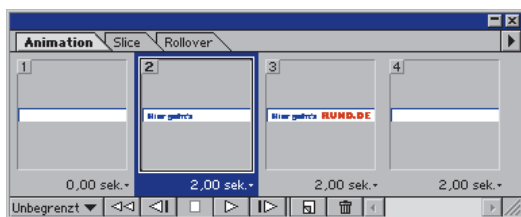
ImageReady und Photoshop 5.5

Früher war ImageReady als eigenständiges Programm erhältlich. Die aktuelle Version 2.0 ist Bestandteil des Photoshop 5.5-Pakets. Es ist (momentan) aber immer noch ein eigenständiges Programm. Vermutlich wird in den kommenden Photoshop-Versionen die Trennung der beiden Programme aufgehoben – zumal dies bei den Mitbewerbern bereits der Fall ist.

Die Hauptphasen herausfiltern

Wie erwähnt, werden Animationen in ImageReady aus einzelnen Pixelbildern erzeugt. Dies nutzt aber bei LiveMotion wenig, da LiveMotion vektororientierte Animationen erzeugen kann. Sie sollten daher alle Zwischenphasen der ImageReady-Datei löschen, wenn Sie dort bereits eine fertige Animation vorliegen haben.

Wenn Sie eine neue Animation mit ImageReady aufbauen, reicht die Konstruktion der Hauptphasen aus:



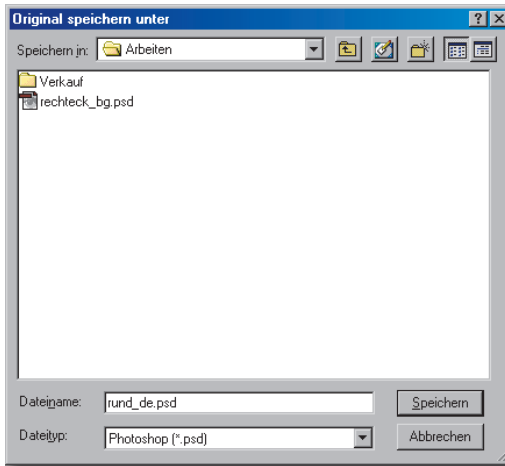
Die Hauptphasen einer Animation in ImageReady

Unser Beispiel besteht aus vier Hauptphasen. Diese werden in ImageReady über verschiedene Ebenen gesteuert, die – je nach Einzelbild – ein- oder ausgeblendet werden.



Der Ebenenaufbau einer ImageReady-Animation

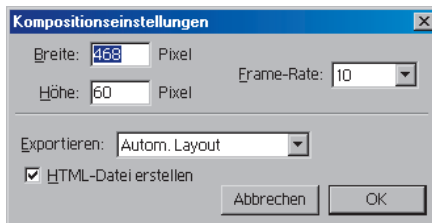
ImageReady-Animationen werden im Photoshop-Dateiformat PSD gesichert. Sichern Sie nach dem Aufbereiten der Animations-Hauptphasen die Datei mit der Funktion *Datei/Speichern unter*.



Speichern der Datei im Photoshop-Dateiformat

Die Datei in LiveMotion importieren

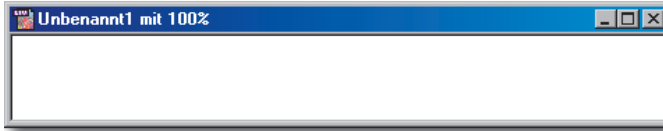
Photoshop-Dateien können Sie nicht in LiveMotion öffnen. Sie müssen importiert werden. Erstellen Sie deshalb nach dem Programmstart ein neues Dokument. Es ist empfehlenswert, dabei gleich die Maße der ImageReady-Datei anzugeben. In unserem Beispiel sind dies 468 Pixel in der Breite und 60 Pixel in der Höhe.



Einstellen der Dokumentgröße

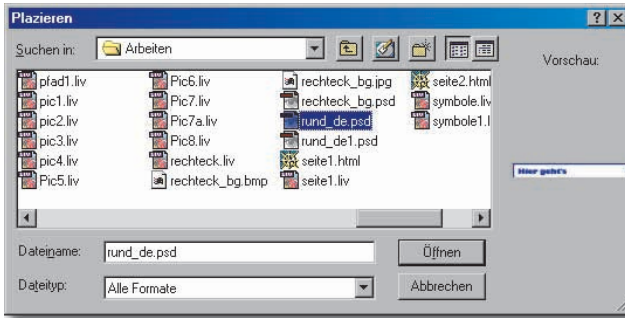
3. LiveMotion im Zusammenspiel mit anderen Programmen

- 1 Da es sich bei unserer Animation um ein Banner handelt, ergibt sich ein langes und niedriges Dokument:



Das neue Dokument

- 2 Rufen Sie nun die Funktion *Datei/Plazieren* auf und suchen Sie die zuvor vorbereitete Datei. Ist ein Vorschaubild vorhanden, wird es rechts neben der Dateiliste angezeigt.



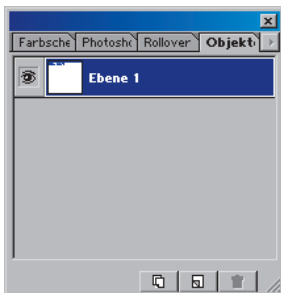
Platzieren der ImageReady-Datei

- 3 Nach dem Import ist ein Objekt auf der Arbeitsfläche zu sehen. Es wird zentriert im Dokument angeordnet. Deshalb ist es sinnvoll, gleich die richtige Dokumentengröße einzustellen. So sparen Sie sich das spätere Justieren.



Das eingefügte Objekt

- 4 Das Objekt besteht aus einer einzelnen Ebene. Ärgerlich: Falls Sie in ImageReady Ebeneneffekte verwendet haben, sind diese nicht mehr editierbar – ebenso wenig wie die Texte.



Eine Ebene für das importierte Objekt

Importierte Objekte in ihre Einzelteile zerlegen

Wie Sie ja sahen, war unser Beispiel aus verschiedenen Ebenen aufgebaut. Zunächst ist davon in LiveMotion nichts zu erkennen. Das können Sie aber ändern:

- 1 Rufen Sie die Funktion *Objekt/Ebenen konvertieren in* auf. In dem Untermenü finden Sie verschiedene Möglichkeiten, wie die vorhandenen Ebenen gesplittet werden sollen. Wählen Sie hier die Option *Objekte*, ...



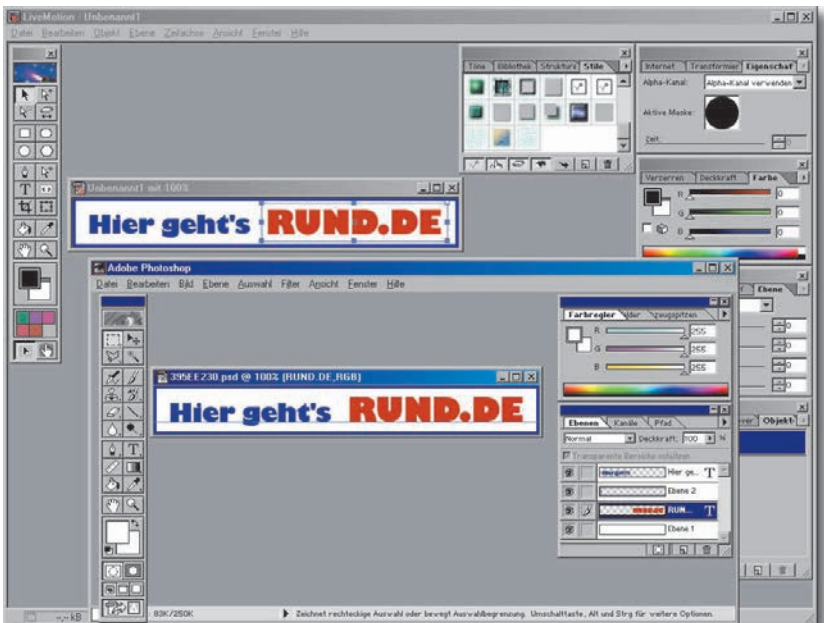
Trennen der importierten Ebenen

- 2 ... um pro Ebene ein einzelnes Objekt zu erstellen. Sie sehen nachfolgend die getrennten Objekte. Falls Ebeneneffekte angewendet wurden, gehen sie durch diese Funktion leider verloren. Merkwürdig, dass die Adobe-Programme untereinander nicht „Ebeneneffekt-kompatibel“ sind ;-(.



Die gesplitteten Ebenen

- 3 Außerdem lassen sich die Texte auch nach der Trennung nicht in LiveMotion editieren. Wenn Sie die Texte verändern wollen, müssen Sie wieder die Funktion *Bearbeiten/Original bearbeiten* aufrufen. Da es sich um eine PSD-Datei handelt, wird damit Photoshop gestartet.



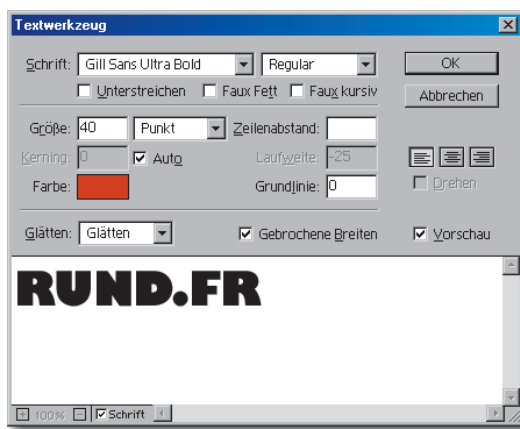
Editieren eines Photoshop-Dokuments

Ebenen nicht trennen

Wenn Sie Elemente in Photoshop bearbeiten wollen, sollten Sie die Ebenen nicht vorher trennen. Es kann ansonsten zu Verzerrungen der Größe kommen. Führen Sie gegebenenfalls die Trennung erst anschließend durch.

- 4 Photoshop erzeugt nach dem Aufruf ebenfalls eine temporäre Datei, die dann geöffnet wird.

In Photoshop können Sie nun die Texte editieren. Klicken Sie im *Ebenen-Palettenfenster* doppelt auf das Text-Symbol, um das Text-Dialogfeld zu öffnen. Hier können Sie dann die gewünschten Änderungen vornehmen. Sie sehen dies nachfolgend:



*Editieren
des Texts*

- 5 Sind die gewünschten Änderungen durchgeführt, schließen Sie Photoshop. Speichern Sie bei der entsprechenden Nachfrage das Dokument, damit es in LiveMotion aktualisiert wird.



*Das ge-
änderte
Textobjekt*

- 6 Nach den Vorbereitungen in Photoshop können Sie dann das Dokument in LiveMotion ergänzen oder animieren.

Editieren in ImageReady

Soll ein Objekt nicht in Photoshop, sondern in ImageReady editiert werden, müssen Sie im Windows-Explorer die Dateieindung neu verknüpfen. Live Motion verwendet immer das mit der Dateieindung verknüpfte Programm.

3.3 LiveMotion und Photoshop im Team

Sie haben es am vorigen Beispiel bereits bemerkt: ImageReady und Photoshop erfüllen sehr ähnliche Aufgaben – nur dass ImageReady spezielle Webfunktionen bietet. Wann ist eine Zusammenarbeit mit diesen beiden Programmen sinnvoll und nötig?

- Wichtigster Punkt ist natürlich wieder die Datenübernahme bereits bestehender Dokumente. Da LiveMotion ein neues Programm ist, werden Sie sicher nicht auf Ihre bereits bestehenden Dokumente verzichten wollen. Sie haben ja bereits gesehen, dass die Datenübernahme reibungslos klappt.
- Wenn Ihnen die Werkzeuge und Funktionen von LiveMotion nicht ausreichen, sind Sie bei Photoshop und ImageReady gut aufgehoben. Zumal LiveMotion nur sehr wenige Funktionen zur Bildoptimierung und keine Funktionen zur Bildretusche anbietet.
- Sie können zwar Bilder mit der Funktion *Datei/Importieren/TWAIN 32* direkt in LiveMotion scannen. Das ist aber wegen der fehlenden Bildbearbeitungsfunktionen wenig sinnvoll. Besser ist es, wenn Sie die Bilder fix und fertig in Photoshop vorbereiten und sie dann erst in LiveMotion importieren.
- LiveMotion bietet viele der Photoshop-Effekte. Einige interessante werden aber nicht unterstützt – wie beispielsweise der Beleuchtungseffekt. In solchen Fällen sollte die Vorbereitung wieder im Bildbearbeitungsprogramm erfolgen.
- Falls Sie die aufwendige Ebeneneffekteinstellung von LiveMotion nicht mögen, können Sie diese in den Bildbearbeitungsprogrammen erstellen. Vielleicht sind Sie ja dort auch schon im Umgang mit diesen Funktionen geübt.
- Wollen Sie die Stile verwenden, die Sie in ImageReady schon erstellt haben? Dann können Sie LiveMotion nicht verwenden. Die Stile sind ärgerlicherweise nicht kompatibel.
- Wenn Sie genauen Einfluss auf das Zerschneiden des Dokuments nehmen wollen, ist ImageReady die erste Wahl. In LiveMotion sind Sie nämlich auf die automatischen Einstellungen angewiesen, die Sie über *Autom. Zerlegen* und *Autom. Layout* vorgeben können.

Nur einige, wenige Punkte sprechen gegen eine Vorbereitung in Photoshop oder ImageReady:

- Sie müssen natürlich bei eingebetteten Objekten immer erst zum verknüpften Programm wechseln, was Zeit kosten und gelegentlich zu Speicherproblemen führen kann.
- Auf die Weboptimierung können Sie in ImageReady verzichten. Das können Sie ebenso gut oder sogar besser mit den LiveMotion-Funktionen erledigen.

3.4 LiveMotion und sein Vorgänger ImageStyler

Einige Leser werden sicherlich LiveMotion erworben haben, weil sie mit dem Vorgängerprogramm gearbeitet haben: dem ImageStyler. Dieses sehr interessante und leistungsfähige Programm konnte sich auf dem Markt nicht so richtig durchsetzen.

Bleibt zu hoffen, dass dieses Schicksal LiveMotion erspart bleibt. Um LiveMotion mehr Akzeptanz zu verleihen, haben die Entwickler Animationsfunktionen hinzugefügt. Außerdem wurde die Benutzerführung weiter an die anderen Adobe-Produkte angenähert.



Der Adobe ImageStyler

Die wichtigste Information ist: keine Bange! Alle erzeugten Dateien können ohne Probleme weiterverwendet werden. Ob Effekte oder Kombinationen – alles bleibt erhalten. Selbstverständlich sind auch die Stile, Texturen und Formen kompatibel. Kopieren Sie einfach die Dateien in das jeweilige LiveMotion-Verzeichnis. Nach dem erneuten Programmstart von LiveMotion sind alle Dateien in der Bibliothek aufgelistet.

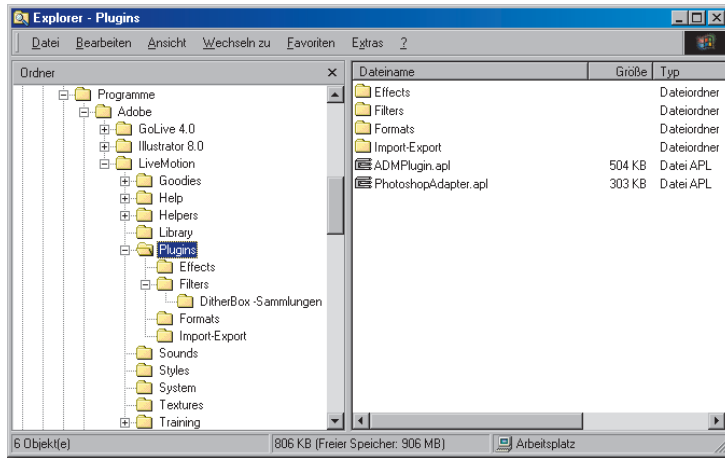
IST-Dateien öffnen

ImageStyler-Dateien brauchen Sie nicht zu importieren. Die Dateien lassen sich mit der Funktion *Datei/Öffnen* aufrufen. Stellen Sie dazu die Option *Alle Dateien (*.*)* im unteren Listenfeld des Dialogfelds ein.

3.5 Live-Motion und Plug-In-Module

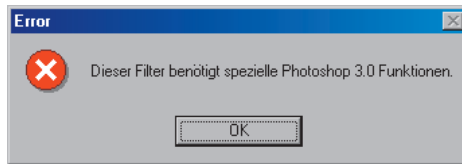
Im letzten Kapitel haben wir es schon einmal angedeutet: LiveMotion ist kompatibel zu Plug-In-Sammlungen, die den Photoshop-Standard unterstützen. Einige solcher Plug-Ins werden bereits mit LiveMotion ausgeliefert.

Um die Module anderer Programme in LiveMotion einzusetzen, müssen Sie diese in das LiveMotion-Plugins-Verzeichnis kopieren. Innerhalb dieses Ordners dürfen auch Unterverzeichnisse angelegt werden.



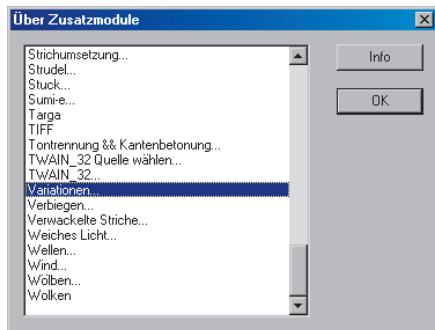
Plug-In-Module kopieren

Ob die Plug-Ins wirklich kompatibel sind, können Sie nur durch Ausprobieren feststellen. Die meisten der Photoshop-Filter können Sie einsetzen. Bei einigen wenigen erhalten Sie nach dem Aufruf die folgende Fehlermeldung. Dabei handelt es sich um Filter wie den Rendering-Filter Beleuchtungseffekt oder den Struktur-Filter.



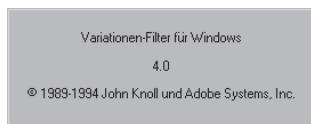
Ein Filter ist nicht kompatibel

Um nähere Informationen über die installierten Plug-In-Filter zu erhalten, rufen Sie die Funktion *Hilfe/Über Zusatzmodule* auf. Die Auflistung zeigt die installierten Filter an.



Die installierten
Plug-Ins

Mit einem Klick auf die *Info*-Schaltfläche erhalten Sie in einem gesonderten Schildchen Urheber-Informationen. Klicken Sie mit der Maustaste, um das Schild auszublenden. Die *OK*-Schaltfläche schließt danach das Dialogfeld.

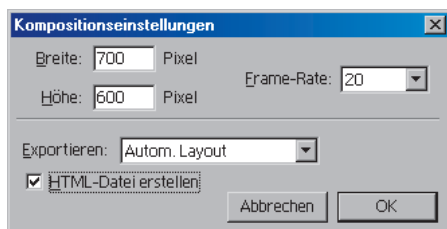


Urheber-
Informationen

3.6 Nach dem Fertigstellen die HTML-Datei anpassen

Wenn Sie alle Arbeiten in LiveMotion fertig gestellt haben, ist die Arbeit noch nicht erledigt. Mit der Export-Funktion erhalten Sie zwar eine HTML-Datei. Dass Sie diese aber ohne weitere Änderungen oder Ergänzungen direkt ins Web stellen können, ist eher unwahrscheinlich. Und sei es nur, um Fließtexte oder Text-Überschriften zu formatieren.

Damit LiveMotion beim Speichern mit der Funktion *Exportieren als* auch eine HTML-Datei erstellt, muss in den Kompositionseinstellungen die Option *HTML-Datei erstellen* aktiviert sein.



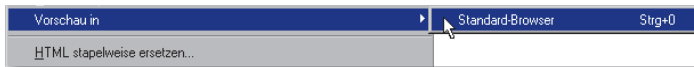
Kompositionseinstellungen
für den HTML-Export

Vor dem Speichern eine Vorschau



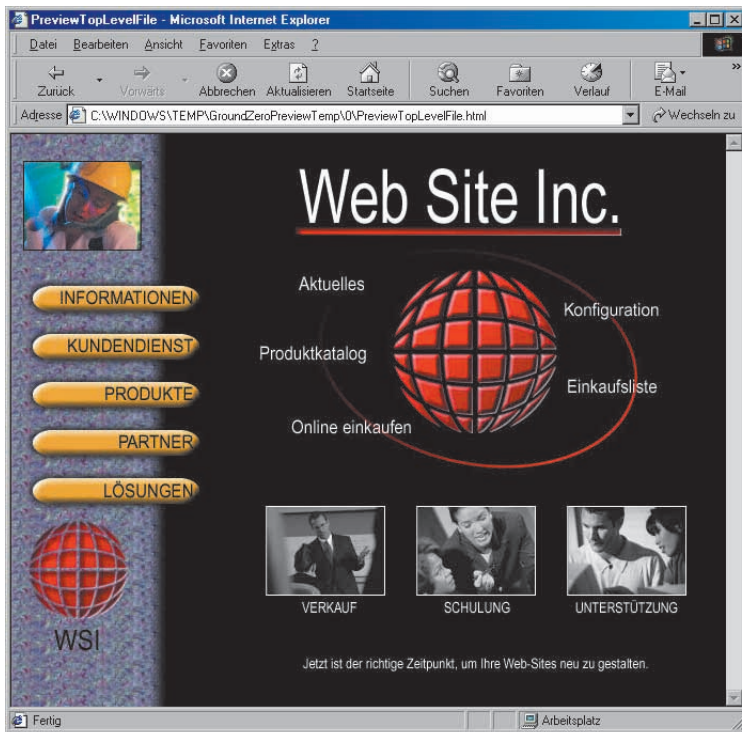
Bevor Sie die Arbeit speichern, sollten Sie sich erst einmal eine Vorschau des Ergebnisses ansehen. So können Sie gegebenenfalls noch Korrekturen vornehmen. Innerhalb der LiveMotion-Arbeitsfläche ist dazu das rechte Symbol ganz unten in der Werkzeugpalette zuständig.

Besser ist aber die Kontrolle in einem Webbrowser. Verwenden Sie dazu die Funktion *Datei/Vorschau in*. In einem Untermenü werden dort die auf Ihrem System installierten Webbrowser aufgelistet.



Auswahl eines Webbrowsers

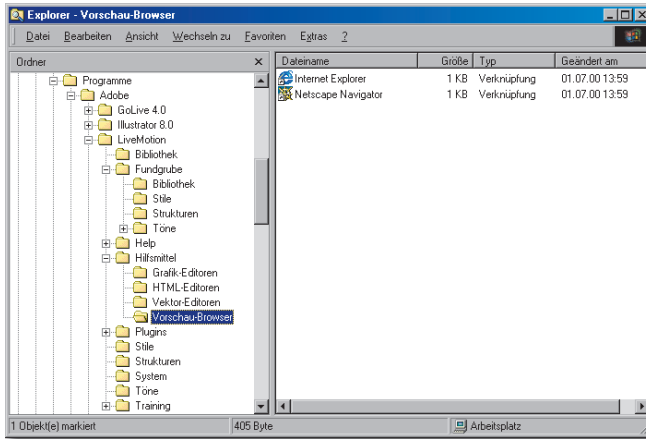
Nach dem Aufruf eines Webbrowsers erstellt LiveMotion temporäre Dateien und zeigt das Ergebnis anschließend in dem ausgewählten Webbrowser an – in unserem Beispiel dem Microsoft Internet Explorer 5.



Vorschau im Internet Explorer

Verknüpfungen ändern

Falls Sie nach der LiveMotion-Installation noch einen neuen Webbrowser installieren, können Sie die Menüanzeige natürlich anpassen. Im LiveMotion-Hilfsmittel-Verzeichnis finden Sie die Verknüpfungen zu den entsprechenden Browsern.



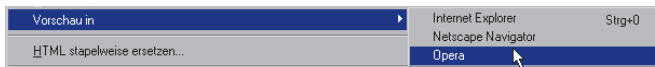
Ändern von Verknüpfungen

Fügen Sie in das Verzeichnis die Verknüpfung für den weiteren Webbrowser ein – in unserem Fall die des Alternativbrowsers Opera.

Dateiname	Größe	Typ	Geändert am
Internet Explorer	1 KB	Verknüpfung	12.04.00 00:37
Netscape Navigator	1 KB	Verknüpfung	10.04.00 11:31
Opera	1 KB	Verknüpfung	13.02.00 21:19

Einfügen einer neuen Verknüpfung

Nach dem Neustart von LiveMotion finden Sie im Untermenü der Funktion *Datei/Vorschau in* den neuen Eintrag. Sie sehen den hinzugekommenen Eintrag in der folgenden Abbildung:

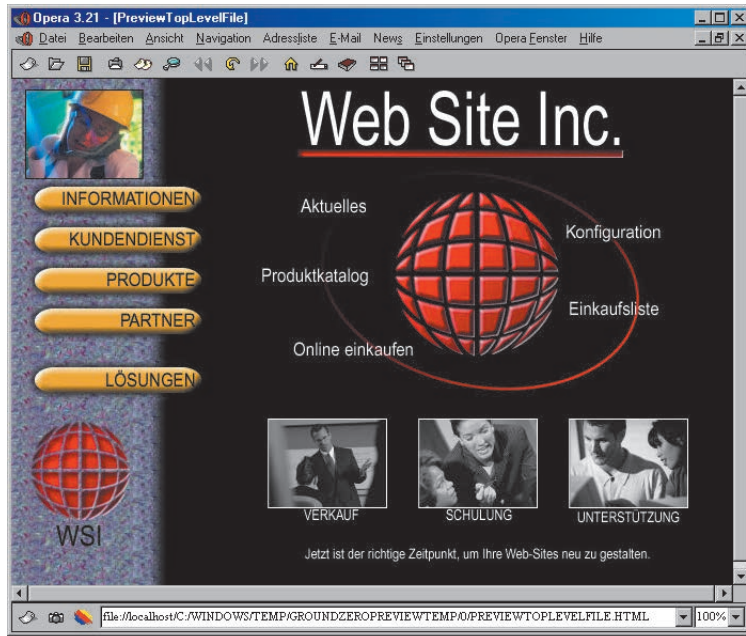


Ein neuer Browser ist installiert

Andere Verknüpfungen anpassen

Auf dieselbe Art können Sie auch die anderen Verknüpfungen anpassen. So finden Sie in dem Ordner auch Unterverzeichnisse für die verknüpften Grafik-, Vektor- und HTML-Editoren. Nach dem Hinzufügen neuer Verknüpfungen wird dann mit dem Aufruf der Funktion *Bearbeiten/Original bearbeiten* das dazugehörige Programm gestartet.

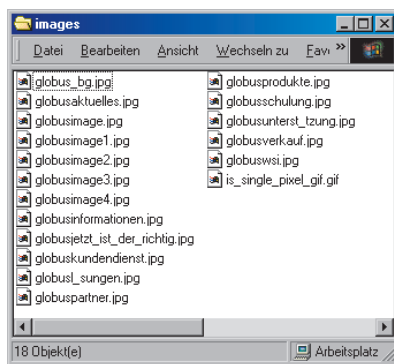
Es ist sehr empfehlenswert, die Datei in verschiedenen Webbrowsern zu prüfen, da (leider) meist Unterschiede in der Anzeige festzustellen sind. So sehen Sie bei Opera andere Abstände als im zuvor gezeigten Internet Explorer.



Die Anzeige im Webbrowser Opera

Speichern einer fertigen Seite

Nach dem Speichern der Webseite mit der Funktion *Datei/Exportieren als* finden Sie im angegebenen Verzeichnis die HTML-Datei. Die dazugehörigen Bilder werden standardmäßig in einem Unterverzeichnis mit dem Namen *Bilder* abgelegt.

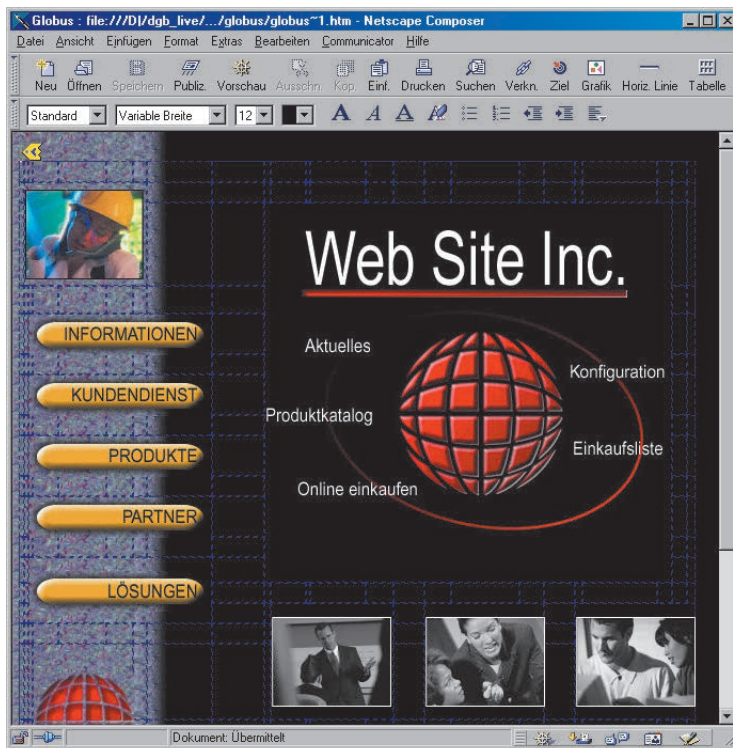


Die Bilder einer HTML-Seite

Webseiten editieren

Die HTML-Datei können Sie mit jedem x-beliebigen HTML-Editor bearbeiten. Ob Sie dabei einen Free- oder Sharewareeditor verwenden, spielt gar keine Rolle.

Die Webbrowser liefern ebenfalls kostenlose Editoren mit: Microsoft mit dem Internet Explorer FrontPage Express und Netscapes Navigator enthält im Communicator-Paket den Composer. Diesen Editor zeigt das folgende Bild. Wir haben dort die zuvor gezeigte Beispielseite geöffnet.



Die Datei – geöffnet im Netscape Composer

Auf Bewährtes zurückgreifen

Ehe Sie einen neuen HTML-Editor erlernen, sollten Sie den Editor verwenden, mit dem Sie vertraut sind. Die Leistungsunterschiede der verschiedenen Editoren sind nicht so groß, wie es uns die Werbung gern weismachen möchte.

Das liegt daran, dass es letztendlich nur auf den HTML-Code ankommt. So können Sie die Ergebnisse ebenso gut mit Microsofts NotePad bearbeiten, wenn Ihnen die HTML-Befehle geläufig sind. Die verschiedenen HTML-Editoren sind nur eine Arbeitserleichterung, damit Sie die HTML-Befehle nicht kennen müssen.

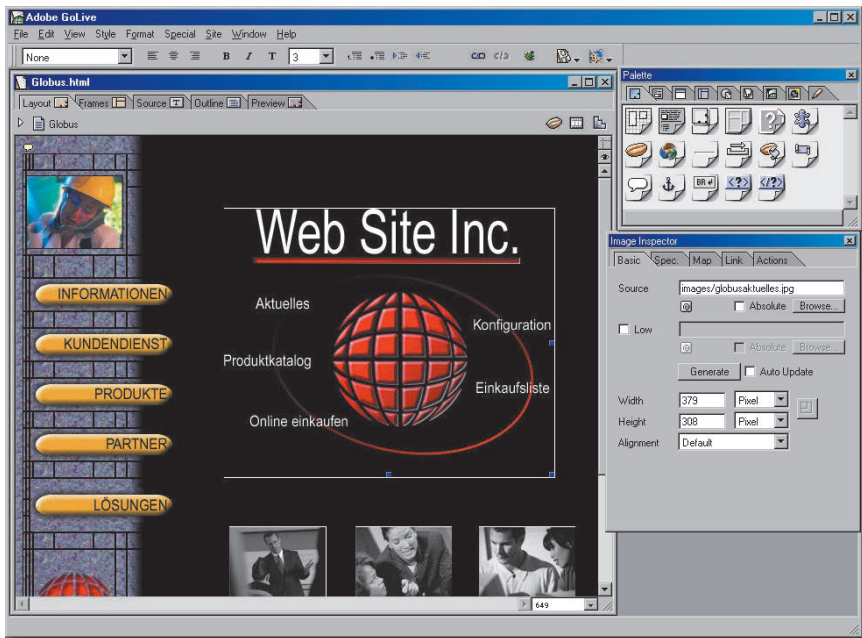
3.7 HTML-Dateien mit GoLive bearbeiten

Klar, dass Adobe auch einen leistungsfähigen HTML-Editor anbietet. Ein sehr einfacher – aber sehr leistungsfähiger – Editor ist PageMill, der kostengünstig zu erwerben ist.

Die Luxus-Variante ist GoLive, das im Moment in der Version 4.0 vorliegt. Beim Erscheinen dieses Buchs ist vermutlich schon die neue Version 5 erhältlich, sie liegt gerade als Beta-Version vor.

Mit GoLive steht Ihnen ein leistungsfähiges Programm zum Editieren von Webseiten zur Verfügung. Und nicht nur das: Das Verwalten von umfangreichen Websites wird ebenso unterstützt wie Cascading Style Sheets, DHTML oder auch Skripte, um nur einige Beispiele zu nennen.

Um vergleichen zu können, haben wir erneut das zuvor verwendete Beispiel geöffnet.



Unsere Beispielwebseite in GoLive

Ist Ihnen etwas aufgefallen?

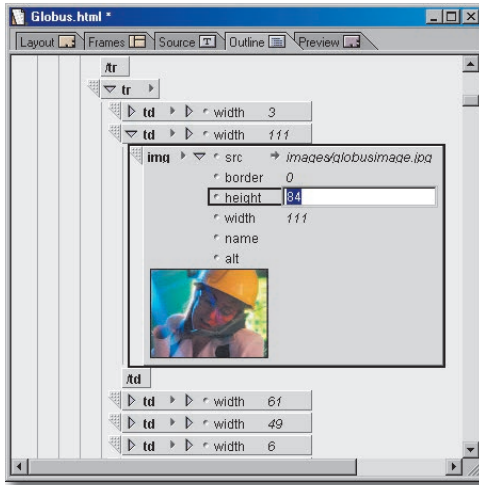
Richtig: Das Adobe-Produkt ist zwar an der Arbeitsoberfläche erkennbar, aber man muss schon zwei Mal hinsehen. Dies ist leider nicht nur eine optische Sache: Das Programm unterscheidet sich in der Bedienung schon von den anderen Adobe-Programmen. Deshalb ist auch einige Einarbeitungszeit unumgänglich.

3. LiveMotion im Zusammenspiel mit anderen Programmen

Das liegt einerseits sicherlich in der Natur der Sache: HTML-Seiten zu bearbeiten erfordert nun einmal andere Funktionen als das Gestalten von Grafiken. Andererseits sind die Bedienelemente nicht konsequent aufeinander abgestimmt. So suchen Adobe-versierte-Anwender erst einmal eine Weile, ehe sie die gewünschte Funktion aufgefunden haben.

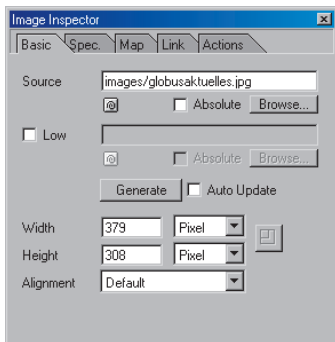
Mit den angebotenen Funktionen gehört GoLive aber zum Besten, was es im Bereich Webseiten-Verwaltung und -Bearbeitung auf dem Markt gibt.

Besonders praktisch ist die Outline-Ansicht. Hier werden die HTML-Tags der Reihe nach aufgelistet. In der hierarchischen Ansicht können alle Attribute der Tags angepasst werden.



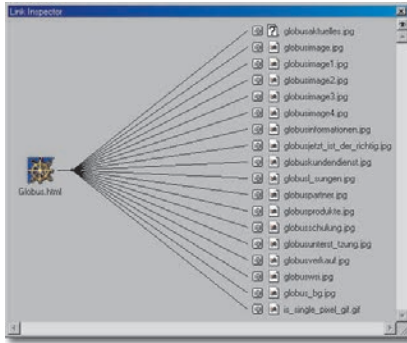
Die Outline-Ansicht

Die Einstellungen werden im Inspektor-Palettenfenster vorgenommen. Je nach markiertem Objekt werden hier die passenden Einstellungsoptionen angeboten – wie nachfolgend für ein Bild:



Das Inspektor-Palettenfenster

Der Link-Inspektor zeigt alle mit der Datei verknüpften Dateien an. Fehlt ein Bild – wie im Beispiel das erste –, wird der Eintrag entsprechend markiert.



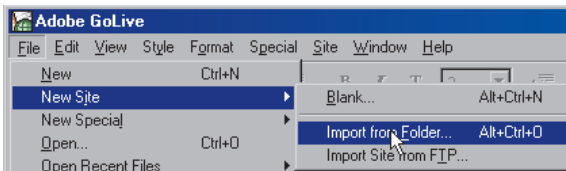
Der Link-Inspektor überprüft die verknüpften Dateien

Site-Verwaltung mit GoLive

Wenn Sie nur eine einzelne Homepage haben, haben Sie mit der Verwaltung kein Problem. Ist Ihr Web aber auf viele verschiedene Seiten angewachsen, wird die Verwaltung schwierig.

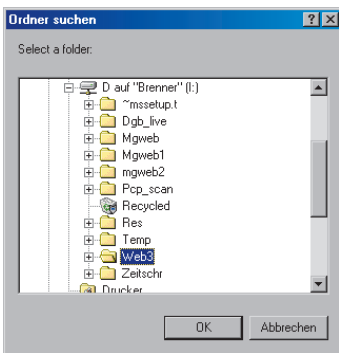
„Eben mal so“ die Verknüpfungen aller Seiten zu prüfen kann dann Stunden oder Tage dauern. Deshalb ist eine effektive Site-Verwaltung besonders wichtig. Auch wenn Sie bereits ein umfangreiches Web haben, können Sie dies mit GoLive noch erfassen:

- 1 Rufen Sie die Funktion *File/New Site/Import from Folder* auf. Voraussetzung ist dabei natürlich, dass Sie alle Dateien des Webs in einem Ordner untergebracht haben.



Erstellen einer Site-Struktur

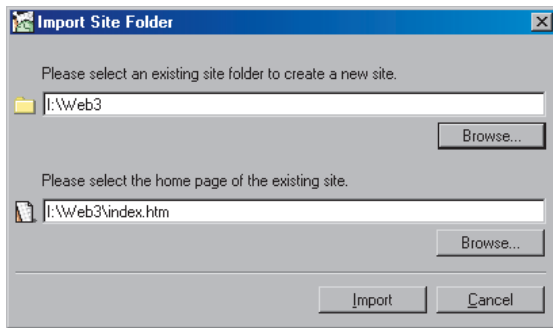
- 2 Bestimmen Sie dann den einzulesenden Ordner:



Der Inhalt eines Ordners soll eingelesen werden

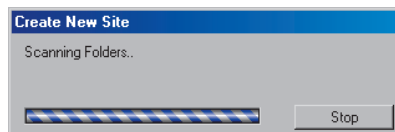
3. LiveMotion im Zusammenspiel mit anderen Programmen

- 3 Geben Sie außerdem die Startdatei des Webs an. Im Normalfall ist das die Datei *Index.htm*.



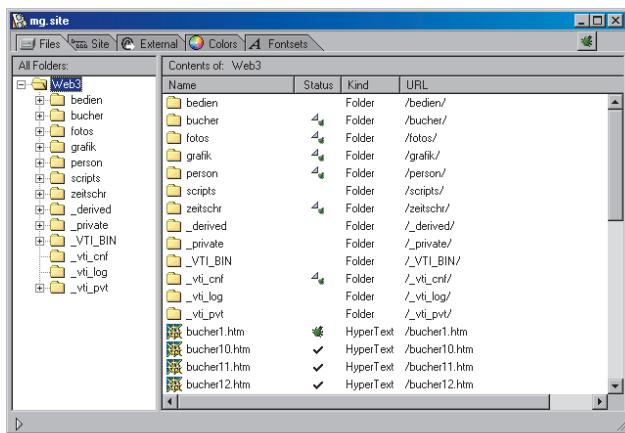
Die Daten des neuen Webs

- 4 Das Einlesen der Dateien kann – je nach Anzahl der zu importierenden Webseiten – eine Weile dauern. GoLive untersucht alle Unterordner des angegebenen Verzeichnisses.



Einlesen der Dateien

- 5 Die eingelesenen Dateien werden dann wie im Windows-Explorer in hierarchischer Form aufgelistet. Die nächste Abbildung zeigt eine solche Struktur:

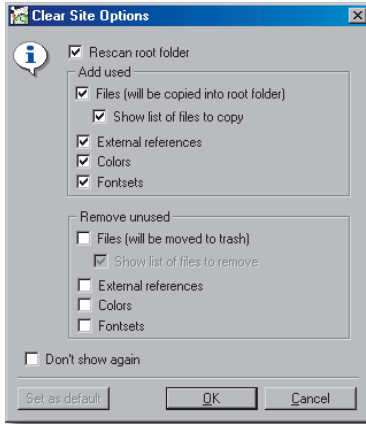


Auflistung aller eingelesenen Dateien

Seiten editieren

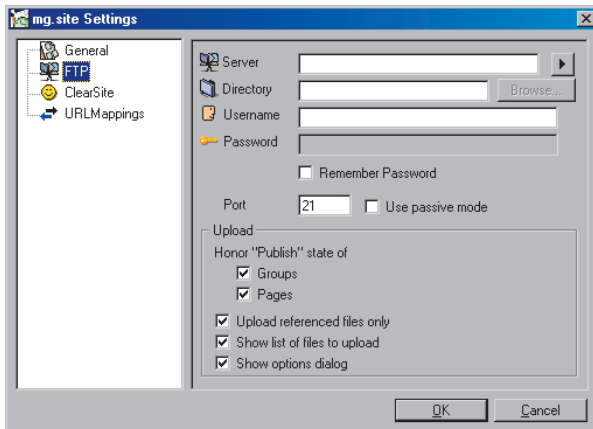
Um eine Seite zum Editieren zu öffnen, brauchen Sie die gewünschte Datei nur doppelt anzuklicken. Sie wird dann in einem gesonderten Fenster zum Bearbeiten geöffnet.

- 6 GoLive bietet verschiedene Optionen an, um alle Dateien des Webs zu prüfen oder bestimmte Elemente zu entfernen. So können Sie beispielsweise „auf die Schnelle“ feststellen, ob alle angegebenen Links auch wirklich funktionieren.



*Dateien des
Webs überprüfen*

- 7 Die fertig bearbeiteten Seiten können Sie auch gleich von GoLive aus zum Server überspielen.



*Publizieren
im Netz*

4. Perfektes Webdesign – Eine Frage des Geschmacks?

Die eigene Webseite mit einem modernen Design – welcher Webdesign-Einsteiger hätte das nicht gern? Aber was ist überhaupt modernes Design? Woher wissen Sie, was gerade modern ist? Gibt es Regeln, die dabei einzuhalten sind? Darüber wollen wir Ihnen in diesem Kapitel einiges mitteilen.

Aber eins gleich vorweg: Wie das mit der Mode so ist: Es nicht unwahrscheinlich, dass die hier vorgestellten Regeln mit dem Erscheinen des Buchs bereits wieder überholt sind.

4.1 Was ist in – was ist out?

Damit Sie sich erst einmal einen Überblick über die Webseitengestaltung verschaffen, können Sie einmal bei Dr. Web unter der Adresse <http://www.ideenreich.com> vorbeisurfen.

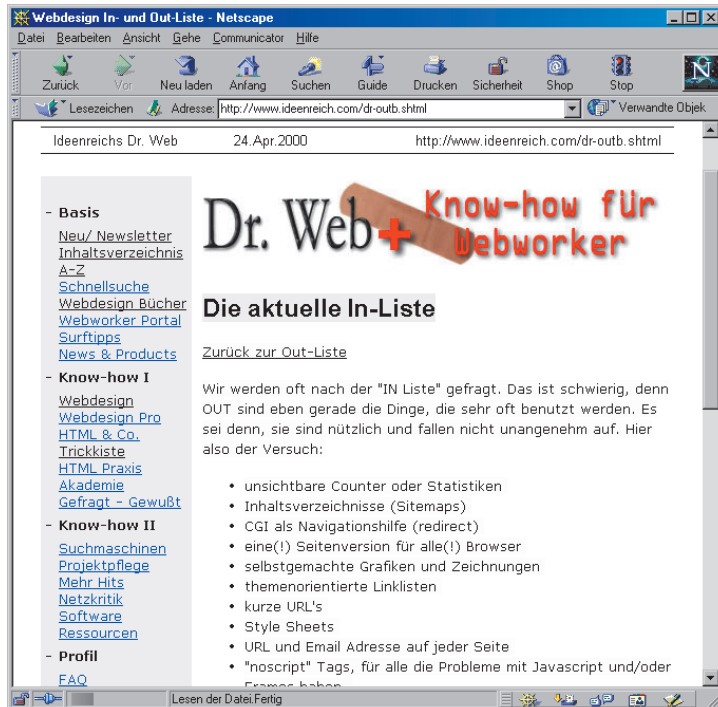


Dr. Webs-Webseite mit Infos zur Webseitengestaltung (<http://www.ideenreich.com>)

4. Perfektes Design – Eine Frage des Geschmacks?

Hier finden Sie verschiedenste Informationen zur Webseitengestaltung. Unter dieser Adresse gibt es auch In- und Out-Listen, die ständig aktualisiert werden. So können Sie schnell feststellen, ob eine vermeintlich grandiose Idee vielleicht doch gerade out ist.

Außerdem finden Sie dort zu allen angesagten Webthemen Artikel. Es lohnt sich in jedem Fall, diese Website intensiv durchzustöbern.



Die In-Seite von Dr. Web: (<http://www.ideenreich.com/dr-outb.shtml>)

Abgucken ist erlaubt

Die beste Orientierung, was gerade up to date ist, erhalten Sie bei den vielen Webseiten im Netz. Schauen Sie sich doch einmal viel besuchte Webseiten an, um die neusten Modetrends kennen zu lernen – wie etwa <http://www.spiegel.de> oder <http://www.amazon.de>.

Quellcodes ansehen

Um zu analysieren, wie eine interessant gestaltete Webseite aufgebaut ist, schauen Sie sich am besten den Quellcode einmal in Ruhe an. Sie können auch die ganze Seite lokal speichern und sie dann in Ihrem Webeditor laden.

Nachfolgend finden Sie eine Liste verschiedener Webadressen, unter denen Sie Interessantes zur Webseitengestaltung finden:

Adresse	Inhalt
http://www.pctip.ch	Regeln zur Webseitengestaltung
http://www.dynamicdrive.com	Tools, zum Beispiel Java-Apлеты
http://www.htmlgoodies.com	Jede Menge Web-Tools, zum Beispiel Java-Apлеты
http://www.top-25.com	Top-Seiten als Ideengeber
http://www.hdm-stuttgart.de/asta	Fragen und Antworten zu HTML
http://hotwired.lycos.com/webmonkey	Interessantes zur Webgrafik
http://www.kostenlos.de/internet	Alles rund um Webseitengestaltung: Tools und Tipps
http://www.webszene.com	Tipps zu gutem Webdesign u. v. a. m.

Die Trendsetter-Websites

Viel besuchte Seiten werden natürlich häufiger aktualisiert und geben so eher den Modetrend wieder. Ein aktuelles Beispiel ist hier die Kult-Webseite zur Big-Brother-Fernsehserie, die allen aktuellen Schnickschnack bietet – inklusive aufwendiger Flash-Animationen. Diese Seite soll momentan die am häufigsten besuchte Seite Europas sein. Nun denn ...

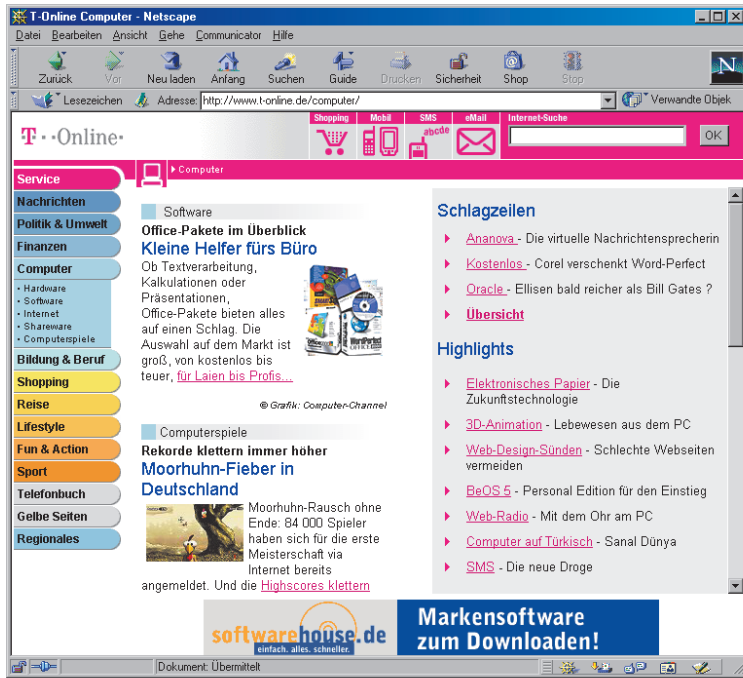


Europas meistbesuchte Webseite (http://www.bigbrother-haus.de)

4. Perfektes Design – Eine Frage des Geschmacks?

Eine andere, sehr häufig besuchte Webseite ist die Einstiegswebseite von T-Online. Sie stellt ebenfalls den aktuellen Trend dar: schlichte Gestaltung und klare Strukturen mit aufeinander abgestimmten Farben: Die Information steht hier im Vordergrund.

Da Portalseiten hoch frequentiert sind, liegt es in der Natur der Sache, dass dort am ehesten die aktuellen Modetrends zu finden sind.



Die Portalseite von T-Online (<http://www.t-online.de>)

Die Seiten der „Design-Päpste“

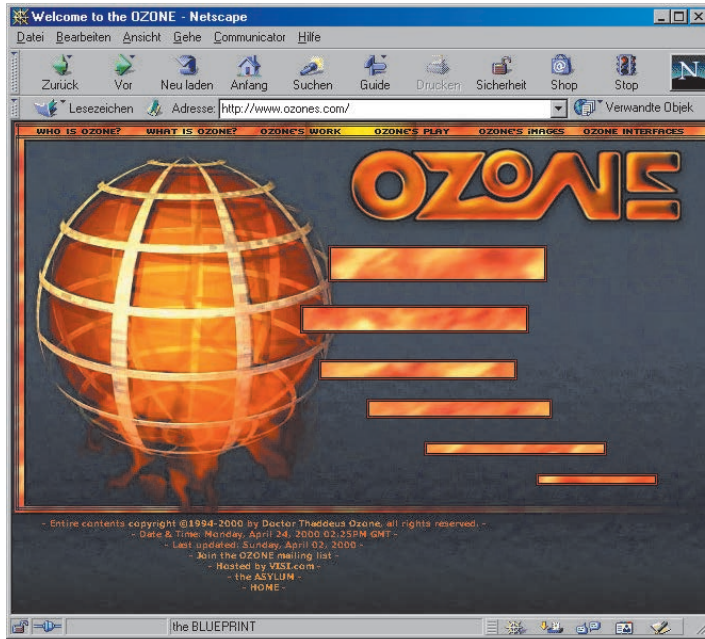
Es gibt einige Seiten im Netz, die sich zum De-facto-Standard in Webdesign-Fragen entwickelt haben. Hier geht es nicht so sehr um den Inhalt – der ist aber auch interessant –, sondern viel mehr um die Gestaltung.

Was machbar ist, wird gemacht. Hier finden Sie exotische Animationen und faszinierende Grafiken. Lassen Sie sich von der Vielfalt inspirieren!

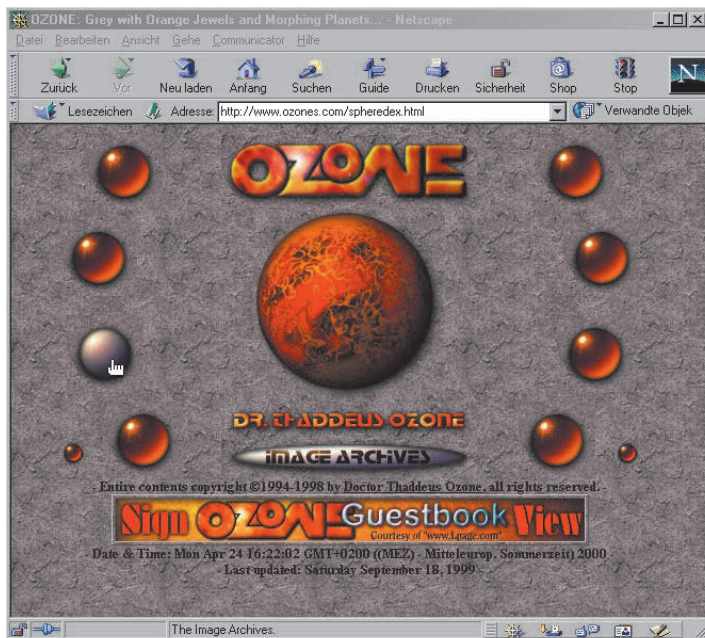
Ständig was Neues

Meist werden diese Seiten in regelmäßigen Abständen völlig neu aufgebaut. So lohnt es sich, immer mal wieder dort vorbeizuschauen.

Einer der „Ober-Gurus“ ist Dr. Thaddeus Ozone. Zwei Seiten der Site zeigen die folgenden Abbildungen:



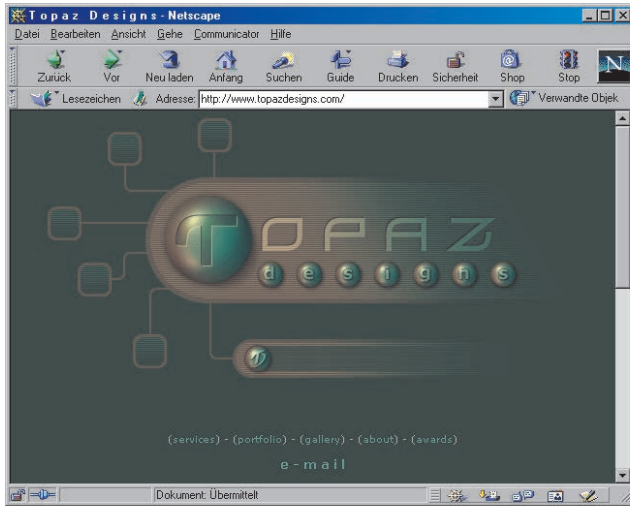
Die Einstiegsseite von <http://www.ozones.com>



Eine Inhaltseite von <http://www.ozones.com>

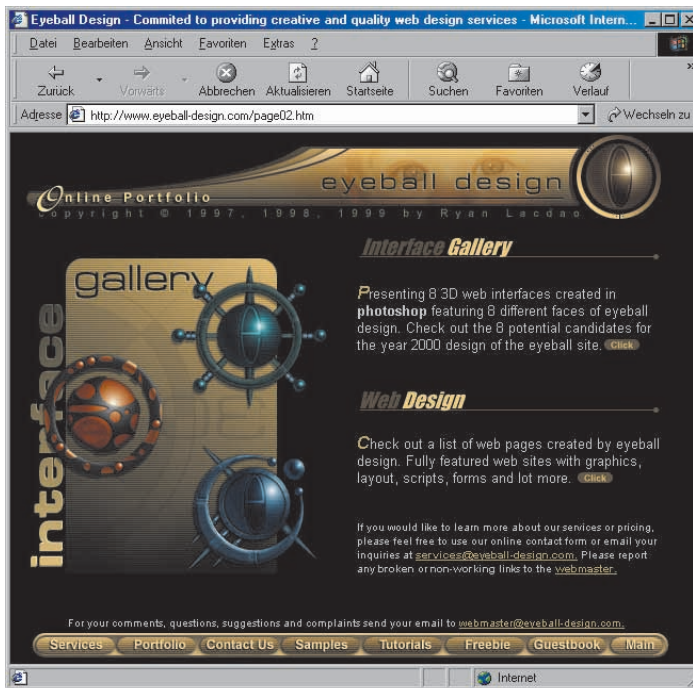
4. Perfektes Design – Eine Frage des Geschmacks?

Interessant sind auch die Seiten von <http://www.topazdesigns.com>. Nachfolgend sehen Sie die Intro-Seite:



Die Einstiegsseite von <http://www.topazdesigns.com>

Hochklassige Grafiken finden Sie unter <http://www.eyeball-design.com>. Wie die Verfasser angeben, sind die Grafiken übrigens mit Photoshop entstanden.



Tolle Grafiken zeigt <http://www.eyeball-design.com>

Hier finden Sie verschiedene Navigationselemente. Der Verfasser beschreibt, wie die Grafiken entstanden sind, und zeigt dazugehörige Detailabbildungen. Hier können Sie etwas lernen!



Der Aufbau interessanter Navigationselemente unter <http://www.eyeball-design.com>

Tutorials lesen

In den Tutorials, die im LiveMotion-Verzeichnis `\Training\Übungen` installiert werden, finden Sie übrigens Beispiele, deren Ergebnisse so ähnlich wie die zuvor gezeigten Bedienelemente aussehen. Lesen Sie dazu doch einmal die PDF-Datei *UI-Lektion.pdf*.

Beim Surfen durchs Netz merken Sie schnell, dass es keine verbindlichen Regeln für perfektes Webdesign gibt – schön ist, was gefällt. Je nach Inhalt der Seiten gibt es derzeit zwei Richtungen:

- Um sachliche Inhalte zu präsentieren, sind schlichtes Design und klare Strukturen erforderlich. Aufwendige Navigationselemente oder wunderschöne Animationen lenken sonst vom eigentlichen Inhalt ab.
- Andere Webseiten legen nicht allzu viel Wert auf den Inhalt. Hier kommt es nur darauf an, dass sich der Besucher freut, die Seite zu besuchen, um die schöne Grafik zu betrachten.

4. Perfektes Design – Eine Frage des Geschmacks?

Hier noch einige interessante Webadressen rund ums Webdesign:

Adresse	Inhalt
http://www.photoshop.org	Tutorials, Tipps und Tricks
http://www.ultimate-photoshop.com	Links zu Free- und Shareware
http://www.adobe.com	Infos direkt von der Quelle
http://www.macromedia.com	Infos über die Mitbewerber
http://www.netins.net/showcase/wolf359/adobepec.htm	Rund um Photoshop
http://www.screamdesign.com/index.html	Interessantes zum Screendesign

In der folgenden Tabelle finden Sie eine Reihe von Webadressen, bei denen sich das Vorbeischauen wegen der interessanten Gestaltung lohnt. Die Auswahl ist willkürlich und rein subjektiv!

Adresse
http://lmdk.online.fr
http://www.yenz.com
http://www.theopticianerve.com
http://www.interlog.com/~lynnm/resume/pages
http://www.blackbook.dk
http://arte.mundivia.es/saul
http://fingertips.newdamage.com/main.html
http://www.phong.com
http://www.nrg.be
http://www.number.nl
http://www.kvad.com
http://www.clandrei.de
http://www.disco3000.de
http://www.thepictureshow.com/mainpage.html
http://www.diarioelpais.com
http://reticulum.net/wso/hires.html
http://www.henkel.com
http://www.otto.de
http://www.technomage.de
http://www.columna.de
http://www.camelshop.de

4.2 Eine Webseite gestalten

Nachdem Sie nun erfahren haben, wie Sie sich über die neusten Trends informieren können, wollen wir uns an die Arbeit machen und im folgenden Workshop eine eigene Webseite gestalten.

Dazu ein paar Bemerkungen vorweg. Auch wenn es die Entwickler vielleicht nicht gern lesen: LiveMotion ist kein Webseiten-Gestaltungsprogramm. Auch wenn es viele Funktionen zum Erzeugen von HTML-Dateien gibt, einen leistungsfähigen Webeditor können Sie mit LiveMotion nicht ersetzen.

Dazu fehlen beispielsweise Tabellenfunktionen, die für engagierte Webdesigner ein absolutes Muss sind. Auch das Formatieren von Texten fällt mit einem entsprechenden Webeditor leichter.

LiveMotion ist eher ein Programm, um Navigationselemente für Webseiten zu gestalten und diese mit pfiffigen Animationselementen zu versehen. Auch für bewegte Werbebanner im Flash-Format ist LiveMotion gut geeignet.

Der richtige Kompromiss

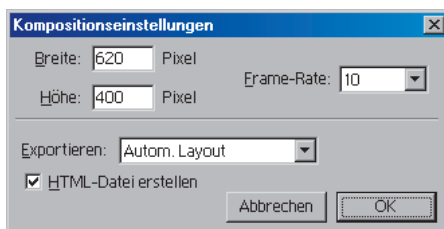
Ein empfehlenswerter Kompromiss besteht darin, den automatisch erzeugten HTML-Quelltext mit einem leistungsfähigen Webeditor nachzubearbeiten.

Trotz alledem wollen wir Ihnen nun ein Beispiel vorstellen, in dem eine – halbwegs komplette – Webseite gestaltet wird. Schon um Ihnen die Möglichkeiten von LiveMotion vorzustellen. Die Schwächen werden wir dabei nicht verschweigen.

Ein neues Dokument erstellen

Zunächst benötigen wir ein neues Dokument. Rufen Sie dazu die Funktion *Datei/Neu* auf oder verwenden Sie die Tastenkombination **(Strg)+[N]**.

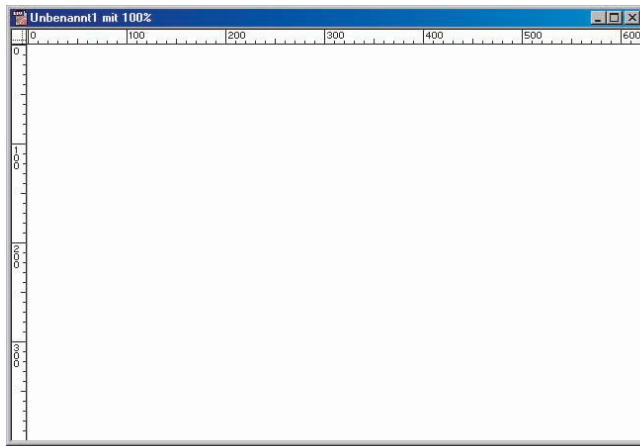
- 1 Stellen Sie eine Größe von 620 x 400 Pixel ein. Mit diesem Maß wird auch die normale VGA-Einstellung berücksichtigt, mit der noch immer einige Websurfer im Netz unterwegs sind. Durch dieses Mindestmaß können Sie sicher sein, dass alle wichtigen Elemente für jedermann zu sehen sind.



*Die geeignete
Dokumentengröße*

- 2** Sie sehen dann ein leeres Dokument mit dem standardmäßig weiß eingestellten Hintergrund. Aktivieren Sie nun die Funktionen *Ansicht/Lineale einblenden* und *Ansicht/Hilfslinien einblenden*. Vor dem Konstruieren der Grundelemente wollen wir nämlich einige Hilfslinien erstellen.

Für die Lineale können Sie auch alternativ die Tastenkombination **(Strg)+(R)** verwenden – für die Hilfslinien **(Strg)+(Ü)**.



Ein leeres Dokument mit eingeblendeten Linealen

Für jedes Dokument getrennt einstellbar

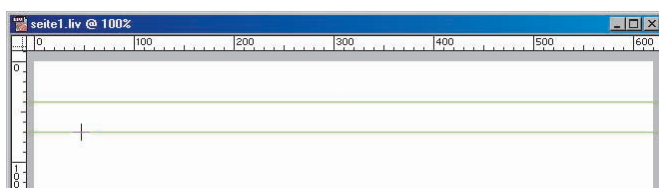
Ob Lineale und Hilfslinien eingeblendet sind, speichert LiveMotion im Dokument. Nach dem erneuten Öffnen finden Sie deshalb dieselben Einstellungen wieder vor.

Hilfslinien einrichten

Mit Hilfslinien können Sie sich die Arbeit beim Konstruieren von Elementen erleichtern. Außerdem sparen Sie Zeit beim Ausrichten der Elemente. Die Hilfslinien können sehr leicht platziert werden. Sehr komfortabel und vielseitig sind die Funktionen aber nicht ...

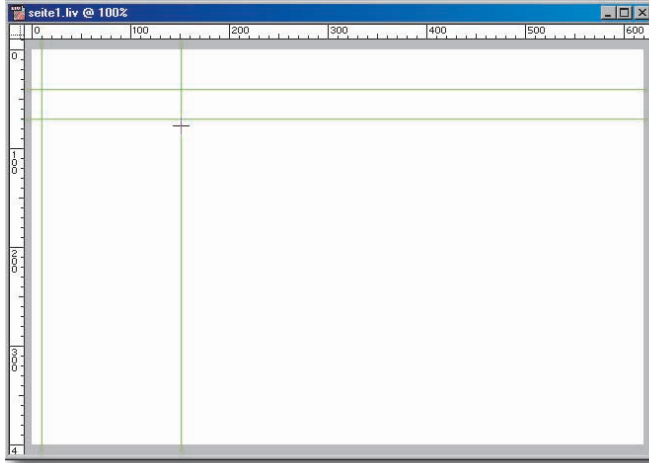
- 1** Ziehen Sie horizontale Hilfslinien mit gedrückter linker Maustaste aus dem horizontalen Lineal heraus. Ist die gewünschte Position erreicht, lassen Sie die Maustaste los. Sehr präzise ist das Positionieren leider nicht, und numerisch exaktes Platzieren ist nicht möglich. Die einzige Orientierung ist die Skala des Lineals.

ta -



Zwei horizontale Hilfslinien

- 2 Senkrechte Hilfslinien werden aus dem vertikalen Lineal herausgezogen. Unsere benötigten Hilfslinien sehen Sie im folgenden Bild:



Die vertikalen
Hilfslinien

- 3 Falls bei Ihnen nichts passiert, haben Sie vermutlich die Option *Ansicht/Hilfslinien einblenden* nicht aktiviert.
- 4 Um die Hilfslinien später zu verschieben, rufen Sie das *Auswahl*-Werkzeug auf und klicken die betreffende Hilfslinie an. Verschieben Sie die Hilfslinie mit gedrückter Maustaste.

Versehentliches Verschieben vermeiden

Wenn alle Hilfslinien fertig platziert sind und Sie ein versehentliches Verschieben vermeiden wollen, aktivieren Sie die Funktion *Ansicht/Hilfslinien fixieren*. Sie erreichen diese Funktion auch mit der Tastenkombination **(Strg)+(Alt)+(Ü)**.

- 5 Wollen Sie bestehende Hilfslinien wieder entfernen, ziehen Sie diese mit gedrückter Maustaste einfach in das Lineal zurück.
- 6 Bevor Sie die Hilfslinien nun als Justierhilfe verwenden können, müssen Sie noch die Funktion *Ansicht/An Hilfslinien ausrichten* aktivieren, die Sie auch mit der Tastenkombination **(Strg)+(Umschalt)+(Ü)** aufrufen können. Danach sind die Hilfslinien „magnetisiert“.

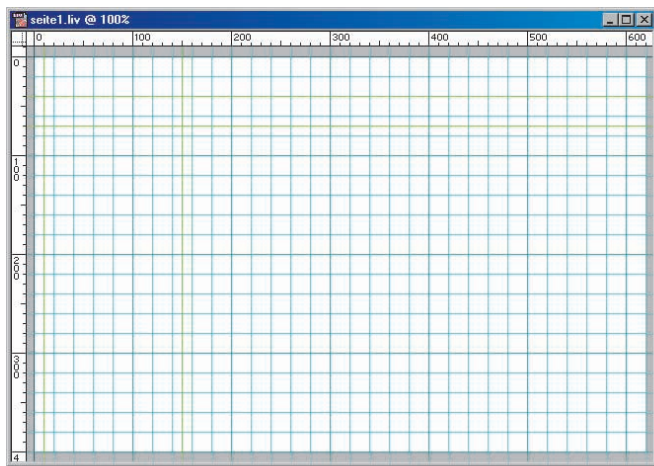
Nähern Sie sich jetzt mit dem Mauszeiger einer Hilfslinie, wirkt diese „magnetisch“.

Nur bei 100 % einstellen

Da die Skalen der Lineale beim Zoomen nicht mit vergrößert werden, sollten Sie die Hilfslinien nur in der 1:1-Darstellungsgröße platzieren. Genauer einstellen bei vergrößerter Darstellungsgröße ist nicht möglich, wie man vielleicht meinen könnte.

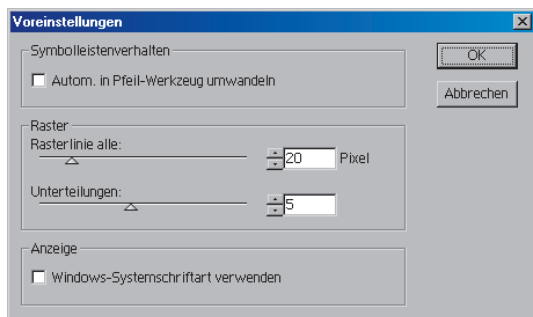
Mit dem Raster justieren

Als zusätzliche Justierhilfe können Sie das Gitter verwenden. Es wird über die Funktion *Ansicht/Raster einblenden* oder die Tastenkombination **(Strg)+(Ä)** eingeblendet. Um es zu magnetisieren, ist die Funktion *Ansicht/An Raster ausrichten* oder die Tastenkombination **(Strg)+(Umschalt)+(Ä)** zu verwenden.



Das eingeblendete Raster

Die Abstände des Gitters können Sie im folgenden Dialogfeld einstellen. Es wird mit der Funktion *Bearbeiten/Voreinstellungen* oder der Tastenkombination **(Strg)+(K)** aufgerufen.



Einstellen der Gitteroptionen

Hilfslinien am Raster ausrichten

Das Raster können Sie übrigens auch zum Ausrichten der Hilfslinien verwenden. Es wirkt nämlich nicht nur für die Objekte magnetisch.

Den Hintergrund einfärben

Zu Beginn der Arbeit wollen wir den Hintergrund des Dokuments einfärben. Wir wählen dafür eine einheitliche Farbe.

Bilder für den Hintergrund verwenden

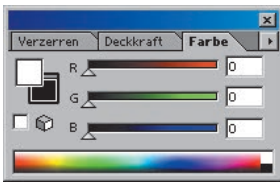
Soll alternativ ein Bild für den Hintergrund eingesetzt werden, ziehen Sie das betreffende Bild aus der Textur-Bibliothek in das Dokument. Bilder werden – wie auch im Webbrowser – gekachelt wiedergegeben, wenn sie kleiner sind als das Dokument.

Zur Einstellung der Hintergrundfarbe dient das untere der beiden Farbfelder in der Werkzeugpalette. Anders als bei den Objekten bezieht sich der Hintergrund nicht auf irgendeine Ebene, sondern immer nur auf den Hintergrund des gesamten Dokuments.

Um die Farbe des Hintergrunds festzulegen, sind die folgenden Arbeitsschritte notwendig:



- 1 Klicken Sie in der Werkzeugpalette auf das hintere Farbfeld, um es zu aktivieren. Alternativ dazu können Sie dies auch im *Farbe*-Palettenfenster machen. Dort finden Sie ebenfalls diese beiden Farbfelder.

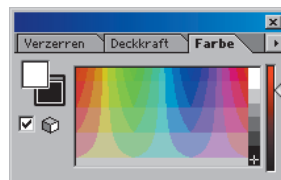
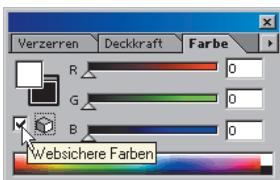


Markieren der Hintergrundfarbe

- 2 Die Einstellungen der Farben können Sie im *Farbe*-Palettenfenster vornehmen. Wenn Sie sicher sein wollen, eine der „websicheren“ Farben zu verwenden, aktivieren Sie das Optionsfeld neben dem Würfel-Symbol. Sie sehen es im folgenden Bild auf der linken Seite.

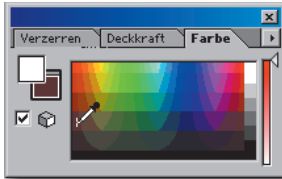
Dann werden nur diejenigen Farben angezeigt, die von den Browsern verwendet werden, wenn der Websurfer im 256-Farben-Modus surft.

Haben Sie dabei die RGB- oder HSB-Ansicht gewählt, können Sie die Schieberegler nur noch in Sprüngen bewegen – von einer zulässigen Farbe zur nächsten. In den anderen Modi sehen Sie im Vorschaufeld die reduzierten Farben – so wie in der rechten Abbildung.



Anzeige der websicheren Farben, rechts in der Wertansicht

- 3 Um die Farbe für den Hintergrund auszuwählen, stellen Sie also zunächst die gewünschte Farbansicht ein – in diesem Fall die *Sättigungsansicht*.
- 4 Wenn Sie den Mauszeiger in das Vorschaufeld halten, erscheint ein Pipetten-Symbol. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Feld, in dem die betreffende Farbe zu sehen ist. In unserem Fall ist dies ein dunkler Rotton, Sie sehen die Wahl nachfolgend.



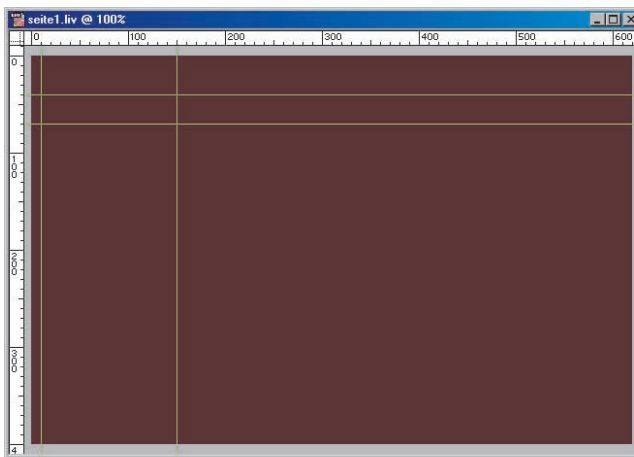
Auswahl eines Farbtons

Ein Webprogramm?!

Für ein Programm zur Webseitengestaltung ist es sehr ungewöhnlich, dass keine Farbangabe in der hexadezimalen Ansicht zu finden ist. So bekommen Sie Probleme, wenn Sie dieselbe Farbe im HTML-Quellcode verwenden wollen.



- 5 Nach der Farbauswahl sehen Sie die neue Hintergrundfarbe im Hintergrundfarbfeld in der Werkzeugpalette. Der Hintergrund des Dokuments ist nun mit einem einheitlichen Farbton gefüllt. Sie sehen das neue Ergebnis in der folgenden Abbildung.

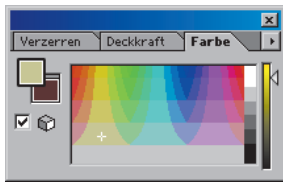


Der gefüllte Hintergrund

Zeichnen eines Rechtecks mit abgerundeten Ecken

Nach dem Füllen des Hintergrunds soll nun das erste Grundelement konstruiert werden: ein Rechteck mit abgerundeten Ecken. Die Besonderheit dabei: Es sollen nur die beiden oberen Ecken abgerundet werden.

- 1 Achten Sie darauf, dass die Hilfslinien mit der Funktion *Ansicht/An Hilfslinien ausrichten* aktiviert sind.
- 2 Markieren Sie in der *Wertansicht* die nachfolgend gezeigte Farbe – einen hellen, beige(n) Farbton. Ein kleines Kreuz signalisiert die aktuelle Farbauswahl. Beachten Sie dabei, dass das Farbfeld für die Vordergrundfarbe aktiviert ist.

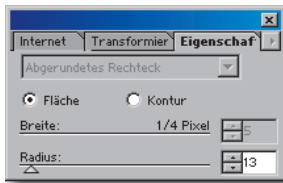


Auswahl der
Objektfarbe



- 3 Jetzt müssen Sie das Werkzeug zum Konstruieren von Rechtecken mit abgerundeten Ecken aus der Werkzeugpalette aufrufen. Sie sehen das dazu gehörende Symbol links abgebildet.

Stellen Sie in der *Eigenschaften*-Palette die nachfolgend gezeigten Optionen ein. Das Rechteck soll gefüllt sein und die abgerundeten Ecken erhalten einen Radius von 13 Pixeln.

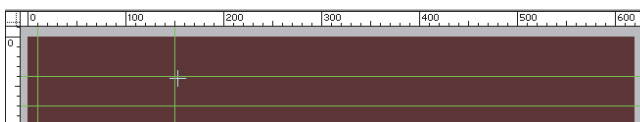


Einstellen der
Objekt-Eigenschaften

Späteres Einstellen der Objekt-Eigenschaften

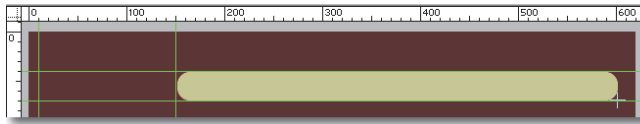
Sie können die Objekt-Eigenschaften natürlich auch später einstellen. Bei dem von uns vorgeschlagenen Weg haben Sie aber den Vorteil, gleich beim Konstruieren die korrekten Eigenschaften zu sehen. So lässt sich das Endergebnis besser beurteilen.

- 4 Durch die magnetisierten Hilfslinien ist es nun ein Leichtes, ein Rechteck aufzuziehen. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Stelle, an der das Rechteck beginnen soll, und halten Sie die Maustaste gedrückt. Sie sehen das Fadenkreuz-Symbol des Mauszeigers im nächsten Bild.



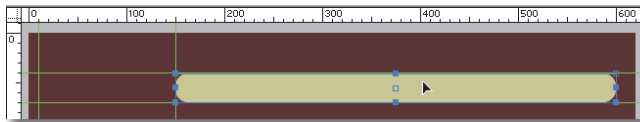
Der Startpunkt
für das
Rechteck

- 5 Ziehen Sie mit gedrückter Maustaste das Rechteck in der gewünschten Größe auf. Während des Aufziehens sehen Sie ein Vorschaubild des Rechtecks.



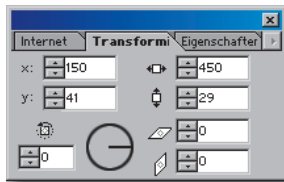
Aufziehen des Rechtecks

- 6 Nach dem Loslassen der Maustaste wird das Objekt gezeichnet und von dem bereits bekannten Markierungsrahmen umgeben. Außerdem wird nun automatisch das *Auswahl*-Werkzeug aufgerufen.



Das fertige Rechteck

- 7 Haben Sie vor Beginn des Zeichnens das *Transformieren*-Palettenfenster geöffnet, können Sie die Größenänderung beobachten. Die Maße des Rechtecks sehen Sie im folgenden Bild:



Die Maße des Rechtecks

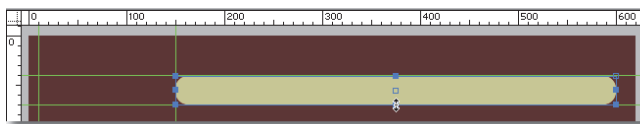
Abgerundete Ecken entfernen

Unsere Aufgabenstellung war aber etwas anders: Das Rechteck sollte nur zwei abgerundete Ecken erhalten, die beiden unteren Ecken sollten keine Rundung aufweisen. Dies lässt sich nur nachträglich erledigen:

- 1 Dazu müssen Sie das Rechteck nach unten verlängern. Wir hätten es natürlich auch gleich in der neuen Größe zeichnen können. Wir wollten Ihnen aber die folgenden Arbeitstechniken nicht vorenthalten.

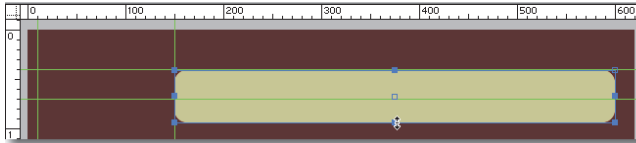
Drücken Sie zunächst die **[Alt]**-Taste, damit nur die untere Seite gedehnt wird. Ohne diese Taste würde gleichzeitig auch die obere Kante des Rechtecks verändert – das wollen wir vermeiden.

Klicken Sie dann auf den unteren mittleren Markierungspunkt und halten Sie die Maustaste gedrückt.



Dehnen des Rechtecks

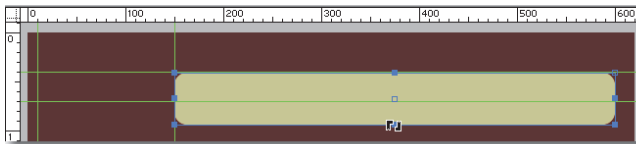
- 2** Dehnen Sie nun bei gedrückter Maustaste das Rechteck. Auch hier können Sie die Veränderung am Vorschaubild beobachten. Dehnen Sie das Rechteck so weit, bis die unteren Rundungen unterhalb der unteren Hilfslinie liegen. Unser neues Maß sehen Sie nachfolgend:



Das gedehnte Rechteck

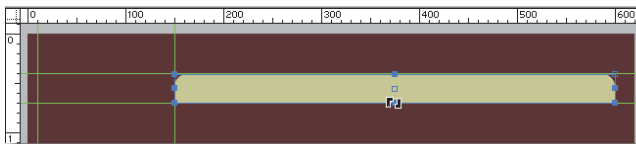


- 3** Markieren Sie mit dem nebenstehend abgebildeten Symbol das *Beschneiden*-Werkzeug in der Werkzeugpalette. Klicken Sie auf den unteren mittleren Markierungspunkt und halten Sie die linke Maustaste gedrückt.



Das Freistellungs-
werkzeug

- 4** Ziehen Sie den Markierungspunkt mit gedrückter Maustaste nach oben – bis zur unteren der beiden Hilfslinien. Lassen Sie dann die Maustaste los. Sie sehen, dass damit der untere Rand des Rechtecks abgeschnitten wurde.

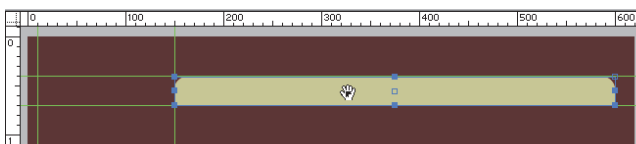


Das zugeschnittene Rechteck

Nicht endgültig

Das Zuschneiden von Objekten kann jederzeit widerrufen werden. Die entfernten Teile werden nicht gelöscht. Wird der Markierungspunkt wieder nach unten gezogen, werden die verdeckten Teile wieder sichtbar.

- 5** Das Objekt kann innerhalb des sichtbaren Bereichs verschoben werden. Klicken Sie dazu innerhalb des Rechtecks. Sie sehen dann das nachfolgend abgebildete Symbol. Ziehen Sie beispielsweise den Mauszeiger nach oben, erscheinen die unteren Ecken wieder und dafür verschwinden die oberen.

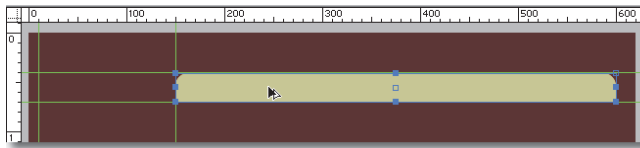


Verschieben
des Objekts

Objekte fix duplizieren

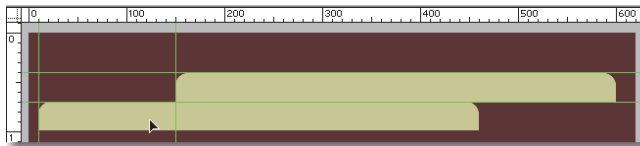
Das nächste Objekt, das wir benötigen, wollen wir nicht neu konstruieren – es ist nämlich ein Element gleichen Typs. Deshalb kann das fertige Rechteck einfach kopiert werden. Klar, dazu könnten Sie die Menüfunktion *Bearbeiten/Duplizieren* oder die Tastenkombination **[Strg]+[D]** verwenden. Es geht aber auch einfacher.

- 1 Das *Auswahl*-Werkzeug wurde ja bereits nach dem Konstruieren des Rechtecks automatisch ausgewählt. Deshalb kann es nun gleich losgehen. Drücken Sie dazu die **[Alt]**-Taste. Sie sehen dann ein Doppelpfeil-Symbol. Dies zeigt an, dass Sie das markierte Objekt duplizieren können.



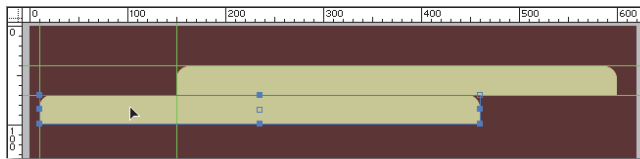
*Duplizieren
eines Objekts*

- 2 Wenn Sie dann das Objekt mit gedrückter Maustaste verschieben, bleibt das Original bestehen. Sie sehen dann das Vorschaubild des Duplikats:



*Das Duplikat
wird verschoben*

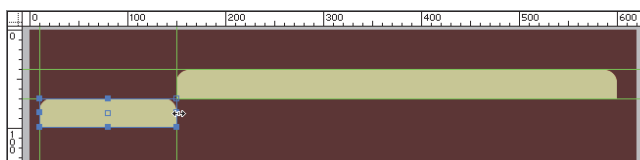
- 3 Nach dem Loslassen der Maustaste wird das neue Objekt wieder von dem bereits bekannten Markierungsrahmen umgeben – das Duplikat ist fertig.



*Das duplizierte
Objekt*

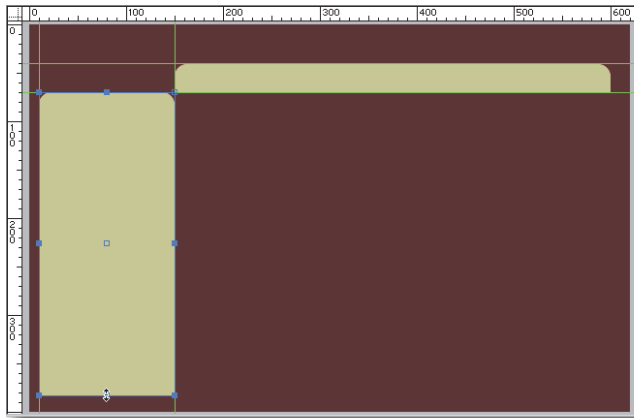
- 4 Das Duplikat ist natürlich viel zu breit, es soll deshalb zunächst auf die Breite der Hilfslinien gestaucht werden.

Klicken Sie dazu auf den rechten mittleren Markierungspunkt und ziehen Sie diesen mit gedrückter Maustaste bis zur rechten der beiden Hilfslinien.



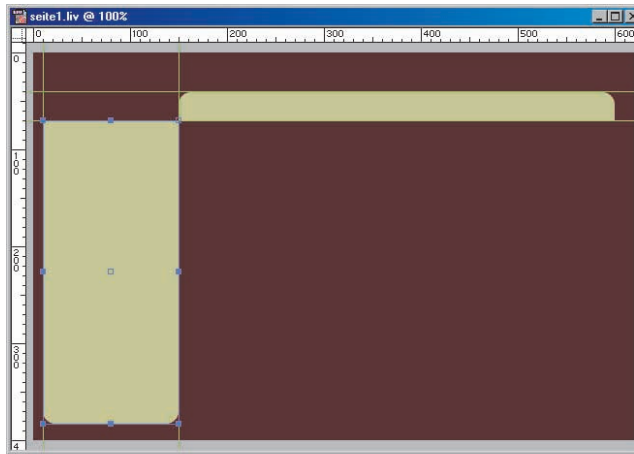
*Dehnen
in der Breite*

- 5 Anschließend wird der untere mittlere Markierungspunkt verwendet, um das Duplikat in der Länge zu dehnen. Das neue Maß zeigt das folgende Bild:



Die passende Länge

- 6 Abschließend wird das Objekt gespiegelt, da die Rundungen jetzt an der unteren Seite benötigt werden. Oben sollen die Ecken dagegen nicht abgerundet sein. Verwenden Sie dazu die Funktion *Objekt/Transformieren/Vertikal spiegeln*. Sie sollten nun das folgende Zwischenstadium erhalten:



Das gespiegelte Objekt

Eine andere Variante

Sie könnten anstatt des Spiegels auch das *Beschneiden*-Werkzeug verwenden und den Inhalt des Objekts nach oben schieben. Klicken Sie dazu nach der Auswahl des *Beschneiden*-Werkzeugs innerhalb des Objekts und ziehen Sie den Mauszeiger nach oben, bis die unteren, abgerundeten Ecken des Rechtecks vollständig erscheinen.

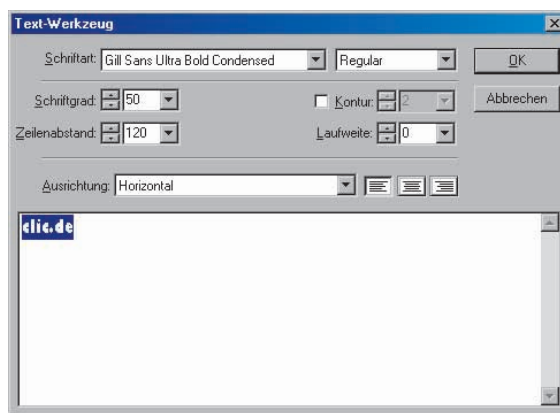
Und nun noch Textobjekte

Nun benötigen wir noch einige Textobjekte für unsere Webseite. Zunächst soll das Logo konstruiert werden, das aus einem Textobjekt bestehen soll.

T

- 1 Rufen Sie dazu aus der Werkzeugpalette das *Text-Werkzeug* auf und stellen Sie die gewünschte Farbe ein. Sie verwenden denselben beigen Farbton wie für das Rechteck. Klicken Sie in das Dokument. Die Position ist erst einmal egal, da das Textobjekt nachträglich ausgerichtet wird.

In dem Text-Dialogfeld, das Sie nachfolgend abgebildet sehen, werden die Texteingstellungen vorgenommen. Als Schrifttype verwenden Sie die Schrift Gill Sans Ultra Bold Condensed. Das ist eine recht stabile Schrift. Geben Sie dann eine Schriftgröße von 50 Punkt ein. Das leere Feld unten dient zur Texteingabe. Unsere fiktive Internetfirma heißt clic.de. Tippen Sie diesen Text ein.



Das Text-Dialogfeld

Unsortierte Schriften

Vielleicht ist das bei Ihnen auch so: Die verfügbaren Schriften werden in der Auswahlliste nicht immer richtig sortiert angezeigt. So gab es bei uns zwei abwärts sortierte Einträge. Der Grund der merkwürdigen Sortierung war nicht erkennbar.

- 2 Während Sie den Text eintippen oder Schriftattribute ändern, wird im Dokument eine Vorschau angezeigt. So können Sie gleich prüfen, wie sich Änderungen auswirken. Sollten Sie den Text nicht sehen, verschieben Sie das Text-Dialogfeld.



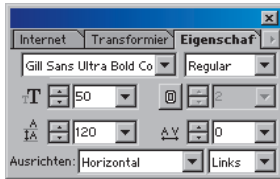
Die Vorschau bei der Texteingabe

- 3 Nach dem Bestätigen wird das neue Textobjekt automatisch markiert. Sie erkennen dies an dem Markierungsrahmen.



Das neue Textobjekt

- 4 Wenn Sie Änderungen an den Schriftattributen vornehmen wollen, können Sie dies nun im *Eigenschaften*-Palettenfenster machen.



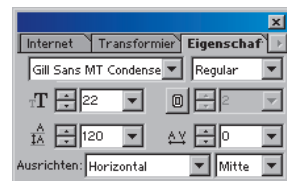
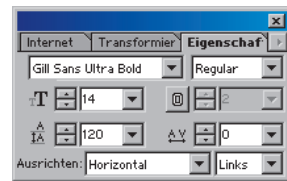
Das *Eigenschaften*-Palettenfenster des Textobjekts

- 5 Das Textobjekt wird nun grob umplatziert. Sie verschieben es in die obere linke Ecke, sodass es an die Hilfslinien anschnappt. Sie sehen die neue Position im nächsten Bild.



Das verschobene Textobjekt

- 6 Wir benötigen noch zwei weitere Textelemente. Sie sehen sie nachfolgend mit den dazugehörigen Einstellungen abgebildet. Hier haben wir denselben Schrifttyp – aber in einer schmalen Variante – eingesetzt. Diese Elemente wurden dann ebenfalls grob verschoben. Das Feinausrichten erledigen Sie später.



Zwei weitere Schriftelemente

Den Zeichenabstand ändern

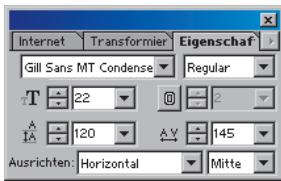
Bei den beiden neuen Textobjekten sollen als Gestaltungselement die Abstände zwischen den Buchstaben stark vergrößert werden. Das sieht interessant aus und ist gerade modern. Die dazu nötige Option finden Sie im *Eigenschaft*-Palettenfenster, wenn Sie das Textelement markiert haben.

- 1 Markieren Sie mit dem *Auswahl*-Werkzeug das Textobjekt über dem langen Rechteck.



Das ausgewählte Textobjekt

- 2 Tippen Sie im Optionsfeld für den Zeichenabstand den sehr hohen Wert von „90“ ein.



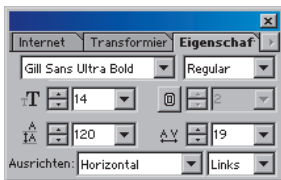
Ändern des Zeichenabstands

- 3 Damit werden die Buchstaben „auseinander gezogen“. Es entsteht eine gesperrte Schrift.



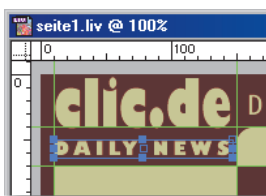
Der vergrößerte Zeichenabstand

- 4 Für den zweiten Schriftzug verwenden Sie einen geringeren Wert: Tippen Sie dort „19“ ein.



Der nächste veränderte Zeichenabstand

- 5 Damit ergibt sich das folgende Ergebnis: Der Text wirkt nur schwach gesperrt.



Der zweite Schriftzug

Farben mit der Pipette aufnehmen

Wir benötigen jetzt verschiedene Texte für die Beschriftung der oberen Navigationsleiste. Diese sollen die Farbe des Hintergrunds erhalten. Gehen Sie dazu folgendermaßen vor:



- 1 Standardmäßig sehen Sie die voreingestellte schwarze Vordergrundfarbe in der Werkzeugpalette. Um diese zu ändern, klicken Sie auf das schwarze Farbfeld. Die kräftigere Umrandung zeigt die ausgewählte Vordergrundfarbe an.



- 2 Rufen Sie dann die Pipette aus der Werkzeugpalette auf. Sie sehen das dazugehörige Symbol links abgebildet.
- 3 Klicken Sie irgendwo in den Hintergrund, um diesen Farbton der Vordergrundfarbe zuzuweisen.



*Aufnahme
einer neuen
Vordergrundfarbe*

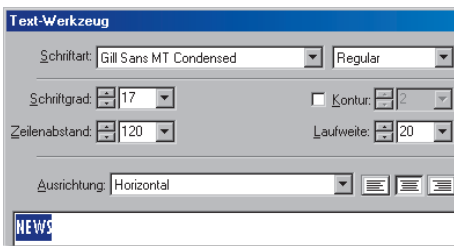


- 4 Anschließend sehen Sie in der Werkzeugpalette das geänderte Farbfeld der Vordergrundfarbe.

Gleichartige Textobjekte schnell erstellen

Es müssen nun fünf Textobjekte erstellt werden, die alle dieselben Textattribute und -farbe erhalten. Dies können Sie am schnellsten erreichen, wenn Sie wie folgt vorgehen:

- 1 Rufen Sie das *Text-Werkzeug* auf und stellen Sie im Dialogfeld die folgenden Werte ein:



*Ein neues
Textobjekt*

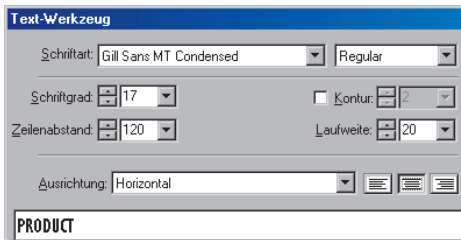
- 2 Schieben Sie das neue Textobjekt wieder ungefähr an die spätere Endposition. Auch hier kommt es wieder nicht so genau darauf an. Die exakte Justierung nehmen Sie später vor.

- 3 Drücken Sie die **[Alt]**-Taste, um so ein Duplikat zu erzeugen, und verschieben Sie das Textobjekt.



*Duplizieren
des Textobjekts*

- 4 Klicken Sie mit dem *Auswahl*-Werkzeug doppelt auf das Textobjekt, um das Text-Dialogfeld zu öffnen. Hier können Sie nun den neuen Text für das zweite Textobjekt eintippen.



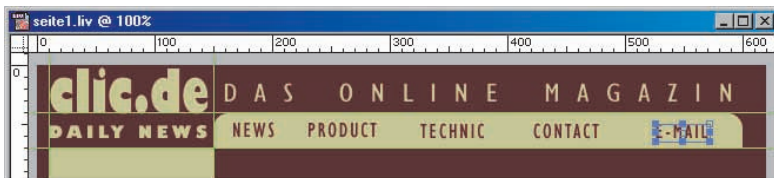
*Der neue
Text*

- 5 Mit diesen Arbeitsschritten haben Sie schnell das gewünschte zweite Textobjekt erzeugt, das dieselben Attribute aufweist wie das Original. Sie sehen das Ergebnis nachfolgend:



*Das zweite
Textobjekt*

- 6 Wiederholen Sie diese Arbeitsschritte bei den folgenden Textobjekten. Alle Objekte haben wir an ihre ungefähre Endposition verschoben, sodass sich folgendes Zwischenstadium ergibt.



Die fertigen Textobjekte

Eine andere Variante zum Duplizieren

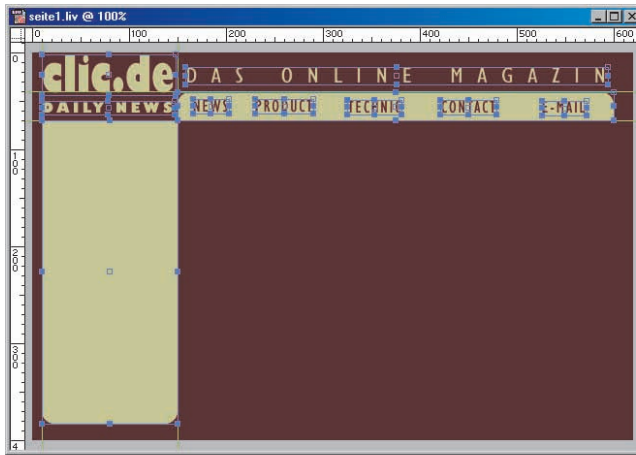
Anstatt der gerade vorgestellten Variante können Sie zum Duplizieren der Objekte auch die Tastenkombination **[Strg]+[D]** verwenden.

Effekte an mehreren Objekten anwenden

Die bisher erstellten Objekte sollen zunächst alle dieselben Effekte zugewiesen bekommen. Die Möglichkeit, dies über Stile zu realisieren, kennen Sie schon. Dieses Mal wollen wir Ihnen einen anderen Weg vorstellen. Gehen Sie dabei folgendermaßen vor:

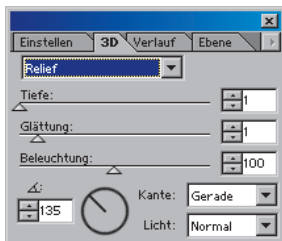
- 1 Um alle Objekte auszuwählen, haben Sie verschiedene Möglichkeiten. So können Sie mit dem *Auswahl-Werkzeug* einen Rahmen um die betreffenden Objekte ziehen oder die Objekte nacheinander mit gedrückter **[Umschalt]**-Taste auswählen.

Da Sie alle Objekte markieren wollen, ist die Tastenkombination **[Strg]+[A]** beziehungsweise die Menüfunktion *Bearbeiten/Alles auswählen* am schnellsten. Anschließend sind alle Objekte des Dokuments mit einem Markierungsrahmen umgeben:



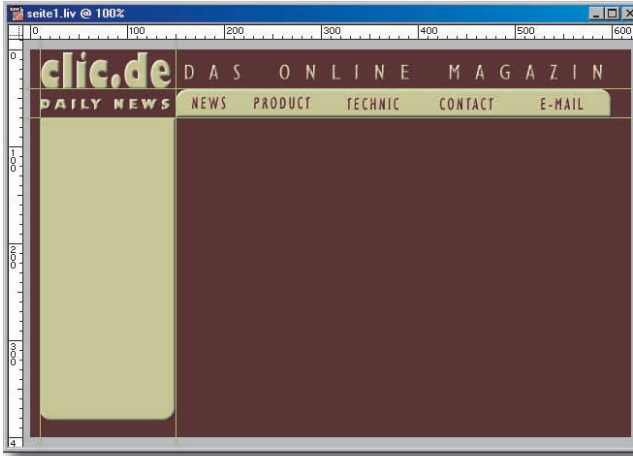
Alle Objekte
sind aus-
gewählt

- 2 Stellen Sie im *3D-Palettenfenster* den *Relief*-Effekt mit den folgenden Werten ein:



Die Werte des
3-D-Effekts

- 3 Nach der Abwahl der markierten Objekte ergibt sich nun das folgende Zwischenergebnis:



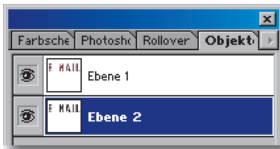
Der angewendete 3-D-Effekt

- 4 Bei den fünf Navigationsleistenbeschriftungen soll zusätzlich zum 3-D-Effekt noch ein weicher Schatten angebracht werden. Markieren Sie deshalb – am besten durch Aufziehen eines Rahmens – diese Objekte.



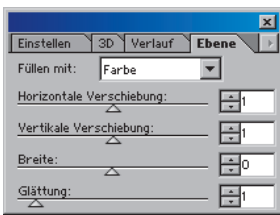
Die markierten Objekte

- 5 Erstellen Sie im *Objektebenen*-Palettenfenster eine neue Ebene. Diese neue Ebene wird dann bei allen ausgewählten Objekten gleichermaßen erstellt. Sehr praktisch :-).



Eine neue Ebene

- 6 Für die neue Ebene werden folgende *Ebenen*-Einstellungen vorgegeben. Das Verfahren kennen Sie ja schon aus dem vorigen Kapitel. Durch den niedrigen Weichzeichnungswert entsteht ein sehr schwacher, weicher Schatten.



Die Ebenen-Einstellungen

- 7 Sie sollten nun das folgende Zwischenstadium erhalten:

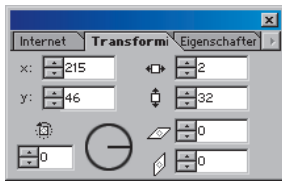


Der weiche Schatten

Trennlinien für die Navigationsleiste

Das Rechteck für die Navigationsleiste soll in Bereiche aufgeteilt werden, so dass jedes Textelement ein eigenes Feld zur Verfügung hat. Dazu sind einige Arbeitsschritte nötig:

- 1 Ein Linien-Werkzeug gibt es in LiveMotion nicht. Deshalb müssen Sie sich anders behelfen. Für Linien können Sie beispielsweise das *Rechteck*-Werkzeug benutzen. Wird das Rechteck sehr schmal aufgezogen, entsteht der Eindruck einer Linie. Folgende Abmessungen geben Sie für das Rechteck an:



Die Maße des Rechtecks

- 2 Für die Konstruktion des Rechtecks platzieren Sie eine weitere Hilfslinie. Da Sie später die „Linien“ mit dem Rechteck im Hintergrund kombinieren, spielt die Farbe der Objekte keine Rolle.



Eine Linie entstanden aus einem Rechteck

- 3 Erzeugen Sie von dem fertigen Rechteck drei Duplikate, die wieder grob positioniert werden. Sie sehen die Positionen in der nachfolgend gezeigten Abbildung:



Die neuen Duplikate

Verteilen von Objekten

Die Texte und Linien sollen jetzt gleichmäßig verteilt werden, sodass alle Elemente den gleichen Abstand voneinander haben. Dazu bietet LiveMotion eine besondere Funktion, die wir Ihnen nun vorstellen wollen.

- 1 Positionieren Sie zunächst die beiden äußeren Texelemente im gewünschten Abstand zum Rand des darunter liegenden Rechtecks. Wir haben die Objekte wie folgt positioniert:



Die beiden äußeren Objekte sind ausgerichtet

- 2 Markieren Sie die restlichen Objekte in der Navigationsleiste. Dies geht wieder am schnellsten, wenn Sie mit dem *Auswahl*-Werkzeug einen Rahmen um die Elemente ziehen.



Alle Objekte sind markiert

- 3 Verwenden Sie die Funktion *Objekt/Verteilen/Horizontal*, um die Objekte gleichmäßig zu verteilen.



Verteilen von Objekten

- 4 Um die Objekte in der Vertikalen auszurichten, rufen Sie noch die Funktion *Objekt/Ausrichten/Oben* auf. Nach der Abwahl der Objekte sollten Sie das folgende Zwischenstadium erhalten.



Die Objekte sind fertig ausgerichtet

Zugeschnittene Objekte kombinieren

Die „Linien“ werden benötigt, um Löcher in das darunter liegende Rechteck zu schneiden. Dabei ist zu beachten: LiveMotion zeigt beim Kombinieren die verdeckten Teile automatisch wieder an.

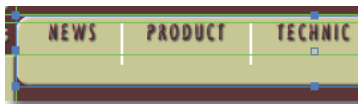
Da in unserem Beispiel die Linien unter dem Rechteck herausragen, würde außerdem beim Kombinieren das Ergebnis verschoben. LiveMotion berücksichtigt nämlich immer die Ausdehnung der markierten Objekte und zentriert dazu das Kombinationsergebnis. Um diese nachteiligen Punkte zu umgehen, haben wir eine andere Arbeitsweise eingesetzt:

- 1 Rufen Sie das *Beschneiden*-Werkzeug auf und klicken Sie auf den unteren mittleren Markierungspunkt. Dort hatten Sie seinerzeit das Objekt zugeschnitten.



Das Freistellungs-
Werkzeug

- 2 Ziehen Sie den Markierungspunkt so weit nach unten, bis die abgerundeten Ecken wieder sichtbar sind.



Beschneidung
verändern

Transformationen aufheben

Alternativ zum vorgestellten Verfahren können Sie auch die Funktion *Objekt/Transformieren/Transformation löschen* verwenden. Damit wird das Zuschneiden des Objekts zurückgenommen. Sie sehen dann wieder das ursprünglich konstruierte Objekt.

- 3 Markieren Sie anschließend die Linien zusammen mit dem darunter liegenden Rechteck.



Markieren der zu kombinierenden Objekte

- 4 Rufen Sie zum Kombinieren die Funktion *Objekt/Verbinden/Vorderes Objekt abziehen* auf. Da die Linien über dem Rechteck positioniert waren, werden die Linien so in das Rechteck „gestanzt“. Dabei wird automatisch der verwendete 3-D-Ebeneneffekt mit angepasst.



Das ausgeschnittene Rechteck

- 5 Das kombinierte Objekt wird automatisch in den Vordergrund geschoben. Verwenden Sie also die Funktion *Objekt/Anordnen/Nach hinten stellen*, um das Objekt wieder zurück in den Hintergrund zu schieben.

Außerdem kann das Rechteck nun wieder zugeschnitten werden. Dank der platzierten Hilfslinien ist dies kein Problem.



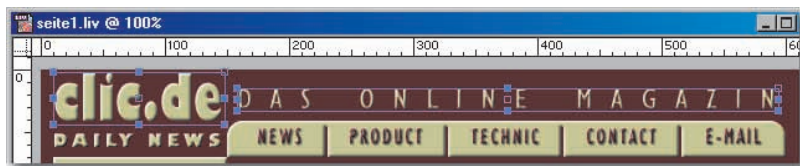
Die fertige Navigationsleiste

Effektives Ausrichten der Objekte

Das Ausrichten von Objekten ist leider in LiveMotion etwas umständlich, da keine Tastenkürzel verfügbar sind und so immer der Umweg über das Menü erforderlich ist.

Außerdem müssen Sie oft überlegen, mit welcher Objektauswahl Sie am schnellsten zum gewünschten Ziel der Ausrichtung kommen. In unserem Beispiel sind die folgenden Arbeitsschritte sinnvoll:

- 1 Die Hilfslinien werden nicht mehr benötigt. Blenden Sie diese mit der Tastenkombination **(Strg)+[Ü]** aus. Markieren Sie die beiden gezeigten Objekte:



Markieren der ersten beiden Objekte

- 2 Mit der Funktion **Objekt/Ausrichten/Oben** wird der rechte – tiefer liegende – Text zum linken Textelement bündig ausgerichtet.



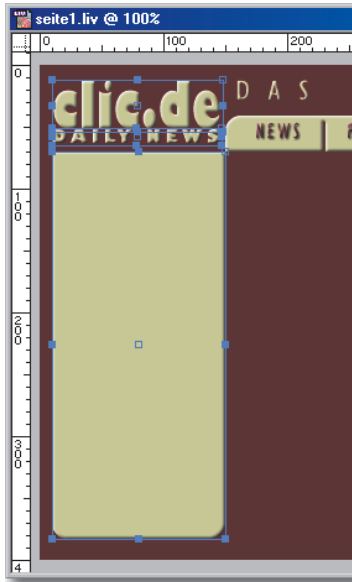
Die nach oben ausgerichteten Objekte

- 3 Für die vertikale Ausrichtung gibt es kein Bezugsobjekt. Diese Ausrichtung erfolgt „per Augenmaß“. Verwenden Sie die Pfeiltasten, um die beiden markierten Objekte nach unten zu schieben. Halten Sie zusätzlich die **[Umschalt]**-Taste gedrückt, dann werden die markierten Objekte um 10 Pixel verschoben. Wir haben diese Option gewählt und so die beiden Texte um 10 Pixel nach unten verschoben:



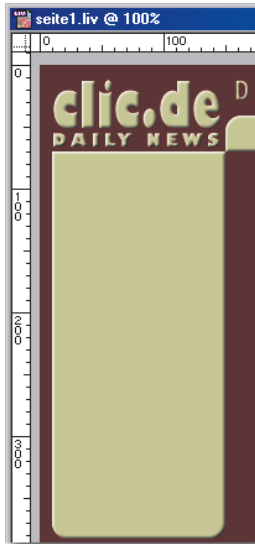
Die nach unten verschobenen Objekte

4 Markieren Sie nun die drei Objekte auf der linken Seite.



Auswahl
der nächsten
Objekte

5 Mit der Funktion *Objekt/Verteilen/Vertikal* wird das kleine Textobjekt genau zwischen den beiden anderen Objekten ausgerichtet. Zusätzlich ordnen Sie die drei Objekte mit *Objekt/Ausrichten/Links* linksbündig an.



Vertikales
Verteilen

Sinnvolle Option

Die *Verteilen*-Optionen lassen sich oft beim Ausrichten verwenden. Da diese Funktionen in einem gesonderten Untermenü untergebracht sind, werden sie gelegentlich vergessen.

- 6** Als Letztes wird der obere Schriftzug zur Navigationsleiste ausgerichtet. Rufen Sie dazu nach der Auswahl der Objekte die Funktion *Objekt/Ausrichten/Horizontale Mitten* auf.



Der letzte Schritt des Ausrichtens

- 7** Nach diesen Arbeitsschritten sollten Sie das folgende Zwischenergebnis vorliegen haben:



Das nächste Zwischenstadium

Fließtextfelder erstellen

Die Navigationsleiste und die Schaltflächen dazu sind jetzt ebenso fertig gestellt wie das Logo. Was noch fehlt, sind Bereiche für den Fließtext der Webseite.

Mit dem *HTML-Text-Werkzeug* können Sie zwar theoretisch solche Bereiche erstellen. Sie sollten es aber nicht tun. Es bringt keine Vorteile. Sofern Sie irgendeinen HTML-Editor besitzen, sollten Sie lieber dort die Textformatierungen vornehmen. Das ist weit leichter und vielseitiger.

Wenn Sie mit dem Internet Explorer arbeiten, steht Ihnen FrontPage Express, das kostenlos mit ausgeliefert wird, zur Verfügung. Der Netscape Communicator beinhaltet den Composer.

Außerdem gibt es eine ganze Menge verschiedener HTML-Editoren, die Sie teilweise als Freeware, teilweise zu einem sehr niedrigen Preis erhalten können. Schauen Sie dazu doch einmal bei den Webadressen vorbei, die wir in der folgenden Tabelle zusammengefasst haben.

Adresse	Programm
http://www.meybohm.de/htmledit/	HTML Editor Phase 5 Second Edition
http://www.sausage.com	HotDog Professional 5.5
http://www.visic.com/AceExpert/	AceExpert 3.02i
http://www.esm.psu.edu/mac-tex/editors.html	Alpha 7.3
http://www.barebones.com/bbedit.html	Bare Bones
http://www.evrsoft.com/1stpage	Evrsoft
http://www.40tude.com/html/	MM Software
http://www.troutsoft.com/hippie	Hippie 98 3.1
http://www.allaire.com/products/homesite	HomeSite 4.5a
http://www.chaim.com/html-kit/	HTML-Kit 1.0 Build 288
http://www.spiderwriter.com	Spider Writer 4.02.0187

Was Sie in LiveMotion ganz gut erledigen können, wollen wir nun machen: Die Grundflächen, in denen später der formatierte HTML-Text eingefügt wird, können Sie entsprechend hervorheben.

Konstruieren eines neuen Rechtecks

Wir beginnen dabei mit dem großen, leeren Bereich auf der Webseite. Hier soll später der formatierte Text unserer fiktiven Online-Zeitschrift untergebracht werden. In dem Feld wollen wir weißen Text einfügen.

Das Feld soll eine weitere Besonderheit aufweisen: Es soll nämlich nur die untere rechte Ecke abgerundet werden. Dazu wird wieder das *Beschneiden*-Werkzeug verwendet.



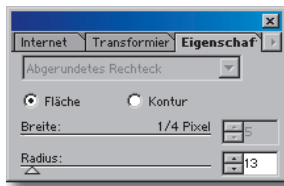
- 1 Rufen Sie das Werkzeug zum Konstruieren eines Rechtecks mit abgerundeten Ecken auf.
- 2 Stellen Sie als Farbe Weiß ein. In der RGB-Ansicht des *Farben*-Palettenfensters finden Sie rechts außen die beiden Standardfarben Schwarz und Weiß. Klicken Sie dort zur Auswahl auf das weiße Feld.



Auswahl
der Farbe

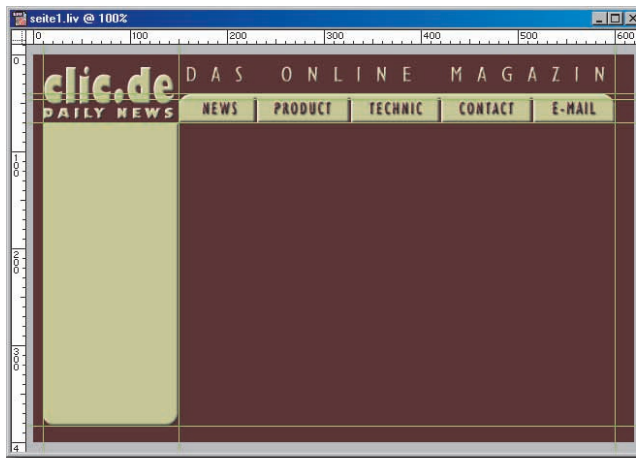
4. Perfektes Design – Eine Frage des Geschmacks?

- 3 Stellen Sie die Rundungsstärke von 13 Pixeln im *Eigenschaften*-Palettenfenster des Werkzeugs ein. Dieser Wert entspricht den Rundungen der anderen Rechtecke.



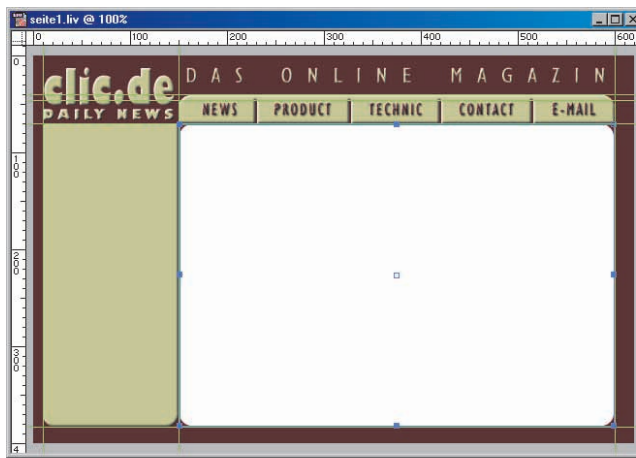
Die verwendeten
Eigenschaften

- 4 Sie benötigen noch zwei neue Hilfslinien, und zwar eine vertikale und eine horizontale, die jeweils an den Kanten der fertigen Objekte angeordnet werden.



Zwei neue
Hilfslinien

- 5 Ziehen Sie zwischen den Hilfslinien ein Rechteck auf. Sie sehen das Ergebnis im nächsten Bild.

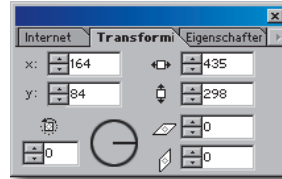
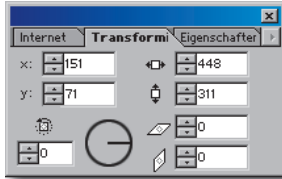


Ein neues
Rechteck



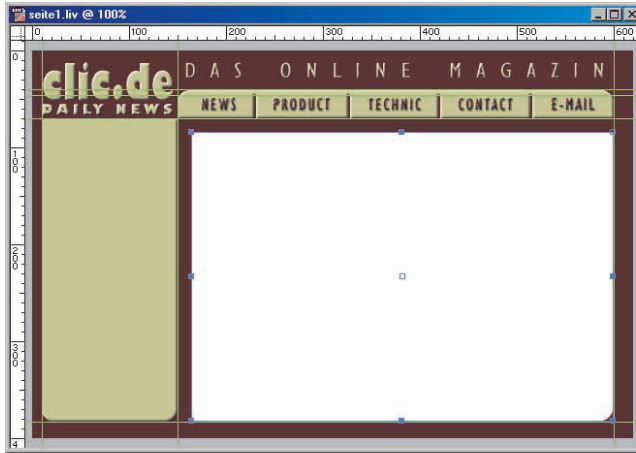
- 6 Rufen Sie das *Beschneiden*-Werkzeug aus der Werkzeugpalette auf. Von unserem Rechteck sollen an der oberen und linken Kante jeweils 13 Pixel abgeschnitten werden – also genau die Rundung.

Wenn Sie während des Zuschneidens das *Transformieren*-Palettenfenster geöffnet haben, können Sie dort beobachten, wann das richtige Maß erreicht ist. Links sehen Sie das alte, rechts das neue Maß. Das Rechteck ist in der Höhe und Breite jeweils 13 Pixel kleiner geworden.



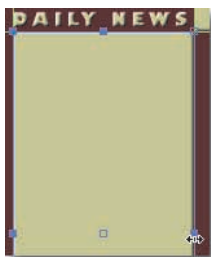
Zuschneiden
des Rechtecks

Damit ergibt sich das folgende, neue Zwischenstadium: Es ist nur die untere rechte Ecke abgerundet.



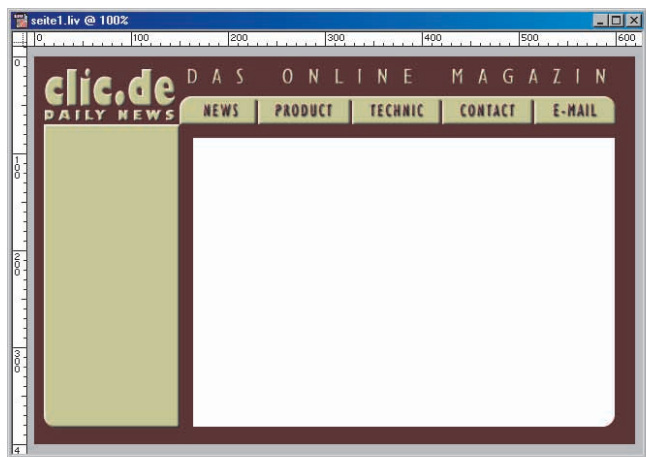
Die abgeschnit-
tenen Ecken

- 7 Zum Angleichen der Formen soll jetzt noch beim linken Rechteck die Rundung unten rechts abgeschnitten werden. Drücken Sie dazu die **[Alt]**-Taste und dehnen Sie das Rechteck so weit, dass die Rundung über die Hilfslinie herausragt. Die beiden Stadien zeigen die nächsten Bilder.



Dehnen des
Rechtecks

- 8 Abschließend wird auch dieses Rechteck wieder zugeschnitten. So passen die unteren, spitzen Ecken der nebeneinander liegenden Rechtecke zusammen. Es sind jetzt jeweils die äußeren Ecken abgerundet, die inneren dagegen spitz. Zur besseren Übersicht haben wir die Hilfslinien wieder ausgeblendet.



Die Ecken passen zusammen

Ungeeignete HTML-Textfelder

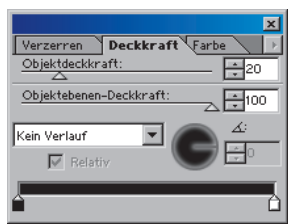
Die LiveMotion-HTML-Textfelder sind für die gezeigte Aufgabenstellung ungeeignet, da Sie hier keinerlei Objekteigenschaften anpassen können – wie beispielsweise die abgerundete Ecke. Die Textfelder sind reine Platzhalter.

Sie sind nur dazu geeignet, um ein gesondertes Tabellenfeld anzulegen, wenn Sie das Ergebnis als HTML-Datei speichern. Dazu muss aber in den Kompositionseinstellungen die *Autom. Zerlegen*-Option aktiviert sein.

Aufhellen des Rechtecks

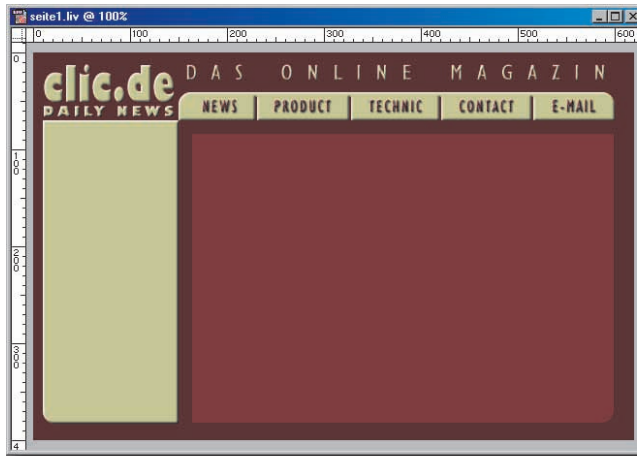
Das neue Rechteck soll natürlich nicht weiß bleiben. Dann könnten Sie den später einzufügenden Text ja gar nicht sehen. Das Weiß haben wir nur deshalb verwendet, um den Hintergrund ein klein wenig aufzuhellen. Dazu sind noch die folgenden Einstellungen nötig:

- 1 Beachten Sie, dass das Rechteck markiert ist. Stellen Sie im *Deckkraft*-Palettenfenster eine *Objektdeckkraft* von 20 % ein. Die anderen Einstellungen dieses Palettenfensters benötigen Sie nicht.



Ändern der Deckkraft

- 2 Das Rechteck hat seinen Zweck erfüllt: Es hellt den Untergrund etwas auf. Weißer Text ist darauf ebenfalls noch gut zu erkennen.



Das transparente Rechteck

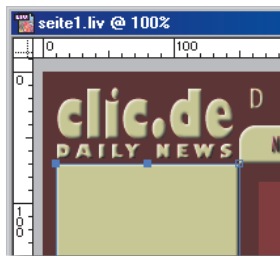
Flächen abdunkeln

Falls Sie eine geometrische Form zum Abdunkeln einer Fläche verwenden wollen, stellen Sie anstatt Weiß einfach Schwarz als Objektfarbe ein.

Ein Textfeld für den News-Ticker

Im linken Rechteck wird ebenfalls eine abgrenzende Form benötigt. Hier soll später ein News-Ticker untergebracht werden. In dem hellen Feld wird dann ein dunkler Text eingesetzt.

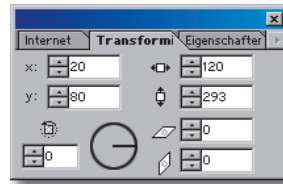
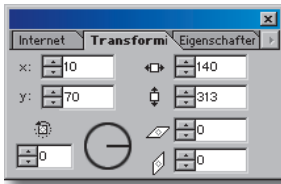
- 1 Das Textfeld soll aus einem Duplikat erstellt werden. Markieren Sie deshalb das linke Rechteck.



Das Rechteck soll dupliziert werden

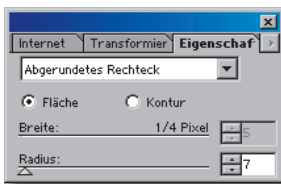
- 2 Rufen Sie aus dem Kontextmenü die *Kopieren*-Funktion auf.
- 3 Fügen Sie den Inhalt des Zwischenspeichers mit der *Einfügen*-Funktion des Kontextmenüs wieder ein. Das Duplikat wird exakt an derselben Position wie das Original eingefügt. Deshalb sehen Sie erst einmal keinen Unterschied im Dokument.

- 4 Stellen Sie für das neue Duplikat, das automatisch markiert wurde, im *Transformieren*-Palettenfenster kleinere Maße für die Höhe und Breite ein – wir haben beide Werte um 20 reduziert.



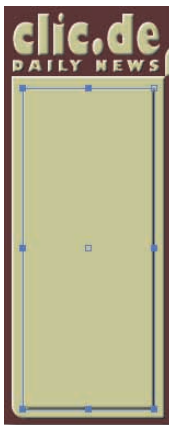
Eingabe neuer
Größenwerte

- 5 Außerdem geben Sie im *Eigenschaften*-Palettenfenster einen reduzierten Wert für die Eckenrundung an – wir haben hier 7 Pixel eingestellt.



Ein neuer
Eckenradius

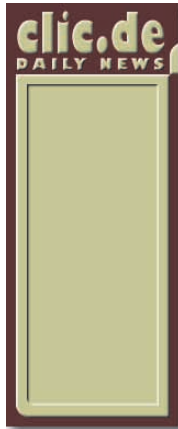
- 6 Die Größenänderung erfolgt gleichmäßig an allen Seiten, sodass ein neu-erliches Ausrichten nicht nötig ist. Durch den reduzierten Rundungswert passen die Rundungen beider Rechtecke harmonisch zusammen.



Die neuen
Werte
für das
Rechteck

- 7 Das Rechteck hat durch das Kopieren natürlich auch die zugewiesenen Ef-fekte erhalten. So ist der 3-D-Effekt zu sehen, durch den die Fläche erha-ben wirkt. Wir wollen aber das Gegenteil erreichen: Die Fläche soll einge-drückt sein.

Dies könnten Sie beispielsweise durch den *Ausgeschnitten*-Effekt realisie-ren. Einfacher und wirkungsvoller ist aber doch der bestehende *Relief*-Ef-fekt, wenn Sie einfach den Winkelwert auf 315° ändern. Das Ergebnis se-hen Sie nachfolgend links abgebildet.



Der Winkel
des Effekts
wurde geändert

Abdunkeln eines Teilbereichs

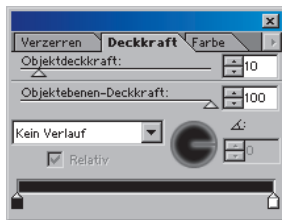
Innerhalb unseres Ticker-Felds soll ein Teilbereich abgedunkelt werden, um darin später einen Titeltext unterzubringen. Gehen Sie dazu folgendermaßen vor:

- 1 Konstruieren Sie ein Rechteck an der oberen Kante des Ticker-Felds. Das Rechteck hat eine Breite von 117 und eine Höhe von 18 Pixeln. Färben Sie es schwarz ein.



Ein weiteres
Rechteck

- 2 Zum Abdunkeln der darunter liegenden Farbfläche erhält dieses Rechteck eine Objektdeckkraft von 10 %.



Reduzieren der
Ebenendeckkraft

- 3 Sie sollten nun das folgende Ergebnis erhalten. Der obere Bereich ist leicht abgedunkelt.



Der abgedunkelte
Bereich

- 4 Abschließend soll noch eine Kleinigkeit optimiert werden: Der durchscheinende Hintergrund unserer Navigationsleiste fällt etwas zu kräftig aus. Hier soll ebenfalls der beige Farbton zu sehen sein. Dazu wird ein „Hilfsrechteck“ konstruiert, das die Trennlinien voll abdeckt.



Ein Hilfsrechteck

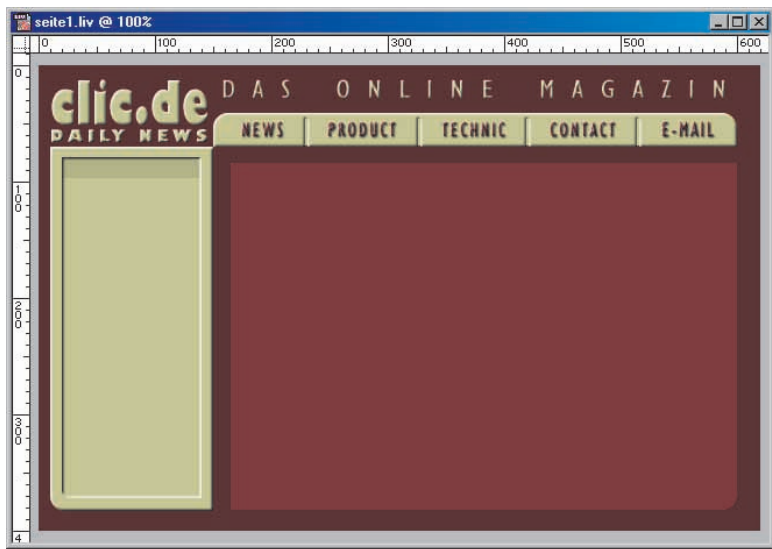


- 5 Übernehmen Sie mit der Pipette den Farbton von einem der anderen Rechtecke.



Das passende Farbton

- 6 Schieben Sie das Rechteck mit der Funktion *Objekt/Anordnen/Nach hinten stellen* in den Hintergrund. So erhalten Sie das folgende Endergebnis unseres Workshops.



Das Endergebnis

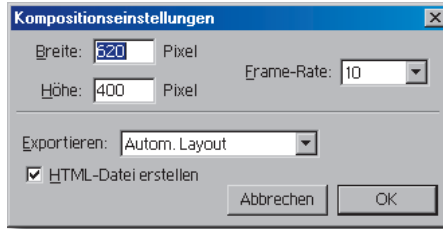
„Riefen“ erzeugen

Diese letzten Arbeitsschritte führten zu einer eingedrückten Wirkung der Trennlinien. Das Objekt ist dann nicht mehr zerschnitten.

4.3 Speichern der fertigen Webseite

Im letzten Abschnitt dieses Kapitels wollen wir Ihnen zeigen, wie Sie das Ergebnis so speichern können, dass eine weitere Bearbeitung in einem HTML-Editor möglich ist.

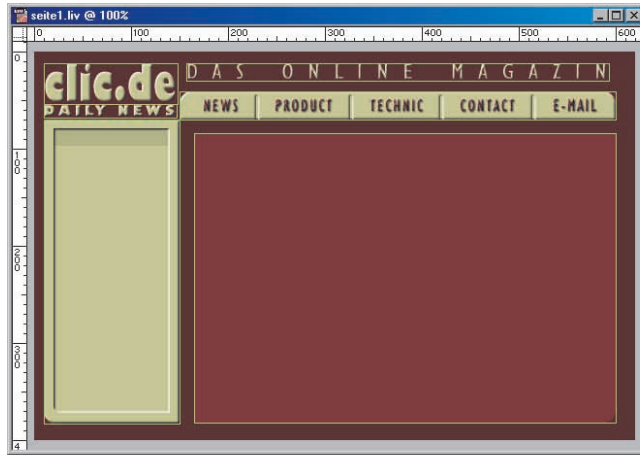
Beachten Sie, dass im *Exportieren*-Listenfeld der Funktion *Bearbeiten/Kompositionseinstellungen* die Option *Autom. Layout* aktiviert ist.



Die geeignete
Kompositions-
einstellung

Ist diese Option eingestellt, erzeugt LiveMotion beim Export automatisch Tabellenzellen, in denen die Objekte des Dokuments so angeordnet werden, dass das gestaltete Layout erhalten bleibt.

Um die automatische Einteilung zu erkennen, aktivieren Sie die Option *Ansicht/Vorschau für Autom.-Zerlegen-Bereich*, die Sie auch mit der Tastenkombination **(Strg)+7** erreichen. Grüne Linien zeigen die Aufteilung an.



Anzeige der
automatisch
generierten
Tabellenzellen

Überlappende Elemente

Sobald sich Objekte im Dokument überlappen, werden diese zu einer Tabellenzelle zusammengefasst. Sie erkennen dies beispielsweise in der Navigationsleiste oder dem Ticker-Feld auf der linken Seite.

Eine Einflussnahme auf die Art der Tabellenzellenaufteilung ist leider nicht möglich.

Wenn Sie die Aufteilung selbst vornehmen wollen, müssen Sie nach dem Export des Ergebnisses andere Programme einsetzen. ImageReady bietet beispielsweise vielseitige Funktionen für Slices an.

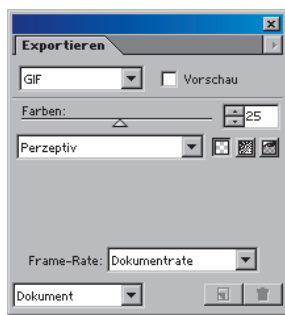
Die Exporteinstellungen festlegen

Rufen Sie die Funktion *Datei/Exporteinstellungen* auf. Alternativ dazu können Sie auch die Tastenkombination **(Strg)+(Alt)+(Umschalt)+(E)** verwenden.

Im folgenden Palettenfenster können Sie das gewünschte Dateiformat und die Optionen für den Export einstellen. Im oberen Listenfeld wird das Dateiformat festgelegt. Hier haben Sie die Formate PSD, GIF, JPEG, PNG und Flash zur Auswahl.

Je nach ausgewähltem Dateiformat werden unterschiedliche Zusatzoptionen angeboten. Bei dem von uns verwendeten GIF-Dateiformat lässt sich die Farbzahl variieren. Außerdem können Sie Transparenz und Dithering, sowie die Interlace-Option, aktivieren.

Im unteren Listenfeld legen Sie fest, ob die Einstellungen für das gesamte Dokument oder die markierten Objekte gelten sollen. Da wir nur wenige Farben verwendet haben, reicht eine Farbzahl von 25 aus. So bleiben auch die feinen Übergänge der 3-D-Effekte erhalten.



Die verwendeten
Einstellungen

Einstellungen begutachten

Um zu prüfen, ob das Dokument mit den vorgenommenen Export-Einstellungen gut aussieht, können Sie die Funktion *Ansicht/Aktive Exportvorschau* aktivieren. Alternativ kann diese Funktion auch mit der Tastenkombination **(Strg)+(9)** aufgerufen werden. Das Dokument wird dann mit den eingestellten Optionen angezeigt.

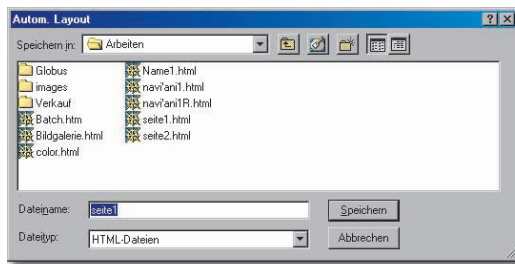
Wenn Sie das Dokument in der Export-Ansicht betrachten, werden ausgewählte Objekte mit einer roten Markierungslinie umgeben.



Rote Markierungslinien
bei der Export-Ansicht

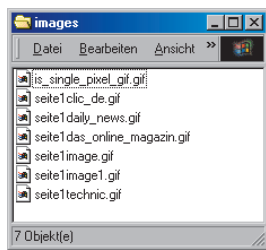
Der Export

Sind die richtigen Exporteinstellungen vorgenommen, können Sie das Ergebnis speichern. Rufen Sie dazu die Funktion *Datei/Exportieren als* auf, die Sie auch über die Tastenkombination **(Strg)+[Umschalt]+[E]** erreichen. Als Dateityp muss hier *HTML-Dateien* eingestellt sein.



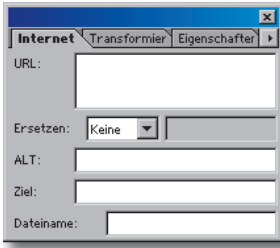
Export des
Dokuments

LiveMotion erstellt beim Export automatisch einen Unterordner, in dem alle Bilder des Dokuments abgelegt werden. Dieser Ordner heißt standardmäßig *Bilder*.



Ein Unterordner
für die Bilder

Die Dateinamen werden ebenfalls automatisch vergeben. Wollen Sie Einfluss auf die Benennung nehmen, verwenden Sie das Feld *Dateiname* im *Internet-Palettenfenster*. Diese Option ist nur sichtbar, wenn Sie über das Pfeilmenu die *Detailansicht* ausgewählt haben. Hier können Sie auch die *Alternate*-Bezeichnung angeben, die im Webbrowser angezeigt wird, wenn sich der Mauszeiger über dem Bild befindet. Mit der *Ziel*-Option lässt sich ein etwaiges Ziel-frame angeben. Hier können die normalen HTML-Angaben verwendet werden.

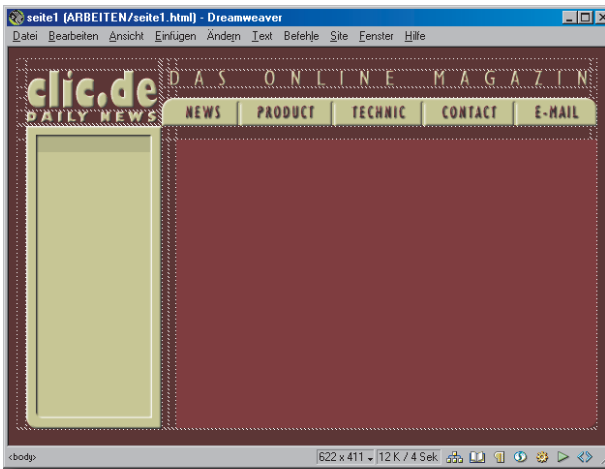


*Optionen des
Internet-Palettenfensters*

Webseiten im HTML-Editor bearbeiten

Die gespeicherte Webseite können Sie nun – wie gewohnt – in Ihrem bevorzugten HTML-Editor bearbeiten. Wir verwenden beispielsweise Macromedias Dreamweaver – einen der leistungsfähigsten Editoren.

Wenn Sie die Datei in Dreamweaver öffnen, erkennen Sie die Aufteilung in Tabellenzellen sehr gut:



*Das Dokument
in Dreamweaver*

Andere Ansicht

Je nachdem, welchen HTML-Editor Sie verwenden, kann die Ansicht etwas differieren. Allerdings sollte dies an der Aufteilung nichts ändern.

Da die Bilder in Tabellenzellen untergebracht sind, haben wir Layer verwendet, um die Texte einzusetzen. Diese Variante ist besser, als wenn Sie die Tabellenzellen mit Hintergrundbildern belegen. Das unterstützen nur einige Webbrowser.

Wir haben formatierte Blindtexte eingesetzt. Das Ergebnis zeigt das folgende Bild:



Die verwendeten Blindtexte

Damit ist das Endergebnis des Workshops erreicht. Im Microsoft Internet Explorer ergibt sich folgendes Bild:



Das Endergebnis

5. Arbeiten mit Bitmap-Bildern

Die verschiedenen Objekttypen haben Sie bereits kennen gelernt. Darunter waren auch die Bitmap-Bilder. In diesem Kapitel wollen wir Ihnen detailliert die Möglichkeiten vorstellen, die Ihnen bei der Bearbeitung von Pixelbildern zur Verfügung stehen.

LiveMotion bietet zwar nicht überragend viele Funktionen an – die vorhandenen sind aber sehr nützlich.

Dieselben Bilder verwenden

Sie möchten genau dieselben Fotos verwenden, die wir in diesem Kapitel benutzen? Kein Problem: Sie können die Bilder von unserer Webseite <http://www.gradias.de> herunterladen. Sie finden sie in der Rubrik *Fachbücher*.

5.1 Im Zusammenspiel mit Photoshop

Bei den wenigen Funktionen, die LiveMotion bereitstellt, werden Sie nicht umhin kommen, für einige Arbeiten zusätzlich ein Bildbearbeitungsprogramm zu erwerben.

So können Sie beispielsweise in LiveMotion Bilder nicht retuschieren oder vielseitig optimieren. Gleiches gilt, wenn Sie aufwendige Maskierungen durchführen wollen, um bestimmte Bildpartien zu eliminieren oder getrennt zu bearbeiten.

Derartige Aufgabenstellungen sollten Sie also mit einem gesonderten Bildbearbeitungsprogramm erledigen, bevor Sie Ihre Arbeit in LiveMotion beginnen. Für unsere Beispiele verwenden wir das Adobe-Pendant für die Bildbearbeitung: Photoshop 5.5.

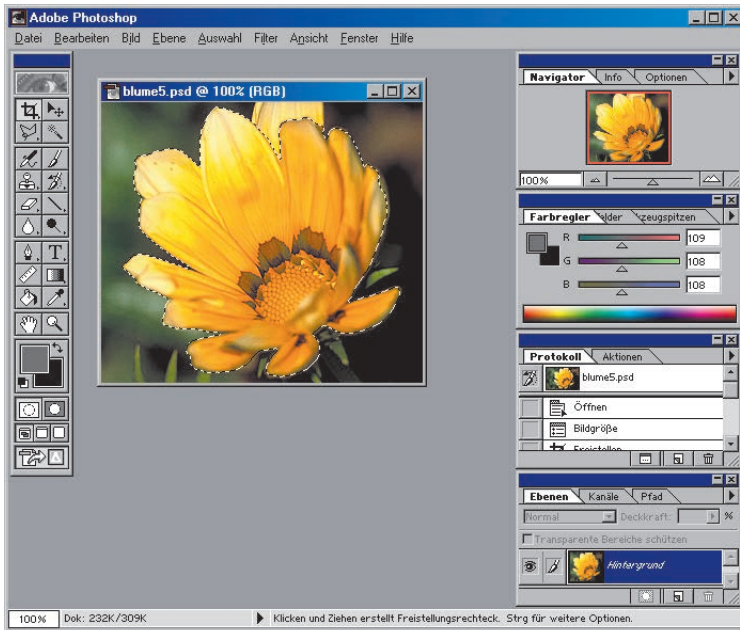
Da LiveMotion und Photoshop perfekt zusammenarbeiten, wie Sie im dritten Kapitel bereits erfahren haben, sind die fehlenden Bildbearbeitungsfunktionen kein Problem. Vermutlich werden viele LiveMotion-Anwender bereits mit Photoshop arbeiten, sodass eine gesonderte Anschaffung nicht notwendig ist.

Natürlich können Sie auch mit anderen Bildbearbeitungsprogrammen arbeiten. Eventuell klappt dann aber das Zusammenspiel nicht so reibungslos wie mit Photoshop oder auch ImageReady.

Bildmasken anfertigen

Für unser erstes Beispiel benötigen wir eine Maskierung, die wir nicht in Live-Motion durchführen können. Photoshop bietet dagegen vielseitige Auswahlwerkzeuge an, um Bildteile auszuwählen.

- 1 Markieren Sie die gewünschten Bildteile. In unserem Beispiel ist dies die Blüte. Die gestrichelte Markierungslinie zeigt den ausgewählten Bereich an.



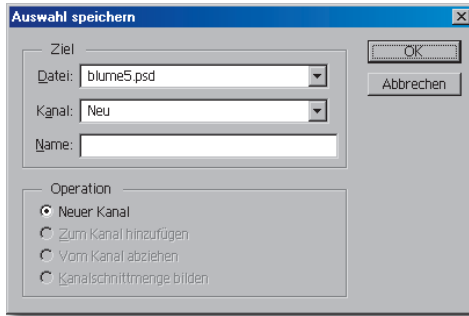
Die ausgewählte Blüte

Photoshop-Know-how

Sie kennen sich in Photoshop noch nicht so gut aus? Dann ist vielleicht das DATA BECKER-Buch „Das große Buch Photoshop 5.5“ für Sie interessant, das ich ebenfalls geschrieben habe. Dort finden Sie alles Wissenswerte über dieses leistungsfähige Bildbearbeitungsprogramm.

- 2 Um die Markierung zu sichern, benötigen Sie die Funktion *Auswahl/Auswahl speichern*. Im nachfolgend gezeigten Dialogfeld können Sie einen Namen für die Maske angeben – müssen Sie aber nicht.

Da im Bild noch keine Maske gesichert wurde, steht nur die Option *Neuer Kanal* zur Verfügung. Gibt es andere Masken, könnte der Auswahlbereich zu diesen hinzugefügt oder abgezogen werden.



Optionen zum Speichern der Auswahl

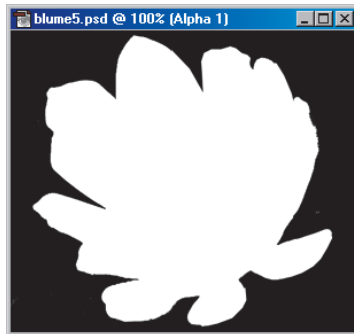
- 3 Nach dem Sichern sehen Sie im *Kanäle*-Palettenfenster einen neuen Eintrag:



Die gesicherte Maskierung

- 4 Masken werden in einem so genannten Alpha-Kanal gespeichert. Dabei handelt es sich um ein schwarzweißes Bild, wie Sie es nachfolgend abgebildet sehen.

Dabei gelten alle schwarzen Bereiche als maskiert. Weiße Bereiche sind dagegen nicht maskiert. Zwischentöne sind je nach Schwärzungsgrad mehr oder weniger maskiert. Je schwärzer ein Bereich ist, umso stärker ist er maskiert.

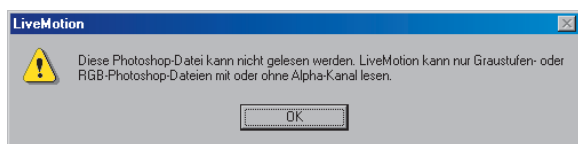


Der Inhalt des Alpha-Kanals

Im richtigen Dateiformat speichern

Masken werden nicht von allen Dateiformaten unterstützt. Deshalb sollten Sie das Ergebnis am besten im Photoshop-eigenen Dateiformat PSD sichern. Merkwürdigerweise hat LiveMotion mit dem TIF-Format, das ebenfalls Alpha-Kanäle unterstützt, Probleme. Die Maske kann dann nämlich nicht verwendet werden ;-(.

- 5 Speichern Sie nun das Ergebnis mit der Funktion *Datei/Speichern unter* und beenden Sie Photoshop.
- 6 Die Datei darf übrigens nur einen einzigen Alpha-Kanal enthalten. Haben Sie mehrere Masken gesichert, erhalten Sie beim Import in LiveMotion die folgende Fehlermeldung:



Eine Fehlermeldung

5.2 Platzieren von Bildern

LiveMotion stellt für alle Objektarten dieselben Effekte und Werkzeuge bereit – egal, ob es sich dabei um geometrische Formen oder Textobjekte handelt, oder aber eben um Bitmap-Bilder. Nur die Ausgangsform ist eine andere.

Da LiveMotion ein „Kompositions-Programm“ ist, werden die Bilder nicht geöffnet, sondern in der Komposition platziert – also importiert.

Keine Verknüpfung

Bilder werden immer in das Dokument aufgenommen – entsprechend vergrößert sich dabei die Dateigröße. Ein Verknüpfen mit der Originaldatei – wie Sie es vielleicht von anderen Programmen her kennen – ist nicht vorgesehen. Importieren Sie komprimierte Bilder – etwa eine GIF- oder JPEG-Datei –, bleibt die bestehende Komprimierung erhalten.

Sie haben verschiedene Möglichkeiten, Bilder in LiveMotion zu übernehmen. Folgende Varianten können Sie verwenden:

- Scannen von Bildern über die Funktion *Datei/Importieren/TWAIN_32*. Wegen der fehlenden Bildbearbeitungsfunktionen ist diese Variante allerdings nicht empfehlenswert.

- Am schnellsten ist die Drag & Drop-Variante. Ziehen Sie das gewünschte Bild einfach mit gedrückter Maustaste vom Windows-Explorer in das Live-Motion-Dokument.

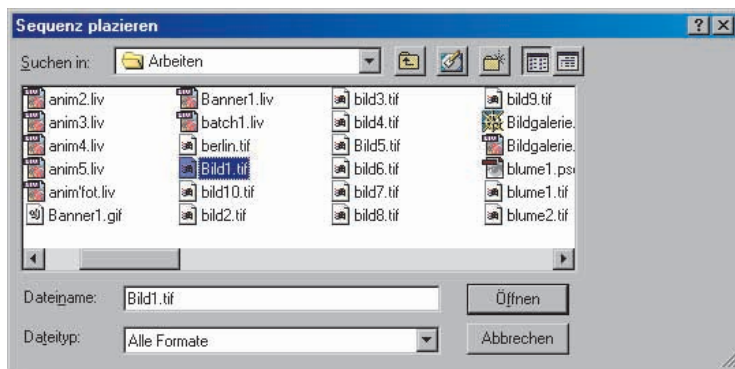
Ersetzen eines Bilds

Ziehen Sie das Bild auf ein bereits importiertes Bildobjekt, wird dieses ersetzt. Andernfalls wird das Bild als neues Objekt in das Dokument eingefügt.

- Das Einfügen über die Windows-Zwischenablage ist ebenfalls möglich. Kopieren Sie in der Ausgangsanwendung das Bild und fügen Sie es in Live-Motion mit *Bearbeiten/Einfügen* in das Dokument ein.

Diese Variante ist übrigens auch bei Texten interessant. Fügen Sie beispielsweise Text aus Ihrer Textbearbeitung ein, erstellt LiveMotion automatisch ein Textobjekt, das natürlich editierbar ist.

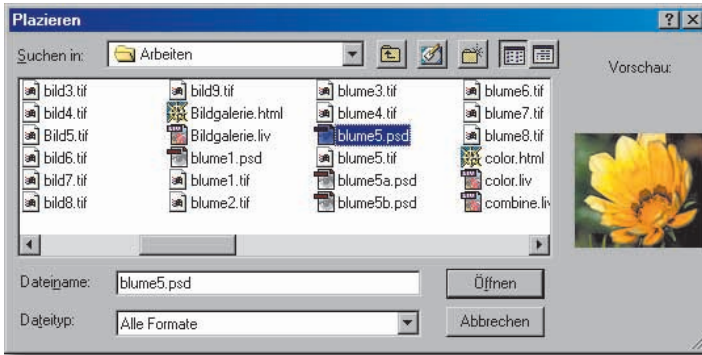
- Die Funktion *Datei/Als Struktur plazieren* können Sie verwenden, um ein Bild als Hintergrundbild einzusetzen. Ist ein Objekt markiert, erhält dieses das ausgewählte Bild als Textur zugewiesen.
- Um ein einmal eingefügtes Bild gegen ein anderes auszutauschen, verwenden Sie die Funktion *Datei/Ersetzen*, nachdem Sie das betreffende Bildobjekt markiert haben. Sie erreichen diese Funktion auch mit der Tastenkombination **(Strg)+(Umschalt)+(I)**.
- Falls Sie fortlaufend durchnummerierte Filmbilder bereits in einem anderen Programm erstellt haben, um eine Animation zu erzeugen, verwenden Sie die Funktion *Datei/Sequenz plazieren*. Nach der Auswahl einer Datei sucht LiveMotion alle Dateien gleichen Namens und fügt sie in der Reihenfolge der Nummerierung als Film in das Dokument ein. Diese Funktion lernen Sie im übernächsten Kapitel noch näher kennen.



Einfügen einer Bildsequenz

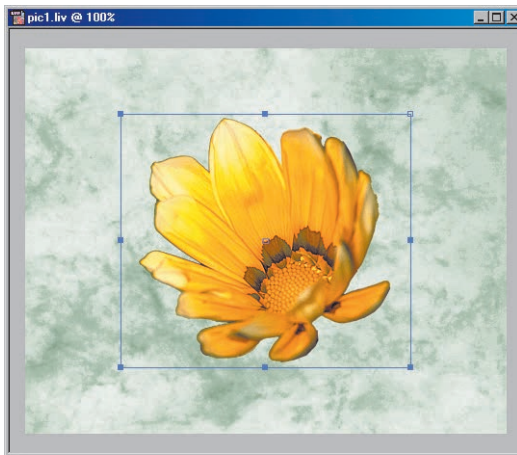
- In den meisten Fällen werden Sie aber sicherlich auf die letzte Möglichkeit zurückgreifen: Rufen Sie die Funktion *Datei/Plazieren* auf. Sie können alternativ dazu auch die Tastenkombination **(Strg)+(I)** verwenden.

- 1 Wählen Sie in dem Dialogfeld das betreffende Bild aus. Ist ein Vorschaubild vorhanden, wird es neben der Dateiliste angezeigt.



Auswahl eines zu platzierenden Bilds

- 2 LiveMotion fügt das Bild nach dem Bestätigen in der Originalgröße zentriert in das Dokument ein. Ist ein Alpha-Kanal vorhanden, wird er automatisch verwendet – wie in unserem Beispiel.



Das eingefügte Bild

Übergroße Bilder

Ist das platzierte Bild größer als das Dokument, wird es automatisch so stark skaliert, dass es vollständig zu sehen ist.

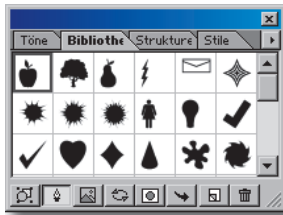
- 3 Nach dem Platzieren können Sie das Bild wie gewohnt transformieren oder mit Effekten versehen.

5.3 Vektoren oder Pixel?

LiveMotion erkennt beim Import automatisch, ob es sich um eine Vektorgrafik oder ein Pixelbild handelt.

- Als Vektordateiformat werden EPS-Dateien (Encapsulated PostScript) erkannt, zu denen auch die Illustrator-Dateien mit der *ai*-Dateiendung gehören. Außerdem unterstützt LiveMotion noch das WMF-Dateiformat.

Vektorgrafiken können ohne Qualitätsverlust skaliert werden. In der Bibliothek finden Sie zahlreiche mitgelieferte PostScript-Muster. Wenn Sie nur die mittlere der ersten drei Optionen im Fußbereich des *Bibliothek*-Palettenfensters aktivieren, werden nur EPS-Dateien aufgelistet.



Anzeige der
EPS-Dateien

Egal, wie stark Sie diese Vektorgrafiken vergrößern, den hässlichen Treppenstufeneffekt oder eine grobpixelige Darstellung werden Sie vergeblich suchen. Ein solches Muster sehen Sie im nächsten Bild. Dort haben wir ein mitgeliefertes Muster mit einem der vorhandenen Stile verwendet.



Eine Vektorgrafik

Schrift nicht vorhanden

Wird eine EPS-Datei platziert, in der Schriften verwendet werden, die nicht auf Ihrem System installiert sind, ersetzt LiveMotion diese fehlenden Schriften durch andere vorhandene Schrifttypen.

- Für Pixelbilder stellt LiveMotion alle gängigen Dateiformate zum Import bereit: TIFF, BMP, PXR, IFF, das Photoshop-Dateiformat PSD und die Webdateiformate JPEG, GIF und PNG.

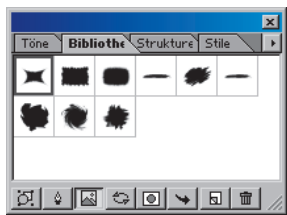
Photoshop-kompatibel

Photoshop-Dateien können geöffnet werden. Merkwürdigerweise bleiben aber die dort enthaltenen Ebeneneffekte nicht erhalten.

Nach dem Platzieren liegt die Photoshop-Datei als Pixelbild vor. Mit der Funktion *Objekt/Ebenen konvertieren in/Objekte* können Sie das Bild in die einzelnen Photoshop-Objekte aufteilen. Ebenen, die dabei mit einem Ebeneneffekt versehen waren, werden dann ohne Ebeneneffekt angezeigt.

- In der Bibliothek sind auch verschiedene Pixelbilder im PSD-Dateiformat untergebracht. Diese können beispielsweise als Umrandungen verwendet werden.

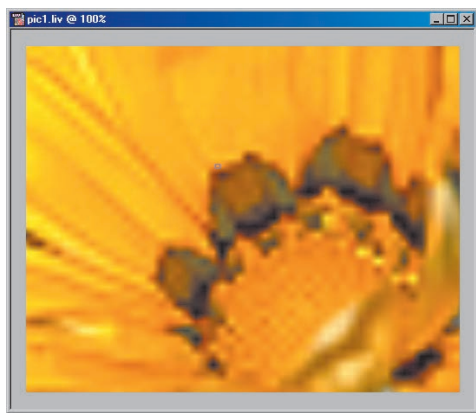
Wenn Sie nur die dritte Option im Fußbereich des *Bibliothek*-Palettenfensters aktivieren, werden nur die Pixelbild-Dateien aufgelistet.



Anzeige der
Pixelbild-Dateien

- Gegenüber Vektorgrafiken haben Pixelbilder den Nachteil, dass sie nicht ohne Qualitätsverlust skaliert werden können.

Den Qualitätsverlust versucht LiveMotion zu mindern, indem das Ergebnis interpoliert wird. So sind die Ergebnisse selbst bei extremen Vergrößerungen durchaus noch akzeptabel.



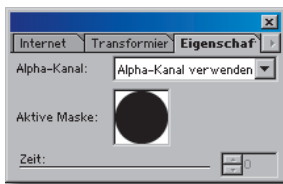
Eine starke
Vergrößerung

Kein Einfluss

Auf die Art der Interpolation haben Sie keinen Einfluss. Sie können auch nicht entscheiden, ob die Interpolation angewendet wird. LiveMotion erledigt dies automatisch.

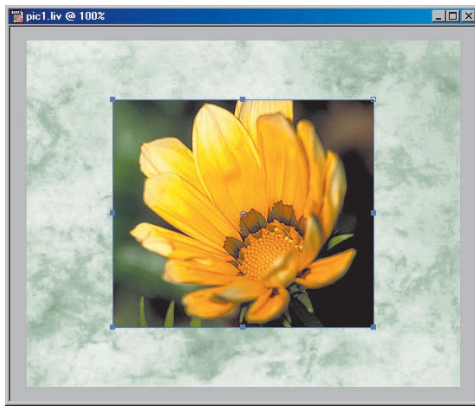
5.4 Bildeigenschaften ändern

Importierte Bilder erkennen Sie im *Eigenschaften*-Palettenfenster an den nachfolgend gezeigten Optionen. Haben Sie eine Bildsequenz eingefügt, kann das gewünschte Bild über den *Zeit*-Schieberegler eingestellt werden.



*Bildeigenschaften
im Palettenfenster*

Über das erste Listenfeld geben Sie vor, ob und wie eine Bildmaskierung eingestellt werden soll. Soll der Alpha-Kanal eines Bilds nicht verwendet werden, stellen Sie hier die Option *Kein Alpha* ein. Bei unserem Beispiel werden dann die durch die Maskierung verborgenen Bildteile wieder sichtbar.



*Der Alpha-Kanal
wird nicht
verwendet*

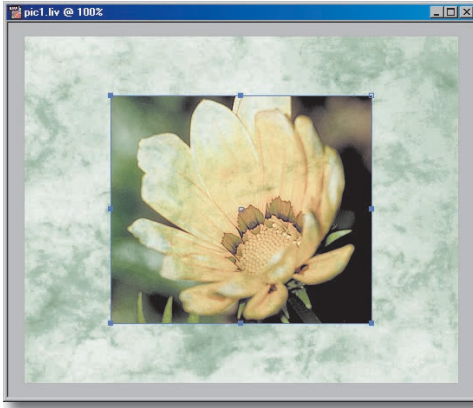
Erkennt LiveMotion beim Platzieren eines Bilds, dass dort ein Alpha-Kanal mit gesichert wurde, wird automatisch die zweite Option *Alpha-Kanal verwenden* eingestellt.

Fehlende Bildteile

Sollten Sie bei einem importierten Bild Teile vermissen, prüfen Sie doch einmal, ob vielleicht ein Alpha-Kanal die Ursache dafür ist. Stellen Sie dazu einfach die Option *Kein Alpha* ein.

Einen neuen Alpha-Kanal verwenden

Mit den beiden folgenden Optionen des *Alpha-Kanal*-Listenfelds lässt sich ein neuer Alpha-Kanal für das Bild einstellen. Die Option *Alpha-Kanal aus Bild erstellen* erzeugt das folgende Ergebnis:



*Der aus den
Bilddaten
erzeugte
Alpha-Kanal*

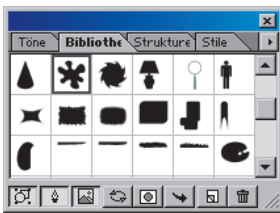
LiveMotion verwendet bei dieser Option eine schwarzweiße Kopie des Bilds als Alpha-Kanal.

Je heller das Graustufenbild an einer Stelle ist, umso transparenter wird dort das Bild. Bei schwarzen Bereichen ist das Bild dagegen deckend. Ein eventuell bereits bestehender Alpha-Kanal hat danach keine Auswirkungen mehr. Deshalb ist in unserem Beispielbild auch das Umfeld nach dem Anwenden dieser Option wieder zu sehen.

Vorgefertigte Alpha-Kanäle verwenden

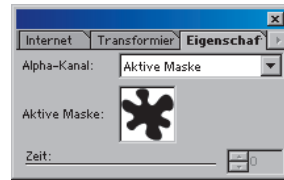
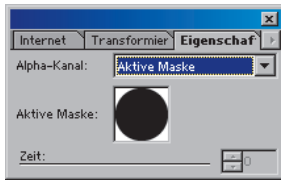


Die Muster des *Bibliothek*-Palettenfensters können Sie auch als Maskierung verwenden. Dabei ist egal, um welchen Dateityp es sich handelt. Markieren Sie einen der Einträge und klicken Sie dann auf das Symbol *Aktive Maske erstellen* in der Fußleiste des Palettenfensters, das Sie auch links abgebildet sehen.



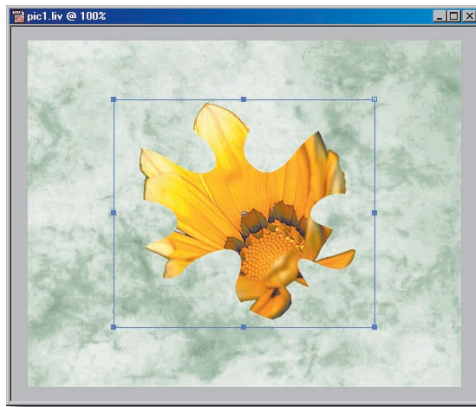
*Zuweisen einer
neuen Maske*

Danach wird im *Eigenschaften*-Palettenfenster automatisch die Option *Aktive Maske* aktiviert. Sie sehen, dass in dem Vorschaubild nun nicht mehr der standardmäßig eingestellte Kreis, sondern die ausgewählte neue Form zu sehen ist.



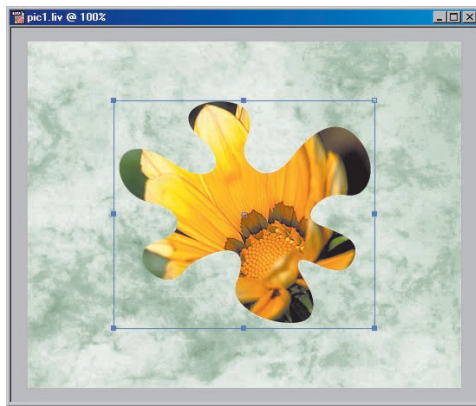
Ändern der vorgegebenen Form

Besteht bereits ein Alpha-Kanal im Bild – wie bei unserem Beispiel –, wird die neue Form dazuaddiert. Demnach ergibt sich für unser Beispiel die folgende neue Form.



Addieren eines Alpha-Kanals

Wäre im Bild keine Maskierung enthalten, würde die gesamte neue Form sichtbar – so wie im folgenden Beispielbild. Wir haben hier eine Bildvariante platziert, in der kein Alpha-Kanal vorhanden war.



Eine Maskierung aus der Bibliothek

Wechseln der aktiven Maske

Die aktive Maskierung bleibt so lange erhalten, bis Sie aus der Bibliothek eine neue Maskierung auf die beschriebene Art zuweisen.

Ob Sie die Maskierungen als Vektor- oder Pixelgrafik verwenden, ist aus Qualitätsgesichtspunkten nicht so sehr von Bedeutung. Nur falls Sie beabsichtigen, das Ergebnis sehr stark zu vergrößern, könnten bei den Photoshop-Masken Qualitätsminderungen auftreten.

Halbtonmaskierungen verwenden

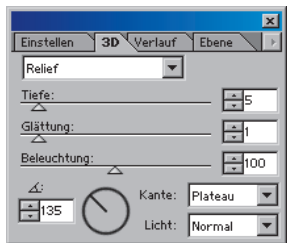
Einen Unterschied zwischen Vektor- und Pixelgrafik-Masken gibt es aber, den wir Ihnen an einem Beispiel zeigen wollen.

- 1 Platzieren Sie das betreffende Bild und schneiden Sie es – falls erforderlich – entsprechend zu.



Das platzierte Bild

- 2 Weisen Sie die gewünschten Ebeneneffekte zu. So haben wir den *Relief*-Effekt mit den folgenden Einstellungen verwendet.



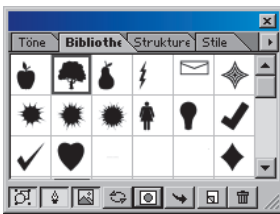
Ein 3-D-Effekt wird angewendet

- 3 Das Ergebnis weist danach eine scharfe Kante mit den eingestellten Effekteinstellungen auf. Sie sehen das Ergebnis in der nachfolgend gezeigten Abbildung.



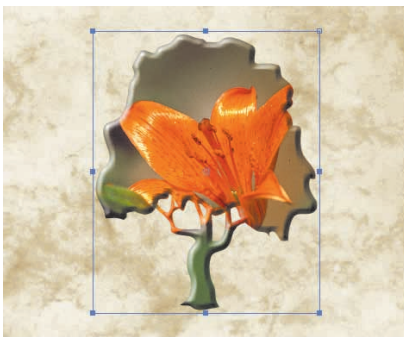
Der angewendete Ebeneneffekt

- 4 Suchen Sie sich nun eine der EPS-Dateien zum Maskieren aus und klicken Sie abschließend auf das Symbol *Aktive Maske erstellen*. Unsere Wahl sehen Sie im folgenden Palettenfenster. Markierte Einträge werden mit einer dickeren Umrandung hervorgehoben.



Die verwendete Form für die Maskierung

- 5 Das Ergebnis hat eine glatte Umrandung. Der Ebeneneffekt wird entsprechend angepasst. Da Vektorgrafiken immer aus Farbflächen bestehen, ist die scharfe Kante erhalten geblieben.



Eine Maskierung mit einer Vektorgrafik

Vektorgrafik - Pixelgrafik

Pixelgrafiken bestehen meist aus vielen verschiedenen Farbnuancierungen, Vektorgrafiken sind dagegen aus einheitlichen Farbflächen zusammengesetzt.

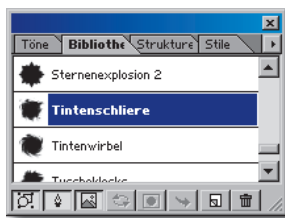
- 6 Als Vergleich zum vorherigen Beispiel soll nun eine Photoshop-Maskierungsdatei verwendet werden. Dazu haben wir zunächst einmal die Datei *Tintenschliere.psd* aus dem *LiveMotion/Fundgrube/Bibliothek*-Verzeichnis in Photoshop geöffnet.

Hier ist gut zu erkennen, dass es sich um ein Graustufenbild mit verschiedenen Graustufenungen handelt.



Eine Maskierungsdatei

- 7 Sie finden diese Datei natürlich auch in der Bibliothek, wenn Sie die Datei in das Verzeichnis *LiveMotion/Bibliothek* kopiert haben. Schalten Sie gegebenenfalls in die *Namensansicht* um.



*Die Datei
in der
Bibliothek*

- 8 Wird nun diese Datei zur Maskierung verwendet, wird der Unterschied sichtbar. Die scharfe Außenkante existiert nicht mehr. Je nach Schwärzungsgrad der Vorlage wirkt der 3-D-Effekt mehr oder weniger stark.



*Ein Graustufenbild
dient als
Maskierung*

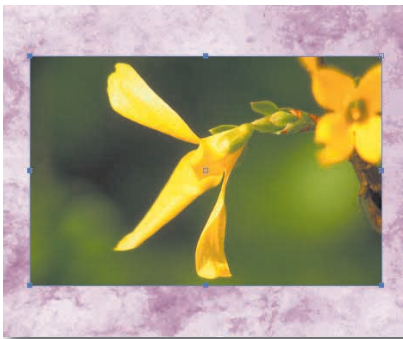
Gewünschte Bildwirkung überprüfen

Bevor Sie eine Maske anwenden, sollten Sie sich also überlegen, ob Sie ein scharfkantiges Ergebnis erhalten wollen oder ob die Kanten unterschiedlich stark plastisch sein sollen.

Noch eine auslaufende Umrandung

LiveMotion bietet eine weitere interessante Möglichkeit, weich auslaufende Umrandungen für Bilder zu erzeugen. Diese wollen wir Ihnen nun an einem weiteren Beispiel vorstellen.

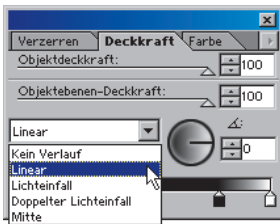
- 1 Platzieren Sie auf die bereits beschriebene Art das Bild. Unsere Wahl zeigt das folgende Bild.



Das nächste platzierte Bild

- 2 Wechseln Sie zum Palettenfenster *Deckkraft*. Dort können Sie nicht nur für einzelne Ebenen die Deckkraft einstellen, sondern auch für den Rand des markierten Objekts.

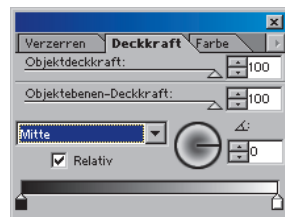
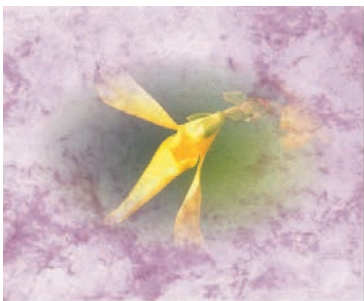
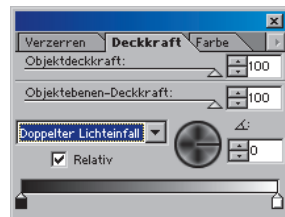
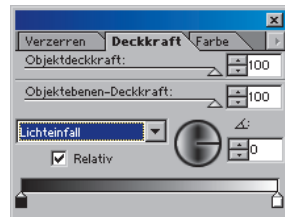
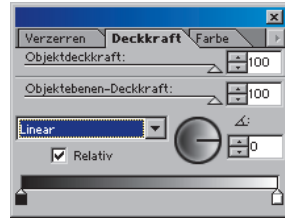
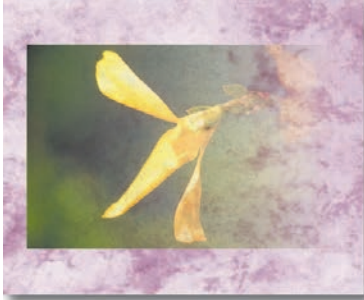
Dazu finden Sie in dem Listefeld verschiedene Optionen.



Ändern der Objektdeckkraft

- 3 Mit den Optionen im Listefeld lässt sich ein Verlaufstyp auswählen, in dem das Bild ausgeblendet wird.

Folgende Varianten stehen dabei zur Verfügung. Rechts neben dem Bild finden Sie die jeweils dazugehörige Einstellung. Die Abbildungen zeigen von oben nach unten die Verlaufstypen *Linear*, *Lichteinfall*, *Doppelter Lichteinfall* und *Radial*.



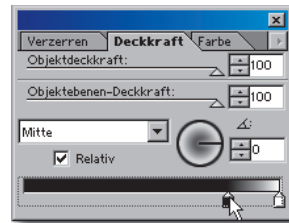
Die verschiedenen Transparenz-Verläufe

Ändern der Verlaufsoptionen

Es gibt einige Möglichkeiten, um die Art des Verlaufs zu beeinflussen. Diese wollen wir uns nun ansehen:

- Mit den beiden Feldern unter dem Verlauf im Palettenfenster legen Sie fest, wie weich der Verlauf ausläuft. Um den Verlaufs-bereich schmaler zu gestalten, schieben Sie die Regler zusammen.

Klicken Sie dazu eines der beiden Felder an und ziehen Sie es bei gedrückter Maustaste an die gewünschte neue Position. So haben wir nachfolgend den schwarzen Regler stark nach rechts gezogen, sodass ein sehr großer Bereich deckend dargestellt wird.



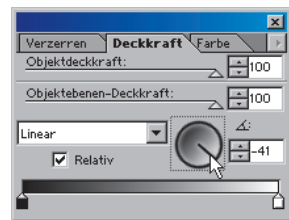
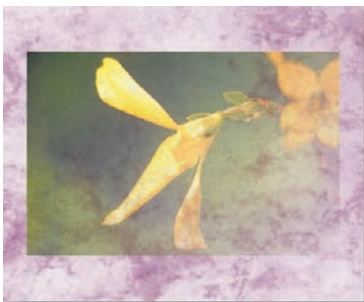
Verkleinern des Verlaufs-bereichs

Symbole der Deckkraft

Der schwarze Regler kennzeichnet die deckenden Bereiche, der weiße Regler die transparenten.

- Drehen Sie an dem Rad oder verstellen Sie den Wert im Winkel-Eingabefeld, um den Verlauf zu verdrehen. So haben wir im folgenden Bild den linearen Verlauf um -41° gedreht.

Deshalb wird das Bild in der oberen linken Ecke deckend dargestellt, in der unteren rechten Ecke dagegen transparent.



Drehen des Verlaufs

Die Option Relativ

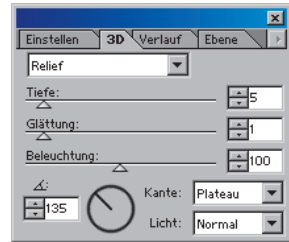
Aktivieren Sie die *Relativ*-Option, wenn der angewendete Verlauf mitgedreht werden soll, falls das Objekt rotiert wird. Andernfalls dreht sich zwar das Objekt, der Verlauf verbleibt aber im eingestellten Winkel. Laut Handbuch soll dies jedenfalls so funktionieren, in der Praxis funktioniert es aber nicht :-).

5.5 Die Verzerrungs-Tools

Ein Palettenfenster hatten wir bei der Beschreibung der Arbeitsoberfläche ausgelassen – das *Verzerren*-Palettenfenster. Die Funktionen dieses Palettenfensters eignen sich besonders gut für Bitmap-Objekte. Deshalb wollen wir sie Ihnen jetzt vorstellen.

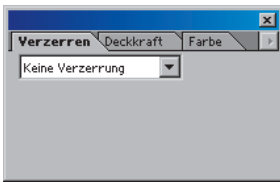
Mit den Funktionen dieses Palettenfensters können Sie Objekte auf sechs verschiedene Arten verzerren. Dazu sind die folgenden Arbeitsschritte notwendig:

- 1 Platzieren Sie zunächst wieder das Bild, das Sie verzerren wollen, und wenden Sie gegebenenfalls die gewünschten Ebeneneffekte an – wie in unserem Beispiel den *Relief*-Effekt.



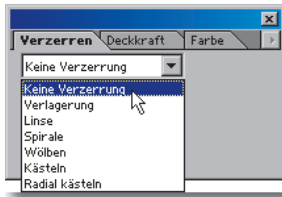
Das Beispielbild und die Werte des 3-D-Effekts

- 2 Öffnen Sie das *Verzerren*-Palettenfenster. Zunächst sehen Sie dort nur ein Listenfeld.



Das Verzerren-Palettenfenster

- 3 Wählen Sie aus dem Listenfeld den gewünschten Verzerrungstyp aus. Dieser wirkt sich nur auf die ausgewählte Ebene aus. Folgende Typen stehen zur Verfügung:



Die Verzerrungs-Optionen

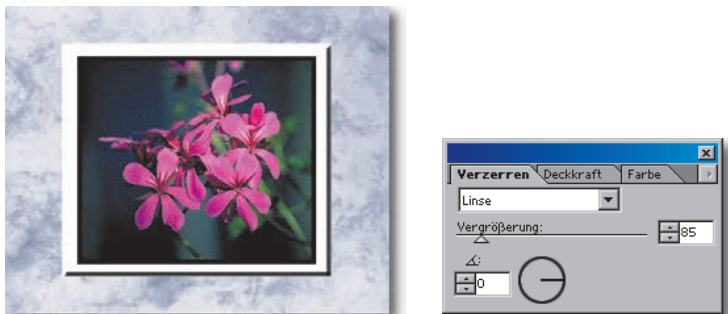
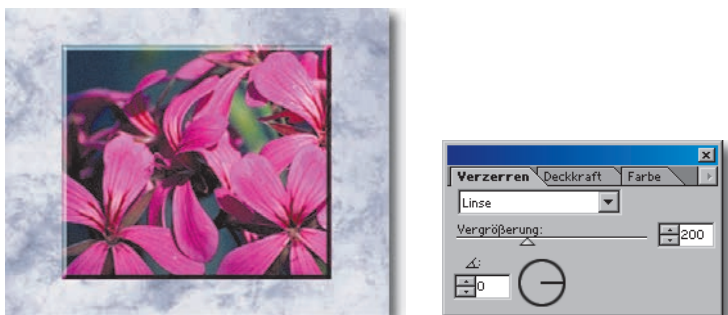
- Die Option *Keine Verzerrung* entfernt gegebenenfalls eingestellte Verzerrungen.
- *Verlagerung* verschiebt die Füllung der Ebene. Die Angabe erfolgt in 1/10-Pixeln. Dabei ist eine maximale Verschiebung von 200/10-Pixel möglich – also von 20 Pixeln. Die Richtung der Verschiebung wird über das Einstellrad oder das Winkel-Eingabefeld vorgenommen.
- Die *Linse*-Option vergrößert oder verkleinert die Ebenenfüllung. Werteangaben von 20 bis 500 sind hier möglich. Liegt der Wert unter dem Standardwert 100, wird die Füllung verkleinert. Werte über 100 vergrößern die Füllung. Dies erzeugt einen Lupeneffekt.
- Der Verzerrungstyp *Spirale* verdreht die Ebenenfüllung um das Zentrum des Objekts. Positive Werte verdrehen den Ebeneninhalte nach rechts, negative Werte nach links. Werteangaben sind von -200 bis +200 möglich. Der Maximalwert entspricht dabei zwei vollen Umdrehungen. Haben Sie einen Wert von 100 eingestellt, entspricht dies einer vollen Umdrehung. Wird der Wert für die Bandgröße erhöht, wird das Bild in immer größere, konzentrische Bänder zerlegt. Innerhalb des jeweiligen Bands werden die Pixel gleich stark verdreht. Bei sehr hohen Werten – bis zum Maximalwert von 100 – verringert sich die Stärke der Effektwirkung.
- *Wölben* „spannt“ die Füllung einer Ebene über eine fiktive Kugel. Die Wirkung ähnelt der eines Fischaugeneffekts. Hohe Werte vergrößern die Füllung, niedrigere Werte verkleinern sie. Werteangaben sind von 20 bis 500 möglich. Ein positiver *Stärke*-Wert vergrößert die Füllung im Zentrum, ein negativer Wert reduziert sie.
- Die *Kästeln*-Option erzeugt mehr oder weniger große, quadratische Kästchen. Je höher der eingestellte Wert ist, umso größer werden die quadratischen Kästchen. Der Maximalwert ist hierbei 25.
- Ähnlich wirkt die letzte Option: *Radial kästeln*. Hier wird das Bild allerdings in runde Bänder aufgeteilt. Höhere Werte erzeugen dabei breite Bänder. Auch hier ist der Maximalwert 25.

Wir haben die verschiedenen Verzerrungen unserem Beispielbild zugewiesen. Dies führte zu den folgenden Ergebnissen:



Der Verzerrungstyp *Verlagerung* und die dazugehörigen Einstellungen

Die beiden folgenden Abbildungen zeigen den *Linse*-Verzerrungstyp – zuerst als Vergrößerung, danach als Verkleinerung des Ebeneninhalts.

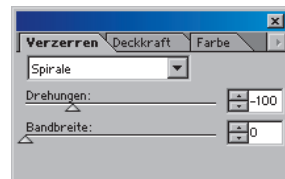
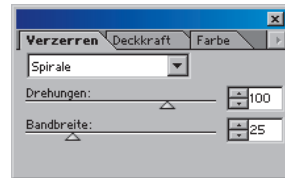
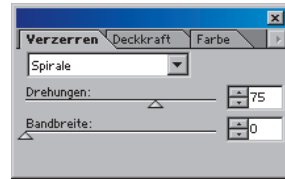
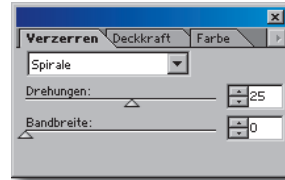


Der *Linse*-Verzerrungstyp und die dazugehörigen Einstellungen

Sichtbarer Untergrund

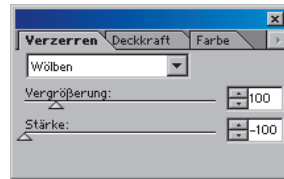
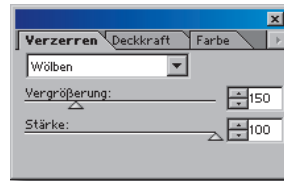
Bei Verkleinerungen kommt ein weißer Untergrund zum Vorschein. Das lässt sich nicht vermeiden.

Nachfolgend sehen Sie verschiedene Varianten des *Spirale*-Verzerrungstyps.



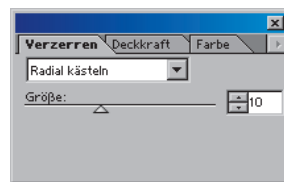
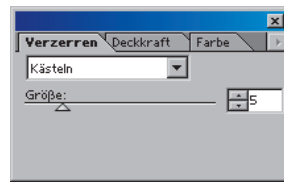
Der *Spirale*-Verzerrungstyp und die dazugehörige Einstellungen

Nun folgt die *Wölben*-Verzerrung – ebenfalls in zwei Varianten. Oben sehen Sie einen positiven, darunter den maximal möglichen negativen *Stärke*-Wert.



Der *Wölben*-Verzerrungstyp und die dazugehörenden Einstellungen

Die nächsten Abbildungen zeigen die beiden *Kästeln*-Verzerrungstypen.

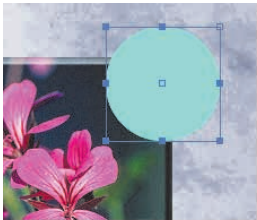


Die *Kästeln*-Verzerrungstypen und die dazugehörenden Einstellungen

Eine gläserne Linse erstellen

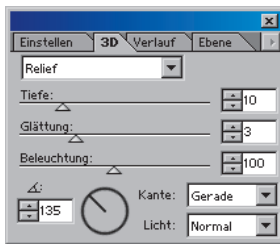
Die Möglichkeiten der Verzerrungstypen wollen wir nun an einem Beispiel aufzeigen. So soll eine Art Lupe erstellt werden.

- 1 Erstellen Sie mit dem *Ellipsen*-Hilfsmittel einen Kreis. Halten Sie dazu beim Aufziehen der Form die *Umschalt*-Taste gedrückt. Sie schieben die neue geometrische Form über die obere rechte Ecke des platzierten Bitmap-Bilds.



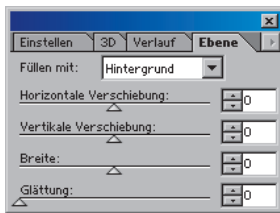
Eine neue, geometrische Form

- 2 Für die Form verwenden Sie den *Relief*-3-D-Ebeneneffekt mit den gezeigten Werten.



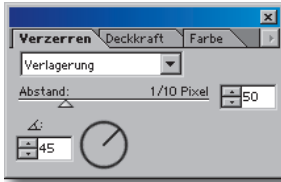
Anwenden eines 3-D-Effekts

- 3 Stellen Sie dann in den *Ebene*-Optionen im Listenfeld *Füllen mit* die Option *Hintergrund* ein. Dadurch scheinen die Objekte, die unter dem Objekt liegen, durch. Die ursprüngliche Farbe des Objekts ist dann nicht mehr zu sehen.



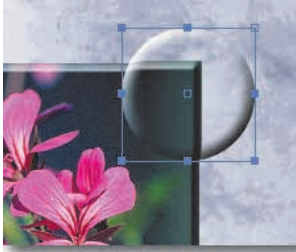
Das durchsichtige Objekt

- 4 Jetzt wird der *Verlagerung*-Verzerrungstyp angewendet. Als Winkel werden 45° eingestellt, für die Verschiebung 50 1/10-Pixel.



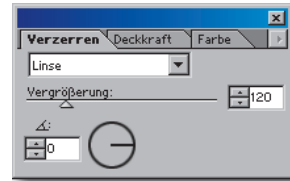
Einstellungen
für die
Verzerrung

- 5 Durch diese Verzerrung wirkt der „Glas-Effekt“ realistischer, da der Eindruck entsteht, dass sich das Licht an der Objektkante bricht.



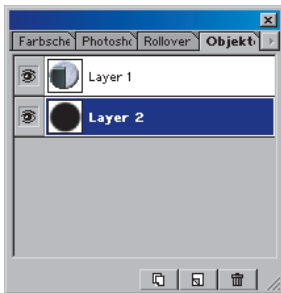
Der angewendete
Verzerrungsfilter

- 6 Alternativ könnten Sie auch die *Linse*-Verzerrung einsetzen. Die Wirkung ist aber nicht ganz so realistisch. Sie sehen ein solches Beispiel im folgenden Bild.



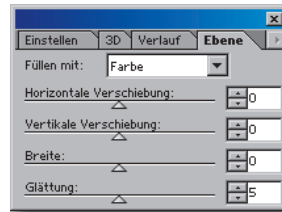
Anwenden der Linse-Verzerrung

- 7 Verwenden Sie die *Verlagerung*-Variante für die folgenden Arbeitsschritte. Um die Außenkontur des Kreises zu betonen, wird im *Objektebenen*-Palettenfenster eine neue Ebene eingefügt. Aktivieren Sie dazu das zweite Symbol in der Fußzeile des Palettenfensters.



Einfügen einer
neuen Ebene

- 8 Im *Ebene*-Palettenfenster wird diese neue Ebene mit dem Wert 5 weichgezeichnet. So hebt sich die Kontur – besonders in den hellen Bereichen – besser vom Untergrund ab.



Das gläserne Objekt hat eine Kontur erhalten

- 9 Das Ergebnis können Sie nun im Bild umherschreiben. Es werden jeweils die darunter liegenden Bereiche angezeigt.



Das Glas an einer anderen Stelle

Dieser Effekt wirkt besonders gut, wenn Sie darunter ein Textobjekt platzieren. Wir haben dazu eine kräftige, gerade Schrift verwendet, die ebenfalls mit dem *Relief*-Ebeneneffekt versehen wurde.



Das Endergebnis des Workshops

5.6 Die Bitmap-Filter

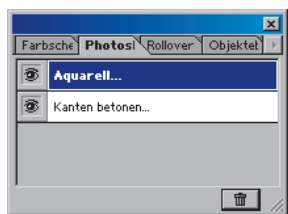
LiveMotion liefert viele Photoshop-Filter mit. Sie werden in verschiedenen Untermenüs der Funktion *Objekt/Filter* bereitgestellt. Bildbeispiele aller Filter finden Sie im letzten Kapitel des Buchs. Die Bedienung der Filter wollen wir Ihnen hier vorstellen.

Folgende Punkte sollten Sie beim Einsatz der Filter bedenken:

- Die Filter können nur dann angewendet werden, wenn ein einzelnes Bildobjekt markiert ist. Bei geometrischen Objekten, die Sie mit den LiveMotion-Werkzeugen erstellt haben, sind die Filter nicht verfügbar.
- Die Effekte wirken sich stets auf das ganze Objekt aus – nicht auf einzelne Ebenen des markierten Objekts. Deshalb spielt es keine Rolle, welche Ebene Sie markiert haben.
- Angewendete Filter zerstören die Bildinformation nicht – so wie Sie es vielleicht von älteren Bildbearbeitungsprogrammen gewohnt sind. Die Filtereinstellungen können jederzeit geändert oder der Effekt kann wieder entfernt werden.

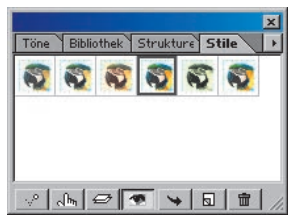
Wechseln Sie dazu zum Palettenfenster *Photoshop-Filter*. Dort werden alle verwendeten Filter aufgelistet. Klicken Sie doppelt auf einen der Einträge, um eine Einstellung zu ändern. Danach wird das betreffende Dialogfeld geöffnet.

Um einen Effekt zu löschen, klicken Sie auf das Mülltonnen-Symbol. Damit löschen Sie den markierten Effekt. Mit einem Klick auf das Augensymbol lassen sich die einzelnen Effekte ein- oder ausblenden.



Das Photoshop-Filter-Palettenfenster

- Sie können beliebig viele Effekt-Filter am Bild anwenden. Das Ergebnis können Sie dann als Stil speichern. LiveMotion liefert einige solcher Stile mit, die Sie finden, wenn Sie im *Stile*-Palettenfenster nur das vierte Symbol aktivieren. Ein Papagei-Symbol kennzeichnet diese Stilart.



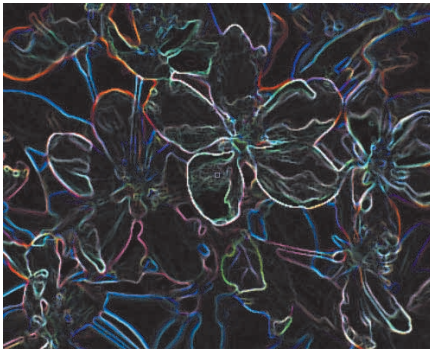
Die gespeicherten Photoshop-Filter-Stile

- Ist ein Filter einmal angewendet, wirken sich kommende Transformationen immer auf das Bild inklusive der Filtereinstellungen aus. Setzen Sie beispielsweise den Filter *Objekt/Filter/Stilisierungsfiler/Leuchtende Konturen* ein, könnten folgende Konturstärken entstehen:



Ein angewendeter Filter

Wird das Ergebnis anschließend skaliert, wird auch die Konturstärke entsprechend mit vergrößert.



Das vergrößerte Ergebnis

- Je nach Größe des Bilds und Art des Effekt-Filters kann das Berechnen einen Moment dauern. Dies ist gelegentlich lästig, da sich die Wirkung im Vorschaubild des Dialogfelds oft nur schlecht beurteilen lässt, wie Sie noch erfahren werden.
- Effekte lassen sich nicht animieren. Dies können Sie nur dadurch umgehen, dass Sie verschiedene Einzelbilder mit unterschiedlichen Einstellungen erstellen.
- LiveMotion liefert bereits 67 der Photoshop-Filter mit – das sind sehr viele.

Sie können die Anzahl noch weiter steigern, wenn Sie die Filter untereinander kombinieren. So kommen Sie schnell zu schier unbegrenzten Filtervariationen.

Um die Wirkung kennen zu lernen, hilft nur: Ausprobieren. Das kann unter Umständen eine ganze Menge an Zeit in Anspruch nehmen. Aber die Ergebnisse werden es Ihnen danken ...

Effekt-Filter anwenden

Die Handhabung der Effekt-Filter wollen wir Ihnen nun an einem kleinen Beispiel vorstellen. Dazu haben wir ein Bild platziert und mit einer Kontur sowie einem weichen Schatten versehen:



Das Ausgangsbild

Die Bedienung der Filter ist sehr unterschiedlich. Einige der Filter wie etwa der Filter *Objekt/Filter/Rendering-Filter/Wolken* lassen keinerlei Einstellungen zu. Sie wirken sich direkt auf das Bild aus.

Andere Filter bieten ein opulentes Dialogfeld wie etwa der Filter *Objekt/Filter/Einstellen/Variationen*. Hier können Sie anhand von Vorschaubildern neue Einstellungen für Farb- oder Helligkeitskorrekturen aussuchen.



Der Variationen-Filter

Der überwiegende Teil der Effekt-Filter hat aber ein Dialogfeld, das ähnlich der folgenden Beschreibung aufgebaut ist.

- 1 Markieren Sie das Bild, dem Sie einen Filter zuweisen wollen. Wechseln Sie zum Menü *Objekt/Filter*. In verschiedenen Untermenüs finden Sie die verfügbaren Filter. Sie sind thematisch geordnet.

So gibt es beispielsweise im Untermenü *Kunstfilter* 15 verschiedene Filter, um ein Foto in ein „Kunstwerk“ umzuwandeln.

Im *Strukturierungs-Filter*-Menü finden Sie sechs Filter, um Bilder mit Texturen zu versehen. Hier wählen wir den Filter *Mit Struktur versehen*. Damit wird das folgende Dialogfeld geöffnet.

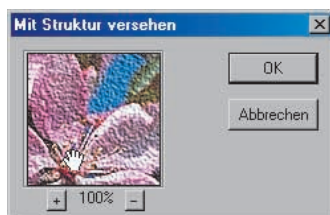


Ein Effekt-Filter-Dialogfeld

- 2 In welchem Darstellungsmaßstab die Vorschaubildgröße angezeigt werden soll, legen Sie mit den beiden Plus- und Minussymbolen unter dem Vorschaubild fest. Sie können die Darstellungsgröße in vorgegebenen Zoomstufen von 14 bis 1.600 % einstellen.

Solange übrigens unter dem aktuellen Zoomwert ein Strich blinkt, ist Live-Motion mit der Berechnung des Vorschaubilds beschäftigt.

- 3 Um den sichtbaren Bildausschnitt zu verändern, klicken Sie einfach in das Vorschaubild und verziehen den Mauszeiger mit gedrückter Maustaste. Ein Hand-Symbol zeigt diese Option an.



Verschieben des sichtbaren Bildausschnitts

Keine Vorschaumöglichkeit am Original

Leider müssen Sie sich mit dem mickrigen Vorschaubild im Dialogfeld begnügen. Anders als beispielsweise bei Photoshop gibt es keine Möglichkeit, dass die Vorschau auch im Gesamtbild angezeigt wird.

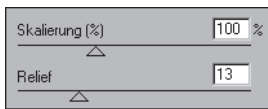
- 4 Je nach Effekt-Filter gibt es unterschiedliche Eingabefelder und Schieberegler, mit denen Sie die Wirkung des Effekts verändern können. Für einige der Filter gibt es wenige Optionen. In unserem Beispielfilter sind es eine ganze Menge.

Wählen Sie zunächst im *Struktur*-Listenfeld die Art der Textur aus, die Sie am Bild anwenden wollen. In diesem Beispiel ist das die Option *Sandstein*.



Auswahl
einer Textur

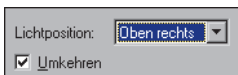
- 5 Die beiden Schieberegler *Skalierung* und *Relief* dienen zur Einstellung der Effektstärke. Sie können die Werte entweder durch Verschieben des Schiebereglers oder durch Eintippen eines neuen Werts in das Eingabefeld verändern. Die von uns verwendeten Werte sehen Sie nachfolgend abgebildet.



Einstellung der
Effektstärke

- 6 Dieser Filter arbeitet mit einer fiktiven Beleuchtung, um das reliefartige Aussehen zu erreichen. Die benötigte Lichtrichtung können Sie im nächsten Listenfeld aus acht verschiedenen Vorgabewerten aussuchen. Wählen Sie hier die Option *Oben links*, da dies ein natürliches Aussehen des Reliefs bewirkt.

Außerdem gibt es eine Zusatzoption, die Sie gegebenenfalls aktivieren können: *Umkehren*. Damit werden Höhen und Tiefen im Bild ausgetauscht. Diese Option aktivieren Sie.



Weitere Einstellungen

- 7** Bestätigen Sie die Filtereinstellungen abschließend mit der *OK*-Schaltfläche. Der Filter führt bei unserem Beispiel zum folgenden Ergebnis.

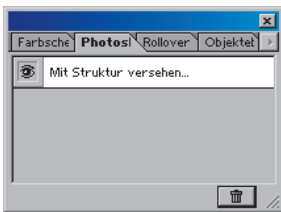


Das Ergebnis

Werte zurücksetzen

Falls Sie veränderte Werte auf die Standardwerte zurücksetzen wollen, drücken Sie die **[Alt]**-Taste. Dadurch verwandelt sich die *Abbrechen*-Schaltfläche in eine *Zurück*-Schaltfläche.

- 8** Im *Photoshop-Filter*-Palettenfenster finden Sie danach einen neuen Eintrag. Dort ist jetzt der *Mit Struktur versehen*-Effekt eingetragen.

Der neue Eintrag
im Palettenfenster

Bilder austauschen

Die fertigen Ergebnisse können Sie problemlos für verschiedene Variationen verwenden. Das Speichern als Stil kennen Sie schon. Deshalb wollen wir Ihnen eine andere Variante vorstellen.

- 1** Markieren Sie das Bild, dem Sie die Effekt-Filter zugewiesen haben.
- 2** Rufen Sie die Funktion *Datei/Ersetzen* auf und wählen Sie ein neues Bild aus. Nach dem Bestätigen wird das bestehende gegen das neue Bild ausgetauscht.

Wie die folgende Abbildung zeigt, bleiben dabei alle Ebeneneffekte und zusätzlich eingefügten Ebenen erhalten. Mit dieser Methode können Sie schnell viele gleich gestaltete Bilder erstellen:



Das ausgetauschte Bild

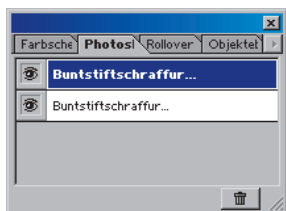
Automatisches Anpassen der Größe

Sollten sich die Abbildungen in der Größe unterscheiden, skaliert LiveMotion das neue automatisch auf die Größe des bestehenden Bilds. Bestehen unterschiedliche Seitenverhältnisse, wird – wenn möglich – die kürzere Seite gekürzt.

5.7 Weitere interessante Filter-Optionen

Wenn Sie einen Filter verwendet haben, wird anschließend die Funktion *Objekt/Letzten Filter anwenden* verfügbar, die Sie auch über die Tastenkombination **(Strg)+[F]** erreichen.

Rufen Sie diese Funktion auf, um den zuletzt verwendeten Filter nochmals anzuwenden – zum Beispiel um eine stärkere Wirkung zu erreichen. LiveMotion fügt dann einen weiteren Eintrag in das Palettenmenü *Photoshop-Filter* ein. Beide Einträge können anschließend unabhängig voneinander verändert werden.



Wiederholen einer Filteranwendung

Eine hübsche Umrandung erstellen

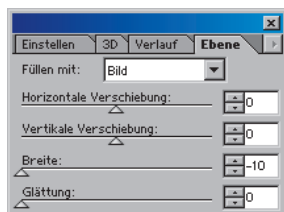
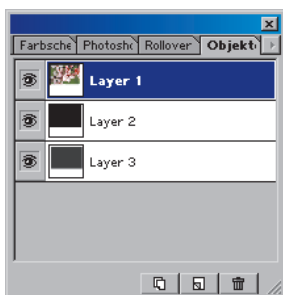
Im folgenden Beispiel wollen wir ein Foto mit einem schmacken Rahmen versehen. Gehen Sie dazu folgendermaßen vor.

- 1 Platzieren Sie das Ausgangsbild und versehen Sie es mit den gewünschten Ebeneneffekten und zusätzlichen Ebenen. Platzieren Sie eine Kontur und einen weichen Schatten.



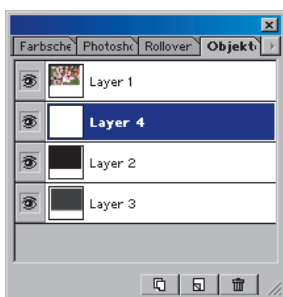
Das Ausgangsbild

- 2 Markieren Sie im *Objektebenen*-Palettenfenster die Ebene, die das Bild enthält. Stellen Sie im *Ebene*-Palettenfenster eine Breite von -10 ein, um das Bild bis zum Maximalwert zu verkleinern.



Neue Ebeneneinstellungen

- 3 Fügen Sie eine neue Ebene unter dem Bild ein und färben Sie diese weiß ein.



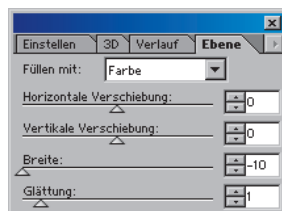
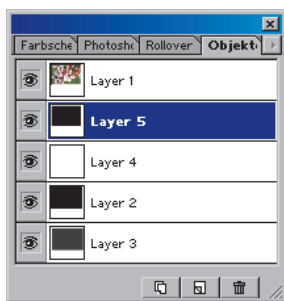
Eine neue Ebene

Sie sollten dann das folgende Zwischenstadium erhalten haben:



Ein weißer Rand

- 4** Das Bild hat nun keine Kontur mehr. Die befindet sich ja jetzt außen. Fügen Sie deshalb eine weitere Ebene unter dem Bild ein. Stellen Sie dort ebenfalls eine Breite von -10 Pixeln ein – dieses Mal aber mit einer Glättung von 1.



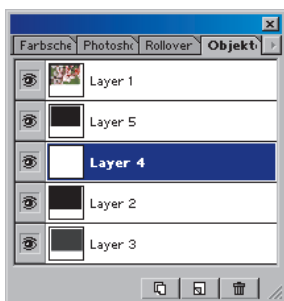
Eine weitere neue Ebene

- 5** Die neue Kontur ist sehr fein – und momentan kaum zu sehen. Sie wirkt erst später nach dem Anwenden eines Ebeneneffekts.



Die kaum sichtbare Kontur für das Bild

- 6** Markieren Sie nun die weiße Ebene. Dort soll jetzt ein Bild eingefügt werden – Weiß ist doch recht trist.



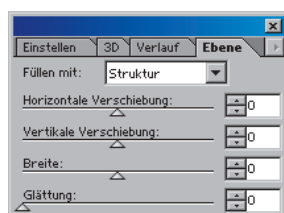
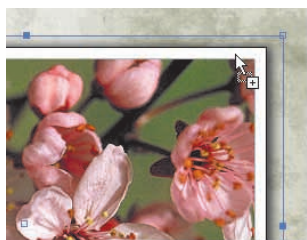
Markieren einer Ebene

- 7** Dieser Ebene soll nun ein Bild zugewiesen werden. Das können Sie einfach per Drag & Drop erledigen. Klicken Sie auf den Eintrag im *Strukturen-Palettenfenster*, den Sie der Ebene zuweisen wollen. Das kann entweder eine der mitgelieferten Texturen sein oder eine eigene Textur, die Sie in den LiveMotion-Ordner *Strukturen* kopiert haben. Halten Sie nach dem Anklicken die linke Maustaste gedrückt ...



Markieren einer Textur

- 8** ... und ziehen Sie die Textur auf das Bild. Lassen Sie dann die Maustaste los, um das Bild als Textur zuzuweisen. Das Mauszeiger-Symbol kennzeichnet diese Option. Nach dem Zuweisen stellt LiveMotion für diese Ebene automatisch den *Füllen mit-Typ Struktur* im *Ebenen-Palettenfenster* ein.



Zuweisen einer Textur

Bilder und Texturen

Da jedes Objekt nur ein Bild enthalten kann, muss der vorgestellte Weg gegangen werden. Jeder einzelnen Ebene kann nämlich eine eigene Textur zugewiesen werden. Die getrennten Bezeichnungen sind etwas irreführend: Natürlich ist eine Struktur auch ein Bild.

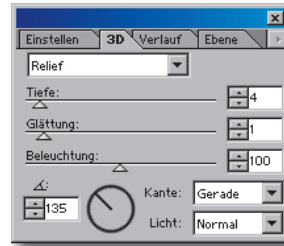
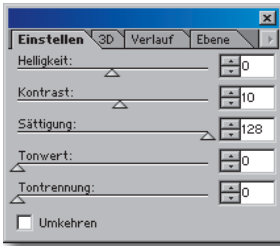
Um einen neuen Hintergrund zuzuweisen, müssen Sie genauso vorgehen. Ziehen Sie einfach ein Bild aus dem *Strukturen-Palettenfenster* auf den Hintergrund und legen Sie es dort ab.

Einstellungen ändern

Dass Sie durch Filterkombinationen eine große Anzahl von Effekten erhalten, haben Sie schon erfahren. Sie können die Kombinationsmöglichkeiten aber noch weiter vergrößern.

- 1 Der Texturebene können natürlich – wie allen anderen Ebenen auch – neue Werte im *Einstellen*-Palettenfenster zugewiesen werden. So erhöhen Sie in unserem Beispiel den Kontrast etwas und stellen die Sättigung auf den Maximalwert ein.

Zusätzlich wenden Sie wieder einen 3-D-Effekt an, und zwar mit den folgenden Werten:



Die neuen
Kontrast- und
3-D-Einstellungen

- 2 Sie sollten jetzt das folgende Zwischenergebnis erhalten haben. Die Außenkante des Bilds ist nun erhaben:



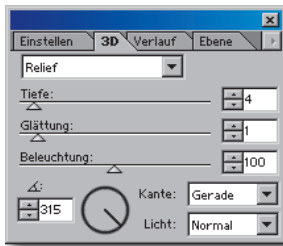
Die Einstellungen
des Bilderrahmens

- 3 Das Bild selbst soll nun ebenfalls einen 3-D-Ebeneneffekt erhalten. Markieren Sie dazu im *Objektebenen*-Palettenfenster den obersten Eintrag. Dort ist das Ausgangsbild zu sehen.



Markieren des
Ausgangsbilds

- 4 Für diese Ebene stellen Sie nun denselben 3-D-Effekt ein – allerdings mit einem entgegengesetzten Wert von 315°, damit das Ausgangsbild eingedrückt wirkt.



Die Werte für
das eingedrückt
wirkende Foto

- 5 Das war es schon: Der etwas pompös wirkende Bilderrahmen ist fertig gestellt. An den Kanten des hellen Lichtsaums ist jetzt auch die schwache Kontur des Fotos zu sehen. Ohne die Kontur würde der Lichtsaum in den Untergrund fließen.



Das Endergebnis

Resümee

Mit den LiveMotion-Filtern lassen sich interessante Wirkungen erzielen. Deshalb lohnt es sich durchaus, ausgiebig damit herumzuspielen.

Sofern Sie aber Photoshop besitzen, bietet sich die Bearbeitung dort eher an. So ist beispielsweise die fehlende Vorschauoption sehr lästig. Außerdem bietet Photoshop einige weitere Effekte. Insgesamt haben Sie dort 98 Filter zur Verfügung.

So fehlen in LiveMotion einige sehr interessante Filter wie etwa der Beleuchtungseffekt.

6. GIF-Animationen erstellen

Nachdem Sie nun alle Möglichkeiten der Konstruktion kennen gelernt haben, wollen wir uns in diesem Kapitel den Animationsfunktionen widmen. Wir werden einen Werbebanner erstellen und diesen als GIF-Animation sichern, so dass Sie das Ergebnis für Ihre Webseiten übernehmen können.

6.1 Wichtige Punkte zum Animationsaufbau

Um die Arbeitsweise von LiveMotion zu erläutern, wollen wir zunächst einige grundlegende Punkte der Animationen erläutern.

Animation (= Bewegung) entsteht durch das aneinander Reißen von Bildern mit unterschiedlichen Bildinhalten. Werden dem Betrachter viele Bilder innerhalb kurzer Zeit gezeigt, entsteht der Eindruck von Bewegung. Beim traditionellen Zeichentrickfilm sind dies 24, bei Videoproduktionen 30 Bilder in der Sekunde. Durch die geringe Übertragungsgeschwindigkeit im Web werden hier meist 15 Bilder in der Sekunde verwendet. Deshalb sehen diese Animationen oft leicht ruckelnd aus.

Ruckelnde Filme

Werden dem Betrachter eines Films zu wenig Bilder pro Sekunde gezeigt, kann er die einzelnen Bilder erkennen. Dadurch entsteht der Ruckeleffekt. Bei vielen Bildern in der Sekunde ist das menschliche Auge zu träge, einzelne Bilder voneinander zu unterscheiden, deshalb ergeben sich dann fließende Bewegungen.

Wozu werden nun Animationsprogramme benötigt?

Prinzipiell können Sie alle Animationen auch mit einem reinen Bildbearbeitungsprogramm wie etwa Photoshop erstellen.

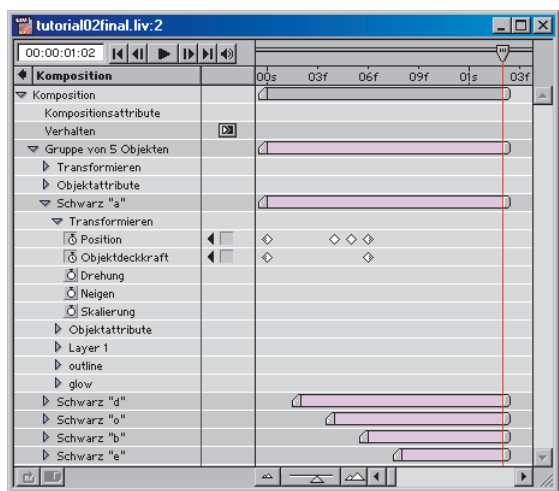
Sie müssen dann alle einzelnen Bilder per „Handarbeit“ herstellen. Abschließend benötigen Sie ein Programm, das die einzelnen Bilder beispielsweise zu einem animierten GIF-Bild zusammenfassen kann. Diese Aufgabe lässt sich zum Beispiel mit ImageReady erledigen.

Dieses Verfahren erzeugt neben viel Arbeitsaufwand unter Umständen auch unpräzise Ergebnisse, da die Veränderungen ja gleichmäßig vorgenommen werden müssen.

Die Aufgabe von Animationsprogrammen

Um den Arbeitsaufwand zu reduzieren, sind Animationsprogramme wichtig. So legen Sie beispielsweise nur noch das Ausgangs- und das Endbild fest. Das Animationsprogramm berechnet dann automatisch alle dazwischen liegenden Bilder, die nötig sind, um die gewünschte Filmlänge zu erreichen.

Außerdem sollte das Animationsprogramm eine Option zum Verwalten der einzelnen Bilder anbieten. Diese Aufgabe übernimmt in LiveMotion das *Zeitachse*-Fenster, das Sie über die Funktion *Fenster/Zeitachse* aufrufen können.



Das Zeitachse-Palettenfenster

Hier können Sie einstellen, wie lange die Bewegung eines Objekts dauern soll, und Sie können natürlich auch jedes Einzelbild ansteuern. Außerdem haben Sie hier die Kontrolle über jede einzelne Eigenschaft eines Objekts.

Kleine Dateigrößen

Wichtig ist auch, dass Sie – wenn möglich – nicht mit Pixeldaten arbeiten müssen. Wollen Sie einen Flash-Film erstellen, haben Sie durch das vektorbasierte Arbeiten den Vorteil, dass kleine Dateien entstehen. Da LiveMotion ebenfalls vektororientiert arbeitet, treten hier keine Probleme auf.

Sonderfunktionen für die Animation sind natürlich wünschenswert, werden von LiveMotion aber leider kaum unterstützt. So können Sie keine Bilder mit Effekten überblenden, wie Sie es vielleicht von Jasc Animation Shop gewohnt sind.

Auch das automatische Morphen von zwei Objekten, wie es die Macromedia-Flash-Anwender schätzen, ist nicht möglich. Unter Morphen versteht der Fachmann, dass Sie beispielsweise eine Apfelform weich in eine Birnenform verwandeln.

6.2 Die Animationstypen

Wenn Sie sich Filme ansehen, könnte man vielleicht meinen, es gäbe unendlich viele verschiedene Arten der Bewegung. Dies ist aber nicht der Fall. Die meisten Animationen lassen sich auf wenige Grundtypen zurückführen.

Dazu haben wir die folgende Vorlage konstruiert: Auf einem Hintergrund ist ein Kreis platziert, der verschiedene Ebeneneffekte und einige zusätzliche Ebenen erhalten hat.



Die Vorlage

Der Kreis soll nun animiert werden. Folgende Möglichkeiten stehen dafür zur Verfügung:

- Die simpelste Animation besteht darin, dass der Kreis im ersten Bild vorhanden ist, im zweiten dagegen nicht.

Was daran eine Bewegung ist?

Nun, wenn Sie die Bilder immer wiederholen, entsteht ein Blinken des Kreises. Die Bildkombination könnte also lauten Bild 1, 1, 1, 2, 2, 2, 1, 1, 1 und so weiter. Dabei werden die beiden Bilder je drei Mal gezeigt. Anschließend geht es wieder von vorn los. Die beiden Bilder dieser Animation sehen Sie nachfolgend:



Eine simple Animation

Mindestanforderung

Zwei verschiedene Bilder sind die Voraussetzung für eine Animation. Würde eine Animation nur aus einem einzigen Bild bestehen, würde man dies nicht Animation nennen. Das wäre dann ein Standbild.

- Besonders anspruchsvoll war die letzte Animation nicht. Deshalb wird es jetzt komplizierter:

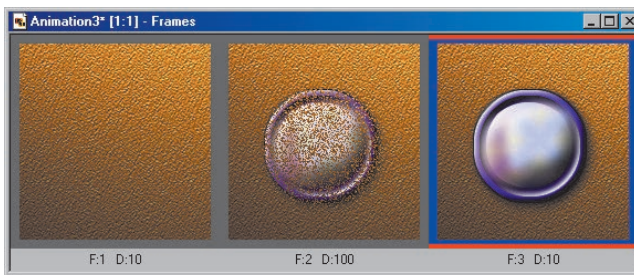
Der Kreis muss nicht einfach im zweiten Bild da sein, er kann ja auch erscheinen – zum Beispiel, indem ein weiteres Bild in die Animation eingefügt wird. Dies könnte beispielsweise dasselbe Bild sein, aber in diesem Fall mit einem halbtransparenten Kreis. Auf diese Art entsteht eine so genannte Blende.



Eine Blende

Natürlich können Sie diese drei Bilder auch kombinieren: Spielen Sie die Bilder in der Reihenfolge 1, 2, 3, 2, 1, 2, 3 und so weiter ab, blendet der Kreis ein und aus, ein ...

- Eine Variante des Einblendens wären Effekte, die LiveMotion leider nicht anbietet. Das mittlere Bild kann auf unterschiedliche Art aufgebaut sein. Animation Pro bietet hier zahlreiche Optionen an. So kann es zum Beispiel „gekriselt“ oder zerschnitten sein und so eine ganz andere Wirkung beim Erscheinen erzielen. Sie sehen ein solches Zwischenbild in der nächsten Abbildung:

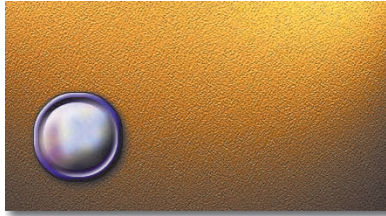


Ein Überblendungseffekt

- Nach dem Erscheinen des Objekts beginnt der nächste Animationstyp: Das Objekt kann sich bewegen.

Dabei verändert sich der Kreis nicht. Alle seine Eigenschaften bleiben identisch – bis auf eine Eigenschaft: die Position. So könnte sich der Kreis im ersten Bild auf der linken Seite der Komposition befinden, im nächsten Bild auf der rechten Seite.

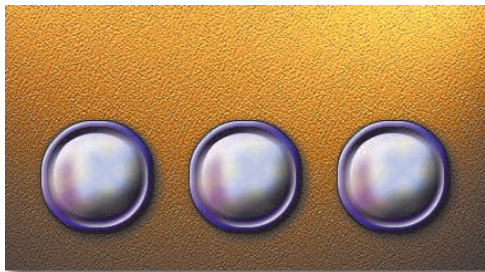
In diesem Fall hätte der Betrachter den Eindruck, als würde der Kreis von einer Stelle zur anderen „hüpfen“.



Ein hüpfender Kreis



- Der nächste Schritt ist wieder aufwendiger. Soll der Kreis nicht hüpfen, sondern wandern, ist ein neues Bild erforderlich. In diesem Bild könnte der Kreis die Hälfte der Bewegungstrecke erreicht haben. Zur besseren Übersicht haben wir die drei Phasen in der folgenden Abbildung in einem Bild untergebracht.

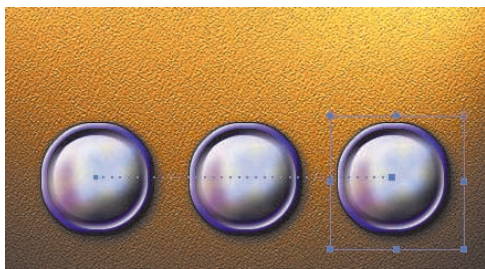


Der Kreis bewegt sich

Was sind Phasen?

Als Phasen bezeichnet man die einzelnen Bilder einer Animation. Dabei unterscheidet man zwischen Haupt- und Zwischenphasen. Die Hauptphasen sind das Start- und das Endbild der Animation. Die Zwischenphasen sind die Bilder zwischen diesen beiden Phasen.

- Der Betrachter hätte aber noch nicht den Eindruck einer fließenden Bewegung – er würde eher meinen, der Kreis hüpfte von einer zur nächsten Stelle. Um dies zu umgehen, müssen Sie weitere Phasen einfügen, bei denen der Kreis „Stückchen für Stückchen“ nach rechts geschoben wird. Im nächsten Bild sind diese zusätzlichen Bilder durch Punkte auf einer Linie gekennzeichnet.



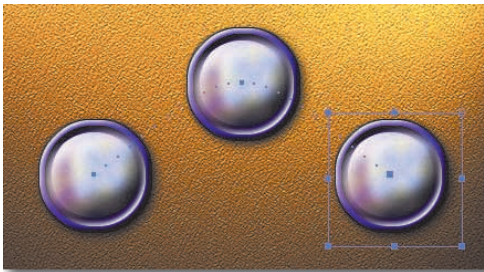
Der Kreis wandert nach rechts

Phasenanzeige

Wenn Sie in LiveMotion die Option *Ansicht/Vorschau: Bewegungseinstellungen* aktiviert haben, werden die zuvor abgebildeten Zwischenphasen angezeigt, sobald Sie ein animiertes Objekt markieren.

- Der Kreis wanderte auf einer geraden Linie von links nach rechts. Das liegt daran, dass sich nur der horizontale Wert in den Transformationseinstellungen geändert hat – nicht aber der vertikale.

Die Animation kann verfeinert werden, indem sich die mittlere Phase nicht auf derselben Höhe befindet. Ist das Objekt in der mittleren Phase zum Beispiel höher platziert, macht der Kreis bei seiner Bewegung eine Kurve. Er wandert zuerst nach oben und dann wieder nach unten, bis er die Endposition erreicht hat.

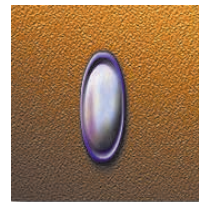


Der Kreis macht eine Kurve

- Ganz kompliziert wird die Animationsform, wenn das Objekt einen Weg „kreuz und quer“ durch das Bild geht. Dies wäre eine so genannte Pfadanimation. Dazu sind dann zahlreiche, verschiedene Hauptphasen notwendig.
- Der nächste Animationstyp kann sich wieder als stehende Variante abspielen. Natürlich kann sich der Kreis dabei auch zusätzlich bewegen.

Während der Animation können sich die Eigenschaften des Kreises verändern. So kann er im ersten Bild noch ein Kreis sein, im letzten aber eine Ellipse. Diese Veränderung erreichen Sie durch Dehnen des Objekts.

Ebenso gut kann sich das Objekt durch Rotation drehen oder auch neigen. Das gilt für alle Einstellungen, die Sie im *Transformieren*-Palettenfenster vornehmen.

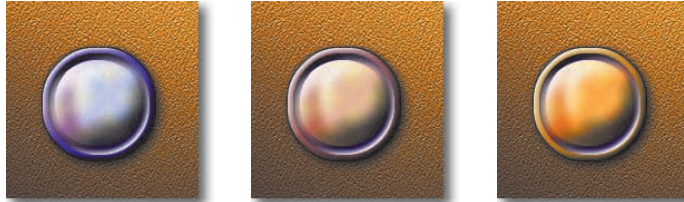


Aus dem Kreis wird eine Ellipse

Bei aufwendigeren Animationsprogrammen könnte sich der Kreis auch in ein Rechteck mit abgerundeten Ecken verwandeln. In LiveMotion geht das leider nicht. Warum eigentlich nicht? ;-(

- Zu den Eigenschaften gehört natürlich auch, dass der Kreis in der Animation sein Erscheinungsbild ändern kann. So kann die Farbe oder einer der Ebeneneffekte verändert werden. Nachfolgend wurden die Farbtöne verschiedener Ebenen verändert.

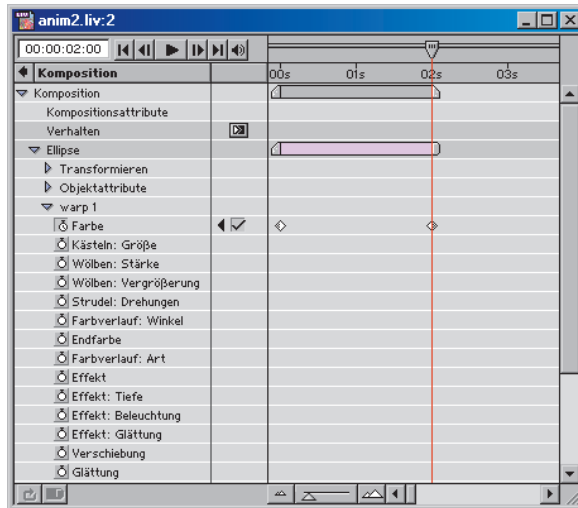
Gleiches gilt auch für Ebeneneffekte. Die Ebeneneffekte jeder Ebene lassen sich während einer Animation verändern.



Ändern
von Objekt-
eigenschaften

Welche Objekteigenschaften Sie alle ändern können, fragen Sie sich vielleicht?

Das ist ganz einfach festzustellen: Wenn Sie ein Objekt im *Zeitachse*-Palettenfenster aufklappen, werden alle animierbaren Eigenschaften angezeigt:



Die animierbaren
Objekteigenschaften

Eigenschaft nicht vorhanden

Falls Sie eine Objekteigenschaft vermissen, ist dies ein Indiz dafür, dass diese nicht animiert werden kann. Das gilt beispielsweise für Photoshop-Filter.

- Einen Animationstyp können wir unberücksichtigt lassen: die dreidimensionale Bewegung. Dieses Genre bleibt – meist teuren – Spezialprogrammen vorbehalten. Da LiveMotion keine dreidimensionalen Animationen beherrscht, müssen Sie auf diesen Typ verzichten.

6.3 Das richtige Bannermaß

Zur Klärung, wie Banner aufgebaut sind, wollen wir Ihnen zunächst einige Varianten vorstellen: Unter der Webadresse <http://www.aol.com> begegnen Ihnen zum Beispiel recht kleine Banner.

Sie haben ein Maß von 100 x 70 Pixeln. Trotzdem wird in dem geringen Raum viel mitgeteilt, wie die folgende Abbildung belegt:



Ziemlich kleine Banner

Kostenfrage

Da Werbebanner meist nach ihrer Größe abgerechnet werden, sind viele Webdesigner bestrebt, möglichst kleine Banner zu gestalten und darin so viele Informationen wie möglich unterzubringen.

Beim Internetauktionenhaus <http://www.ricardo.de> sind die Anzeigen oben rechts in der Ecke schon größer. Hier ist das Maß der Banner 234 x 60 Pixel. Der zur Verfügung stehende Raum wird hier durch kleinere Animationen ausgenutzt.



Eine mittlere Bannergröße

Auf einer der Unterseiten von <http://www.ricardo.de> ist der Banner sogar doppelt so groß: nämlich 468 x 60 Pixel. Dieses Maß wird Ihnen häufig begegnen. Es handelt sich dabei um so etwas wie ein Standardmaß.



Ein großer Banner

Hier und da werden Ihnen noch Banner mit anderen Maßen begegnen, wie etwa bei <http://www.focus.de>. Dort gibt es Banner mit unterschiedlichen Maßen – wie etwa 137 x 60 Pixeln und kleiner.



Banner in Zwischengrößen

Sie haben es vielleicht bemerkt: Banner tauchen fast überall auf – und immer wieder in denselben Maßen. Ganz starre Vorgaben gibt es hier nicht, aber stillschweigende Regeln, die von der Mehrheit der Webdesigner beachtet werden.

Die wichtigsten Maße haben Sie gerade kennen gelernt. Wenn Sie sich an diese Maße halten, können Sie nicht viel falsch machen.

Werbeblocker überlisten

Werbeblocker arbeiten übrigens nach einem einfachen Prinzip: Sie blenden nämlich einfach alle Grafiken einer Webseite aus, die eines der Bannermaße haben. Das sollten Sie beachten, wenn Sie Grafiken auf Ihren Webseiten verwenden. Haben diese zufällig eines der Bannermaße, werden sie ausgeblendet. Andererseits werden Banner mit einem geringfügig anderen Maß trotz Blocker angezeigt.

In der folgenden Tabelle finden Sie einige interessante Webadressen zum Thema „Werbeblocker“.

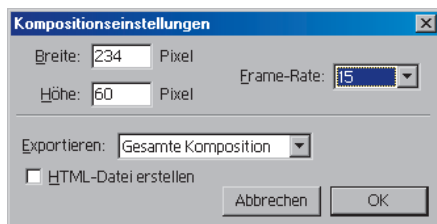
Adresse	Inhalt
http://www.Werbeblocker.de	Sammelseite mit Infos und Links
http://www.webwasher.de	Webwasher 1.22
http://www.internetwatcher.com	Internet Watcher 2000
http://www.intermute.com	interMute 1.5.0
http://www.junkbusters.com	Junkbuster 2.0.1

Ein neues Dokument für den Banner erstellen

Nach den grundsätzlichen Punkten zur Animationserstellung soll nun unser Beispiel-Werbebanner gestaltet werden. Rufen Sie dazu die Funktion *Datei/Neu* auf – zum Beispiel mit der Tastenkombination **(Strg)+[N]**.

- 1 Unser Banner soll die Standardgröße von 234 x 60 Pixeln erhalten. Stellen Sie diese Werte in dem Dialogfeld ein.

Als *Frame-Rate* wählen Sie aus der Liste der vorgegebenen Werte 15 aus. In der Liste finden Sie elf Vorgabewerte von 8 bis 40 Bildern in der Sekunde.



Die Werte
für das neue
Dokument

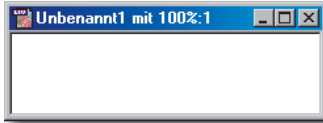
Interessanter Wert

Den *Frame-Rate*-Wert können Sie nachträglich über die Funktion *Bearbeiten/Kompositionseinstellungen* ändern. Er ist wichtig, um im *Zeitachse*-Fenster die korrekte Bildanzeige zu gewährleisten. In der linken oberen Ecke wird die Bildnummer als letzte der vier Zahlen angegeben. Haben Sie den korrekten Wert für die *Frame-Rate* angegeben, wird dort auch jeweils die richtige Bildnummer angezeigt.



Für den Export haben wir die Option *Gesamte Komposition* ausgewählt, da das Bild später ja als animiertes GIF exportiert werden soll.

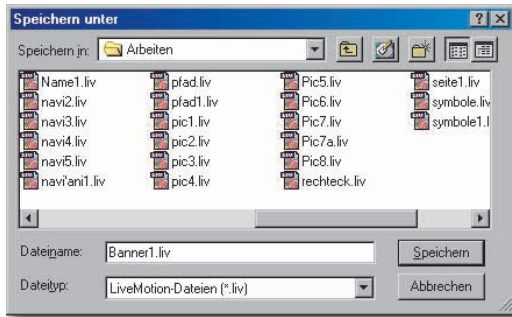
- 2 Nach dem Bestätigen über die *OK*-Schaltflächen wird das neue Dokument erstellt. Es ist natürlich noch leer und hat standardmäßig einen weißen Hintergrund. Und es ist recht klein. Das ist meist das Wesen von Webanimationen.



Das neue Dokument

- 3 Als erste Arbeitsaktion soll das Dokument nun gespeichert werden. Rufen Sie dazu die Funktion *Datei/Speichern unter* auf. Sie können alternativ dazu auch die Tastenkombination **(Strg)+[Umschalt]+[S]** verwenden.

Geben Sie in dem Dialogfeld, nachdem Sie den Ordner ausgewählt haben, den gewünschten Dateinamen an. Als Dateiformat wird nur das LiveMotion-Format mit der Dateiendung *liv* angeboten.



Speichern des Dokuments

Doppeltes Speichern

Das Dokument muss immer im LiveMotion-Dateiformat gesichert werden, damit Sie später noch Änderungen daran vornehmen können. Zusätzlich wird das Dokument am Ende der Arbeit im gewünschten Webdateiformat gesichert – beispielsweise im GIF-Dateiformat.

- 4 Nach dem Speichern wird der Dateiname in der Titelzeile des Dokumentenfensters angezeigt. Außerdem sehen Sie dort die aktuelle Darstellungsgröße. In unserem Beispiel sind dies 100 %.



Der neue Dateiname

Den Hintergrund auswählen

Als Nächstes soll das Dokument einen Hintergrund erhalten. Dabei wollen wir auf eine der mitgelieferten Strukturen zurückgreifen – oder sagen wir mal fast. Das Bild soll nämlich noch angepasst werden.

- 1 Wir haben uns die folgende Textur aus dem *Strukturen*-Palettenfenster ausgesucht. Sie sieht zunächst aus wie ein einfacher einfarbiger, weinroter Untergrund.



Eine der mitgelieferten Texturen

- 2 Wird die Textur per Drag & Drop in das Bild gezogen, sehen Sie, dass sich etwas ganz anderes hinter dem Vorschaubildchen verbirgt: eine – scheinbar – zweigeteilte Textur, die aus einem weinrot eingefärbten und einem weißen Teil besteht.



Die angewendete Textur

Vorschauanzeige

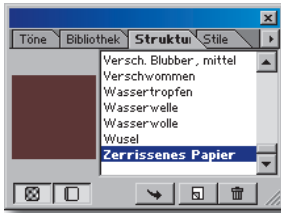
In der Vorschau wird nicht das gesamte Bild als Verkleinerung angezeigt, sondern nur ein Teil. Das Vorschaubild wird beim Starten von LiveMotion aus allen Bildern, die sich im LiveMotion-Verzeichnis *Strukturen* befinden, generiert. Dabei wird eine leicht verkleinerte Version verwendet. Gezeigt wird im *Strukturen*-Palettenfenster dann nur soviel, wie in den Bereich des quadratischen Vorschaubilds hineinpasst.

- 3 Diese Textur ist zwar ganz nett, wir wollen sie aber verändern, weil uns die Farbe nicht gefällt.

Bilder, die als Hintergrund verwendet werden, können nicht mit der Funktion *Bearbeiten/Original bearbeiten* bearbeitet werden. Deshalb müssen Sie Ihr Bildbearbeitungsprogramm gesondert starten. Wir werden Adobes Photoshop zum Editieren einsetzen.

- 4 Um festzustellen, welchen Dateinamen die betreffende Struktur trägt, wechseln Sie über das Pfeilmenu in den Modus *Vorschauansicht* oder *Namensansicht*. Dann wird neben dem Vorschaubild auch der Dateiname der ausgewählten Textur angezeigt.

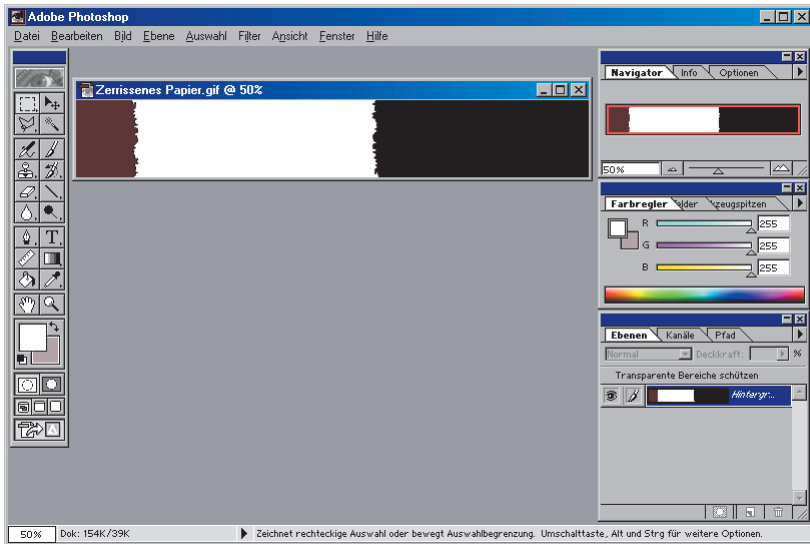
Die rechten Teile der Struktur sind auch im größeren Vorschaubild nicht zu sehen.



Anzeige des
Namens im
Vorschauansicht-
Modus

- 5 Die von uns gewählte Datei heißt *Zerrissenes Papier*. Starten Sie nun Ihr Bildbearbeitungsprogramm und öffnen Sie diese Datei im LiveMotion-Strukturen-Verzeichnis. Sie sehen dabei, dass es sich in diesem Fall um ein Bild im GIF-Dateiformat handelt.

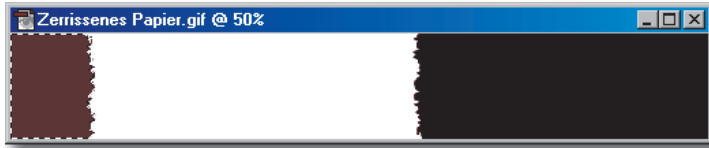
Außerdem können Sie erkennen, dass das Bild sogar dreigeteilt ist. Der schwarze Bereich war in LiveMotion gar nicht zu sehen.



Der Hintergrund – als Datei geöffnet in Photoshop

- 6 Da es sich bei dem Bild um ein Bild mit indizierten Farben handelt, müssen Sie es zunächst mit der Funktion *Bild/Modus/RGB-Farbe* konvertieren. Ansonsten stehen nämlich viele Funktionen nicht zur Verfügung.
- 7 Wir wollen nun den weinroten Bereich einfärben. Dazu muss dieser Farbbereich erst einmal ausgewählt – markiert – werden. Dazu wird das *Zauberstab*-Werkzeug benötigt. Wie in LiveMotion finden Sie die Werkzeuge in der Werkzeugpalette am linken Rand des Arbeitsbereichs.
- 8 Um den weinrot eingefärbten Bereich auszuwählen, klicken Sie nun mit dem Mauszeiger in diesen Bereich. Anschließend sollten Sie eine gestrichelte Markierungslinie sehen. Damit werden ausgewählte Bereiche hervorgehoben.

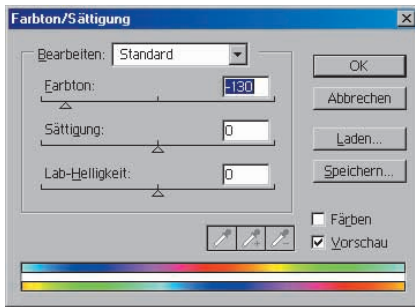




Der ausgewählte Bereich

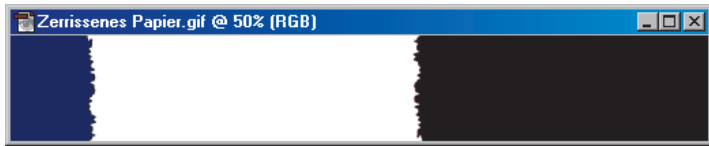
- 9 Rufen Sie jetzt zum Ändern des Farbtons die Funktion *Bild/Einstellen/Farbtone/Sättigung* auf, die Sie auch mit der Tastenkombination **[Strg]+[U]** aktivieren können. Im folgenden Dialogfeld können Sie mit dem *Farbtone*-Regler einen neuen Farbton aussuchen.

Wir haben hier einen Wert von -130 eingegeben, damit wir einen dunkelblauen Farbton erzielen.



Ändern des Farbtons

Den schwarzen und weißen Bereich ignorieren Sie, sodass sich das folgende Bild ergibt.



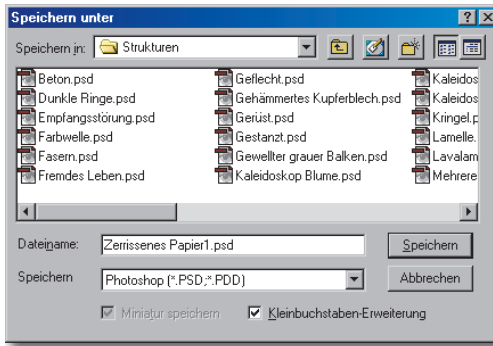
Das eingefärbte Ergebnis

- 10 Speichern Sie das Ergebnis mit der Funktion *Datei/Speichern unter* unter einem neuen Namen in demselben Verzeichnis, in dem sich das Ausgangsbild befindet.

Standardmäßig blendet Photoshop gleich das Verzeichnis ein, aus dem Sie das Bild geladen haben. In welchem Dateiformat Sie das Bild speichern, ist nicht so wichtig. Das Photoshop-Dateiformat PSD zu verwenden, ist eine gute Idee.

Gültige Dateiformate

LiveMotion liest alle Dateiformate, die es unterstützt, in das *Strukturen*-Palettenfenster ein. Das sind die Dateiformate BMP, PSD, TGA, TIFF und die Webdateiformate JPG und GIF.

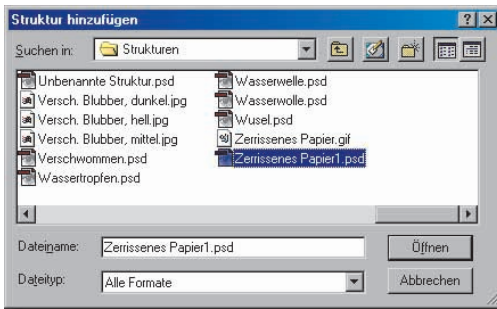


*Speichern im
PSD-Dateiformat*

Laden der neuen Struktur

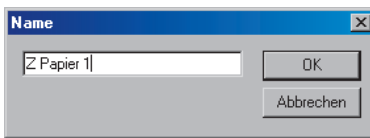
Klar, dass wir nun gleich die neue Textur in LiveMotion einsetzen wollen. Dazu haben Sie verschiedene Möglichkeiten:

- 1 Wenn Sie LiveMotion neu starten, werden alle Dateien im *Strukturen*-Verzeichnis neu eingelesen – also auch die neue Datei.
- 2 Klicken Sie im *Strukturen*-Palettenfenster auf das links gezeigte Symbol, um die neue Textur in die Liste aufzunehmen. Wählen Sie in dem Dialogfeld, das sich dann öffnet, die zuvor neu erstellte Datei aus.



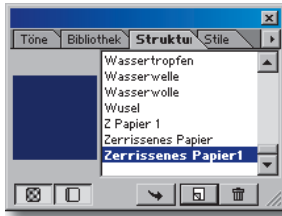
*Auswahl der
neuen Struktur*

- 3 Nach der Auswahl können Sie in einem anderen Dialogfeld einen Namen für die neue Struktur eingeben.



*Benennen
der Textur*

- 4 Danach sehen Sie die gerade geänderte Struktur – natürlich auch wieder mit einem irreführenden Vorschaubild.



Die neue Struktur

- 5 Weisen Sie per Drag & Drop die neue Struktur wieder dem Hintergrund zu. Sie sehen dann die gerade neu erstellte Bilddatei als Hintergrund:



Der neue Hintergrund

Was angezeigt wird

Beim Import von Strukturen verwendet LiveMotion die Originalgröße. Ist die Textur größer als das Dokument, wird nur der linke obere Bereich angezeigt, bis das Dokument ausgefüllt ist. Die nicht angezeigten Bildteile gehen aber nicht verloren: Vergrößern Sie später die Komposition, werden die fehlenden Bildteile sichtbar.

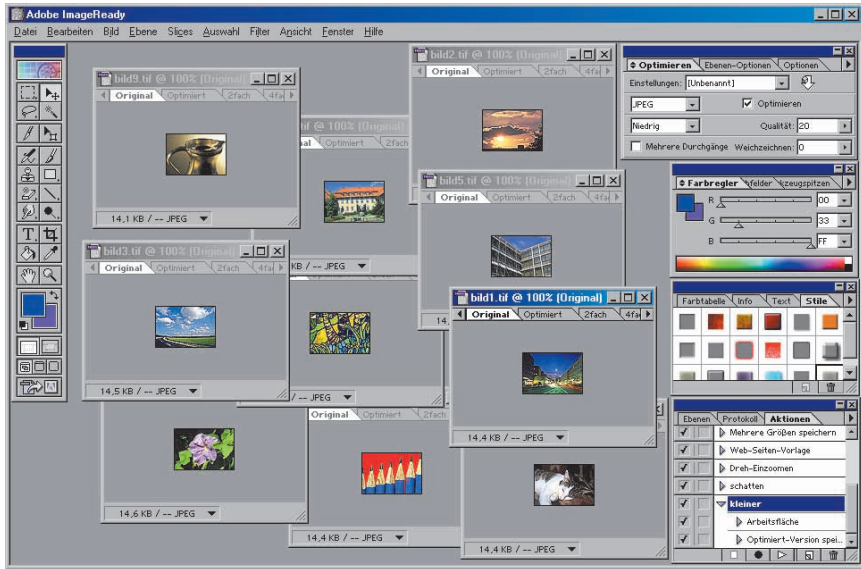
Vorbereiten der Bitmap-Bilder

Nach dem Fertigstellen des Hintergrunds sollen nun die Objekte konstruiert werden, die wir für den Banner benötigen. Wir wollen eine kleine Diaschau erstellen.

Dazu sind erst einmal einige Fotos vonnöten. Wegen der fehlenden Bildbearbeitungsmöglichkeiten von LiveMotion ist es sinnvoll, wenn Sie die Vorbereitung ebenfalls in dem von Ihnen bevorzugten Bildbearbeitungsprogramm durchführen.

Da ImageReady über vielseitige Bearbeitungsmöglichkeiten für Bilder verfügt, die im Web verwendet werden sollen, ist es sinnvoll, diese Arbeiten damit zu erledigen.

Wenn Sie viele Bilder auf dieselbe Art einsetzen wollen, sind die Aktionen von ImageReady sehr nützlich. So können Sie beispielsweise automatisiert die Bilder auf dieselbe Größe bringen oder auch alle mit denselben Werten schärfen oder in der Farbe optimieren. Nachdem die Aktion einmal aufgezeichnet ist, brauchen Sie nur noch einen einzigen Mausklick, um die anderen Bilder mit der Aktion zu verändern.



Bildoptimierung mit ImageReady

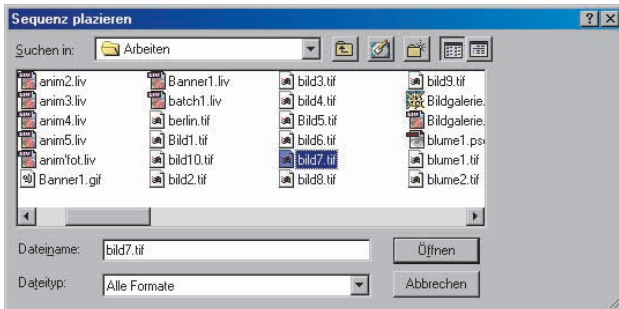
Sinnvolle Dateibenennung

Beim Speichern der Bilder sollten Sie gleich eine nützliche LiveMotion-Funktion berücksichtigen: *Datei/Sequenz plazieren*.

Bildsequenzen werden beim Import daran erkannt, dass die Bilddateien denselben Namen haben. Zusätzlich muss eine Nummer folgen. So sind mögliche Dateinamen beispielsweise *Bild1.psd*, *Bild2.psd* oder auch *Bild001.psd*, *Bild002.psd*. Ebenso erkannt werden Dateinamen wie etwa *1Bild.psd*, *2Bild.psd* oder *001Bild.psd*, *002Bild.psd*.

Achten Sie bei der Nummerierung darauf, dass Sie die Bilder gleich in der richtigen Reihenfolge benennen. Ein späteres Ändern der Bildreihenfolge wäre sehr aufwendig.

- 1 Um die Bildsequenz in das Dokument aufzunehmen, rufen Sie die Funktion *Datei/Sequenz plazieren* auf, die Sie auch mit der Tastenkombination **Alt+Umschalt+Strg+I** erreichen.



Platzieren einer Bildsequenz

Auswahl der Datei

Es ist egal, welches der Bilder Sie auswählen – ob es das erste oder irgendein anderes der Bilder ist. Es werden in jedem Fall alle Bilder mit demselben Grundnamen eingelesen.

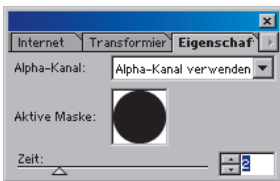
Die Bildnummern müssen nicht zwingend bei 1 beginnen. Außerdem muss die Nummerierung auch nicht durchgängig sein. Es werden in jedem Fall alle Bilder desselben Grundnamens eingelesen und in der Reihenfolge der vorhandenen Nummern sortiert.

- 2 Sie sehen nach dem Einfügen nur eines der Bilder. Es ist das Bild mit der niedrigsten Nummer. Die Sequenz wird zunächst zentriert im Dokument eingefügt. Wir haben die Bildsequenz in den linken Farbbereich verschoben. Sie sehen das in der folgenden Abbildung.



Die eingefügte
Bildsequenz

- 3 Haben Sie eine Bildsequenz markiert, wird im *Eigenschaften*-Palettenfenster die *Zeit*-Option verfügbar. Um eines der anderen Bilder zu betrachten, schieben Sie einfach den Regler nach rechts oder geben einen anderen Wert im Eingabefeld daneben ein.



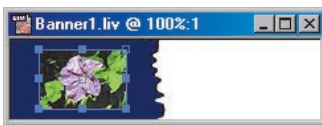
Anzeige der
einzelnen Bilder

- 4 Wir haben so das zweite Bild eingestellt, das dann im Dokument angezeigt wird.



Das zweite
Bild der
Sequenz

- 5 Schauen Sie auf diese Art alle Bilder durch, ob auch wirklich alle Bilder der Sequenz vorhanden sind.

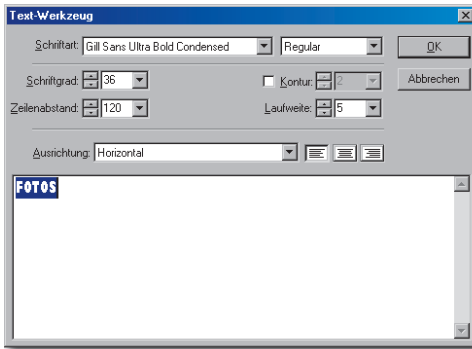


Ein weiteres
Bild der Sequenz

Textobjekte einfügen

Für den Banner werden als Nächstes drei Textobjekte benötigt. Die Vorgehensweise für das Konstruieren von Textobjekten kennen Sie ja schon – deshalb die folgenden Arbeitsschritte im Schnelldurchlauf:

- 1 Rufen Sie das *Text-Werkzeug* auf und klicken Sie irgendwo in das Dokument. Stellen Sie die folgenden Attribute für das erste Textobjekt ein.



Die Einstellungen
des ersten
Textobjekt

- 2 Die Farbe des Textobjekts übernehmen Sie aus dem Hintergrund. Rufen Sie dazu das *Pipetten-Werkzeug* auf und klicken Sie in den linken Bereich des Untergrunds.



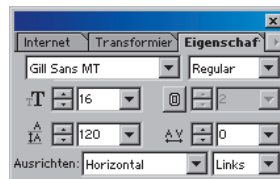
Aufnahme
der Textfarbe

- 3 Nach dem Anklicken des Hintergrunds zeigt das Textobjekt dieselbe Farbe wie der Hintergrund:



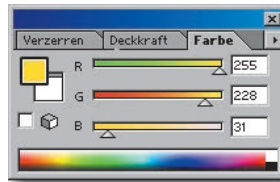
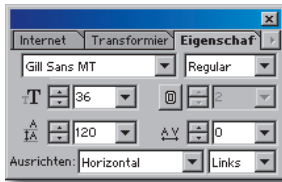
Der neu
eingefärbte Text

- 4 In derselben Farbe wird auch das folgende Textobjekt eingefärbt, das aber andere Schriftattribute erhält. Sie sehen diese im *Eigenschaften-Palettenfenster* abgebildet:



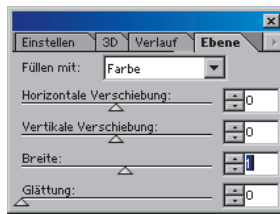
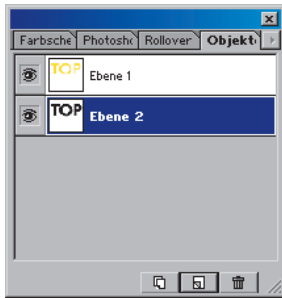
Das nächste
Textobjekt

- 5 Das letzte Textobjekt erhält nochmals andere Schriftattribute. Sie sehen sie nachfolgend links abgebildet. Als Farbe stellen Sie die rechts abgebildeten RGB-Farbwerte im *Farbe*-Palettenfenster ein.



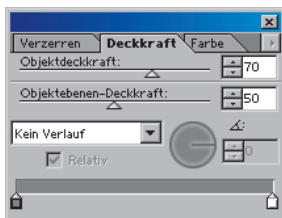
Die verwendeten Schriftattribute und die Farbwerte

- 6 Außerdem erhält dieses Textobjekt eine zusätzliche schwarze Ebene, die etwas verdickt wird.



Die Attribute der zusätzlichen Ebene

- 7 Da dieses Objekt in der Hierarchie über dem Text *FOTOS*, – aber unterhalb des Webadressentextes platziert wird, stellen Sie eine Transparenz für diese Ebene ein. Sie erhält eine 50%ige Deckkraft. Als Objekttransparenz wurde ein Wert von 70 % Deckkraft verwendet.



Die Attribute für die Transparenz

- 8 Diese Einstellungen führen zum nachfolgend abgebildeten Zwischenergebnis:



Das Zwischenergebnis

Schwache Kontur

Die zusätzliche Ebene mit der leichten Verdickung führt in Kombination mit der Ebenen- und Objekttransparenz zu einer schwachen Kontur, die den Text besser von den anderen Objekten trennt.

- 9 Im letzten Arbeitsschritt werden alle drei Textobjekte zueinander ausgerichtet. Markieren Sie dazu die drei Objekte und rufen Sie die Funktion *Objekt/Ausrichten/Horizontale Mitten* auf.



Die ausgerichteten
Objekte

Plakative Gestaltung

Unser Banner ist nun fertig gestaltet. Die plakative Gestaltung ohne große 3-D-Effekte ist heute gerade topmodern. (Hoffentlich ist das noch so, wenn dieses Buch in einigen Wochen erscheint – Modetrends wechseln schnell.)

6.4 Objekte animieren

Die fertig gestellten Objekte des Dokuments sollen nun in Bewegung versetzt werden. Um die Animationsmöglichkeiten kennen zu lernen, sollen die verschiedenen Objekte auf unterschiedliche Weise animiert werden.

Beginnen wir mit den Animationen der Schriftzüge. Bevor Sie loslegen, sollten Sie sich einige Gedanken zum Ablauf machen.

- Wie lange soll die Gesamtanimation dauern? Gerade beim Einsatz im Web sollten Sie sparsam mit der Bildanzahl umgehen. Je länger die Animation dauert, umso größer wird die Datei, was zu langen Übertragungszeiten im Web führt.
- Welche Animationstypen sollen eingesetzt werden? Sie haben die unterschiedlichen Varianten ja zu Beginn des Kapitels kennen gelernt.

So möchten wir den *FOTOS*-Schriftzug in das – noch leere – Bild hineinfahren lassen. Der *TOP*-Zusatz soll mit einer Blende darüber eingeblendet werden.

Zum Abschluss soll die Webadresse „eingetickert“ werden. Die einzelnen Buchstaben erscheinen dabei nacheinander im Bild. Nach dem Einrotieren der Bildsequenz wechseln die Fotos. Abschließend blenden sich alle Elemente wieder aus, sodass das Anfangsstadium wieder erreicht wird.

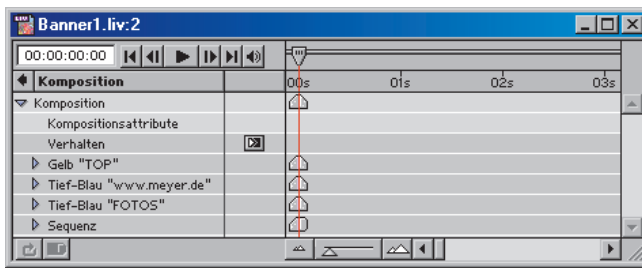
Loops

Entspricht das Endbild dem Anfangsbild, kann die Animation in einer so genannten Schleife abgespielt werden. Ist dabei das Ende der Animation erreicht, beginnt sie wieder von vorn. Unterscheiden sich Anfang und Ende, würde das Wiederholen der Animation fehlerhaft aussehen.

- Sie müssen sich überlegen, wann welche Bewegung beginnen und enden soll – so wie wir es zuvor beschrieben haben.
- Alle Objekte, die benötigt werden, sollten bereits im Dokument enthalten sein.
- Wichtig ist auch das Ausgabe-Dateiformat. So können Sie mit den Bewegungszeiten etwas großzügiger umgehen, wenn Sie das Ergebnis im Flash-Dateiformat SWF sichern wollen. Die Dateigrößen sind hier wegen der vektorbasierten Speicherung kleiner. Bei GIF-Animationen sollten Sie dagegen um jedes Einzelbild feilschen.

Sind all diese Punkte geklärt, können Sie sich an die Arbeit machen und die Animationseinstellungen vornehmen. Das wichtigste Utensil ist dabei das *Zeitachse-Palettenfenster*. Hier werden fast alle Animationseinstellungen vorgenommen.

Nach dem Öffnen bemerken Sie, dass alle Objekte des Dokuments mit einem eigenen – aussagekräftigen – Eintrag vertreten sind.



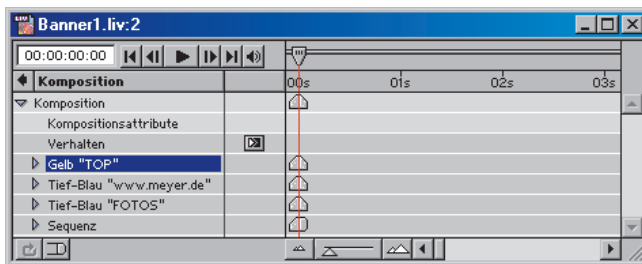
Das Zeitachse-Palettenfenster

Sie können Objekte wahlweise im *Zeitachse-Palettenfenster* oder dem Dokument auswählen. Markieren Sie im Dokument eines der Objekte, ...



Markieren eines Objekts

... wird dasselbe Objekt auch im *Zeitachse-Palettenfenster* markiert. Umgedreht funktioniert es natürlich genauso.

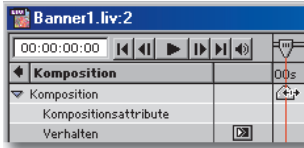


Das markierte Objekt im Zeitachse-Palettenfenster

Dauer der Animation festlegen

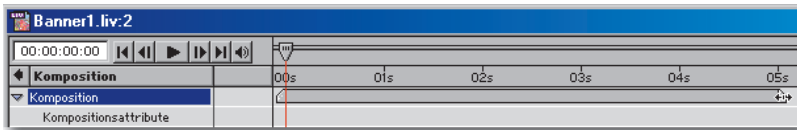
Zuerst soll die Gesamtdauer der Animation festgelegt werden. Dazu sind folgende Arbeitsschritte notwendig:

- 1 Klicken Sie auf das rechte Dreieck neben dem *Komposition*-Eintrag und halten Sie die linke Maustaste gedrückt.



Die Markierung
für das Ende
der Animation

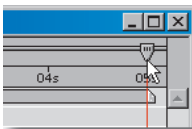
- 2 Ziehen Sie das Dreieck zur richtigen Zeit – zum Beispiel bis zur 5 Sekunden-Markierung.



Festlegen der Animationsdauer

Sie sehen, dass die Animation nun von den beiden Dreiecken abgegrenzt wird. Innerhalb dieser Strecke können sich die Bewegungen der einzelnen Objekte abspielen.

- 3 Um ein bestimmtes Stadium der Animation zu betrachten, klicken Sie auf das Dreieck über der Zeitachse und ziehen es mit gedrückter Maustaste an die betreffende Position. Sehen Sie sich nun das Endbild der Animation an.



Die Zeitmarke

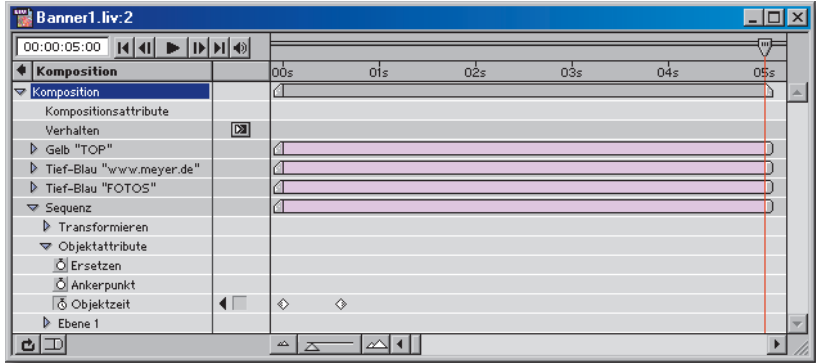
- 4 Nach dem Verschieben der Zeitmarke sehen Sie, dass im Dokument ein anderes Bild angezeigt wird: das mit der höchsten Nummerierung. Sie sehen dies im folgenden Bild:



Das letzte Bild
der Animation

- 5 Woher kommt die automatische Animation, werden Sie sich vielleicht fragen. Im rechten Teil des *Zeitachse*-Palettenfensters ist doch außer dem Zeitbalken noch nichts zu sehen.

Den Grund erkennen Sie, wenn Sie die Sequenz aufklappen. In den Objekt-Attributen sehen Sie, dass dort Markierungspunkte auf dem Zeitbalken sind. Beim Import der Sequenz werden nämlich alle Bilder verteilt. Pro importiertem Bild ist ein Einzelbild vorgesehen.



Markierungen für eine Objektveränderung

Symbole im Zeitachse-Palettenfenster

Jede Hauptphase – Keyframe – der Animation wird im *Zeitachse*-Palettenfenster mit einem Rauten-Symbol gekennzeichnet. Die Symbole können Sie verwenden, um die Animationsabläufe per Drag & Drop zu verändern.

Die Darstellungsweise der Zeitachse können Sie übrigens verändern. Benutzen Sie die beiden Symbole oder den Schieberegler am Fuß des Palettenfensters, um die Zeitachse zusammenzustauchen oder zu dehnen, um beispielsweise Einzelbildanimationen besser bearbeiten zu können. Mit dem linken Symbol schrumpft die Zeitachse, das rechte vergrößert sie.



Skalieren der Zeitachse

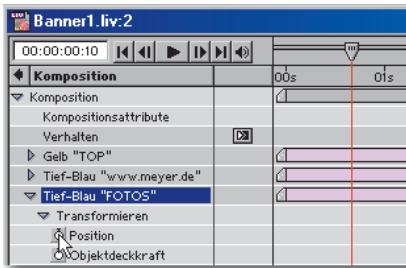
Ein Textobjekt wird ins Bild geschoben

Nachdem die vorbereitenden Arbeiten abgeschlossen sind, können wir nun mit der Animationsarbeit beginnen. Als Erstes soll der *FOTOS*-Schriftzug von rechts in das Bild hineingeschoben werden.

Rückwärts arbeiten

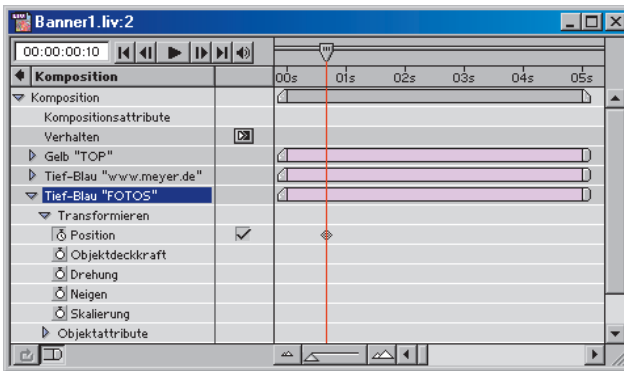
Aber: Der Schriftzug ist doch schon da, denken Sie vielleicht. Bei Animationsaufbauten geht man oft rückwärts vor. Das bedeutet, dass zuerst das Endstadium konstruiert wird und anschließend die Animationen rückwärts bearbeitet werden. Das ist leichter, weil dann beispielsweise alle Objektausrichtungen zueinander passen.

- 1 Schieben Sie die Zeitmarke an die Stelle, am der der Schriftzug vollständig erschienen sein soll. Wir haben das zehnte Bild dafür gewählt. Die Bildzahl finden Sie oben links an letzter Stelle.
- 2 Klappen Sie die Objekteigenschaften des Textobjekts auf. Sie benötigen in der Unterkategorie *Transformieren* die Option *Position* – der Schriftzug soll ja verschoben werden.
- 3 Vor jedem Eintrag sehen Sie ein Stopuhr-Symbol. Klicken Sie es an.



Erstellen eines
Keyframes

- 4 Nach dem Anklicken erscheint rechts neben dem Eintrag ein Haken. Er symbolisiert, dass ein Keyframe platziert wurde. Außerdem ist in der Zeitachse eine Raute als Markierung für das Keyframe zu sehen.

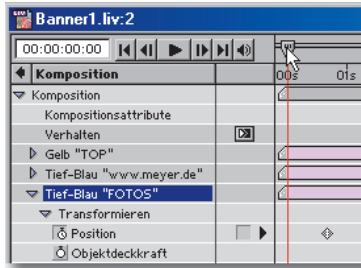


Das erste
Keyframe

Was ist ein Keyframe?

Wenn Sie einen Keyframe einfügen, merkt sich LiveMotion den momentanen Status der ausgewählten Option – in unserem Beispiel die Position des Textobjekts.

- 5 Im Bild ist erst einmal kein Unterschied zu erkennen. Das ist ja auch in Ordnung – wir haben ja auch noch nichts verändert.
Da der Text als Erstes in das Bild hineingeschoben werden soll, schieben Sie nun die Zeitmarke zum ersten Bild. Die Nummerierung beginnt bei 0. Komisch ...



Verschieben
der Zeitmarke

- 6 Der Haken nach dem Eintrag ist dort nicht mehr zu sehen, weil dort noch kein Keyframe platziert wurde. Das Textobjekt soll jetzt verschoben werden. Da es anschließend aus dem Dokument verschwinden soll, ist es empfehlenswert, das Kompositionsfenster zu vergrößern, sodass das Umfeld sichtbar wird.



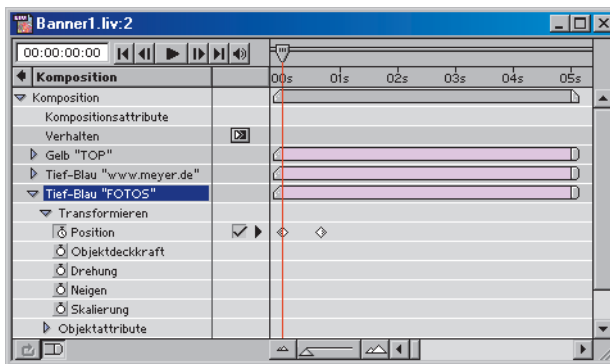
Vergrößern des
Bildfensters

- 7 Verschieben Sie den Schriftzug so weit nach rechts, dass er gerade nicht mehr im Bild zu sehen ist. Haben Sie die Option *Ansicht/Vorschau: Bewegungseinstellungen* aktiviert, sehen Sie nach dem Verschieben die zurückgelegte Strecke sowie Markierungspunkte für jede Zwischenphase.



Der verschobene
Schriftzug

- 8 Nach dem Verschieben erkennen Sie, dass nun auch hier ein Haken in dem Feld nach dem Eintrag steht. LiveMotion hat automatisch erkannt, dass sich an den Objekteigenschaften etwas geändert hat, und deshalb automatisch ein neues Keyframe platziert.

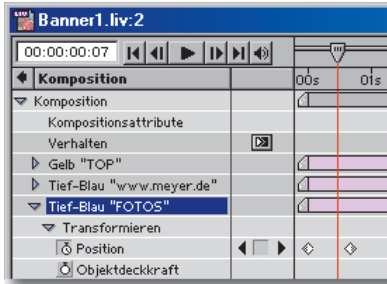


Das nächste
Keyframe

- 9 Um mehr brauchen Sie sich nicht zu kümmern. Den Rest erledigt LiveMotion völlig allein. Schieben Sie doch einmal die Zeitmarke auf eine Position zwischen den beiden Hauptphasen. Sie sehen dann die dazugehörige Position des Schriftzugs. LiveMotion ermittelt automatisch die passenden Abstände zwischen den einzelnen Phasen:



Ein Zwischenbild



Die Zeitmarke ist nicht zu sehen!

Falls Sie die Zeitmarke nicht im Bild sehen, weil zum Beispiel das *Zeitachse*-Palettenfenster zu klein ist, klicken Sie einfach auf die Zeitachse. Die Zeitmarke springt dann an diese Stelle.

Sie können sich das Ergebnis auch gleich als bewegtes Bild ansehen. Schieben Sie die Zeitmarke auf das Anfangsbild und klicken Sie auf *Play* oben links in der Navigationsleiste. Dann wird die Animation als fließende Bewegung im Dokument angezeigt.



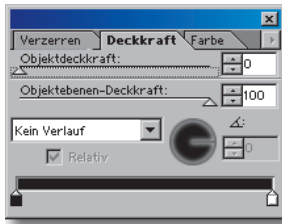
Die Navigationsleiste

Objekte einblenden

Nun soll der *TOP*-Schriftzug mit einer kurzen Blende eingeblendet werden. Die Arbeitsschritte sind dabei den soeben beschriebenen sehr ähnlich. Dafür wird im *Zeitachse*-Palettenfenster die Option *Transformieren/Objektdeckkraft* benötigt.

- 1 Wechseln Sie zum Bild 15. Dort soll der Schriftzug vollständig zu sehen sein. Klicken Sie auf das Stoppuhr-Symbol vor dem Eintrag *Objektdeckkraft*, um das aktuelle Stadium der Deckkraft zu fixieren.

- 2 Wechseln Sie jetzt zum zehnten Bild. Dort soll der Schriftzug noch nicht zu sehen sein. Stellen Sie deshalb die Deckkraft im *Deckkraft*-Palettenfenster vom bestehenden Wert 70 auf 0 zurück.



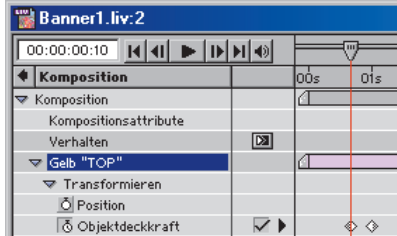
Ändern der
Deckkraft

- 3 Mit dem Wert 0 wird das Objekt unsichtbar. Im Bild sehen Sie dann nur noch den Markierungsrahmen. Der Text ist verschwunden, wie Sie nachfolgend sehen:



Der transparente
Schriftzug

- 4 Natürlich hat LiveMotion auch hier wieder die Veränderung erkannt und ein neues Keyframe erstellt, wie Sie im *Zeitachse*-Palettenfenster erkennen können:



Das neue
Keyframe

- 5 Das war es schon! Sie können sich das Ergebnis auch gleich wieder ansehen. Zwischen den beiden Keyframes wird der Schriftzug langsam eingeblendet, die Deckkraft nimmt langsam zu. Nachfolgend sehen Sie das Bild Nummer 13: Eine Vorschaulinie erübrigt sich in diesem Fall. Das Objekt bewegt sich ja nicht.



Eine Zwischenphase

Automatische Interpolation

Bei jeder Animationsaktion interpoliert LiveMotion automatisch die Zwischenphasen – also die Phasen zwischen den Hauptphasen. Dabei ist es völlig egal, ob Objekteigenschaften verändert werden oder das Objekt beispielsweise verschoben wird.

Einen Ticker animieren

Der letzte Schriftzug soll Buchstabe für Buchstabe einspringen und so einen Ticker-Effekt erzeugen. Dafür haben Sie verschiedene Möglichkeiten. Eine dieser Varianten wollen wir Ihnen vorstellen:

Eine Lösung liegt wieder in der Deckkraft – diese Variante wollen wir nur kurz anschneiden, da wir sie nicht verwenden wollen. Dazu folgende Überlegung: Ist ein Element in einem Bild zu sehen und im folgenden nicht, hat der Betrachter den Eindruck, das Objekt würde ins Bild „hüpfen“ – es ist plötzlich da. Deshalb muss diese Aufgabenstellung wieder mit der *Deckkraft*-Option gelöst werden.

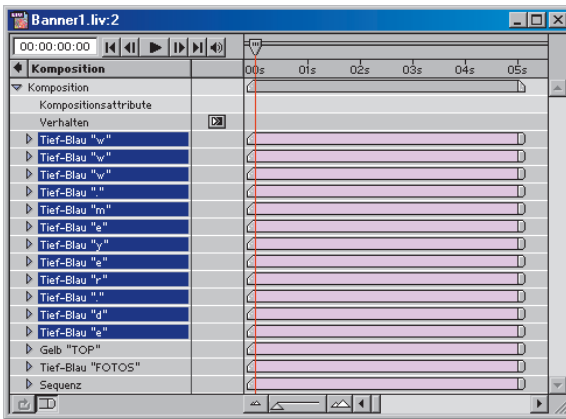
Das zweite Problem besteht darin, dass einzelne Buchstaben eines Schriftzugs nicht getrennt bearbeitet werden können. Aber auch hier bietet LiveMotion Lösungen an. Eine davon erhalten Sie hier – andere folgen in späteren Kapiteln. Zuvor sind aber einige vorbereitende Arbeiten notwendig:

- 1 Markieren Sie nun das Webadressen-Textobjekt. Rufen Sie dann die Funktion *Objekt/Text in Zeichen zerlegen* auf. Der Schriftzug wird damit in seine einzelnen Buchstaben aufgeteilt. Es entstehen also in unserem Beispiel zwölf getrennte Objekte:



*Schriftzüge
zerteilen*

- 2 Sie erkennen die Aufteilung auch im *Zeitachse*-Palettenfenster. Die Keyframes werden dabei auf alle einzelnen Objekte übertragen.



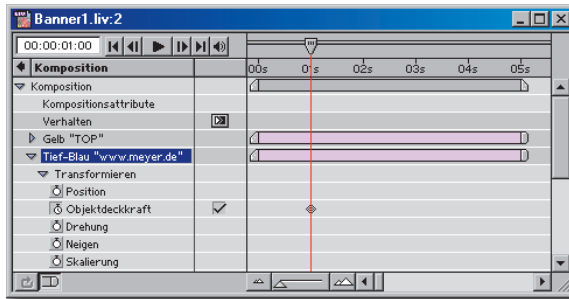
*Die neu
entstandenen
Objekte*

- 3 Diese getrennten Objekte könnten Sie nun verwenden, um für jeden Buchstaben die Deckkraft zu ändern, sodass sie nacheinander ins Bild hüpfen. Das wäre eine ganze Menge Fleißarbeit.

Textinhalte animieren

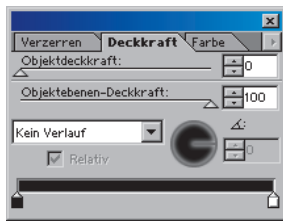
Für unsere Animation haben wir uns eine weniger aufwendige Funktion ausgesucht. Dazu ist aber zunächst ein vorbereitender Arbeitsschritt notwendig. Momentan ist ja der Schriftzug die gesamte Zeit zu sehen.

- 1 Der Schriftzug soll aber erst im ersten Bild der zweiten Sekunde zu sehen sein. Wechseln Sie deshalb im *Zeitachse*-Fenster mit der Zeitmarke zum Bild 00:00:01:00.
- 2 Erstellen Sie dort für die Objektdeckkraft ein Keyframe.



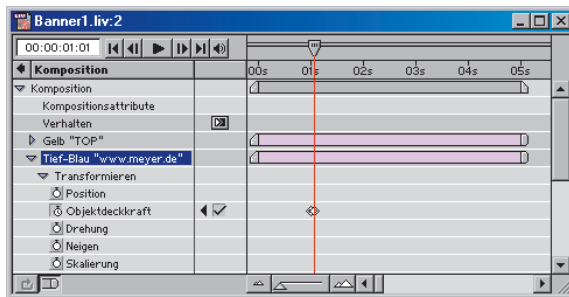
Ein Keyframe
für die Objekt-
deckkraft

- 3 Stellen Sie dort für das Objekt im *Deckkraft*-Palettenfenster eine Deckkraft von 0 ein.



Ändern der Deckkraft

- 4 Wechseln Sie nun zum nächsten Bild der Animation. Geben Sie jetzt eine Deckkraft von „100“ ein. So ist der Schriftzug schlagartig sichtbar.

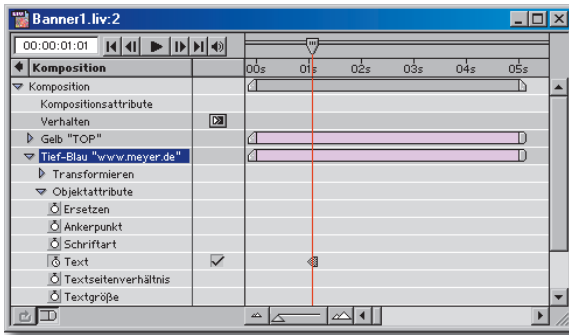


Erscheinen
des Objekts

Eine Alternative

Alternativ zu dem vorgestellten Verfahren könnten Sie natürlich auch den Startpunkt der Objekt-Zeitachse verändern.

- Die Eigenschaft, die wir jetzt für das Tickern benötigen, finden Sie in den *Objektattributen*. Klappen Sie deshalb diese Kategorie im *Zeitachse*-Fenster auf. Markieren Sie dort für die *Text*-Option ein Keyframe beim aktuellen Bild 00:00:01:01.



Ein weiteres
Keyframe

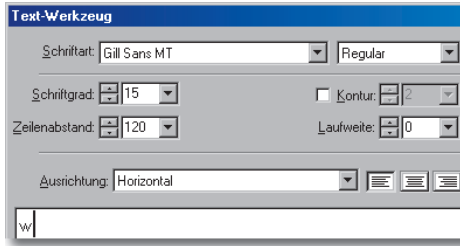
Animieren des Tickers

Nun sind alle Vorbereitungen getroffen, der Text kann jetzt eintickern. Die *Text*-Option erlaubt nämlich das Ändern des Textes während der Animation. So können Sie den Text während der Animation austauschen.

Ausrichtung wichtig

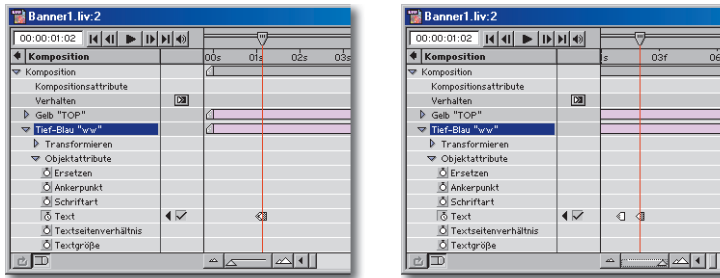
Für die folgenden Arbeitsschritte ist die horizontale Ausrichtung des Textes besonders wichtig. Die Option *Links*, die Sie eingestellt hatten, sorgt dafür, dass der Text seinen Stand behält und lediglich rechts weitere Buchstaben hinzukommen. Mit der zentrierten Option würde sich der Text zusätzlich aus der Mitte heraus bewegen. Dies ist noch als zusätzlicher Effekt verwendbar.

- Wechseln Sie wieder zum folgenden Bild und rufen Sie das Dialogfeld zum Editieren des Textes auf. Das klappt am schnellsten, indem Sie mit dem *Auswahl*-Werkzeug doppelt auf den Schriftzug klicken.
- Löschen Sie dort alle Buchstaben des Textes – bis auf den ersten Buchstaben. Sie sollten, wie in der folgenden Abbildung gezeigt, danach nur noch das *w* sehen.



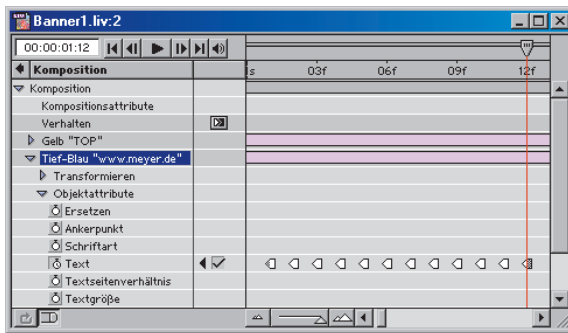
Löschen von Text

- 3 Wechseln Sie erneut zum nächsten Bild der Animation und tippen Sie dort den zweiten Buchstaben des Textes ein. Da die Keyframes sehr nah beieinander liegen, könnten Sie in der Fußleiste des Palettenfensters die maximale Darstellungsgröße für die Zeitachse einstellen. Dann sind die einzelnen Keyframes wieder erkennbar – wie nachfolgend im rechten Bild zu erkennen ist.



Zwei verschiedene Darstellungen der Zeitachse

- 4 Wiederholen Sie diese Arbeitsschritte, bis alle Buchstaben erschienen sind. Dies sollte, wenn alles gut gegangen ist, im Bild 00:00:01:12 der Fall sein. Im folgenden Bild sehen Sie, dass für diese Animation etwas andere Symbole verwendet werden.



Der fertige Ticker

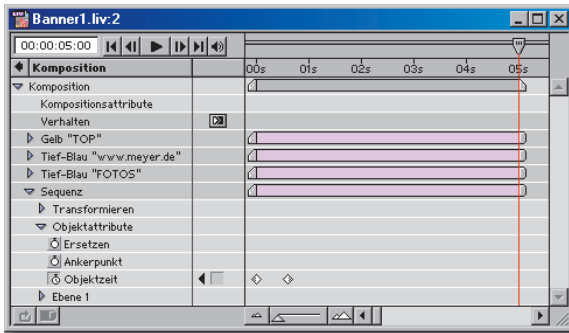
- 5 Ein Test mit der Vorschauoption zeigt, dass der gewünschte Effekt erreicht ist: Buchstabe für Buchstabe springt der Text ein.

Animieren der Sequenz

Als letzter Schritt der Banner-Animation soll die Sequenz bearbeitet werden. Standardmäßig wird einfach jedes Bild der Sequenz ein Filmbild lang angezeigt. Das ist natürlich nicht sehr aufregend.

Wir wollen einerseits die Anzeigedauer verlängern und andererseits einen Leuchteffekt hinzufügen.

- 1 Klappen Sie im *Zeitachse*-Palettenfenster die Sequenz auf. Die Darstellungsgröße können Sie jetzt wieder verkleinern. In den *Objektattributen* finden Sie die *Objektzeit*. Anfangs- und End-Keyframe sind dort bereits zu sehen.



Animation der Sequenz

- 2 Die beiden Keyframes sollen jetzt gemeinsam verschoben werden. Dies können Sie per Drag & Drop-Aktion erledigen. Wenn Sie den Mauszeiger in den rechten Teil des *Zeitachse*-Fensters halten, sehen Sie ein Kreuz-Symbol. Klicken Sie dann mit der linken Maustaste und halten Sie sie gedrückt.



Markieren
von Keyframes

- 3 Ziehen Sie mit gedrückter Maustaste einen Rahmen auf, der beide Keyframes umschließt – so wie Sie es auch von der Objektauswahl in der Komposition her kennen.



Zwei Keyframes
markieren

- 4 An den Markierungen erkennen Sie die gemeinsame Auswahl beider Keyframes:



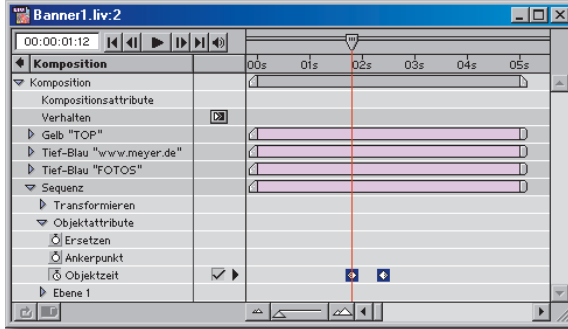
Die beiden
Keyframes
sind markiert

- 5 Klicken Sie nun eins der beiden markierten Keyframes an und ...



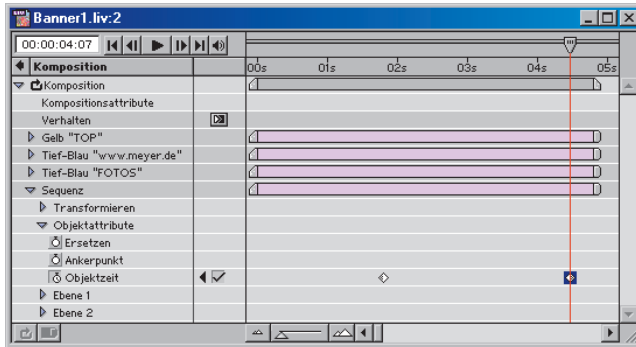
Verschieben
von Keyframes

- 6 ... verschieben Sie es an die neue Position in der Zeitachse. In unserem Beispiel ist der Startpunkt bei 01:12 platziert – dem Ende der bisherigen Animationen.



Die neue Keyframe-
Position

- 7 Verschieben Sie nun den Endpunkt nach rechts bis zum Wert 04:07.



Der neue
Endpunkt

- 8 LiveMotion interpoliert anschließend die Bilder neu. Die Bilder sind dann also nicht mehr ein Bild lang zu sehen, sondern entsprechend länger. Das können Sie leicht überprüfen, wenn Sie sich die Einzelphasen über die Navigationsleiste ansehen.

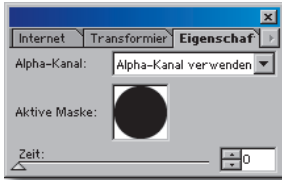
Ständige Vorschau

Um Fehler zu vermeiden, ist es empfehlenswert, nach Fertigstellung jedes Animationsteils die gesamte Animation abzuspielen. Dabei können Sie einerseits feststellen, ob die Einstellungen stimmen. Andererseits können Sie so überprüfen, ob beispielsweise die verwendete Bildanzahl zur gewünschten Geschwindigkeit führt.

Bildstände anpassen

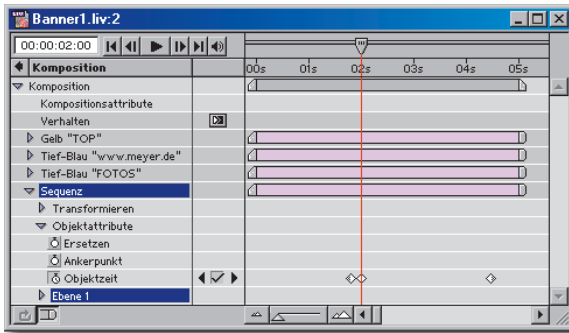
Wir wollen die Bilder nun so anpassen, dass jedes Foto vier Bilder lang angezeigt wird und anschließend ein neues erscheint. Gehen Sie dazu wie folgt vor:

- 1 Stellen Sie die Zeitmarke auf **00:00:02:00**. Dort soll das erste Bild zum letzten Mal zu sehen sein. Überprüfen Sie im *Eigenschaften*-Palettenfenster, ob dort im *Zeit*-Feld noch das erste Bild eingestellt ist. Stellen Sie andernfalls dort die 0 ein.



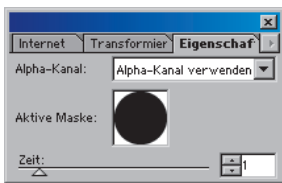
*Der Zeit-Regler
im Eigenschaften-
Palettenfenster*

- 2 Ist die 0 bereits zu sehen, können Sie im *Zeitachse*-Palettenfenster ein Keyframe mit einem Klick auf das Feld nach dem Eintrag erstellen, sodass dort der Haken erscheint.



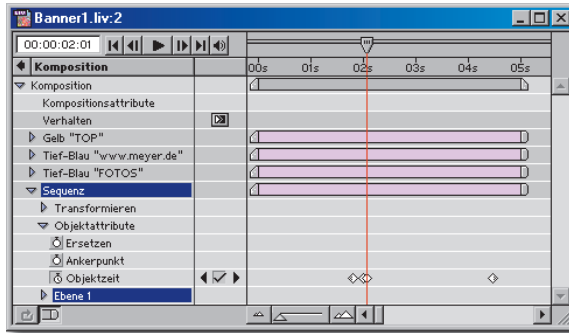
Ein neues Keyframe

- 3 Wechseln Sie zum nächsten Bild und stellen Sie dort im *Zeit*-Feld das Bild mit der Nummer 1 ein.



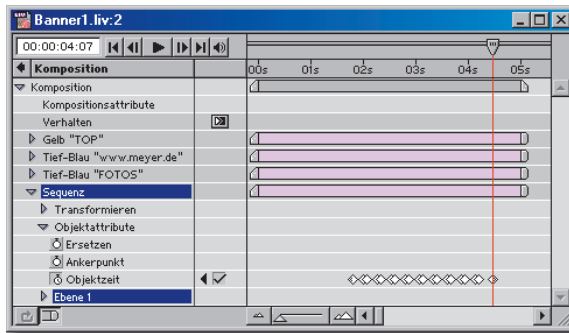
*Das nächste
Bild erscheint*

- 4 Nach dem Wechsel wird im *Zeitachse*-Palettenfenster wieder ein neues Keyframe erstellt. Um die nah beieinander liegenden Keyframes auch unterscheiden zu können, ist es empfehlenswert, die Darstellung deutlich zu skalieren. Unseren Vorschlag zeigt das nächste Bild:



Ein weiteres Keyframe

- 5 Wiederholen Sie dies mit allen anderen Fotos der Sequenz. Achten Sie darauf, dass jedes Foto exakt vier Bilder lang zu sehen ist und beim fünften Bild das neue Foto erscheint. Letztendlich sollte die Zeitachse das folgende Aussehen haben.



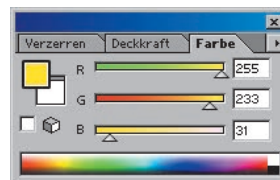
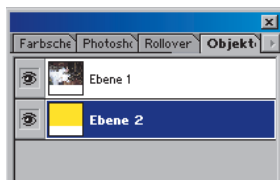
Die fertige Aufteilung

Aufleuchtende Fotos

Nun sollen alle Fotos, wenn sie erscheinen, aufleuchten. Jedes neue Foto hat zunächst keinen Leuchtkranz. Im letzten Bild erstrahlt der Leuchtkranz in vollem Glanz.

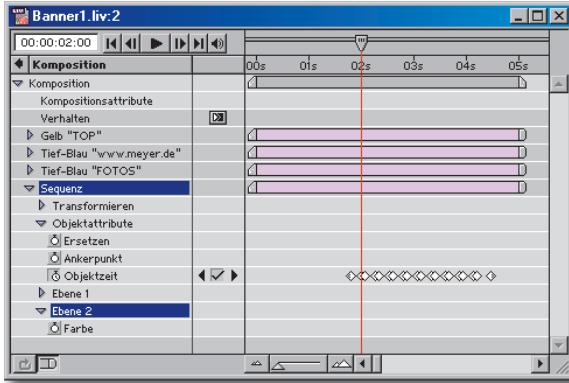
Um diese Aufgabenstellung zu realisieren, sind die folgenden Arbeitsschritte notwendig:

- 1 Markieren Sie die Sequenz und erstellen Sie für dieses Objekt eine neue Ebene, der die gezeigten RGB-Farbwerte zugewiesen werden:



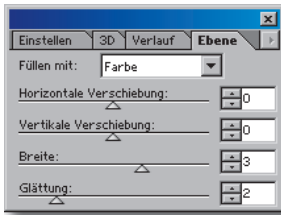
Eine neue Ebene

- 2 Die neue Ebene wird automatisch im *Zeitachse*-Fenster mit aufgeführt. Wechseln Sie im *Zeitachse*-Fenster zur Position 02:00 – der Stelle, an der das erste Foto das letzte Mal zu sehen ist. Hier soll das Bild am kräftigsten aufleuchten.



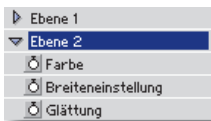
Position
eines neuen
Keyframes

- 3 Stellen Sie im *Ebenen*-Palettenfenster die folgenden Werte ein. Sie erzeugen den Leuchtkranz:



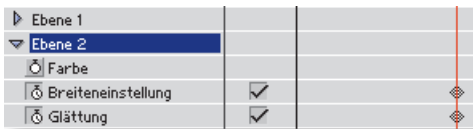
Neue Ebenen-
Einstellungen

- 4 Anschließend fügt LiveMotion automatisch die beiden Ebenen-Eigenschaften in das *Zeitachse*-Palettenfenster ein. Daran erkennen Sie bereits, dass auch diese Eigenschaften animiert werden können.



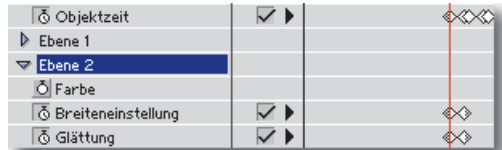
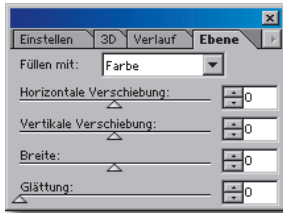
Die neuen
Eigenschaften

- 5 Klicken Sie auf das Stoppuhr-Symbol der Einträge *Breiteneinstellung* und *Glättung*, um jeweils ein Keyframe zu erzeugen.



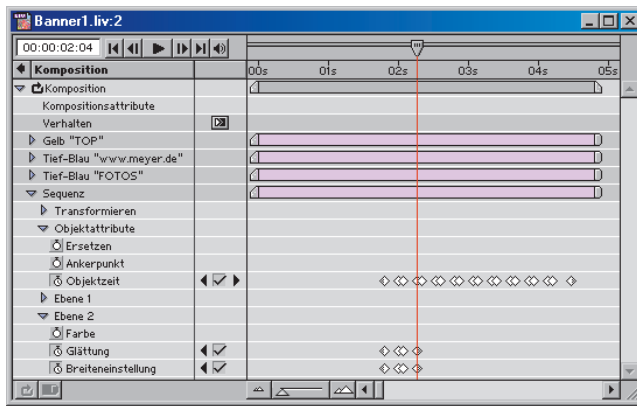
Zwei neue
Keyframes

- 6 Wechseln Sie jetzt mit der Zeitmarke zum Startpunkt der Sequenz. Dort soll das Foto ja noch keinen Leuchtkranz aufweisen. Stellen Sie also im *Ebenen*-Palettenfenster die beiden Werte *Breite* und *Glättung* auf 0. Im *Zeitachse*-Palettenfenster wird dann automatisch wieder ein Keyframe für beide Eigenschaften gesetzt.



Die nächsten Keyframes

- 7** Nun müssen Sie für die folgenden Bilder wieder verschiedene Arbeitsschritte wiederholen. Am schnellsten geht das, wenn Sie zuerst immer zum letzten Stand des folgenden Fotos wechseln – in unserem Fall also auf 02:04. Klicken Sie dort auf das Feld nach dem Eintrag, um ein neues Keyframe zu setzen.

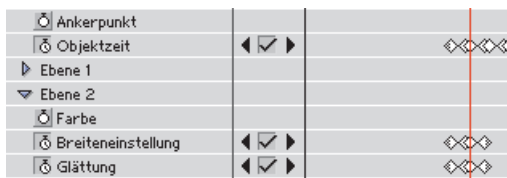


Die weiteren Keyframes

Gute Orientierung

Um die richtigen Positionen der neuen Keyframes zu erkennen, können Sie sich gut an den *Sequenz*-Keyframes orientieren. Dazu muss dieser Eintrag natürlich noch aufgeklappt sein.

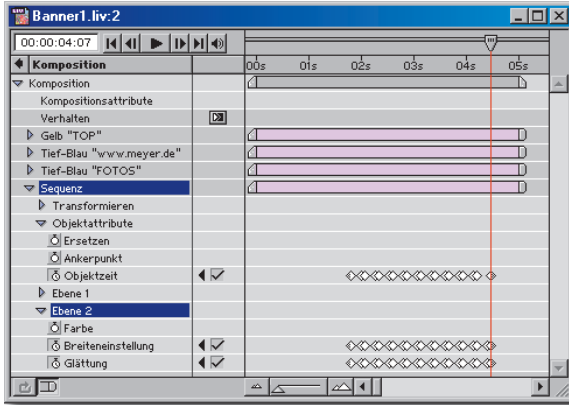
- 8** Wechseln Sie danach wieder zum ersten Vorkommnis desselben Fotos und stellen Sie dort die beiden Ebenenwerte wieder auf 0 zurück.



Die fertigen Keyframes des zweiten Fotos

Wiederholen Sie diese Schritte für alle anderen Fotos in derselben Art und Weise.

- 9 Das letzte Foto ist fünf Bilder lang zu sehen. Dies ist nötig, da im vierten Bild das „Leuchten“ noch vollständig zu sehen ist. Es soll aber natürlich nicht den Rest der Zeit zu sehen sein. Deshalb werden im – vorläufig letzten – Bild der Animation die Werte wieder auf 0 gesetzt.



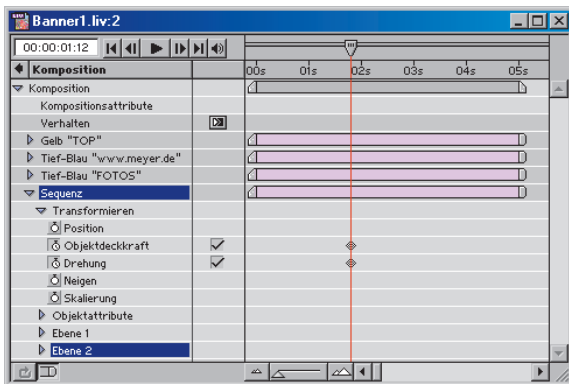
Das
abschließende
Keyframe

Objekte rotieren

Der nächste Animationstyp, den wir Ihnen vorstellen wollen, besteht aus zwei Teilen: Die Bildsequenz soll eine vollständige Drehung durchführen. Zusätzlich soll sie bei der Drehung einblenden.

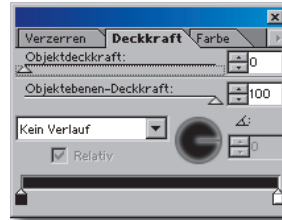
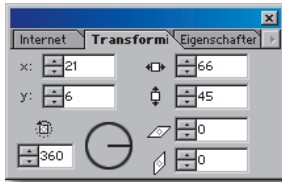
Diese neue Bewegung überlappt die Ticker-Animation. Das ist durchaus so gewollt.

- 1 Wechseln Sie im *Zeitachse*-Palettenfenster zur Position 01:12. Dort beginnt ja die *Sequenz*-Animation. Fügen Sie dort in der *Transformieren*-Kategorie jeweils ein Keyframe für die Optionen *Drehung* und *Objektdeckkraft* (für die Blende) ein.



Zwei neue
Keyframes

- Nachdem das Endstadium eingestellt ist, wechseln Sie zum Punkt 01:00. Dort soll die Drehung beginnen. Stellen Sie im *Transformieren*-Palettenfenster eine Drehung von 360° ein. Außerdem muss im *Deckkraft*-Palettenfenster die Deckkraft auf 0 gesetzt werden, damit die Sequenz unsichtbar wird.



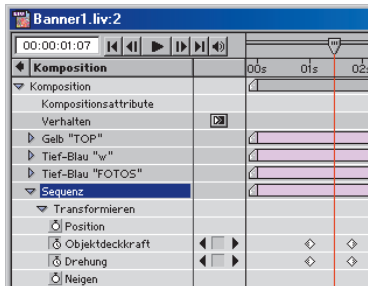
Die Einstellungen des Start-Keyframes

Die Drehung ist nicht zu sehen!

Falls Sie sich wundern, warum nach dem Eingeben der Drehung in der Komposition kein Unterschied zu sehen ist: 360° entsprechen einer vollen Umdrehung, das Objekt ist also wieder in der Ausgangsposition.

Positive Werte drehen das Objekt übrigens im Uhrzeigersinn, negative entgegen dem Uhrzeigersinn. Ist der Wert höher als 360°, macht das Objekt mehrere Umdrehungen.

- Nach der Änderung sehen Sie die neuen Keyframes im *Zeitachse*-Palettenfenster. Wenn Sie sich eine Zwischenphase ansehen, erkennen Sie sowohl die Drehung wie auch das Ausblenden:



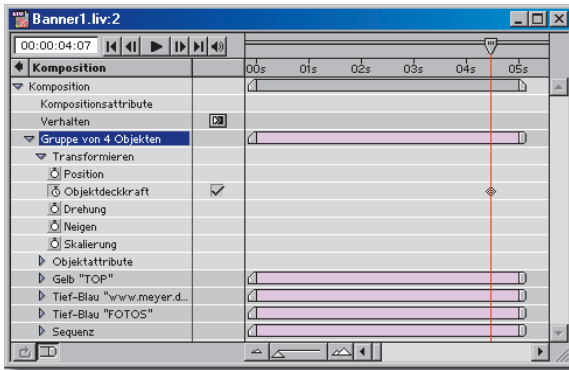
Das Sequenz-Objekt dreht und blendet ein

Alle Objekte gemeinsam ausblenden

Um den „Kreislauf“ der Animation fertig zu stellen, müssen nun noch alle Elemente wieder ausgeblendet werden, sodass das Anfangsbild wieder erreicht ist.

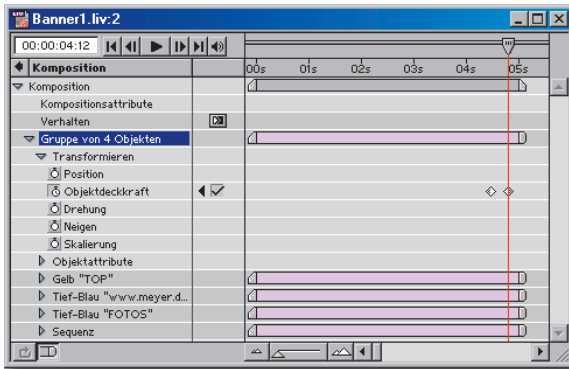
Dabei muss wieder ein kleiner Umweg gegangen werden: Es ist nämlich nicht ganz so einfach, bei mehreren Objekten dieselbe Eigenschaft in der Animation zu ändern.

- 1 Der einfachste Weg besteht darin, zunächst alle Objekte zu markieren – beispielsweise mit der Funktion *Bearbeiten/Alles auswählen* oder der Tastenkombination **(Strg)+[A]**. Anschließend werden diese Objekte gruppiert – mit der Tastenkombination **(Strg)+[G]**.
- 2 Klappen Sie nach dem Gruppieren die Gruppe im *Zeitachse-Palettenfenster* auf, beziehen sich die beiden ersten Zeilen auf die Eigenschaften der Gruppe. Stellen Sie ein Keyframe für die *Objektdeckkraft* ein, betrifft dies alle Elemente in der Gruppe.



Keyframes
für die Gruppe

- 3 Platzieren Sie fünf Bilder weiter ein weiteres Keyframe und stellen Sie dort eine Deckkraft von 0 ein.



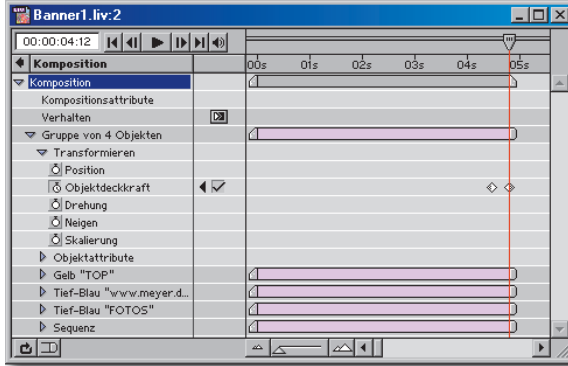
Ein neuer
Endpunkt
für die
Animation

- 4 Verkürzen Sie den Zeitbalken der Komposition. Ziehen Sie den Balken bis zum letzten Keyframe. Der Balken wurde zu Beginn ja nur provisorisch aufgezogen.



Verkürzung
der Animation

- 5 Nach dem Verkürzen der Animation werden alle Balken der einzelnen Objekte entsprechend angepasst:



Die neue Animationslänge

- 6 Im Kompositionsfenster sehen Sie das leere Dokument – so wie beim ersten Bild der Animation. So kann die Animation beim Einsatz im Web immer wieder von vorn abgespielt werden.



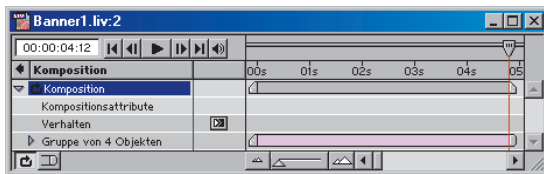
Die fertige Animation

Animationen kontinuierlich wiederholen

Wenn die Animation immer wieder von vorn abgespielt werden soll, muss dies noch angegeben werden.



- 1 Markieren Sie im *Zeitachse-Palettenfenster* den Kompositions-Eintrag. Unten links finden Sie im Palettenfenster zwei Symbole. Klicken Sie auf das linke. Das dient zum Erzeugen so genannter Loops oder Schleifenanimationen.
- 2 Anschließend wird dieses Symbol vor dem Kompositions-Eintrag angezeigt. So erkennen Sie leicht, ob die Animation fortlaufend wiederholt wird oder ob sie nach einmaligem Abspielen stehen bleibt.

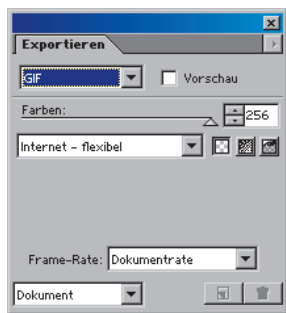


Erzeugen einer Schleife

6.5 Speichern der fertigen Animation

Zum Abschluss unseres Workshops muss die Animation noch im GIF-Dateiformat gesichert werden.

Die Export-Optionen finden Sie in einem eigenen Palettenfenster, das Sie mit der Funktion *Datei/Exporteinstellungen* öffnen. Alternativ dazu können Sie auch die komplizierte Tastenkombination **[Alt]+[Umschalt]+[Strg]+[E]** verwenden.



Das Exportieren-Palettenfenster

Stellen Sie die gewünschte Farbanzahl ein. Um zu testen, wie das Ergebnis wirkt, rufen Sie die Funktion *Ansicht/Aktive Exportvorschau* auf, die Sie auch über die Tastenkombination **[Strg]+[9]** erreichen. Alternativ dazu können Sie auch die *Vorschau*-Option im *Exportieren*-Palettenfenster aktivieren.

Die passenden Einstellungen

Probieren Sie so aus, bei welcher Farbanzahl das Bild noch gut aussieht. In unserem Beispiel sind dies 70 Farben. Die relativ hohe Farbanzahl kommt daher, dass in der Animation viele bunte Bilder zu sehen sind.

Standardwerte einstellen

Wenn Sie den Farbanzahl-Regler mit gedrückter **[Umschalt]**-Taste verziehen, springen Sie zu den Standard-Farbanzahlwerten 2, 4, 8, 16, 32, 64 und 128.

Folgende, weitere Optionen können Sie beim GIF-Dateiformat einsetzen:



- Mit aktivierter *Transparenz*-Option werden alle Stellen des Bilds, an denen sich kein Objekt befindet, freigestellt. Der Hintergrund der Komposition bleibt dabei unberücksichtigt.



- Mit der *Dither*-Option werden die Farben gerastert, was zu einer Bildverbesserung – besonders bei Fotos – führt.

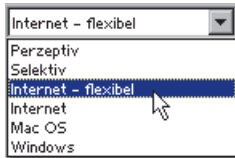


- Ist die *Interlaced*-Option aktiviert, wird das Bild im Browser schrittweise aufgebaut. So sieht der Betrachter schneller etwas.

Die richtigen Stellen testen

Gerade, wenn Sie die richtige Farbanzahl ermitteln wollen, ist es wichtig, sich die gesamte Animation anzusehen. So sind die verschiedenen Fotos ebenso wichtig wie die Blenden. Hier sind fehlende Farben am ehesten zu erkennen.

Im zweiten Listenfeld können Sie verschiedene Farbpaletten vorgeben, die für den Export verwendet werden sollen.



Unterschiedliche Farbpaletten

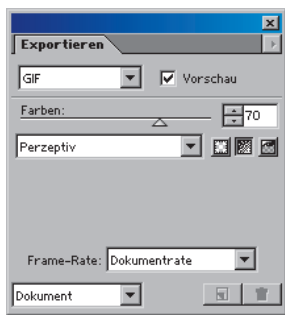
Es gibt folgenden Varianten:

- *Perzeptiv*: In der Farbtabelle dieser Option wird Farben der Vorzug gegeben, die vom menschlichen Auge besser wahrgenommen werden. In vielen Fällen ist diese Option eine gute Wahl.
- *Selektiv*: Diese Option verwendet eine ähnliche Farbtabelle wie *Perzeptiv*, geht aber noch einen Schritt weiter: Hier wird einem breiteren Farbumfang sowie der Erhaltung von Webfarben der Vorzug gegeben. Mit dieser Farbtabelle erzeugen Sie in den meisten Fällen Bilder mit der größten Farbtreue.
- *Internet - flexibel*: Hier wird eine Farbtabelle mit den am häufigsten im Bild vorkommenden Farben erstellt. Ist ein Bild überwiegend rötlich, werden viele rote Farbtöne in die Farbtabelle aufgenommen. Dies ist die Voreinstellung.
- *Internet*: Diese Farbtabelle enthält nur 216 vorgegebene Farben. Die restlichen 40 Farben werden für die Systemfarben und den Internetbrowser reserviert.
- *Mac OS* und *Windows* sind auf die Macintosh- und Windows-Standard-Farbtabellen abgestimmt. Sie enthalten jeweils RGB-Farben in gleichmäßiger Verteilung.

Mit der *Frame-Rate* können Sie eine andere Filmbildanzahl verwenden, als in den Kompositionseinstellungen vorgegeben wurde. LiveMotion interpoliert dann die Bewegungen entsprechend des neuen Werts automatisch.

Achten Sie darauf, dass im letzten Listenfeld die Option *Dokument* eingestellt ist. Falls einzelne Objekte der Komposition exportiert werden sollen, kommt die Option *Objekt* zum Einsatz.

Wir haben für unsere Animation die folgenden Werte eingestellt:



Die Werte unserer Animation

Damit ergibt sich das folgende Bild. Wir haben dabei die *Vorschau*-Option aktiviert, sodass alle eingestellten Werte für die Ansicht verwendet werden. Wir haben für die Animation ein Bild mit vielen verschiedenen Farben ausgewählt.



Ein Bild in der Vorschau

Die Werte werden mit gespeichert

Wenn Sie die Komposition sichern, werden auch die im *Exportieren*-Palettenfenster eingestellten Werte mit gesichert. Beim nächsten Öffnen sind die Werte also wieder verfügbar.

Die Endkontrolle



Sind alle Einstellungen vorgenommen, sollten Sie nochmals eine Endkontrolle durchführen. Spielen Sie die Animation im *Vorschau*-Modus über *Play* in der Navigationsleiste des *Zeitachse*-Palettenfensters ab.

Langsamere Vorschau

Da LiveMotion ja erst die Werte für die GIF-Einstellungen jedes einzelnen Bilds ausrechnen muss, läuft die Animation langsamer ab. Das erkennen Sie leicht daran, dass die Animation länger als die eingestellten knapp vier Sekunden dauert.



Zusätzlich können Sie auch die Bilder einzelbildweise über die links gezeigten Symbole in der Navigationsleiste betrachten. So lässt sich die Bildqualität Bild für Bild überprüfen.

Wenn Sie die Animation ganz individuell prüfen wollen, können Sie die Zeitmarke verwenden und sie mit gedrückter Maustaste langsam nach rechts und links ziehen.

Auf diese Weise lassen sich kritische Stellen innerhalb einer Animation gut testen.

Vorschau im Webbrowser

Zu guter Letzt sollte das Ergebnis noch im Internet-Browser angesehen werden. Verwenden Sie dazu die Funktion *Datei/Vorschau in* und rufen Sie dort Ihren bevorzugten Webbrowser auf.

Im Webbrowser erkennen Sie auch gut, ob die Loop-Funktion klappt. Dies wird innerhalb von LiveMotion nämlich nicht berücksichtigt. Wir haben nachfolgend die Animation im Netscape Navigator 4.7 geladen.



Die Vorschau
im Webbrowser

Korrekturen durchführen

Vielleicht ergeben sich ja bei den Tests noch Änderungswünsche. So kann zwar die Animation fehlerfrei ablaufen, aber Ihnen gefallen vielleicht die Geschwindigkeiten nicht.

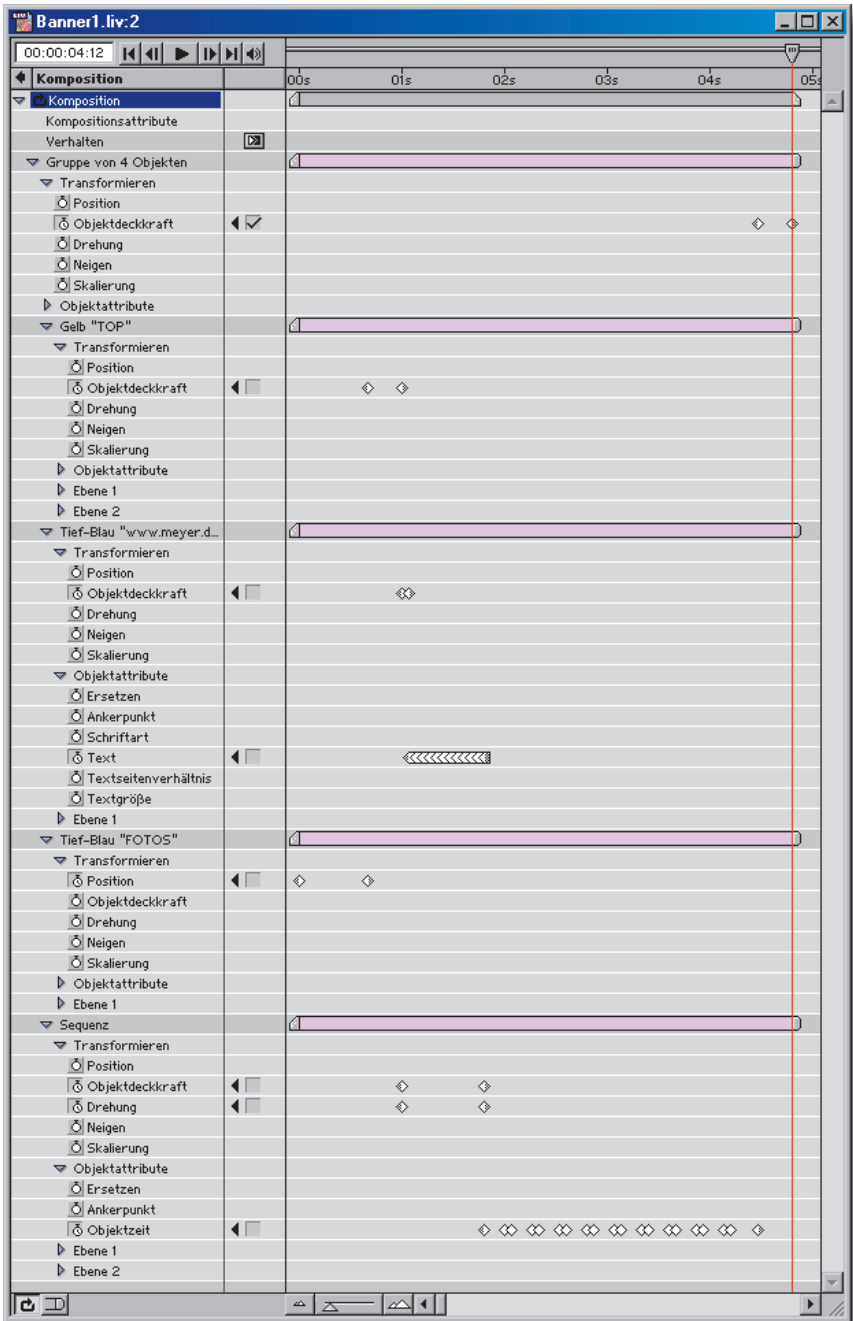
Dies ist kein Problem: Erscheint Ihnen ein Bewegungsteil zu schnell, ziehen Sie die dazugehörigen Keyframes einfach auseinander. Ist die Animation zu langsam, schieben Sie die Keyframes zusammen.

Hat alles geklappt, verwenden Sie die Funktion *Datei/Exportieren als*, um das Ergebnis als animiertes GIF zu sichern.

Änderungen sind normal

Da sich ohne Erfahrung die Geschwindigkeiten schlecht einschätzen lassen, ist es normal, dass immer mal wieder Änderungen nötig sind, ehe die optimale Animationsgeschwindigkeit gefunden ist.

Als abschließende Übersicht zeigt die folgende Abbildung nochmals einen großen Teil der verwendeten Keyframes. Da die Objektliste zu lang ist, konnten nicht alle Eigenschaften aufgeklappt werden.



Das Zeitachse-Palettenfenster der fertigen Animation

7. Perfekt arbeiten mit dem Zeitachse-Fenster

Im vorigen Kapitel haben Sie das *Zeitachse*-Palettenfenster bereits im Schnelldurchgang kennen gelernt. In diesem Kapitel werden wir detailliert auf alle Funktionen eingehen.

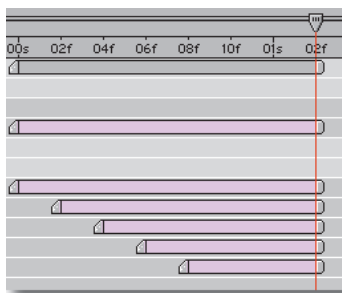
Sicherlich könnte man sich einige Verbesserungen im *Zeitachse*-Palettenfenster vorstellen. Am Anfang erscheint die Arbeitsweise etwas unorthodox. Haben Sie sich aber erst einmal mit der Logik vertraut gemacht, ist die Bedienung doch recht einfach. Nur mit der Übersichtlichkeit hapert es etwas. Zumindest dann, wenn Sie viele verschiedene Elemente in der Animation einsetzen.

7.1 Einige grundsätzliche Punkte

Bevor wir Ihnen alle Funktionen des *Zeitachse*-Palettenfensters eingehend erläutern, wollen wir einige grundlegende Begriffe zur Animation mit LiveMotion ansprechen.

- **Zeitachse:** Auf der Zeitachse werden alle Bewegungen von Objekten innerhalb der Animation übersichtlich dargestellt. Hier sehen Sie, wann die Animation beginnt beziehungsweise endet oder wann ein Objekt zu sehen ist und wann nicht.

In der obersten Zeile wird die Gesamtanimation dargestellt, darunter die der einzelnen Objekte.



Die Zeitachse

Über der Zeitachse wird die Dauer der Animation angezeigt. Anhand der Zeitunterteilungen erkennen Sie, wann welche Objekt-Animation startet oder endet.

Je nach Darstellungsgröße der Zeitachse werden nur die Sekunden (mit dem Kürzel s) oder zusätzlich auch die Bilder (mit dem Zusatz f) angezeigt.

- Die rote Linie der Zeitmarke zeigt an, wo Sie sich innerhalb der Animation befinden. Klicken Sie das Dreieck über der Zeitachse an, wenn Sie die Zeitmarke mit gedrückter Maustaste an eine neue Position verschieben wollen.



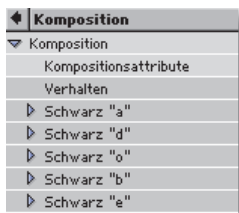
*Verschieben der
Zeitmarke*

- Die Objekte – ohne sie läuft natürlich gar nichts. Um einen Überblick über alle Objekte des Dokuments zu erhalten, wird links im *Zeitachse*-Palettenfenster eine Auflistung in hierarchischer Anordnung angezeigt. Zunächst sehen Sie in der Liste nur die Komposition:



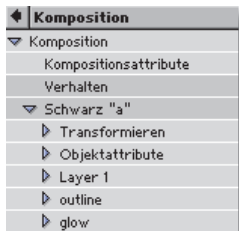
*Die Komposition
in der Objektliste*

Mit einem Klick auf das Dreieck wechseln Sie in der Hierarchie eine Etage tiefer. Nun werden auch die Objekte beziehungsweise Gruppen des Dokuments sichtbar.



*Die Objekte
der Komposition*

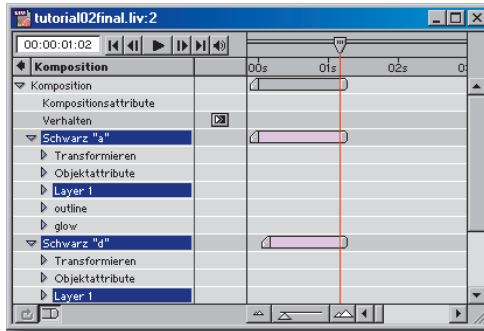
- Die Objekteigenschaften der einzelnen Objekte werden sichtbar, wenn Sie noch tiefer in die Hierarchie eindringen. Hier sehen Sie neben den Einträgen der Transformation und der Objektattribute auch die zusätzlichen Ebenen der Objekte – soweit vorhanden. Im folgenden Bild sehen Sie, dass das Objekt drei zusätzliche Ebenen hat.



*Die Ebenen
der Objekte*

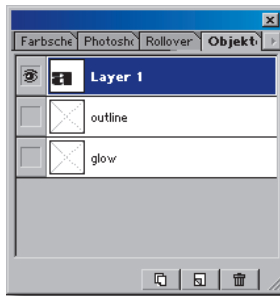
Sie können diese Objektauflistung auch zum Auswählen der Objekte einer Komposition nutzen. Klicken Sie einfach auf den Eintrag des Objekts, das markiert werden soll. Er wird dann farbig unterlegt.

Um mehrere Objekte auszuwählen, klicken Sie diese nacheinander mit gedrückter **[Umschalt]**-Taste an. Alle Objekte werden danach farbig unterlegt.



Ausgewählte Objekte

Nach der Auswahl bestätigt ein Blick in das *Objektebenen*-Palettenfenster, dass zusätzliche Ebenen vorhanden sind. Sie erkennen auch die Bezeichnungen, die mit denen in der Objektauflistung identisch sind.



Zusätzliche Ebenen

Automatische Benennung

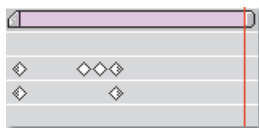
Die Benennung der Objekte nimmt LiveMotion automatisch vor. So wird zuerst die Farbe des Objekts und dann der Objekttyp als Bezeichnung verwendet. *Schwarz „a“* ist also ein schwarzer Buchstabe *a*. Ist ein Objekt mit einer Textur versehen, entfällt die Farbbezeichnung. Konstruieren Sie geometrische Grundformen, könnte ein Objekt beispielsweise „Ellipse“ heißen.

- Wenn Sie die animierbaren Attribute suchen, müssen Sie in der Hierarchie noch eine Stufe tiefer wechseln. Sie sehen dann alle Eigenschaften – versehen mit einigen Symbolen, auf die wir später zurückkommen werden:



Die animierbaren Eigenschaften

- Nach dem Aufklappen sehen Sie im rechten Teil die einzelnen Keyframes. Keyframes kennzeichnen den Start und das Ende einer Bewegung. Sie erkennen die Keyframes an den kleinen Raute.

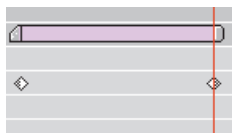


Keyframes
der Animation



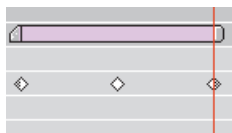
- Die Start- und End-Keyframes werden mit einer halb abgedunkelten Raute gekennzeichnet. Zwischen diesen Keyframes können Sie beliebig viele zusätzliche Keyframes platzieren. Dies ist dann wichtig, wenn eine Änderung der Objekteigenschaften erfolgen soll.

Nehmen wir einmal an, Sie wollen ein Rechteck mit abgerundeten Ecken durch das Bild schieben. Standardmäßig verwendet LiveMotion dann eine gerade Linie vom Start- zum Endpunkt. Für diese Art der Bewegung reichen zwei Keyframes aus.



Eine geradlinige Bewegung

Soll aber das Rechteck in der Mitte der Animation nach oben wandern, ist ein weiteres Keyframe in der Mitte der Zeitachse nötig. Sie sehen dies im folgenden Bild.



Ein zusätzliches Keyframe

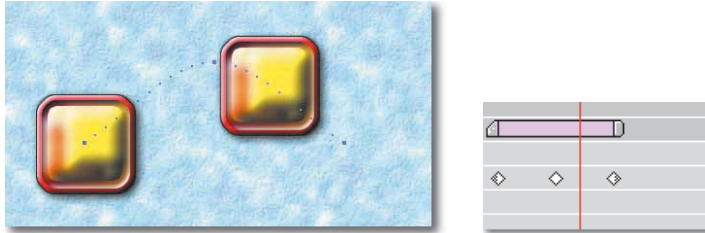


Diese Keyframes zwischen dem Start- und End-Keyframe werden mit einer ungefüllten Raute dargestellt.

- Alle Bilder, die zwischen den Keyframes liegen, werden Zwischenphasen genannt. Sie werden nicht gesondert gekennzeichnet. Mit den Zwischenphasen haben Sie keine Arbeit. Diese Aufgabe erfüllt LiveMotion selbstständig.

Alle Bilder, die zwischen zwei Keyframes liegen, ermittelt LiveMotion durch Interpolation.

In der Komposition erkennen Sie die Zwischenphasen an kleinen Punkten, wenn Sie die Option *Ansicht/Vorschau: Bewegungseinstellungen* aktiviert haben. Verschieben Sie die Zeitmarke auf eine Position zwischen zwei Keyframes, berechnet LiveMotion das dazu passende Bild sofort:



Eine Zwischenphase

Gedächtnisstützen

An jedem Keyframe „merkt“ sich LiveMotion den Status der betreffenden Objekteigenschaft.

- Die Geschwindigkeit der Objektanimation wird ebenfalls durch die Keyframes gesteuert. Liegen zwei Keyframes sehr dicht beieinander, werden nur wenige Zwischenphasen erzeugt. Das bedeutet, dass sich das Objekt schnell bewegt:



Eine schnelle Bewegung

Sind die Keyframes dagegen weit auseinander platziert, erstellt LiveMotion entsprechend mehr Zwischenphasen. Dadurch dauert die Bewegung länger, sie ist entsprechend langsamer.



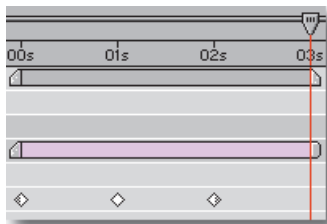
Eine langsamere Bewegung



Hinter jeder Objektattribut-Beschreibung sehen Sie, wenn Sie Keyframes eingestellt haben, ein Feld. Ist das Feld leer, können Sie durch Anklicken ein neues Keyframe erstellen. Ein Haken zeigt an, dass sich die Zeitmarke auf einem Keyframe befindet.

Die beiden Pfeile rechts und links des Felds dienen zum Springen zum vorherigen oder nächsten Keyframe.

- Wann Objekte „erscheinen“ sollen, steuern Sie über die Objekt-Zeitachsen. Wenn Sie neue Objekte konstruieren, sind diese standardmäßig während der gesamten Animation zu sehen. Sie erkennen das daran, dass der Balken des Objekts genauso lang ist wie der der Komposition:



Der standardmäßige
Zeitbalken



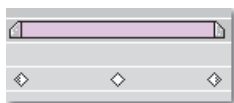
Diese Standardeinstellung erkennen Sie an dem abgerundeten Ende des Balkens. Soll das Objekt nur während der Bewegung sichtbar sein, verschieben Sie das Ende des Balkens zum letzten Keyframe des Objekts.



Klicken Sie dazu einfach das Endsymbol an und ziehen Sie es bei gedrückter Maustaste. Danach sehen Sie ein eckiges Endsymbol.



Dasselbe Ergebnis erreichen Sie schneller, wenn Sie auf das links gezeigte Symbol in der Fußleiste des *Zeitachse*-Palettenfensters klicken. Damit wechseln Sie zwischen diesen beiden Modi.



Die veränderte
Ansichtsdauer

Objekt verschwunden

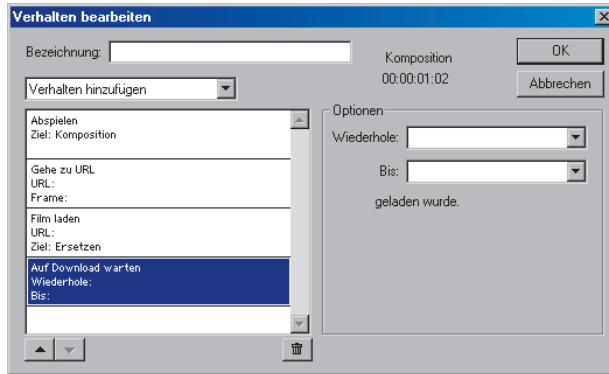
Wenn Sie die Zeitmarke an eine Stelle bewegen, an der kein Objekt-Zeitbalken zu sehen ist, wird das markierte Objekt ausgeblendet. Falls Sie also einmal ein Objekt vermissen, könnte dies der Grund sein.

- Verhaltensereignisse sind eine Besonderheit von LiveMotion. Sie können sie verwenden, um etwas anderes zu veranlassen als das Ändern einer Objekteigenschaft. So können Sie sie beispielsweise einsetzen, um die Animation zu stoppen oder fortzusetzen, einen URL zu laden oder ein JavaScript auszuführen.



Sie werden durch das links gezeigte Symbol in der Spalte hinter der *Verhalten*-Bezeichnung eingestellt.

Ein Klick darauf öffnet ein Dialogfeld, in dem die Einstellungen vorgenommen werden:



Verhalten einstellen



In der Zeitachse werden Verhaltens-Symbole wie Keyframes verschoben. Sie sehen das dazugehörige Symbol links abgebildet.

Mehrere Verhaltensweisen verwenden

Sie können innerhalb einer Animation mehrere Verhaltensweisen definieren. Klicken Sie einfach erneut auf das Symbol neben dem Eintrag.

- Noch eine Besonderheit von LiveMotion sind die zeitunabhängigen Animationen. Diese Animationen laufen unabhängig von der eigentlichen Animation ab.

So ließe sich beispielsweise eine Animation erstellen, bei der sich in einer Schleife eine Animation ständig wiederholt, während die Hauptanimation längst beendet ist.



Solche zeitunabhängigen Animationen werden mit einem Symbol vor der Objektbezeichnung angezeigt.

Klicken Sie doppelt auf einen solchen Eintrag, wird die Hauptanimation ausgeblendet und nur noch die zeitunabhängige Animation in der Objekt-Liste angezeigt.



Anzeige einer unabhängigen Animation

Um wieder zur Gesamtanimation zurückzukehren, klicken Sie auf die Spaltenüberschrift und halten die linke Maustaste gedrückt, um ein Menü zu öffnen. Dort finden Sie dann auch die Option *Komposition*. Wählen Sie diese aus, wird wieder die Gesamtanimation sichtbar.

Sie können auch auf das Pfeilsymbol links neben der Bezeichnung klicken. Damit wechseln Sie in der Hierarchie eine Stufe nach oben.



*Ein Menü
wird sichtbar*

7.2 Die Funktionen des Zeitachse-Palettenfensters

Nachdem Sie nun viele Bereiche des *Zeitachse*-Palettenfensters bereits kennen gelernt haben, wollen wir Ihnen natürlich auch noch die anderen Funktionen vorstellen.

Die Navigationsleiste

Filme bestehen, wie Sie ja schon wissen, immer aus mehreren Einzelbildern. Mindestens zwei sind erforderlich, damit überhaupt eine Animation entstehen kann. Im Normalfall sind es natürlich viel mehr Bilder. Und je mehr Bilder es sind, umso wichtiger wird eine Navigationshilfe, um schnell die einzelnen Bilder zu erreichen.

Dazu dienen die Symbole oben links im *Zeitachse*-Palettenfenster. Sie sehen sie im folgenden Bild.



Die Navigationsleiste

Das linke Feld dient zur Anzeige des aktuell aktivierten Bilds innerhalb der Animation. Auf den ersten Blick mag die Anzeige etwas verwirren.

Die Anzeige erfolgt in Stunden:Minuten:Sekunden:Filmbildern. Die Filmbilder richten sich dabei nach dem *Frame-Rate*-Wert in den Kompositionseinstellungen, die Sie über das *Bearbeiten*-Menü verändern können.

Überflüssiges Feld

Das Feld für die Stundenanzeige ist überflüssig, da eine Animation maximal aus 5.330 Einzelbildern bestehen kann. Selbst bei der niedrigsten *Frame-Rate* von 8 Bildern pro Sekunde ergibt sich so nur eine maximale Filmdauer von 4 Minuten und 26 Sekunden.

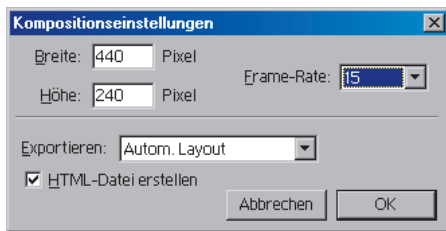
Die Beschränkung der möglichen Bildanzahl stört nicht weiter. Sie werden wohl kaum Filme im Web einsetzen, die mehr als 5.330 Bilder haben. Das wäre schon wegen der langen Übertragungszeiten wenig empfehlenswert.

Nur Anzeige

Das Feld dient nur zur reinen Anzeige. Leider ist es nicht möglich, einen Wert in das Feld einzutippen, um so schnell zur gewünschten Position im Film zu springen.

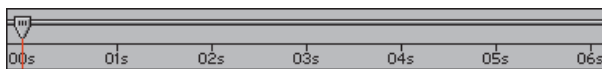
Um die Art der Anzeige zu erläutern, sehen wir uns einmal folgendes Beispiel an.

- 1 Nehmen wir an, Sie haben in den Kompositionseinstellungen eine Frame-Rate von 15 Bildern eingestellt. Das ist ein Standardwert für Webanimationen. Sie können diesen Wert übrigens jederzeit ändern. LiveMotion passt dann die bestehenden Intervalle automatisch an.



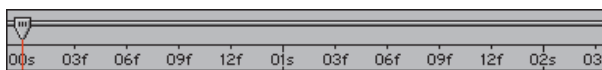
Einstellungen
der Frame-Rate

- 2 In der Zeitachse ist von der Frame-Rate standardmäßig nichts zu erkennen – dort werden nur die Sekunden angezeigt:



Anzeige der
Sekunden

- 3 Nur, wenn Sie die Anzeige der Zeitachse stark vergrößern, werden zwischen den vollen Sekunden auch Einzelbilder in der Skala angezeigt – je nach Darstellungsgröße in unterschiedlichen Intervallen.



Anzeige von
Einzelbildern

- 4 Wenn Sie nun zum Beginn der Animation wechseln, lautet die Anzeige verständlicherweise 00:00:00:00.

Wechseln Sie dann zum nächsten Filmbild, lautet die Anzeige 00:00:00:01. Die letzte Zahl kennzeichnet also keine Zeitanzeige, sondern die Bildanzahl. Die 1 steht für das erste Filmbild.

- 5 Beim 14ten Bild lautet die Anzeige demnach 00:00:00:14. Danach wird es aber spannend.

- 6 Beim nächsten Bild lautet die Anzeige nämlich 00:00:001:00, da ja eine Sekunde 15 Filmbilder enthält. Anschließend werden wieder die Einzelbilder gezählt. Das 16te Bild heißt also 00:00:01:01 – eine Sekunde (15 Bilder) plus ein Bild.

Schneller Wechsel per Tastatur

Sie können die Tastatur benutzen, um schnell zwischen einzelnen Filmbildern hin und her zu wechseln:

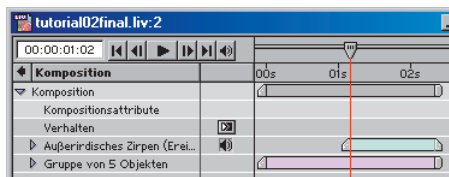
Verwenden Sie die **[Bild↑]**-Taste, um zum nächsten, oder die **[Bild↓]**-Taste, um zum vorherigen Bild zu wechseln. Drücken Sie zusätzlich die **[Umschalt]**-Taste, springen Sie zehn Bilder vor- oder rückwärts. Mit der **[Pos1]**-Taste springen Sie zum ersten, mit der **[Ende]**-Taste zum letzten Bild der Animation.

Die Leertaste dient zum Starten oder Stoppen der Vorschau-Animation.

Die Bedienung über die Tastenkürzel ist die schnellste – und bequemste – Art. Sie können aber auch die Symbole der Navigationsleiste verwenden. Folgende Funktionen finden Sie dort:

-  • Springt zum Anfang der Animation.
-  • Wechselt zum vorherigen Bild.
-  • Abspielen der Animation. Während die Animation abgespielt wird, ändert sich das Symbol in eine Pausentaste, die Sie verwenden können, um die Animation anzuhalten. Die Animation bleibt dann bei dem Bild stehen, das gerade abgespielt wurde.
-  • Pausentaste.
-  • Wechselt zum nächsten Bild in der Animation.
-  • Springt zum Ende der Animation.
-  • Schaltet den Ton aus. Ist das Symbol eingedrückt, wird der Ton einer Animation nicht mit abgespielt. Alternativ dazu können Sie auch das Symbol in der Spalte hinter der Sound-Bezeichnung verwenden.

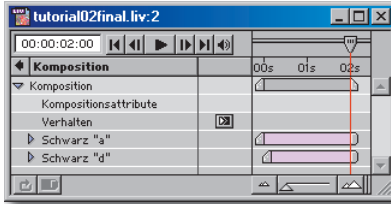
Sie sehen nachfolgend, dass Sounds mit einem grünlichen Zeitbalken gekennzeichnet werden:



Markierung von
Sounddateien im
Zeitachse-Palettenfenster

Die Darstellungsgröße ändern

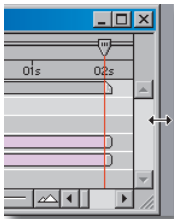
Wenn Sie beginnen eine Animation zu erstellen, kommen Sie vermutlich mit einem sehr klein eingestellten *Zeitachse*-Palettenfenster zurecht. Alles Wichtige wird dann zu sehen sein. Bei wenigen Sekunden Animation reicht der rechts zur Verfügung stehende Raum zur Anzeige aus.



Ein kleines
Zeitachse-
Palettenfenster

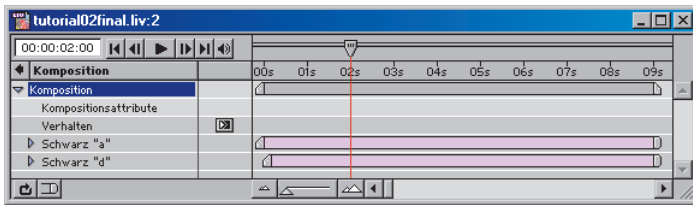
Wenn Ihre Animation dann immer länger wird, reicht der Platz vielleicht nicht mehr aus. In diesem Fall können Sie die Breite des *Zeitachse*-Palettenfensters vergrößern.

Klicken Sie dazu den rechten Rand des Palettenfensters an und ziehen Sie das Fenster mit gedrückter linker Maustaste so weit nach rechts, bis alles wieder zu sehen ist.



Verbreitern des
Palettenfensters

Die verbreiterte Version sehen Sie in der nachfolgend gezeigten Abbildung. Die Zeitachse passt bei längeren Animationen nun wieder vollständig in das Fenster:



Das verbreiterte Palettenfenster

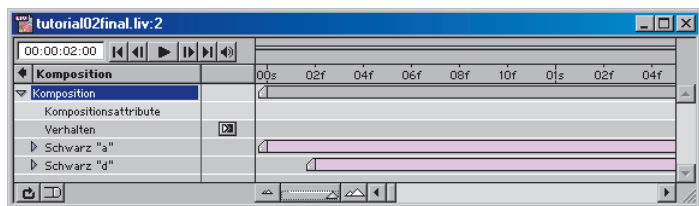
Beliebig können Sie das Palettenfenster aber nicht verbreitern. Es ist ja innerhalb des Programmfensters begrenzt. Aber natürlich bietet LiveMotion auch hier eine Lösung an:

In der Fußzeile finden Sie Optionen zum Ändern der Darstellungsgröße des Zeitachsen-Bereichs:



Mit dem linken Symbol wird die Darstellungsgröße in festgelegten Schritten verkleinert, mit der rechten vergrößert. Alternativ dazu können Sie auch den Schieberegler zwischen den Symbolen zum Anpassen verwenden.

Für die meisten Fälle reichen die verfügbaren Darstellungsgrößen aus. Nachfolgend haben wir die Anzeige drastisch vergrößert – bis zum maximal möglichen Wert.

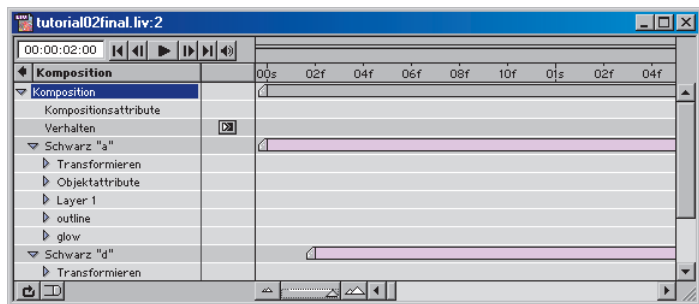


Eine stark vergrößerte Ansicht

Die passende Ansicht wählen

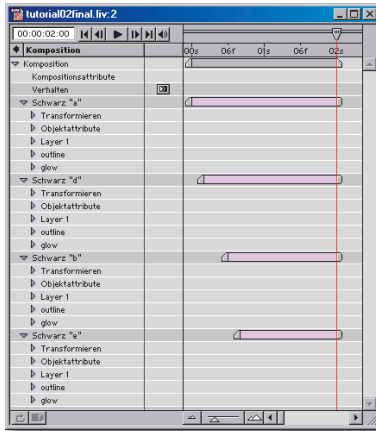
Wenn Sie nah beieinander liegende Keyframes bearbeiten wollen, eignet sich eine starke Vergrößerung. Wollen Sie aber einen Überblick über die Gesamtanimation haben, wird die verkleinerte Ansicht geeigneter sein.

Auch in der Höhe kann es zu Schwierigkeiten kommen. Durch den hierarchischen Aufbau wird die Darstellung schnell unübersichtlich. Sie können dann den Rollbalken am rechten Rand verwenden, um nicht sichtbare Elemente zu erreichen.



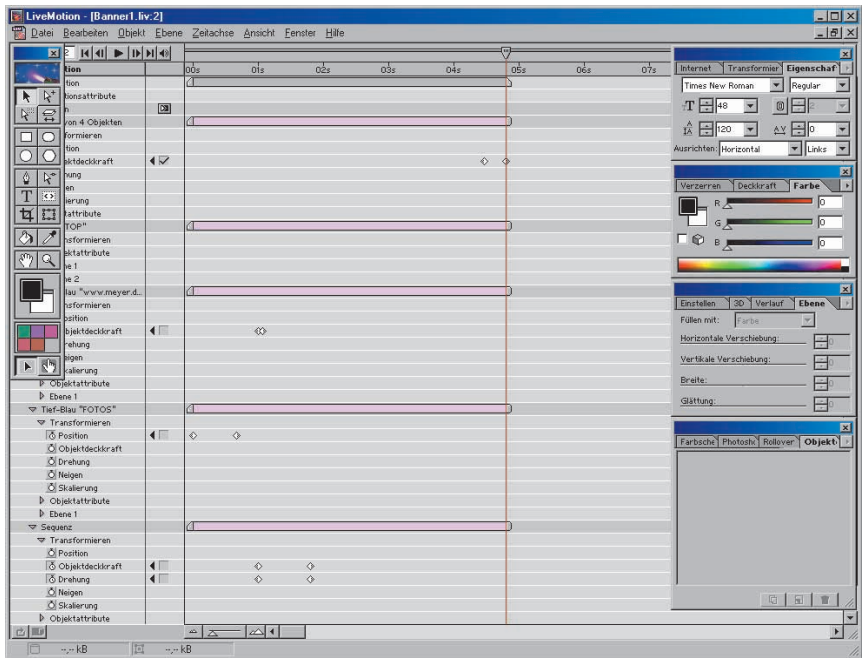
Aufgeklappte
Optionen

Wenn Sie mehr Objekte auf einmal sehen wollen, müssen Sie das Fenster in der Vertikalen dehnen. Klicken Sie dazu auf den oberen oder unteren Rand und dehnen Sie das Palettenfenster mit gedrückter, linker Maustaste. So haben wir nachfolgend die *Objektattribute* aller Objekte sichtbar gemacht.



Das in der Vertikalen gedehnte Palettenfenster

-  Um gleichzeitig die Höhe und Breite des Palettenfensters zu ändern, skalieren Sie es an den Ecken. Das links abgebildete Symbol zeigt diese Option an. Sie kennen das sicher von anderen Windows-Fenstern.
-  Sie können das Fenster auch auf die ganze Arbeitsfläche vergrößern, wie es auch von anderen Windows-Fenstern bekannt ist.



Maximieren des Fensters

Seltene Ansicht

Diese maximierte Ansicht ist nur für wenige Fälle geeignet – auch deshalb, weil die Palettenfenster und die Werkzeugleiste die Liste verdecken.



Um dies zu verhindern, können Sie die Palettenfenster jeweils mit einem Klick auf das Kreuz-Symbol schließen. Mit der Funktion *Fenster/Standardeinstellungen wiederherstellen* können Sie später die Fenster wieder en bloc einblenden.

Menüfunktionen nutzen

Die Funktionen, die Sie auch im *Zeitachse*-Palettenfenster aktivieren können, werden in einem gesonderten Menüpunkt zusammengefasst, der denselben Namen trägt.

Falls Sie einmal eine Funktion nicht mehr wissen, greifen Sie einfach auf die Menüfunktion zurück.

Um beispielsweise alle Keyframes zu löschen, können Sie im Palettenfenster alle Stoppuhr-Symbole eines Objekts nochmals anklicken. Damit entfällt die dort zuvor eingestellte Animation.

Da dies sehr mühselig ist, können Sie auch einfach die Menüfunktion *Zeitachse/Animation löschen* aufrufen. Damit werden alle Keyframes des markierten Objekts auf einmal gelöscht.

Stolperstein

Wurde einmal das Stoppuhr-Symbol deaktiviert, sind die Keyframes verloren. Ein nochmaliges Anklicken stellt die vorherige Fassung nicht wieder her. Dann hilft nur die Rückgängig-Funktion, die Sie im *Bearbeiten*-Menü finden.

Objekte umbenennen

Die automatische Benennung der Objekte vergibt meist sehr aussagekräftige Namen. Je voller ein Dokument wird, umso wichtiger ist es, dass alle Objekte anhand des Namens eindeutig identifizierbar sind. Und da kann eine Bezeichnung wie „Blaue Ellipse“ oft nicht helfen.

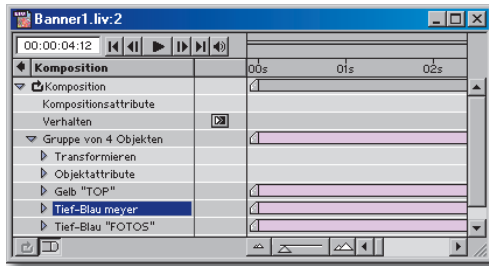
Sie können aber die standardmäßig vergebenen Namen noch nachträglich ändern. Markieren Sie einfach im *Zeitachse*-Palettenfenster das betreffende Objekt und drücken Sie die **[Enter]**-Taste. Alternativ dazu können Sie auch die Menüfunktion *Zeitachse/Name bearbeiten* aufrufen.

Damit öffnen Sie ein Dialogfeld, in dem Sie den gewünschten neuen Namen eingeben können.



Umbenennen
von Objekten

Nach dem Bestätigen wird der neue Name natürlich im *Zeitachse*-Palettenfenster angezeigt:



Das umbenannte
Objekt

Anordnung im Zeitachse-Palettenfenster

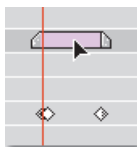
Noch ein Hinweis, falls Sie ein Objekt in der Objektauflistung suchen:

Die Auflistung entspricht dem „Objekt-Stapel“ im Dokument. Objekte, die ganz hinten angeordnet sind, werden in der Liste auch am Ende aufgeführt. Oben liegende Objekte stehen am Anfang der Auflistung.

Verschieben ganzer Sequenzen

Sie haben ein Objekt animiert, wollen aber jetzt diese Animation an eine andere Position innerhalb der Animation schieben? Kein Problem:

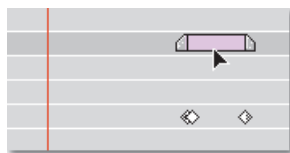
- 1 Klicken Sie auf den Zeitbalken des Objekts und halten Sie die linke Maustaste gedrückt. Zur Verdeutlichung haben wir nachfolgend die *Objektattribute* aufgeklappt, sodass die Keyframes sichtbar werden.



Verschieben einer
Objekt-Bewegung

- 2 Schieben Sie den Balken mit gedrückter Maustaste an die gewünschte neue Position. Lassen Sie dann die Maustaste los, um die Bewegung zur neuen Position zu schieben.

Mit dem Zeitbalken werden auch alle Keyframes verschoben, wie Sie im folgenden Bild erkennen:



*Der verschobene
Zeitbalken*

Auf diese Art können Sie auch mehrere Zeitbalken verschieben. Markieren Sie dazu einfach alle Objekte, deren Zeitbalken verschoben werden sollen, und klicken Sie anschließend einen der Zeitbalken an, um alle gemeinsam zu verschieben.

Symbole beachten

Nur wenn der Objekt-Zeitbalken auf die Keyframe-Länge begrenzt wurde, lässt sich der Balken komplett verschieben. Andernfalls bleibt der Endpunkt immer am Ende der Animation und es wird nur der Anfangspunkt verschoben.

Wie Sie ja schon wissen, erkennen Sie die Begrenzung des Objekt-Zeitbalkens auf die Keyframes an den trapezförmigen Symbolen. Sie stellen den Zeitbalken mit dem gezeigten Symbol unten links im *Zeitachse*-Palettenfenster um.



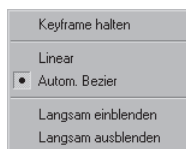
Natürliche Bewegungen erstellen

Natürliche Bewegungen erfolgen im Normalfall nicht einfach geradlinig von einem Punkt zum anderen.

Stellen Sie sich beispielsweise einmal ein fahrendes Auto vor. Das startet ja auch nicht abrupt und kommt auch nicht mit einem Schlag zum Stehen. Das Auto fährt langsam an und bremst – hoffentlich – sanft ab, bevor es zum Stillstand kommt.

Das *Zeitachse*-Palettenfenster bietet einige Optionen an, mit denen Sie die Interpolationsmethode der Zwischenphasen beeinflussen können. So lassen sich die Bewegungen dem natürlichen Bewegungsablauf nachempfinden.

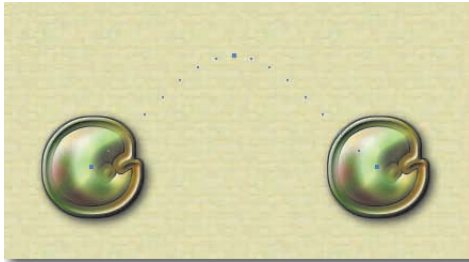
Sie finden die Funktionen, wenn Sie ein Keyframe markieren und es mit der rechten Maustaste anklicken – dann erscheint ein Kontextmenü mit dem folgenden Inhalt:



*Das Kontextmenü
eines Keyframes*

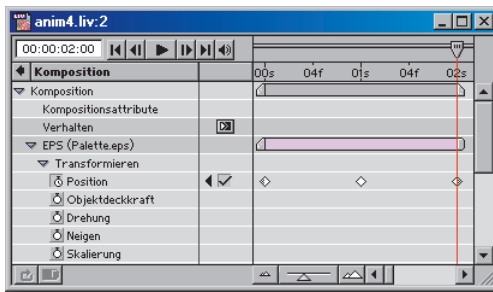
Ein springendes Objekt

Sehen wir uns die Möglichkeiten, die Sie mit diesen Menüfunktionen haben, einmal genauer an. Dazu haben wir folgende Beispielanimation erstellt. Die Animation besteht aus drei Keyframes. Dabei werden momentan die standardmäßig voreingestellten Optionen verwendet.



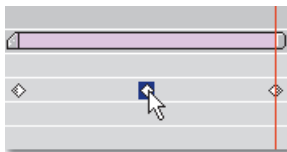
Die Beispielanimation

Im Zeitachse-Palettenfenster sehen Sie, dass das mittlere Keyframe mittig zwischen den beiden Start- und End-Keyframes angeordnet ist.



Die verwendeten Keyframes

- 1 Markieren Sie das mittlere Keyframe, indem Sie es anklicken. Es ist danach eingefärbt:

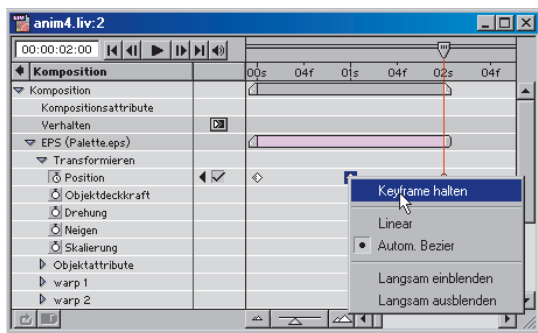


Markieren des mittleren Keyframes

Mehrere Keyframes bearbeiten

Sie können auch die Einstellungen mehrerer Keyframes gleichzeitig verändern. Markieren Sie dazu einfach alle gewünschten Keyframes, indem Sie diese mit gedrückter (Umschalt)-Taste nacheinander anklicken. Oder Sie ziehen mit gedrückter linker Maustaste einen Rahmen um alle Keyframes, deren Einstellungen Sie verändern wollen.

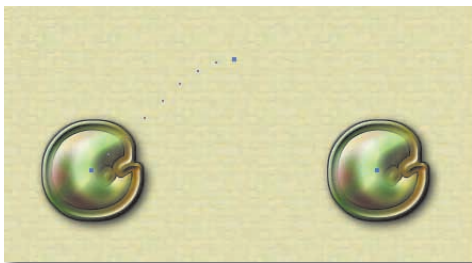
- 2 Drücken Sie nach dem Markieren des Keyframes die rechte Maustaste, um das Kontextmenü aufzurufen, und aktivieren Sie dort die Option *Keyframe halten*.



Die Option
Keyframe halten

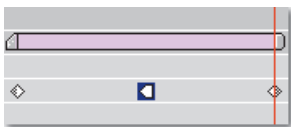
- 3 Sie erkennen danach im Dokument, dass im rechten Abschnitt der Animation keine Zwischenphasen mehr zu sehen sind. Daran erkennen Sie, dass die Bewegung vom ersten zum zweiten Keyframe fließend ist. In der Zeit bis zum dritten Keyframe passiert nichts, danach springt das Objekt zum dritten Keyframe.

Die Option *Keyframe halten* bewirkt nämlich, dass ein abrupter Wechsel von einem zum nächsten Keyframe erfolgt. Es erfolgt keinerlei Interpolation von Zwischenphasen.



Ein abrupter Wechsel

- 4 Sie sehen anschließend ein neues Symbol für das Keyframe. Am nachfolgend gezeigten Symbol des mittleren Keyframes erkennen Sie die aktivierte Option *Keyframe halten*.



Ein neues
Symbol

Abschalten der Option

Um diese Option wieder zu deaktivieren, klicken Sie im Kontextmenü den Eintrag erneut an. Der Haken verschwindet dann und die Zwischenphasen werden in der Komposition wieder sichtbar.

Lineare Interpolation

Vielleicht ist es Ihnen schon aufgefallen: In dem Kontextmenü war automatisch schon eine Option aktiviert: *Autom. Bezier*. Sehen wir uns an einem Beispiel an, was diese standardmäßig aktivierte Option bewirkt.

- 1 Wenn Sie drei Keyframes haben – wie in unserem Beispiel – könnten diese einfach geradlinig miteinander verbunden werden. Die Wirkung ist bei Bewegungen besonders anschaulich.

Um die Keyframes geradlinig miteinander zu verbinden, aktivieren Sie im Kontextmenü für das mittlere Keyframe die Option *Linear*. Sie erkennen am Bewegungspfad, dass dann beim mittleren Keyframe eine Spitze entsteht. Alle Zwischenphasen werden dann entlang der geraden Linie interpoliert – daher lineare Interpolation.

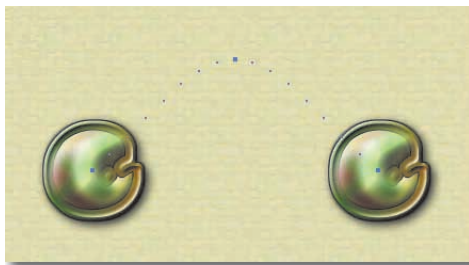


Eine lineare Interpolation

Das Objekt bewegt sich bei dieser Einstellung „zackig“. Es wandert geradlinig vom ersten zum zweiten Keyframe und von dort in einem Winkel zum nächsten Keyframe – wieder auf einer geraden Linie. Das sieht nicht sehr harmonisch aus.

- 2 Anders bei der Option *Autom. Bezier*. Hier wird statt der geraden Verbindungslinie eine Bézier-Kurve verwendet, die Sie vielleicht aus Vektorgrafikprogrammen kennen.

Durch die Rundung ergibt sich eine weiche, „fließendere“ Bewegung. Diese Einstellung wirkt beim Abspielen der Animation natürlicher.



Die Einstellung Autom. Bezier

Standardeinstellung

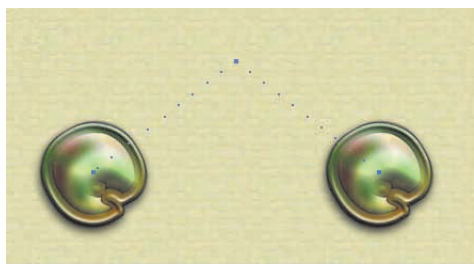
Die Standardeinstellung *Autom. Bezier* sollten Sie nur dann ändern, wenn Sie ganz gezielt „harte“ Keyframes einsetzen wollen, um eine bestimmte Bildwirkung zu erreichen.

Beschleunigen und abbremsen

Kommen wir auf das schon beschriebene Auto zurück, das langsam anfährt und vor dem Stillstand abbrems. Auch das können Sie in LiveMotion realisieren.

- 1 Markieren Sie das erste Keyframe und stellen Sie im Kontextmenü die Option *Langsam ausblenden* ein. Außerdem wählen Sie die lineare Variante, da die Wirkung dort besser zu erkennen ist.

Nach dem Einstellen sehen Sie, dass die Zwischenphasen nicht mehr dieselben Abstände voneinander haben. Beachten Sie im folgenden Bild besonders die ersten Zwischenphasen.



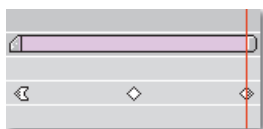
*Beschleunigen
der Bewegung*

- 2 Was bewirkt diese andere Interpolationsart? Nun, folgende Situation entsteht nach der Umstellung:

Die erste Zwischenphase ist sehr nah am Start-Keyframe platziert. Das bedeutet eine langsame Bewegung. Die folgenden Zwischenphasen haben einen größeren Abstand zu den vorherigen Zwischenphasen. Das führt zu einer schnelleren Bewegung.

Ist die höchste Geschwindigkeit erreicht, bleibt diese bestehen, weil von da an die Zwischenphasen denselben Abstand voneinander haben. An den Abständen der einzelnen Zwischenphasen zueinander erkennen Sie immer die Geschwindigkeit.

Für dieses Beschleunigen wird ein neues Symbol verwendet, das die folgende Abbildung zeigt:



*Beschleunigen
der Bewegung*

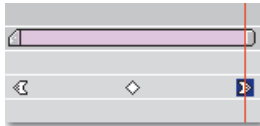
- 3 Sehen wir uns nun die zweite Variante an. Markieren Sie dazu das letzte Keyframe und verwenden Sie dort die Option *Langsam einblenden*. Im Bild wird dann dieselbe Situation wie beim Start sichtbar – nur anders herum.

Dort wird der Abstand der Zwischenphasen bis zum Endbild immer geringer – die Bewegung also Stück für Stück langsamer:



*Abbremsen
der Bewegung*

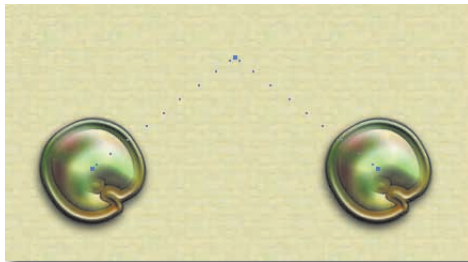
- 4 Das Symbol für das Abbremsen entspricht dem des Beschleunigens – nur dass jetzt die Spitze nach rechts zeigt.



*Das Symbol des
Abbremsens*

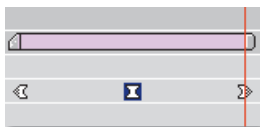
- 5 Auch beim mittleren Keyframe bieten sich diese Optionen an. Markieren Sie es und stellen Sie dort beide Optionen ein. Dies führt dazu, dass das Objekt langsamer wird, wenn es das mittlere Keyframe erreicht. Danach wird die Geschwindigkeit wieder erhöht.

Beachten Sie die Zwischenphasen rechts und links vom mittleren Keyframe:



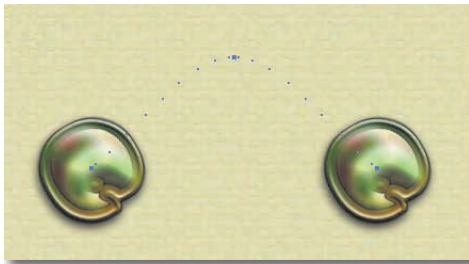
*Abbremsen und
Beschleunigen
beim mittleren
Keyframe*

- 6 Beim mittleren Keyframe finden Sie dann ein Symbol, bei dem beide Spitzen nach innen zeigen:



*Symbol, wenn beide
Optionen aktiviert sind*

- 7** Am harmonischsten wird die Gesamtbewegung, wenn Sie abschließend beim mittleren Keyframe wieder die Standardoption *Autom. Bezier* einstellen. So ergibt sich das folgende Endergebnis:



Ein harmonischer Bewegungsablauf

Nicht nur für Bewegungen

Die gezeigte Technik kann natürlich bei allen Animationstypen verwendet werden. Bei Bewegungen ist sie nur besonders anschaulich, da am Bewegungspfad die Unterschiede gut zu erkennen sind.

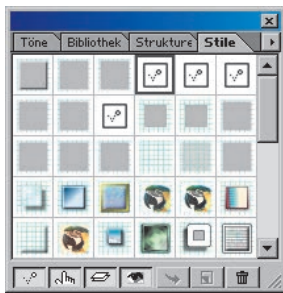
Ändern Sie beispielsweise die Farbe eines Objekts, wird die Farbe mit den aktivierten Optionen langsam in die neue Farbe verwandelt oder ändert sich in gleichen Schritten, wenn Sie die lineare Variante eingestellt haben.

Keyframes löschen

Um bestehende Keyframes zu löschen, markieren Sie diese und drücken die **[Entf]**-Taste. Sollen alle Keyframes eines Eintrags wieder entfernt werden, deaktivieren Sie das Stoppuhr-Symbol.

7.3 Animationen als Stile sichern

Es macht ja etwas Arbeit, alle Keyframes einer Animation zu erstellen. Wenn Sie viele Animationen anfertigen, wird es sicherlich häufiger vorkommen, dass Sie dieselben Keyframes nochmals benötigen – vielleicht in einer leichten Abwandlung. Sie können die Animationen in das *Stile*-Palettenfenster aufnehmen, wie Sie es auch von den Ebeneneffekten kennen.



Leider ist die Funktionsweise des *Stile*-Palettenfensters nicht ganz fehlerfrei. Sie erkennen an den verschiedenen Symbolen, dass LiveMotion einige Stile unterschiedlicher Art mitliefert.

Die mitgelieferten Stile

Nun sollten die Symbole in der Fußleiste Folgendes bewirken:

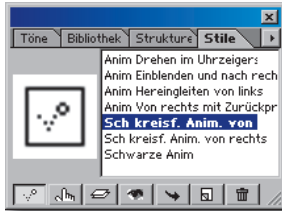


- Aktivieren Sie das erste Symbol, um ausschließlich die gesicherten Animationen anzuzeigen.



Weisen Sie eine solche Animation mit dem fünften Symbol in der Fußleiste zu, werden die vorhandenen Keyframes des markierten Objekts gelöscht und durch die gespeicherten Keyframes ersetzt.

Animationen erkennen Sie in der Palettenansicht am nachfolgend gezeigten Symbol.



Das Symbol für gespeicherte Animationen

Wünschenswerte Option

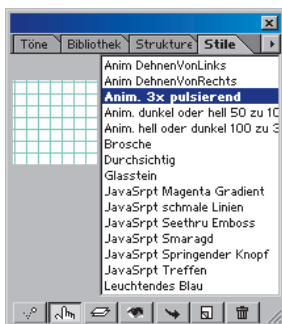
Für die folgende LiveMotion-Version würden wir uns wünschen, dass mehrere gespeicherte Animationen „aneinander gehängt“ werden können. Leider werden bei jedem Zuweisen die bestehenden Bewegungen überschrieben.



- Mit dem nächsten Symbol in der Fußleiste des Palettenfensters sollten eigentlich Stile angezeigt werden, bei denen neben Ebeneneffekten auch Rollover-Status gesichert werden.

Leider entspricht diese Vorgabe aber nicht dem, was nach dem Aktivieren im Palettenfenster zu sehen ist. So ist beispielsweise beim nachfolgend markierten Eintrag kein Rollover-Status gespeichert. Stattdessen verbirgt sich dahinter eine Animation, bei der auch die Ebenen durch die Ebeneneffekte des gespeicherten Stils ersetzt werden. Sie erkennen dies auch schon an der Bezeichnung.

Warum die Einträge falsch eingeordnet sind, ist nicht nachvollziehbar – vielleicht ein Bug ;-(.



Animationen mit gespeicherten Ebeneneffekten



- Die beiden folgenden Optionen kennen Sie schon aus den letzten Kapiteln. Mit dem linken Symbol werden die gespeicherten Ebeneneffekte aufgelistet.

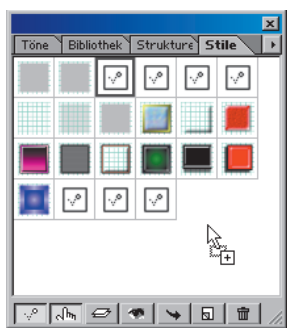


- Das letzte der Symbole steht für die gespeicherten Stile mit Photoshop-Filtern.

Animationen und Ebeneneffekte effektiv speichern

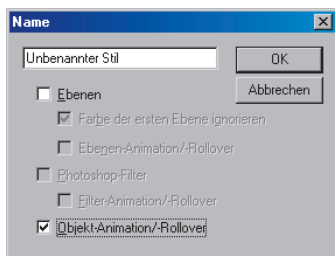
Um eigene Animationen zu sichern, haben Sie verschiedene Möglichkeiten. Folgende Varianten stehen zur Verfügung:

- 1 Markieren Sie das Objekt, dessen Ebeneneffekte und/oder Keyframes Sie sichern wollen.
- 2 Nun können Sie wahlweise das links gezeigte Symbol in der Fußleiste des Palettenfensters anklicken ...
- 3 ... oder das markierte Objekt einfach per Drag & Drop in das *Stile*-Palettenfenster ziehen.



*Speichern per
Drag & Drop*

- 4 Beide Aktionen öffnen das folgende Dialogfeld. Wählen Sie hier aus, ob neben der Objektanimation auch die Ebeneneffekte gesichert werden sollen.



*Einstellen der
zu sichernden
Eigenschaften*

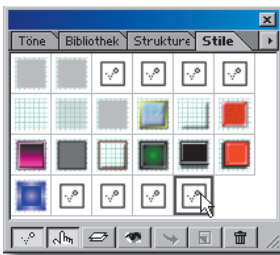
Doppelt hält besser

Folgende Überlegung: Es ist wenig sinnvoll, die Ebeneneffekte gemeinsam mit der Objektanimation zu sichern. Es wird bestimmt nicht oft vorkommen, dass Sie genau dasselbe Objekt inklusive der Animation nochmals benötigen.

Wahrscheinlicher ist die Variante, dass Sie zwar die Objektanimation nochmals benötigen – aber für ein anders gestaltetes Objekt.

Speichern Sie deshalb einerseits die Ebeneneffekte und andererseits die Objektanimation ohne Ebeneneffekte. Gegebenenfalls können Sie dann später beide Stile einem anderen Objekt zuweisen.

- 5** Je nachdem, mit welchen Optionen Sie den Stil gesichert haben, wird der Stil anschließend mit dem entsprechenden Symbol in die Liste aufgenommen. Die Sortierung erfolgt dabei alphabetisch.



Ein neuer Stil

- 6** Um den gespeicherten Stil später zuzuweisen, ziehen Sie ihn einfach per Drag & Drop auf das gewünschte Objekt oder klicken doppelt auf den betreffenden Eintrag, nachdem das Objekt markiert wurde.



Alternativ dazu können Sie auch das links abgebildete Symbol in der Fußleiste des *Stile*-Palettenfensters verwenden.

- 7** Falls Sie nicht exakt dieselben Einstellungen für die Objektanimation benötigen, passen Sie die Keyframes mit den bekannten Verfahren entsprechend an.

Interessante Vorlagen

Probieren Sie doch einmal die mitgelieferten Vorlagen an Ihren Objekten aus. Einerseits sind dort einige spannende Bewegungen dabei, andererseits können Sie diese Animationen auch verwenden, um zu lernen, wie die Bewegungsabläufe aufgebaut werden. Klappen Sie die Optionen auf und sehen Sie sich an, an welchen Stellen die Keyframes platziert wurden.

7.4 Eine aufwendige Animation aufbauen

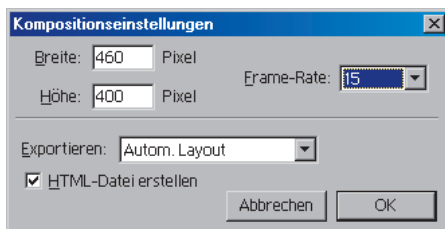
Zum Abschluss dieses Kapitels soll noch eine komplexe Animation im Flash-Dateiformat aufgebaut werden, bei der viele der Optionen des *Zeitachse*-Palettenfensters zum Einsatz kommen werden.

Für ein Fotoalbum soll ein Foto auf einem Untergrund „aufgezogen“ werden. Als Rahmen dient zum Aufziehen eine Art Fadenkreuz, das zu Beginn der Animation erscheint.

Konstruieren der Vorlage

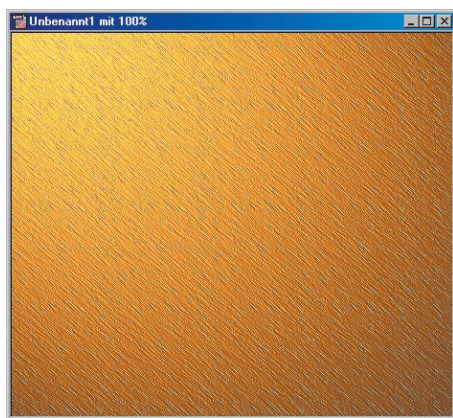
Wie immer muss natürlich zunächst die Vorlage konstruiert werden. Gehen Sie dazu folgendermaßen vor:

- 1 Erstellen Sie mit der Funktion *Datei/Neu* ein leeres Dokument mit den Maßen 460 x 400 Pixeln und einer *Frame-Rate* von 15 Bildern pro Sekunde.



Ein neues Dokument

- 2 Als Hintergrund haben wir folgendes Bild verwendet. Sie können es von unserer Webseite <http://www.gradias.de> aus der Rubrik *Fachbücher* herunterladen.



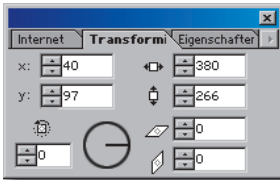
Das Hintergrundbild

- 3 Auch das Foto, das wir nachfolgend im Dokument platziert haben, können Sie von unserer Webseite herunterladen. Es wird nach dem Einfügen zentriert im Dokument positioniert.



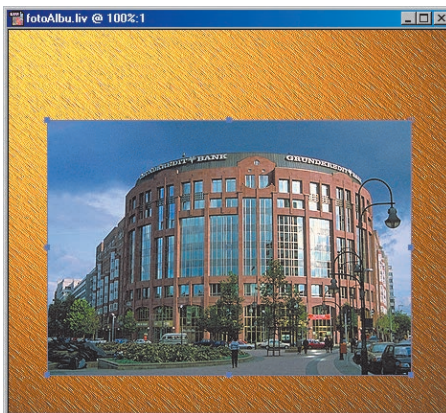
Ein Foto wurde importiert

- 4 Leider bietet LiveMotion keine Funktion, um das Bild in einem vorgegebenen Abstand zum Rand anzuordnen. Deshalb ist Rechnen nötig. Da das Dokumentmaß ebenso wie die Bildgröße bekannt sind, können Sie den nötigen Abstand im *Transformieren*-Palettenfenster berechnen. Stellen Sie dort 97 Pixel für den y-Wert ein.



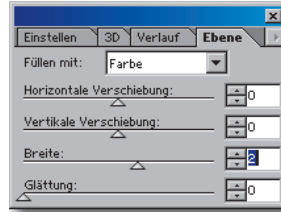
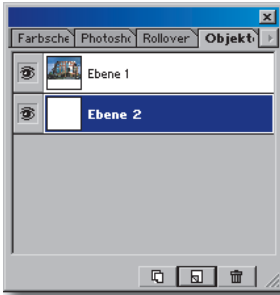
Abstand zum Rand einstellen

- 5 Damit ergibt sich für den rechten, linken und unteren Rand derselbe Abstand:



Ein gleichmäßiger Abstand

- 6 Das Foto erhält eine zusätzliche Ebene, die in Weiß eingefärbt wird. Diese neue Ebene erhält eine *Breite* von 2, sodass sich ein dünner, weißer Rahmen um das Bild ergibt.



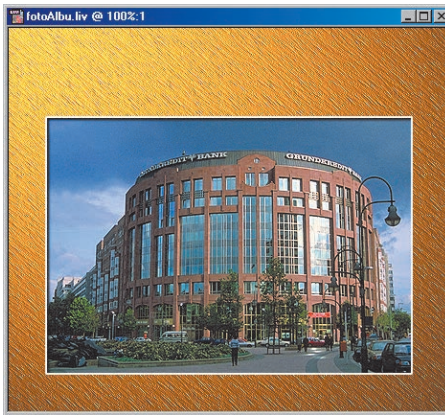
Werte für die neue Ebene

- 7 Die Ebene des Fotos erhält einen schwachen 3-D-Effekt. Wir haben uns dafür den *Ausgeschnitten*-Typ mit den folgenden Werten ausgesucht:



Ein 3-D-Effekt für das Foto

- 8 Damit ergibt sich folgendes Zwischenstadium. Der *Ausgeschnitten*-Effekt soll nicht aufdringlich wirken. Deshalb haben wir die sehr niedrigen Werte eingestellt.

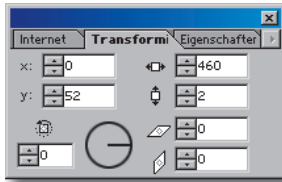


Ein Zwischenstadium

Die Linien zum Aufziehen erstellen

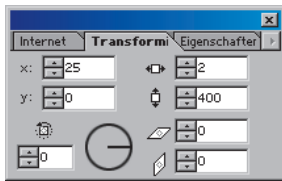
Um später den „Aufzieheffekt“ umsetzen zu können, benötigen wir einige dünne Linien, die aus sehr schmalen Rechtecken konstruiert werden müssen, da es ja kein Linien-Werkzeug gibt.

- 1 Verwenden Sie das *Transformieren*-Palettenfenster, um die benötigte Größe einzustellen. Das erste Rechteck soll die Breite des Dokuments (460 Pixel) und eine Höhe von 2 Pixeln haben. Das entspricht der Dicke des Bildrahmens. Die horizontale Position muss auf den Wert 0 eingestellt werden, damit die Linie voll sichtbar ist.



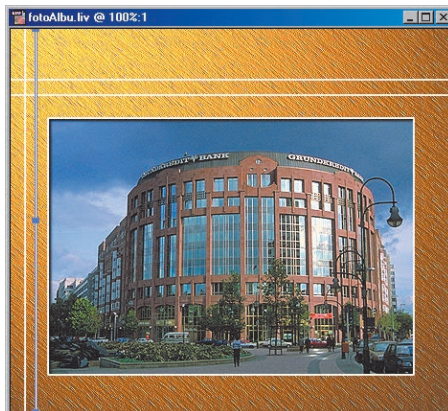
Die Maße einer Linie

- 2 Da wir zwei dieser Linien benötigen, erstellen Sie ein Duplikat – zum Beispiel mit der Funktion *Bearbeiten/Duplizieren* oder alternativ mit der Tastenkombination **(Strg)+[D]**.
- 3 Die Maße für die vertikale Linie sind 400 Pixel – das entspricht der Dokumenthöhe – und ebenfalls 2 Pixeln für die Linienstärke. Auch hier wird ein zusätzliches Duplikat benötigt.



Maße der vertikalen Linie

- 4 Die genaue Positionierung ist erst einmal egal, sodass sich das folgende neue Zwischenstadium ergibt.

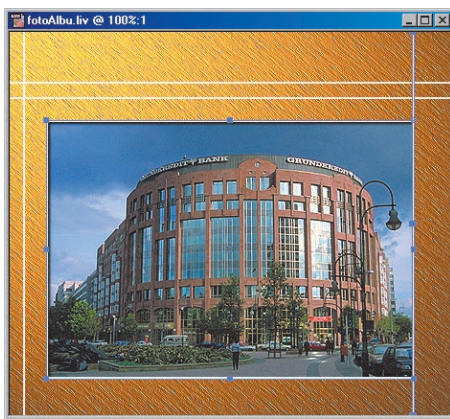


Vier neue Linien

Die Linien ausrichten

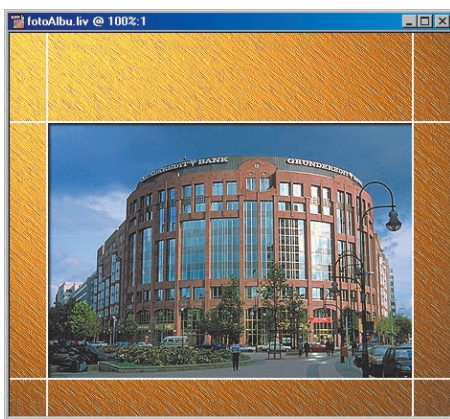
Die vier Linien sollen jetzt so platziert werden, dass sie den Bildrahmen vollständig abdecken.

- 1 Markieren Sie dazu jeweils eine Linie und das Bildobjekt und verwenden Sie dann die Funktionen des *Objekt/Ausrichten*-Menüs, um die beiden Objekte auszurichten. Nachfolgend haben wir die Funktion *Rechts* aktiviert, um die erste Linie am rechten Rand des Bilds anzuordnen.



Die erste
Ausrichtung

- 2 Richten Sie so der Reihe nach alle anderen Linien aus, bis sich das nächste Zwischenstadium ergibt:



Die fertig ausge-
richteten Linien

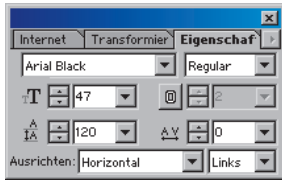
Geeignete Positionen

Beachten Sie, dass die Linien nicht außerhalb des Bildobjekts liegen, bevor Sie sie ausrichten. Andernfalls verschieben Sie das Bild ebenfalls, was natürlich nicht erwünscht ist.

Ein Textobjekt aus dem Untergrund

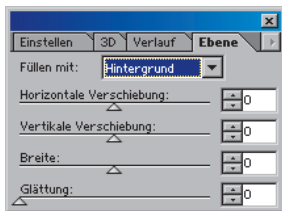
Im freien Raum über dem Foto soll jetzt ein Textobjekt erstellt werden. Der Text soll gläsern wirken. Dazu sind wieder mehrere Ebenen mit unterschiedlichen Ebeneneffekten notwendig.

- 1 Tippen Sie nach dem Aufruf des *Text-Werkzeugs* den gewünschten Text im Dialogfeld ein – in unserem Beispiel „Foto-Album“. Versehen Sie den Schriftzug mit den folgenden Schriftattributen:



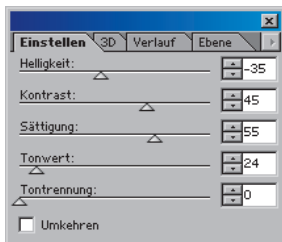
Die verwendeten
Schriftattribute

- 2 Um den Hintergrund durchscheinen zu lassen, stellen Sie im Listenfeld des *Ebenen-Palettenfensters* die *Füllen mit-Option Hintergrund* ein.



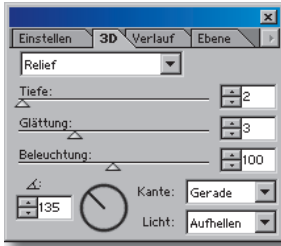
Der Hintergrund
soll durchscheinen

- 3 Damit sich der Schriftzug vom Hintergrund abhebt, sind Veränderungen im *Einstellen*-Palettenfenster notwendig. Wir haben die nachfolgend abgebildeten Werte verwendet. Der Text wird so etwas dunkler, kontrastreicher und stärker gesättigt angezeigt. Wir haben dabei die RGB-Werte 14, 49, 181 als Farbwert eingegeben.



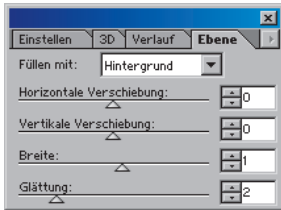
Die verwendeten
Einstellen-Werte

- 4 Abschließend erhält diese Ebene noch einen schwachen 3-D-Effekt. Hier kam der *Relief*-Typ mit den nachfolgend gezeigten Einstellungen zum Einsatz:



Die 3-D-Effekt-Werte

- 5 Um dem Schriftzug eine schwache Kontur zu geben, duplizieren Sie die Ebene. Stellen Sie für das Duplikat im *Ebenen*-Palettenfenster eine Verstärkung von einem Pixel und eine Glättung von zwei Pixeln ein. Außerdem wird die Ebene im *Einstellen*-Palettenfenster mit einem *Helligkeits*-Wert von -90 drastisch abgedunkelt, alle anderen Werte wurden zurückgesetzt. Außerdem wurde der 3-D-Effekt entfernt.



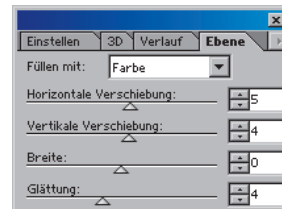
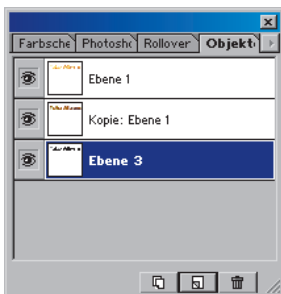
Werte für die duplizierte Ebene

- 6 Das Zwischenergebnis sieht schon ganz nett aus, soll aber noch weiter optimiert werden:



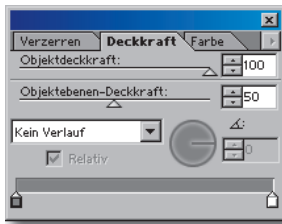
Das nächste Zwischenergebnis

- 7 Wir erstellen noch eine weitere neue Ebene, die für einen weichen Schatten eingesetzt werden soll. Dazu stellen Sie im *Ebenen*-Palettenfenster die folgenden Werte ein.



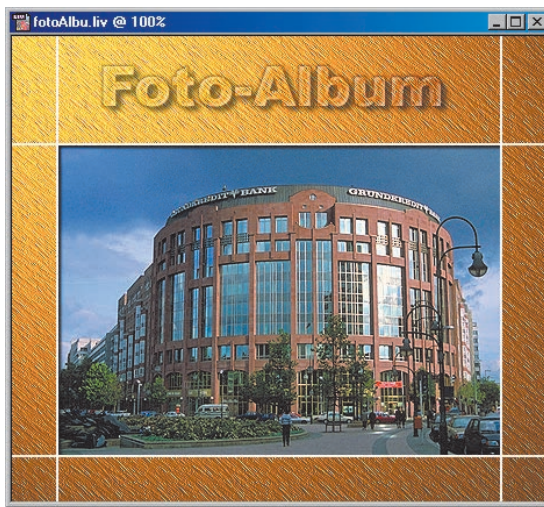
Die Werte der Schattenebene

- 8 Damit der Schatten nicht allzu dominant wird, haben wir zusätzlich die Ebenen-Deckkraft auf 50 % eingestellt.



Reduktion der Ebenen-Deckkraft

- 9 Das war es! Damit ist der Schriftzug fertig gestellt. Er sieht doch attraktiv aus, oder?



Der fertig gestaltete Schriftzug

Objekte maskieren

Ein Objekt benötigen wir noch – ein ganz besonderes, das eigentlich gar nicht zu sehen und trotzdem sehr wichtig ist.

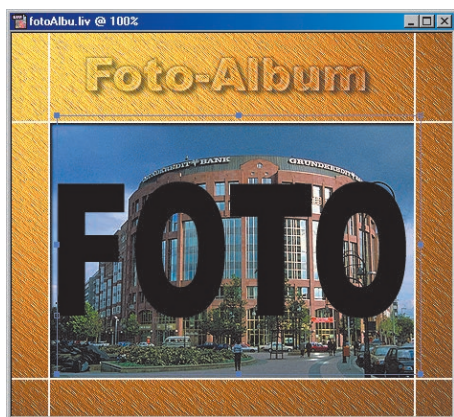
Wir wollen ja schließlich eine Animation erstellen. Dabei sollte das Foto aufgezogen werden. Wie das funktioniert? Nun, da gibt es – wie so oft – verschiedene Möglichkeiten. Und wir wollen natürlich die leichteste verwenden.

Als Erstes könnte man vielleicht den folgenden Gedankengang haben: Das Aufziehen des Bilds könnte mit dem *Beschneiden*-Werkzeug erledigt werden. Das ist prinzipiell richtig, es gibt aber einen leichteren Weg.

Wie wäre es, wenn das Foto die gesamte Zeit an derselben Stelle vorhanden ist und nur in jedem Filmbild etwas mehr davon erscheinen würde? Wie das geht? Mit Masken. LiveMotion bietet nämlich eine interessante Option zum Maskieren, die nun eingesetzt werden soll.

Um die Funktionsweise zu erläutern, wollen wir zunächst ein kleines Beispiel geben, das wir in unserer Animation nicht benötigen, an dem aber die Funktionsweise der Maskierung verständlich wird.

- 1 Erstellen Sie irgendein neues Objekt, das Sie über dem Foto platzieren – zum Beispiel einen Schriftzug:



*Ein neuer
Schriftzug*

- 2 Markieren Sie dieses neue Objekt gemeinsam mit dem Foto. Gruppieren Sie beide Elemente mit der Tastenkombination **(Strg)+[G]**.



*Zwei gruppierte
Objekte*

- 3 Rufen Sie die Menüfunktion *Objekt/Oberstes Objekt ist Maske* auf. Damit dient das oben liegende Objekt – also der Text – als Maskierung. Überall, wo der Text ist, sieht man das darunter liegende Objekt – also das Foto. An allen anderen Stellen ist der Hintergrund zu sehen.



*Der Schriftzug
als Maske*

- 4 Interessant wird es, wenn Sie den Text mit dem Werkzeug *Direkt-Auswahl in Gruppen* markieren und verschieben. Dann wird nämlich ein anderer Bildteil des Fotos sichtbar. Und genau diese Eigenschaft wollen wir für unsere Animation auch nutzen.

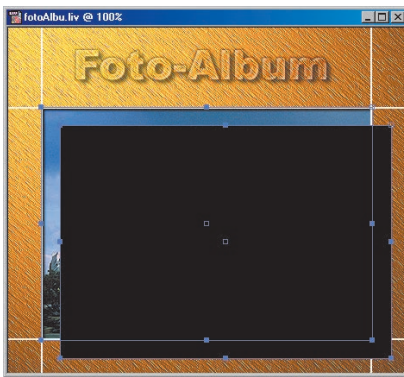


Das verschobene Maskierungsobjekt

Eine Maske für die Animation

Wie kann diese praktische Funktion für unsere Animationsaufgabe genutzt werden? Die Überlegung ist folgende: Am Ende der Animation müsste ein Objekt als Maske verwendet werden, das exakt so groß ist wie das Foto. Wenn sich dieses Objekt dann während der Animation in der Größe verändert, sind nur Teile des Fotos zu sehen.

- 1 Konstruieren Sie also ein Rechteck in der Größe des Fotos – also 384 Pixel breit und 270 Pixel hoch.



Ein „Maskierungs“-Rechteck

- 2 Markieren Sie beide Objekte und richten Sie das Rechteck zum Foto aus. Bei unserem Beispiel mit den *Ausrichten*-Funktionen *Links* und *Oben*. Das Foto sollte nun vollständig vom Rechteck verdeckt sein. Gruppieren Sie abschließend beide Objekte.



Das fertig platzierte Rechteck

- 3 Rufen Sie nun die Funktion *Objekt/Oberstes Objekt ist Maske* auf, um das Rechteck als Maskierung einzusetzen. Das Foto sollte jetzt wieder so aussehen wie vor dem Konstruieren des Hilfsrechtecks:

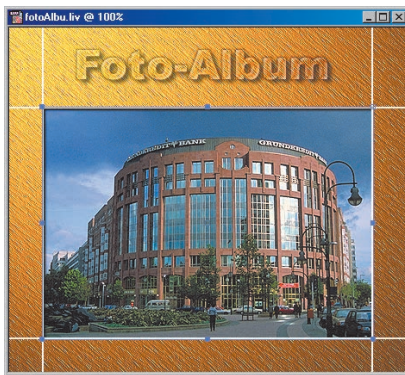


Foto inklusive Maske

Aufheben der Maskierungsgruppe

Die Maskierungsgruppe können Sie jederzeit wieder aufheben. Rufen Sie dazu einfach die Funktion *Objekt/Oberstes Objekt ist Maske* erneut auf, sodass dort der Markierungshaken wieder verschwindet. Oder rufen Sie die Tastenkombination **(Strg)+U** auf, die zum Aufheben von Gruppen verwendet wird.

Erstellen der Keyframes

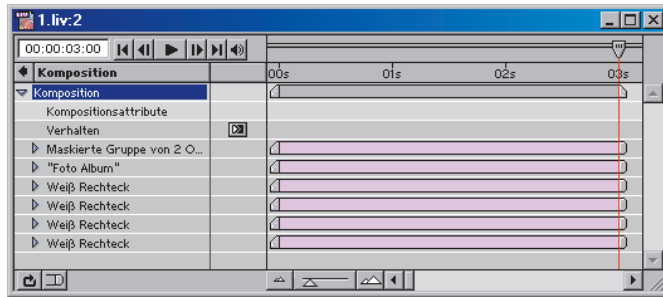
Damit sind die vorbereitenden Arbeiten abgeschlossen, sodass wir uns an die Erstellung der notwendigen Keyframes machen können.

Wie auch bei den bisherigen Animationen haben wir zuerst den (Fast)-Endstand der Animation konstruiert, um anschließend die Animation rückwärts aufzubauen. Nur eine Änderung werden wir später nachträglich einfügen. Das „rückwärts Aufbauen“ ist in den allermeisten Fällen der leichteste und schnellste Weg.

- 1 Öffnen Sie das *Zeitachse*-Palettenfenster – zum Beispiel mit der Tastenkombination **[Strg]+[T]**. Ziehen Sie den Zeitachsen-Balken der Komposition auf. Unsere Animation soll – bei einer Frame-Rate von 15 Bildern pro Sekunde – 3 Sekunden lang dauern.

Sie sehen nachfolgend, dass beim Aufziehen des Kompositions-Balkens automatisch auch alle anderen Objekte einen Zeitbalken erhalten.

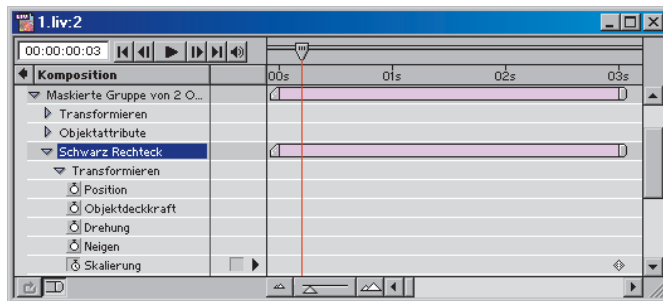
Beachten Sie, dass die Zeitmarke am Ende der Animation platziert ist. Dort sollen nämlich die ersten Keyframes festgelegt werden.



Festlegen der Animationsdauer

- 2 Klappen Sie die Maskierungsgruppe auf und klicken Sie auf das Stoppuhr-Symbol für die Skalierungs-Option, die Sie in den *Transformieren*-Einstellungen finden.

Wechseln Sie dann zum dritten Bild innerhalb der Animation. Dort soll die Skalierung des Rechtecks beginnen.



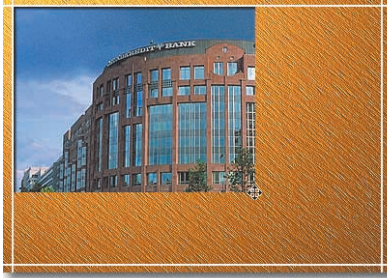
Das erste Keyframe

Untergruppen auswählen

Um ein Gruppenelement auszuwählen, brauchen Sie nicht das Werkzeug *Direkt-Auswahl in Gruppen* aufzurufen. Klicken Sie doch einfach auf den entsprechenden Eintrag im *Zeitachse*-Palettenfenster – das ist viel schneller.

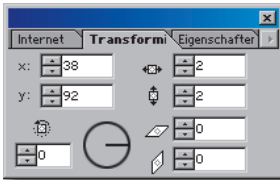
- 3 Drücken Sie die **[Alt]**-Taste und skalieren Sie das Rechteck mit dem unteren rechten Markierungspunkt.

Während des Verschiebens wird die Wirkung der Maske sichtbar. Stück für Stück verschwindet das Foto.



Die Maske wirkt

- 4** Verkleinern Sie die Maske so weit, bis sie nur noch 2 x 2 Pixel groß ist. Das entspricht der Rahmenstärke. Vom Foto ist dann nichts mehr zu sehen.



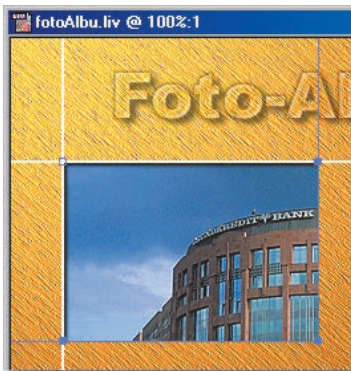
*Die neue
Größe des
Masken-
Rechtecks*

- 5** In der Komposition ist nur noch ein blauer Markierungspunkt zu sehen. Zur präzisen Skalierung ist es daher besser, die Eingabefelder des *Transformieren*-Palettenfensters zu verwenden.



*Das verkleinerte
Masken-Rechteck
ist verschwunden*

- 6** Beim versuchsweisen Abspielen der Animation wird ein Manko sichtbar: Am Ende der Animation ist nämlich plötzlich die Maske an einer ganz anderen Stelle platziert.

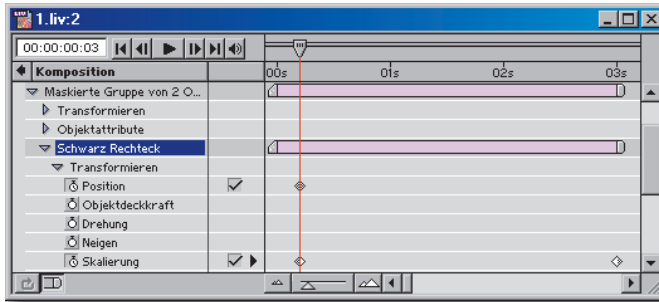


*Das veränderte
Endbild
der Animation*

Der wichtige Ankerpunkt

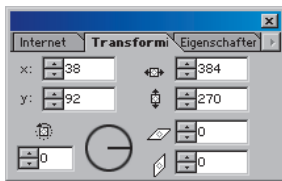
Sie könnten das Problem umgehen, indem der Ankerpunkt vor der Animation in der oberen linken Ecke platziert wird. Zur Skalierung wird nämlich der Ankerpunkt zugrunde gelegt. Der von uns vorgeschlagene Weg ist aber etwas einfacher und schneller.

- 7 Um den Fehler zu korrigieren, wechseln Sie zum Beginn der Skalierung. Setzen Sie dort ein Keyframe für die *Position*-Option. Entnehmen Sie dem *Transformieren*-Palettenfenster die Position des Objekts – in unserem Beispiel sind die x/y-Koordinaten 38 und 92.



Ein Keyframe für die Position

- 8 Übertragen Sie die Koordinaten auf das Endbild der Animation. Sie sind nachfolgend abgebildet.



Die übertragenen Koordinaten

- 9 Nach dem Bestätigen sehen Sie den Bewegungspfad des Ankerpunkts mit den dazugehörigen Zwischenphasen:



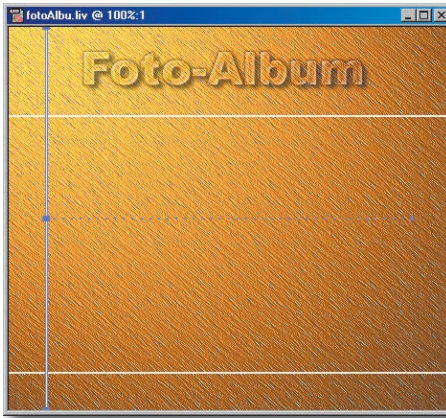
Die Phasen des Ankerpunkts

Synchrones Bewegen der Linien

Das aufziehende Bild ist nun fertig. Aber da sind ja noch die Linien, die ja auch einen Sinn haben sollen. Während das Foto aufgezogen wird, hat es an der rechten und unteren Kante keine Umrandung. Das kommt durch die Maskierung. Genau diesen Rand sollen die rechte und untere Linie ersetzen.

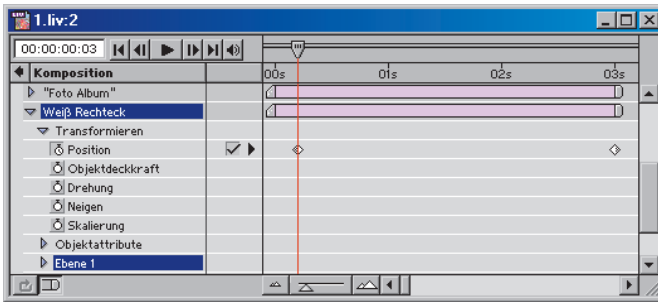
- 1 Markieren Sie die rechte Linie und platzieren Sie am Ende der Animation ein Keyframe für die Option *Transformieren/Position*.
- 2 Wechseln Sie zum dritten Bild der Animation. Markieren Sie dort zusätzlich mit gedrückter **Umschalt**-Taste die linke Linie.

Verwenden Sie die Funktion *Objekt/Ausrichten/Links*, damit beide Linien deckungsgleich ausgerichtet werden. Am Bewegungspfad erkennen Sie, dass sich die Linie nun von links nach rechts bewegt.



Die erste animierte Linie

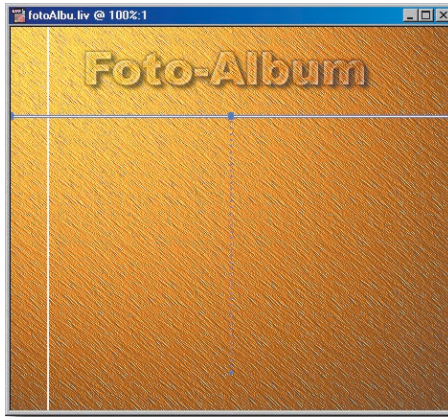
- 3 Die Zeitachse sollte nun die folgenden Keyframes für die wandernde Linie zeigen:



Zwei neue Keyframes

- 4 Für die untere Linie ist eine ähnliche Vorgehensweise nötig. Wechseln Sie zum letzten Bild der Animation und aktivieren Sie für die untere Linie ebenfalls das Keyframe der Option *Transformieren/Position*.

Wechseln Sie wieder zum dritten Bild der Animation und richten Sie die Linie dort zur oberen Linie aus. Verwenden Sie dazu die Option *Objekt/Ausrichten/Oben*. Auch hier kann der Bewegungspfad wieder gut zur Kontrolle der Aktion verwendet werden.



Die zweite Linie wandert

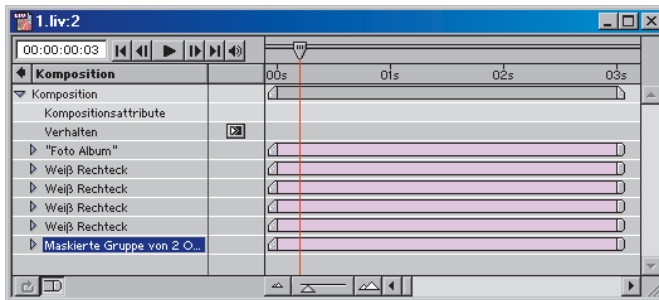
Ein Fehler wird sichtbar



Die Vorschau der Animation – beispielsweise mit dem links abgebildeten Symbol aus der Werkzeugpalette gestartet – zeigt erneut einen Fehler. Das Foto ist nämlich über den Linien platziert. Das führt zu einer fehlerhaften Darstellung der Umrandung.

Woher stammt der Fehler – wir hatten doch zuerst das Foto und dann die Linien erstellt?

Nun: Nach dem Konstruieren der Elemente haben wir noch die Maskierungsgruppe erstellt. Und diese neue Gruppe wurde jetzt über den Linien angeordnet. Verschieben Sie deshalb die Maskierungsgruppe nach der Auswahl mit der Funktion *Objekt/Anordnen/Nach hinten stellen* ganz nach unten. Ein Blick in das Zeitachsen-Fenster zeigt die korrekte Anordnung:



Die neue Anordnung der Objekte

Ganze Animation betroffen

Wenn Sie Objektattribute neu einstellen oder wie eben Objekthierarchien verändern, beeinflussen Sie damit die Einstellung für die gesamte Animation. Nur wenn Sie ein Stoppuhr-Symbol aktivieren, wird eine fließende Änderung eingestellt.

Stellen Sie beispielsweise eine neue Farbe für ein Objekt ein, ohne das *Ebene/Farbe*-Stoppuhr-Symbol zu aktivieren, wird die Farbänderung in allen Bildern der Animation verwendet. Soll sich die Farbe während der Animation ändern, müssen entsprechende Keyframes platziert werden.

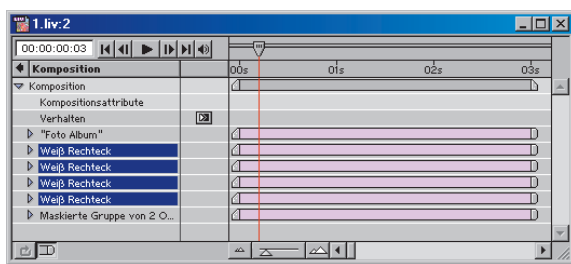
Eine Blende zu Beginn des Films

Haben Sie sich schon gefragt, warum wir erst beim dritten Bild mit den Bewegungen begonnen haben?

Vorher sollen die vier Linien erst einmal einblenden, und zwar sehr schnell. Deshalb haben wir nur eine Zwischenphase vorgesehen. Im ersten Bild sind die Linien noch nicht da, im zweiten sind sie halb transparent zu sehen und im dritten vollständig.

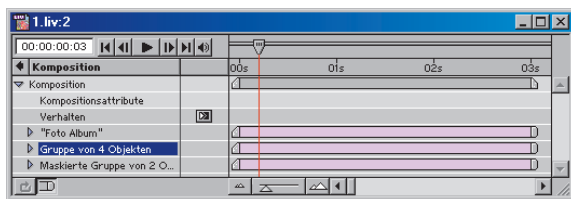
- 1 Anstatt die vier Linien nacheinander anzupassen, können Sie diese auch alle zu einer Gruppe zusammenfassen. Dann klappt das Erstellen der Keyframes deutlich schneller.

Am leichtesten wählen Sie die vier Linien im *Zeitachse*-Palettenfenster aus. Klicken Sie die vier Einträge nacheinander mit gedrückter **[Umschalt]**- oder **[Strg]**-Taste an, sodass alle vier Einträge farblich hervorgehoben sind.



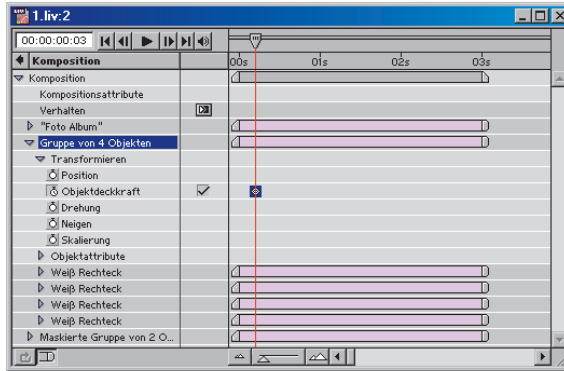
Markieren der vier Linien

- 2 Verwenden Sie dann die Tastenkombination **[Strg]+[G]** zum Gruppieren der Objekte. Damit die vorherige Objektreihenfolge erhalten bleibt, rufen Sie die Funktion *Objekt/Anordnen/Schrittweise nach hinten* auf.



Die neue Gruppe

- 3 Wechseln Sie zum dritten Bild der Animation. Dort soll die Blende abgeschlossen sein. Setzen Sie deshalb ein Keyframe für die Option *Transformieren/Objektdeckkraft* der Gruppe. Beachten Sie, dass Sie die Optionen der Gruppe – nicht die eines der Gruppenmitglieder – verändern.

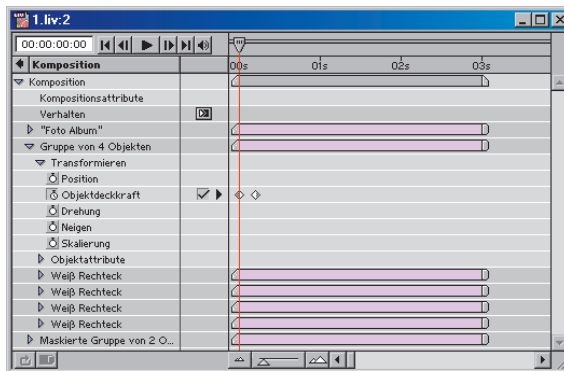


Ein Keyframe für die Deckkraft

Die Optionen der Gruppe

Die Optionen können Sie leicht zuordnen. Das Objekt beziehungsweise die Gruppe steht auf einem etwas dunkleren Feld. Die dazugehörigen Optionen sind unter der Bezeichnung – auf jeweils etwas heller abgesetzten Feldern – aufgelistet.

- 4 Stellen Sie die Zeitmarke nun auf den Beginn der Animation und verändern Sie im *Deckkraft*-Palettenfenster die Objektdeckkraft auf 0, sodass die Linien nicht mehr zu sehen sind.



Das nächste Keyframe

- 5 Außer dem Schriftzug ist das Bild nun leer – ein guter Beginn für den Aufbau des „Foto-Albums“. Auf einen Kreislauf verzichten wir in diesem Beispiel. Die Objekte brauchen also am Ende der Animation nicht wieder ausgeblendet zu werden.



Der Startpunkt
der Animation

Ein Schmanckerl zum Schluss: Den Beginn der Animation selbst festlegen

Normalerweise ist es so, dass Sie die Animation laden und sofort das Abspielen beginnt. Das muss aber nicht so sein. Wir wollen jetzt unserer Animation eine Ergänzung hinzufügen.

Zunächst soll nur der Schriftzug im Bild zu sehen sein – keine Animation. Erst wenn der Betrachter auf den Schriftzug klickt, beginnt die Animation. Zusätzlich soll der Schriftzug sein Aussehen beim Anklicken leicht verändern.

Dazu ist eine neue Funktion, die Sie noch nicht kennen, nötig: die Rollover-Effekte, die über ein eigenes Palettenfenster eingestellt werden. Im nächsten Kapitel werden Sie alles Wissenswerte über diese Funktion erfahren. Deshalb verwenden wir in diesem Workshop nur eine „Schnellversion“.

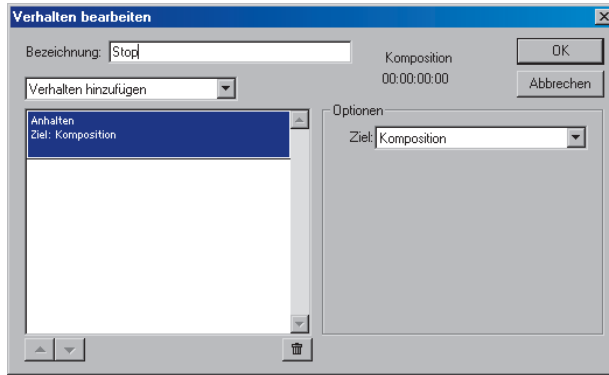
Eine Verhaltensweise zum Start der Animation

Als Erstes benötigen wir einen Hinweis, dass die Animation nicht gleich gestartet werden soll. Das können Sie mit der *Verhalten*-Funktion realisieren. Gehen Sie folgendermaßen vor:

- 1 Wechseln Sie mit der Zeitmarke zum Anfang der Animation.
- 2  Klicken Sie auf das *Verhalten*-Symbol, um das Dialogfeld zu öffnen, in dem Sie die Einstellungen vornehmen können. Geben Sie im *Bezeichnung*-Eingabefeld eine Bezeichnung ein, die neben dem Symbol angezeigt werden soll.

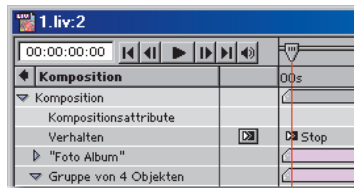
Damit haben Sie später eine Orientierung, welches *Verhalten*-Symbol welche Aktion auslöst.

Suchen Sie aus dem Listefeld darunter die Option *Anhalten* aus. Im *Optionen*-Listefeld muss dann die Option *Komposition* aktiv sein. Damit legen Sie fest, welche Animation gestoppt werden soll. Es könnte ja sein, dass Sie neben der Hauptanimation zusätzliche unabhängige Animationen definiert haben.



Die Verhalten-Optionen

- 3 Sie sehen anschließend das *Verhalten*-Symbol am ersten Animationsbild. Daneben steht die Bezeichnung.

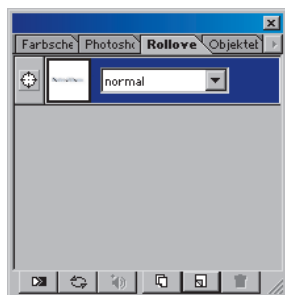


Das neue Verhalten-Symbol

- 4 Mit dieser Einstellung haben wir erreicht, dass zu Beginn der Animation erst einmal nichts passiert. Nun müssen wir noch festlegen, wann die Animation gestartet werden soll.

Einen Rollover-Effekt einfügen

Um den Schriftzug interaktiv zu gestalten, muss er zunächst markiert werden. Öffnen Sie dann das *Rollover*-Palettenfenster. Dort ist zunächst nur ein Eintrag zu sehen:



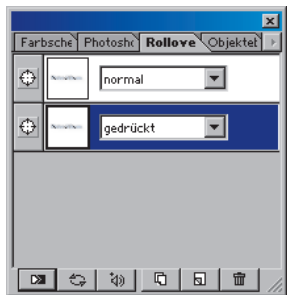
Das Rollover-Palettenfenster



- 1 Klicken Sie in der Fußleiste auf das Papier-Symbol, um einen neuen Roll-over-Status zu erstellen. LiveMotion kopiert dabei die gesamte Ebene mit allen Ebeneneffekt-Einstellungen.

Im Listefeld können Sie auswählen, für welche Mausaktion Sie den Roll-over-Effekt verwenden wollen. Standardmäßig wird der Wert *Darüber* angegeben. Diese Situation tritt ein, wenn der Anwender den Mauszeiger über den Schriftzug bewegt.

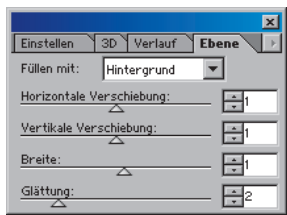
Wir benötigen hier den Wert *gedrückt*. Die Situation tritt ein, wenn der Surfer den Schriftzug anklickt.



Den gedrückt-Status vorgeben

- 2 Der neue Status wird automatisch markiert. Sie erkennen den aktiven Status an der farbigen Hervorhebung.
- 3 Was soll alles passieren, wenn der Betrachter den Schriftzug anklickt? Als Erstes soll die Schaltfläche heruntergedrückt werden, damit die Aktion auch bemerkt wird. Das erreichen Sie durch Verschieben der oberen Ebenen. Liegen diese näher am Schatten, entsteht der Eindruck des Herunterdrückens.

Stellen Sie also für die beiden oberen Ebenen im *Ebenen*-Palettenfenster eine horizontale und vertikale Verschiebung mit dem Wert 1 ein. Markieren Sie dazu im *Objektebenen*-Palettenfenster zuerst die erste und danach die zweite Ebene und ändern Sie die Verschiebungswerte.



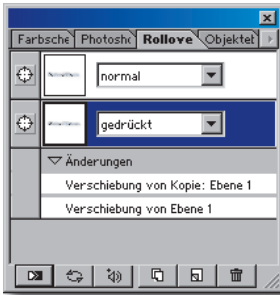
Neue Werte für die horizontale und vertikale Verschiebung

- 4 Sie sollten dann die folgende neue Ansicht des Schriftzugs im Kompositionsfenster sehen:



Die gedrückte „Schaltfläche“

- 5 Nachdem die neuen Werte eingestellt sind, sehen Sie im *Rollover*-Palettenfenster eine Ergänzung. Klappen Sie den neuen Eintrag unter dem *gedrückt*-Status auf, um die Veränderungen anzuzeigen:

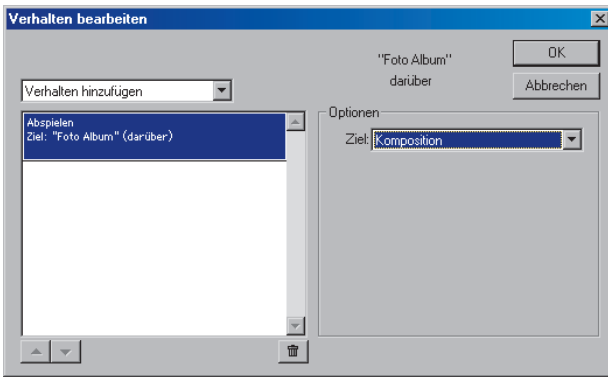


Veränderter
gedrückt-Status



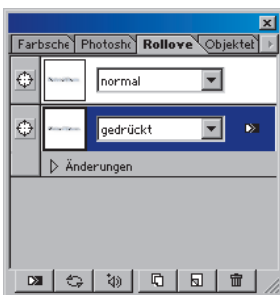
- 6 Beim Anklicken der Schriftzug-Schaltfläche soll noch etwas passieren: Die Animation soll beginnen. Rufen Sie dazu aus der Fußleiste des *Rollover*-Palettenfensters das *Verhalten bearbeiten*-Symbol auf.

Damit wird wieder das bereits bekannte Dialogfeld geöffnet. Stellen Sie dieses Mal die *Abspielen*-Aktion ein. Beachten Sie, dass erneut im *Optionen*-Listenfeld *Komposition* eingestellt ist.



Ein zweites
Vorkommnis

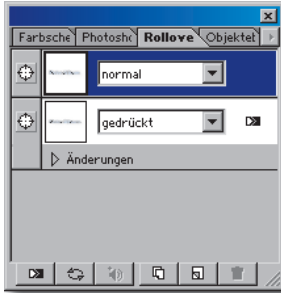
- 7 Hinter dem Eintrag sehen Sie nun nochmals das *Verhalten*-Symbol. Um die Aktion später zu ändern, müssen Sie bei markiertem Status nochmals das *Verhalten bearbeiten*-Symbol in der Fußleiste aufrufen.



Das Symbol für
das Verhalten

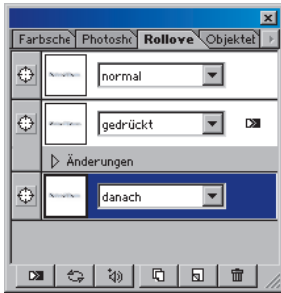
- 8 Die Animation ist fast fertig. Beim Testen fällt aber noch eine Verbesserungsmöglichkeit auf: Nach dem Anklicken der Schaltfläche verbleibt diese im gedrückten Zustand.

Besser wäre es natürlich, wenn die Schaltfläche nach dem Anklicken wieder den ursprünglichen Zustand annehmen würde. Dazu ist ein weiterer Rollover-Status nötig. Markieren Sie dazu den *normal*-Status.



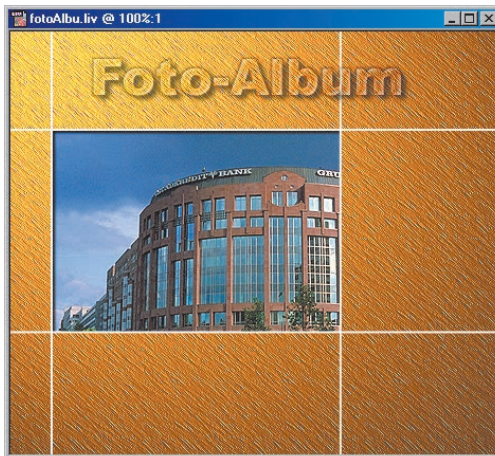
Ein neuer Status muss her

- 9 Erstellen Sie einen neuen Status und geben Sie für diesen die Aktion *danach* an. Diese Situation tritt ein, wenn der Betrachter den Mauszeiger vom Objekt herunterbewegt.



Ein neuer Status

Das war es schon. Testen Sie die Animation nun ausgiebig. Viel Spaß!



Eine Zwischenphase der fertigen Animation

8. Interaktive Navigationen gestalten

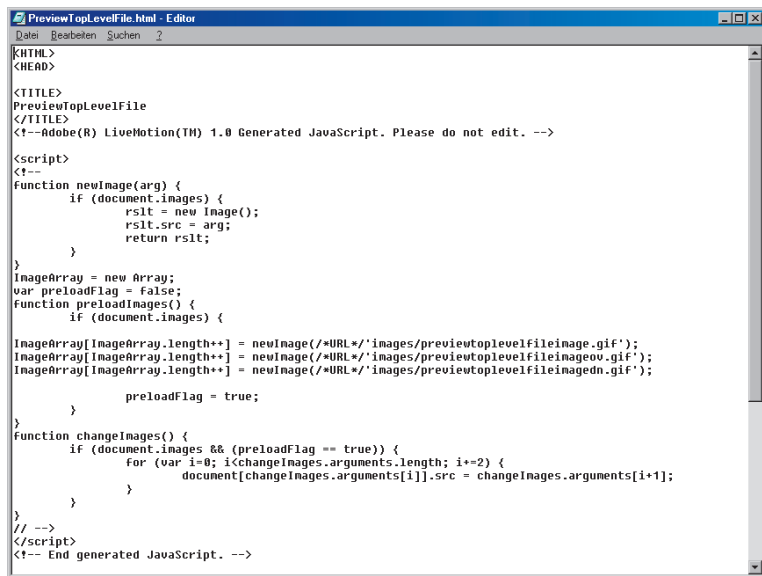
Im vorigen Kapitel haben Sie das *Rollover*-Palettenfenster bereits im Schnelldurchgang kennen gelernt. In diesem Kapitel sollen diese interessanten Funktionen detailliert beschrieben werden.

Anhand einer Navigationsleiste erfahren Sie, wie Sie die Rollover-Effekte sinnvoll einsetzen können.

8.1 Rollover-Effekte und Java-Skripts

Sie finden die Schaltflächen toll, die auf Webseiten ihr Aussehen verändern, wenn Sie mit der Maus darüber fahren oder darauf klicken?

Diese Effekte werden mit Java realisiert, einer „Programmiersprache“ für Webseiten. Diese Programmiersprache ist zwar relativ einfach zu erlernen – für „Nicht-Programmierer“ ist der damit entstehende Quelltext doch sehr verwirrend. Nachfolgend sehen Sie eine HTML-Datei mit etwas Java-Quelltext, der in NotePad geöffnet wurde. Es handelt sich nämlich um reine Textdateien. Sieht ganz schön kompliziert aus, nicht wahr?



```

<HTML>
<HEAD>

<TITLE>
PreviewTopLevelFile
</TITLE>
<!--Adobe(R) LiveMotion(TM) 1.0 Generated JavaScript. Please do not edit. -->

<script>
<!--
function newImage(arg) {
    if (document.images) {
        rslt = new Image();
        rslt.src = arg;
        return rslt;
    }
}

ImageArray = new Array;
var preloadFlag = false;
function preloadImages() {
    if (document.images) {

ImageArray[ImageArray.length++] = newImage(/*URL*/'images/previewtoplevelfileimage.gif');
ImageArray[ImageArray.length++] = newImage(/*URL*/'images/previewtoplevelfileimageov.gif');
ImageArray[ImageArray.length++] = newImage(/*URL*/'images/previewtoplevelfileimageodn.gif');

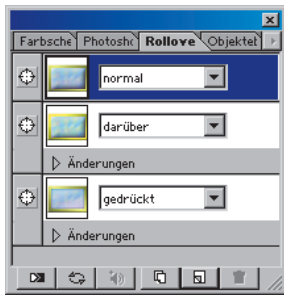
        preloadFlag = true;
    }
}

function changeImages() {
    if (document.images && (preloadFlag == true)) {
        for (var i=0; i<changeImages.arguments.length; i+=2) {
            document[changeImages.arguments[i]].src = changeImages.arguments[i+1];
        }
    }
}
// -->
</script>
<!-- End generated JavaScript. -->

```

Eine HTML-Webseite mit Java-Text

Sie wollen sich aber nicht mit Java auseinander setzen? Dann sind Sie bei LiveMotion genau richtig. Das nachfolgende Bild des *Rollover*-Palettenfensters zeigt nämlich genau die zuvor gezeigte Version, ohne dass eine einzige Zeile Java-Skript geschrieben werden musste. Das hat LiveMotion völlig selbständig gemacht.



Rollover-Effekte

LiveMotion bietet verschiedene Optionen an, um auf die Anwender-Auswahl einzugehen. So werden Ihre Animationen interaktiv. Der Besucher kann die Animation nicht einfach nur betrachten, sondern auch direkt in ihren Ablauf eingreifen. Und das alles ist möglich, ohne dass Sie über Java-Programmierkenntnisse verfügen müssen.

Abgucken erlaubt

Sie können natürlich auch den automatisch erzeugten Java-Quellcode für andere HTML-Dateien verwenden. Sehen Sie sich in Ihrem bevorzugten Webbrowser einfach den Quellcode an und kopieren Sie dort den betreffenden Abschnitt.

8.2 Eine Navigationsleiste erstellen

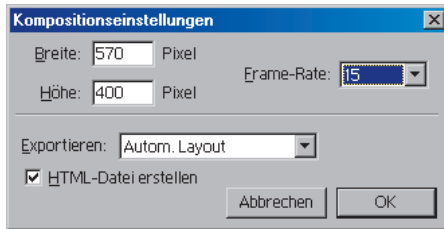
In diesem Kapitel wollen wir eine aufwendige Navigationsleiste erstellen. Dort ist eine kleine Animation enthalten. Außerdem werden Sie die verschiedenen Rollover-Effekte und deren Funktionalität kennen lernen.

Die Schaltflächen der Navigationsleiste sollen dann dazu eingesetzt werden, um unterschiedliche Fotos in der Komposition anzuzeigen. Dafür ist eine interessante Sonderfunktion der Rollovers notwendig.

Und natürlich soll auch wieder der Start der Animation zu einem ganz bestimmten Zeitpunkt erfolgen – nämlich dann, wenn der Anwender eine bestimmte Schaltfläche anklickt.

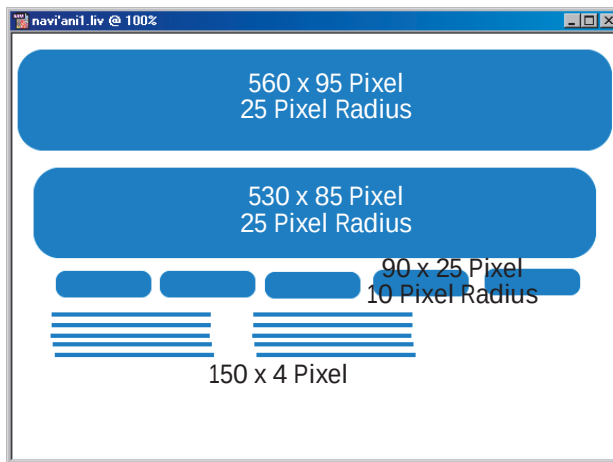
Nachdem die Ziele nun bekannt sind, können wir uns jetzt an die Arbeit machen.

- 1 Das neue Dokument, das Sie mit der Tastenkombination **(Strg)+[N]** erstellen können, erhält eine Breite von 570 Pixeln und eine Höhe von 400 Pixeln bei einer *Frame-Rate* von 15 Bildern pro Sekunde.



Die Einstellungen der neuen Komposition

- 2 Wir benötigen jetzt einige Grundelemente. Einerseits müssen zwei Rechtecke mit dem Werkzeug für abgerundete Ecken erstellt werden. Anschließend kommen fünf kleinere Schaltflächen desselben geometrischen Typs hinzu, die wir mit Aliassen erzeugt haben. Zum Schluss werden – ebenfalls mit Aliassen – zehn Linien aus Rechtecken konstruiert. Die Maße haben wir in die folgende Abbildung eingeblendet.



Die benötigten Elemente

- 3 Die beiden größten Elemente wurden mit dem *Beschneiden*-Werkzeug in der Höhe um 25 Pixel gekürzt, und zwar einmal oben und einmal unten, wie Sie es nachfolgend abgebildet sehen:

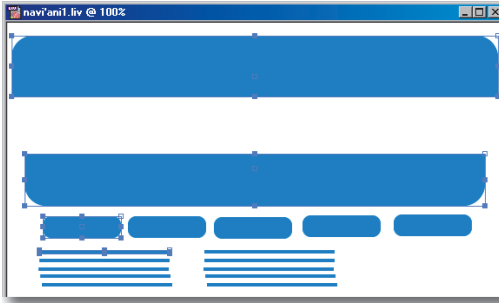


Die zugeschnittenen Rechtecke

Ein Farbverlauf für die Elemente

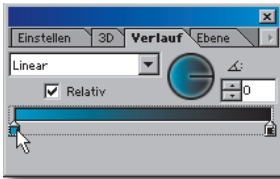
Nun wollen wir sehr schnell und rationell Farben und Ebeneneffekte zuweisen. Dabei soll mit der Farbgebung begonnen werden. Alle Elemente werden auf dieselbe Art gestaltet.

- 1 Da Sie ja einige Objekte mit Hilfe der Alias-Funktion erstellt haben, brauchen Sie nur die nachfolgend gezeigten Elemente auszuwählen:



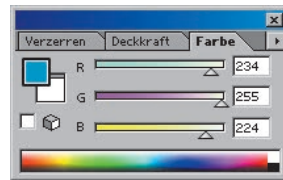
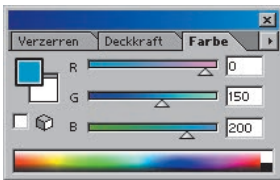
Auswahl der Elemente

- 2 Alle Elemente sollen denselben Farbverlauf erhalten. Öffnen Sie dazu das *Verlauf*-Palettenfenster. Klicken Sie zunächst auf die Markierung für die Startfarbe. Als Verlaufstyp wählen Sie die *Linear*-Option aus.



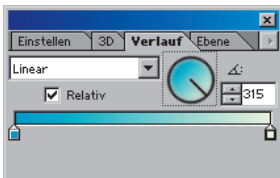
Markieren des Verlaufsstartpunkts

- 3 Stellen Sie für die Startfarbe einen bläulichen Farbton mit den RGB-Werten 0, 150, 200 ein. Klicken Sie danach auf den End-Markierungspunkt des Verlaufs und geben Sie hier die RGB-Werte 234, 255, 224 ein.



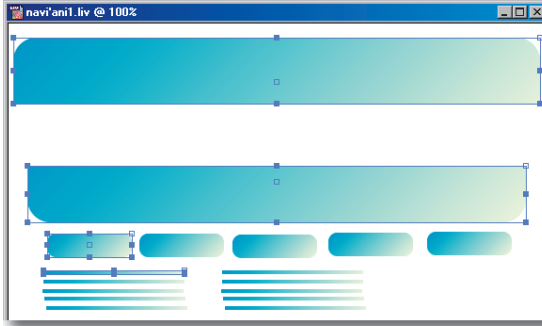
Einstellen der Verlaufsfarben

- 4 Abschließend stellen Sie einen Verlaufswinkel von 315 ° ein und aktivieren die Option *Relativ*.



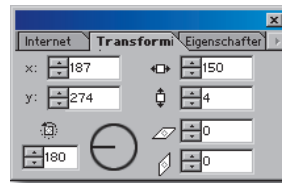
Die fertigen Verlaufeinstellungen

- 5 Durch die Verwendung von Aliassen sind nun alle Objekte mit dem Verlauf gefüllt, obwohl nur einige davon markiert wurden.



Alle Elemente
sind mit einem
Verlauf versehen

- 6 Drehen Sie jetzt die eine Hälfte der Linien im *Transformieren*-Palettenfenster um 180 °.



Rotation
einiger Objekte

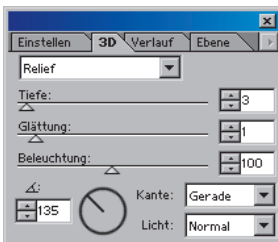
Relativ-Option

Da die *Relativ*-Option im *Verlauf*-Palettenfenster aktiviert wurde, wird der Verlauf zusammen mit dem Objekt gedreht. Der bläuliche Farbton ist nun auf der rechten Seite der Linien.

Die Ebeneneffekte anbringen

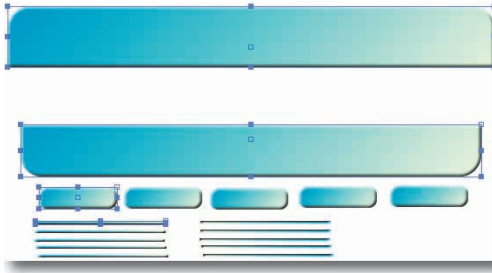
Nun kommen verschiedene Ebeneneffekte und eine neue Ebene für einen weichen Schatten zum Einsatz. Da die Anwendung der Ebeneneffekte ja bereits bekannt ist, schildern wir die Arbeitsschritte nur im Zeitraffer.

- 1 Markieren Sie wieder die zuvor ausgewählten Elemente, falls sie nicht mehr ausgewählt sein sollten. Stellen Sie dann einen 3-D-Effekt mit den folgenden Werten ein.



Der angewendete
3-D-Effekt

- 2** Mit den gezeigten Werten erhalten Sie das folgende Zwischenstadium:

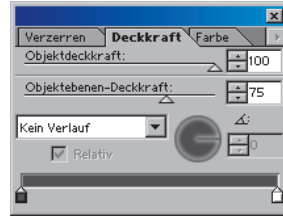
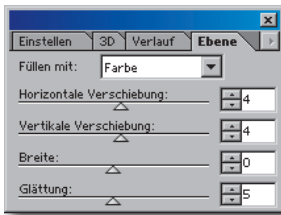


Die Wirkung des 3-D-Effekts

- 3** Als Nächstes soll eine neue Ebene für den weichen Schatten erstellt werden. Da die Linien diesen Effekt nicht erhalten sollen, wählen Sie die ausgewählte Linie zunächst ab.

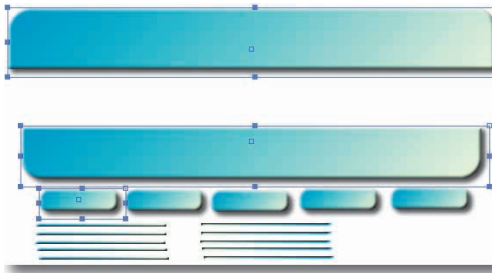
Wenn Sie dann im *Objektebenen*-Palettenfenster eine neue, schwarze Ebene einfügen, erhalten alle ausgewählten Objekte diese neue Ebene – natürlich einschließlich der damit verbundenen Alias-Objekte.

Stellen Sie anschließend, um sie weich zu zeichnen und die Ebenendeckkraft zu verringern, für die neue Ebene folgende Werte im *Ebenen*- und *Deckkraft*-Palettenfenster ein.



Die Einstellungen der neuen Ebene

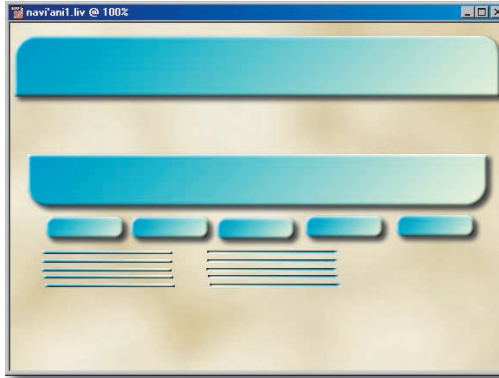
- 4** So haben wir nun das nächste Zwischenstadium erreicht. Mehr Effekte sollen nicht dazukommen. Sie sehen dieses Stadium in der folgenden Abbildung.



Das nächste Zwischenstadium

- 5** Jetzt fügen Sie den Hintergrund ein. Sie können das von uns verwendete Hintergrundbild wieder von unserer Webseite <http://www.gradias.de> herunterladen. Sie finden es in der Rubrik *Fachbücher*.

Erst nach dem Einfügen des Hintergrunds können die Farben der Objekte richtig beurteilt werden. Wir haben einen schwach „wolkigen“ Hintergrund ohne erkennbare Strukturen verwendet, der harmonisch zu den bisher benutzten Farben passt.



Der eingefügte Hintergrund

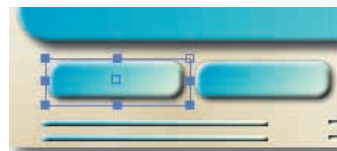
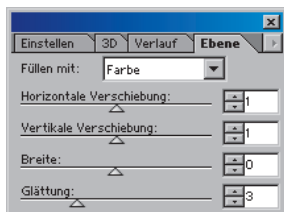
Hintergrundeffekte

Wie Sie solche Hintergründe erstellen können, haben Sie sich gerade gefragt? Voraussetzung dafür ist ein monochromes Bild – beispielsweise ein Foto von Sand, Steinen, Gräsern oder ähnlichen Strukturen.

Dieses Foto wird in Photoshop – oder einem anderen Bildbearbeitungsprogramm – mit dem gaußschen Weichzeichner stark weichgezeichnet. Dabei können Sie Werte bis zu 20 Pixeln Radius oder auch mehr einstellen. Vom eigentlichen Foto bleibt anschließend nichts mehr übrig. Es entsteht ein undefinierbares „wolkiges“ Bild.

- 6 Jetzt sind noch einige Korrekturen nötig. So ist der Schatten für die Schaltflächen zu groß. Es ist schneller und einfacher, die Effekte erst einmal allen Objekten zuzuweisen und nachträglich ein paar Veränderungen daran vorzunehmen.

So haben wir für die Schattenebene der Schaltflächen eine neue horizontale und vertikale Verschiebung eingestellt und einen geringeren Wert für die *Glättung*. Die Werte und das dazugehörige Ergebnis sehen Sie in den folgenden Bildern.

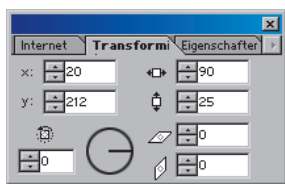


Korrektur eines Schattens

Maße korrigieren

Noch eine Korrektur ist notwendig: Wenn Sie mit genauen Vorgaben für Abmessungen von Objekten arbeiten, werden Sie bemerken, dass diese nach dem Zuweisen von Ebeneneffekten nicht mehr stimmen. So wird beispielsweise die Schattenebene zum Objekt hinzu addiert.

Da diese Veränderungen vorher schlecht berechenbar sind, ist es leichter, die Werte nachträglich wieder anzupassen. So sollte unsere Schaltfläche das Maß 90 x 25 Pixel erhalten. Stellen Sie diesen Wert im *Transformieren*-Palettenfenster wieder neu ein.



Die geänderten
Schaltflächen-Maße

Verfahren Sie mit den beiden großen Rechtecken genauso. Hier müssen Sie aber beachten, dass wir nachträglich 25 Pixel abgeschnitten haben, um jeweils eine Rundung zu verdecken. Die neuen Maße lauten deshalb 560 x 70 Pixel für das größere und 530 x 60 Pixel für das kleinere Rechteck.

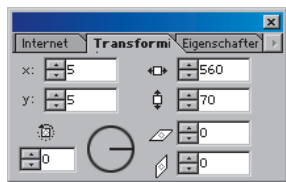
Präzises Ausrichten der Elemente

Da jetzt alle Elemente vorhanden sind, können wir uns dem genauen Platzieren widmen. Dazu sind in der Regel viele einzelne Arbeitsschritte nötig, die wir natürlich so effektiv wie möglich abarbeiten wollen.

- 1 Als Erstes soll das größte Rechteck in der horizontalen Mitte des Dokuments mit einem gleichmäßigen Abstand zum oberen und seitlichen Rand der Komposition angeordnet werden.

Da es keine Ausrichtungsoption zum Dokument gibt ;-(, muss die Aufgabe durch Rechenarbeit gelöst werden.

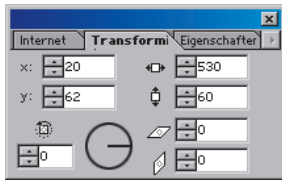
Sie wissen, dass die Komposition 570 Pixel breit ist, das Objekt aber nur 560 Pixel. Um einen gleichmäßigen Abstand zu erreichen, ist also ein x- und y-Wert von 5 nötig, da diese Maße immer von der oberen linken Ecke der Komposition aus gemessen werden. Geben Sie diese Werte nach dem Markieren des Objekts ein.



Ausrichten
zum Rand

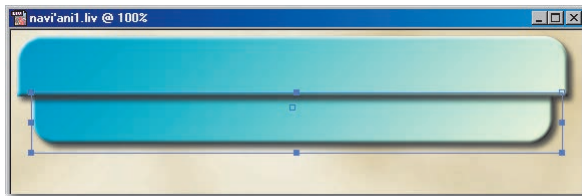
- Die Ausrichtung der beiden großen Rechtecke zueinander muss auf zweierlei Arten erfolgen: Markieren Sie beide Rechtecke und rufen Sie die Funktion *Objekt/Ausrichten/Horizontale Mitten* auf. Damit wird das kleinere Rechteck mittig zum größeren ausgerichtet.

Anschließend wird wieder das *Transformieren*-Palettenfenster eingesetzt, damit die vertikale Ausrichtung eingestellt werden kann. Wir haben hier einen y-Wert von 62 eingegeben, sodass das kleinere Rechteck an der Unterkante des größeren platziert wird.



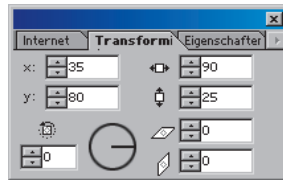
Die Position
des kleineren
Rechtecks

- Da das kleinere Rechteck nach dem größeren konstruiert wurde, benötigen Sie jetzt die Funktion *Objekt/Anordnen/Nach hinten stellen*. Dabei darf nur das kleinere Rechteck markiert sein, damit dieses unter das größere geschoben wird. Sie sollten nun die folgende Anordnung erhalten:



Das nächste
Zwischenstadium

- Für die Schaltflächen kommt wieder eine andere Funktion zum Tragen. Außerdem sind hier mehrere Arbeitsschritte nacheinander notwendig. Platzieren Sie zuerst die linke der Schaltflächen mit Hilfe des *Transformieren*-Palettenfensters.



Platzieren der
ersten Schaltfläche

- Dann folgt die rechte Schaltfläche, die mit der Funktion *Objekt/Ausrichten/Oben bündig* zur ersten Schaltfläche angeordnet wird. Die x-Position ist bei 437.



Die Position der rechten Schaltfläche

- 6 Was jetzt noch fehlt, ist eine präzise horizontale Ausrichtung zum darunter liegenden größeren Rechteck. Dazu muss ein „Hilfsobjekt“ erstellt werden. Gruppieren Sie deshalb die beiden Schaltflächen.



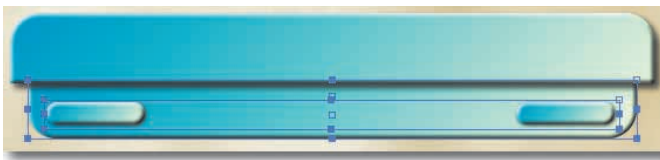
Eine Gruppe als Hilfsobjekt zum Ausrichten

- 7 Diese Gruppe kann jetzt zum darunter liegenden Rechteck mit der Funktion *Objekt/Ausrichten/Horizontale Mitte* ausgerichtet werden. Nach dem Aufruf bemerken Sie eine Ungenauigkeit: Die Gruppe ist nach rechts versetzt. Das liegt daran, dass der Schatten des großen Rechtecks beim Ausrichten mit berücksichtigt wird.



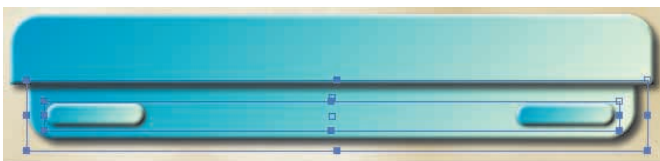
Eine unpräzise Ausrichtung

- 8 Das Problem können Sie lösen, indem Sie vor dem Gruppieren und Ausrichten die Schattenebene ausblenden ...



Ausblenden der Schattenebene beim Ausrichten

... und sie nach dem Ausrichten wieder einblenden.



Wiedereinblenden der Schattenebene nach dem Ausrichten

Die Hilfsgruppe benötigen Sie nun auch nicht mehr. Heben Sie deshalb die Gruppierung wieder auf. Am schnellsten geht das mit der Tastenkombination **[Strg]+[U]**.

Verteilen der verbleibenden Schaltflächen

Um die letzten drei Schaltflächen präzise zwischen den anderen beiden auszurichten, sind nur zwei Arbeitsschritte nötig – vorausgesetzt, alle fünf Schaltflächen sind bereits ausgewählt.



Die ausgewählten Objekte

- 1 Rufen Sie zuerst die Funktion *Objekt/Verteilen/Horizontal* auf, um die Abstände zwischen den Objekten gleichmäßig aufzuteilen.



Gleichmäßige Abstände

- 2 Nun benötigen Sie noch die Funktion *Objekt/Ausrichten/Oben*, damit alle Objekte auf derselben Höhe platziert werden.



Die fertige Positionierung

Das war's zunächst. Bevor die Linien ausgerichtet werden, benötigen wir erst noch weitere Elemente. Schließlich fehlen ja noch einige Textobjekte.

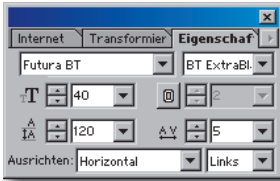
Vielfalt

Es ist völlig normal, dass zum Ausrichten der Objekte viele verschiedene Funktionsvarianten nötig sind. Alle verfügbaren Möglichkeiten haben Sie gerade kennen gelernt.

Ein paar interessant gestaltete Schriftzüge

Wir benötigen nun einerseits eine Überschrift für die Seite und andererseits die Beschriftungen der Schaltflächen. Dafür sind die nachfolgend beschriebenen Arbeitsschritte notwendig:

- 1 Tippen Sie für die Überschrift den Text „FOTOS“ mit den folgenden Schriftattributen ein:

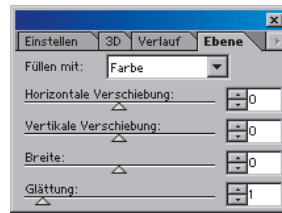
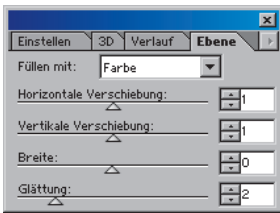


Die verwendeten
Einstellungen

- 2 Markieren Sie eines der bereits fertig gestellten Objekte und kopieren Sie es – zum Beispiel über das Kontextmenü der rechten Maustaste. Wählen Sie dann wieder den Schriftzug aus und übertragen Sie die verwendeten Stile mit der Funktion *Stil einfügen* aus dem Kontextmenü.

Der Stil muss etwas angepasst werden. So erhält die Schattenebene veränderte Werte. Sie finden die Werte im *Ebenen-Palettenfenster* nachfolgend links abgebildet.

Zusätzlich erstellen Sie unter der Verlaufsebene eine weitere neue Ebene, die für eine Kontur genutzt wird. Stellen Sie dazu im *Ebenen-Palettenfenster* die nachfolgend rechts gezeigten Werte ein.



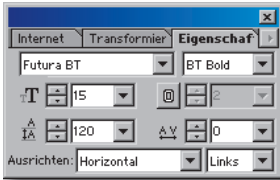
Die Ebenen-
Einstellungen

- 3 Sie sollten mit diesen Einstellungen das nachfolgend rechts gezeigte Ergebnis erhalten. Die Einstellungen im *Objektebenen-Palettenfenster* sehen Sie links abgebildet.



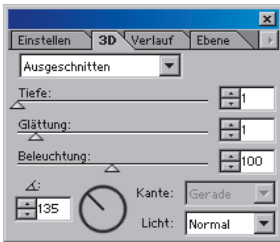
Der erste, fertige
Schriftzug

- 4 Für die Beschriftungen der Schaltflächen stellen Sie die folgenden Schriftattribute ein:



Ein kleinerer
Schriftzug

- 5 Von den bisher eingesetzten Stilen verwenden Sie nichts. Nur den Verlauf stellen Sie genauso ein. Dafür erhält der Text den 3-D-Effekt *Ausgeschnitten*. Zusätzlich dunkeln Sie im *Einstellen*-Palettenfenster die Ebene mit einem Wert von -25 deutlich ab.



Die Einstellungen
der Ebene

- 6 Die Ausrichtung der Schriftzüge zur jeweiligen Schaltfläche nehmen Sie auf zwei verschiedene Arten vor: Die vertikale Ausrichtung stellen Sie in dem *Transformieren*-Palettenfenster ein, die y-Position ist für alle Objekte 81 Pixel.

Anschließend markieren Sie jeweils den Schriftzug und die dazugehörige Schaltfläche und aktivieren die Option *Objekt/Ausrichten/Horizontale Mitten*. Beachten Sie, dass zuvor der Schatten der Schaltfläche vorübergehend ausgeblendet sein muss.

Beim Hauptschriftzug ist es einfacher: Dort brauchen Sie nur den Schatten des Rechtecks auszublenden und anschließend beide Objekte mit der Funktion *Objekt/Ausrichten/Mitten* auszurichten.

Sie sollten danach das folgende Zwischenstadium erreicht haben:



Das nächste Zwischenstadium

Merkwürdige Ausrichtung

Zwei Dinge sollten Sie beim Ausrichten beachten: Meist ist schon „per Augenmaß“ erkennbar, wenn eine Ausrichtung nicht stimmt. Ein Grund könnten beispielsweise zusätzliche Ebenen sein, wie etwa eine Schattenebene.

Falls ein Objekt unerwünschter Weise verrutscht – wie etwa die Schaltfläche –, könnte dies daran liegen, dass sich der Schriftzug teilweise außerhalb der Schaltfläche befunden hat.

Ausrichten der Linien

Als letzte Elemente müssen nun noch die Linien ausgerichtet werden. Hier bieten sich ebenfalls wieder zwei verschiedene Ausrichtungsvarianten an. Bevor wir aber mit dem Ausrichten beginnen, muss noch eine Korrektur vorgenommen werden:

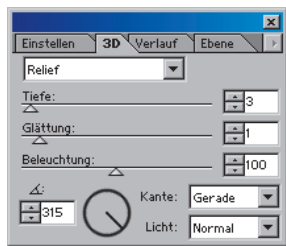
Da wir die rechten fünf Linien gedreht haben, ist hier der 3-D-Effekt ebenfalls gedreht. Dadurch wirken die Linien eingedrückt, während die anderen erhaben aussehen.



Unterschiedlich wirkende Linien

- 1 Markieren Sie deshalb die fünf rechten Linien. Das klappt am leichtesten, wenn Sie mit dem *Auswahl*-Werkzeug einen Rahmen aufziehen. Rufen Sie dann die Funktion *Bearbeiten/Alias entfernen* auf, um die Verbindung zu den anderen Linien zu lösen. Alternativ dazu können Sie auch die Tastenkombination **[Alt]+[Strg]+[M]** drücken.

Wenn Sie jetzt den Winkel des 3-D-Effekts auf 315° ändern, werden nur die rechten Linien geändert. Die Verbindung zu den anderen Objekten ist ja unterbrochen.



Anpassen des Lichtwinkels

- 2 Beim Ausrichten sollten Sie erst einmal die fünf linken Linien markieren und mit der Funktion *Objekt/Ausrichten/Links* linksbündig anordnen. Zur vertikalen Ausrichtung ist wieder der y-Wert im *Transformieren*-Palettenfenster die leichtere Variante.

Klicken Sie dazu die Linien der Reihenfolge nach von oben nach unten an und erhöhen Sie den y-Wert jeweils um 6 Pixel.



Die richtig
angeordneten
Linien

- 3** Wiederholen Sie diese Aktion mit den rechten Linien, sodass sich die folgende Anordnung ergibt:



Beide Liniengruppen
sind justiert

- 4** Gruppieren Sie für die weitere Bearbeitung die beiden Liniengruppen jeweils mit der Tastenkombination **(Strg)+[G]**. Die beiden Gruppen sollen jetzt rechts und links neben dem Titel-Schriftzug angeordnet werden. Verschieben Sie zunächst die Linien „per Augenmaß“ und richten Sie sie vertikal aus.



Die erste
Anordnung

- 5** Gruppieren Sie nun die beiden Gruppen erneut und richten Sie diese horizontal zentriert zum darunter liegenden Rechteck aus. Achten Sie dabei darauf, zuvor den Schatten des Rechtecks auszublenden.

Die vertikale Ausrichtung erfolgt zum Schriftzug. Auch hier muss zuvor der Schatten mit einem Klick auf das Augensymbol vor dem Eintrag im *Objekt-ebenen*-Palettenfenster ausgeblendet werden.



Ausrichten
der Gruppe

Das letzte Objekt – ein Bild

Ein Objekt benötigen wir noch zur Komplettierung unserer Komposition: ein Foto. Rufen Sie das Bild über die Funktion *Datei/Plazieren* auf. Sie können unser Foto natürlich wieder von unserer Webseite <http://www.gradias.de> herunterladen.

Verschieben Sie das Foto in der Vertikalen, sodass es in dem unteren, freien Bereich untergebracht ist. Auf eine ganz präzise, vertikale Ausrichtung kommt es hier nicht an.



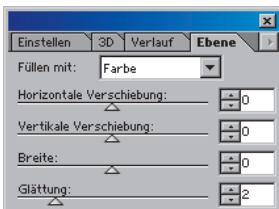
Das importierte Foto

Das Foto soll ebenfalls einen Effekt erhalten. Markieren Sie dazu das größte Rechteck und kopieren Sie es über das Kontextmenü. Fügen Sie dann beim Foto den Stil mit der Funktion *Stil einfügen* aus dem Kontextmenü ein. Das Foto bleibt dabei unberührt, die Effekte werden aber zugewiesen.



Der zugewiesene Stil

Zusätzlich soll das Foto noch eine schwache Kontur erhalten. Erstellen Sie dazu eine neue Ebene, die die folgenden Einstellungen im *Ebene*-Palettenfenster erhält.



Die verwendeten
Werte der Kontur

Damit ist die Komposition fertig. Nun können die Animationsarbeiten beginnen. Sie sehen das jetzige Endstadium nachfolgend abgebildet:



Die fertige
Komposition

8.3 Rollover-Veränderungen einstellen

Bevor Sie Rollover-Stati verwenden, müssen Sie diese erst einmal definieren. Mit den Rollover-Stati legen Sie das Aussehen eines Objekts fest, wenn ein Ereignis eintritt – zum Beispiel eine Mausektion. So könnte eine Schaltfläche aufleuchten, wenn sie angeklickt wird.

LiveMotion bietet scheinbar nur wenige Aktionen an, bei denen ein Ereignis ausgelöst werden kann:

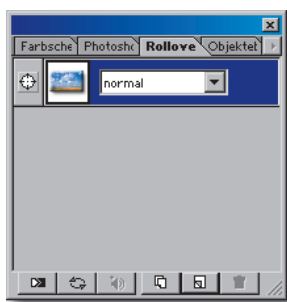
- Der Status *normal* zeigt das Objekt im normalen Zustand an, wenn keinerlei Mausektionen erfolgen.
- Das Ereignis *darüber* tritt ein, wenn sich der Mauszeiger über dem Objekt befindet.
- Klickt der Betrachter auf das betreffende Objekt, tritt das Ereignis *gedrückt* ein.
- Befindet sich der Mauszeiger nicht mehr über dem Objekt, tritt das Ereignis *danach* ein.
- Eher unscheinbar ist die letzte Option: *Eigener Status*. Dahinter verbirgt sich allerdings eine sehr flexible Funktion: Sie können hier eigene Stati festlegen.

So könnten Sie beispielsweise zwei Stati mit den Namen *Versteckt* und *Sichtbar* erstellen. Stellen Sie dann die Objektdeckkraft bei der ersten Variante auf 0, bei der zweiten auf 100. Diese beiden Stati können Sie dann aktivieren, um das Objekt sichtbar zu machen oder es zu verstecken.

Eigene Rollover-Statii erstellen

Diese Option wollen wir auch für unsere Beispiel-Webseite verwenden. Gehen Sie dazu wie folgt vor:

- 1 Für das Foto sollen neben dem normalen Status fünf weitere Stati eingefügt werden. Markieren Sie dazu das Bildobjekt und öffnen Sie das *Rollover*-Palettenfenster.



Das Rollover-Palettenfenster

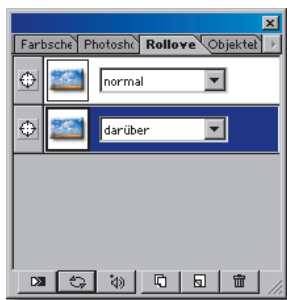


- 2 Aktivieren Sie das nebenstehend abgebildete Symbol, um einen neuen Rollover-Status zu erzeugen. Dabei wird standardmäßig der *darüber*-Status eingesetzt.



Wenn Sie einen bereits bestehenden Rollover-Status kopieren wollen, verwenden Sie das links abgebildete Symbol in der Fußleiste des *Rollover*-Palettenfensters.

Nach dem Aufruf einer der Funktionen sehen Sie einen neuen Eintrag im *Rollover*-Palettenfenster. An dem Vorschaubild erkennen Sie bereits, dass ein Duplikat des Objekts erstellt wurde. Außerdem sehen Sie in dem Listenfeld den anderen Status.



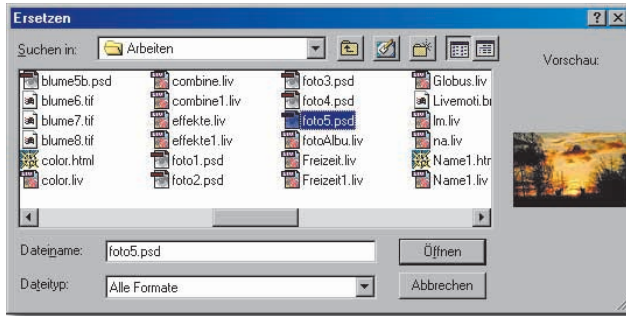
Ein neuer Rollover-Status

- 3 Der neue Status ist automatisch ausgewählt. Sie erkennen das an der farbigen Hervorhebung. Wir wollen nun bei dem neuen Status das Foto austauschen.



Dazu bietet die *Rollover*-Funktion direkt ein Symbol in der Fußleiste des Palettenfensters an. Sie sehen es links abgebildet. Alternativ dazu können Sie natürlich auch die Menüfunktion *Datei/Ersetzen* verwenden, um das Foto gegen ein anderes auszutauschen.

- Wählen Sie in dem Dialogfeld, das Sie damit öffnen, das neue Foto aus. Sie können sich am Vorschaubild rechts im Dialogfeld orientieren, ob das richtige Bild ausgewählt ist.



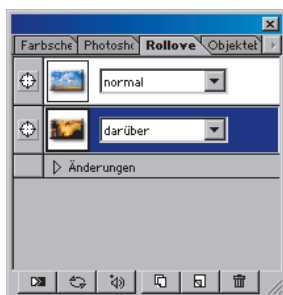
Auswahl eines neuen Fotos

- Im Kompositionsfenster sollten Sie dann das neue Foto wiederfinden, das vorherige ist nicht mehr zu sehen.



Das neue Foto

- Das alte Foto ist aber nicht verschwunden, wie ein Blick in das *Rollover*-Palettenfenster belegt. Dort ist beim *normal*-Status noch immer ein Vorschaubild des alten Fotos. Beim *darüber*-Status wird dagegen das Vorschaubild des neuen Fotos angezeigt. Außerdem ist unter diesem Eintrag nun eine neue Zeile mit der Bezeichnung *Änderungen* zu sehen.



Der neue Eintrag im Rollover-Palettenfenster

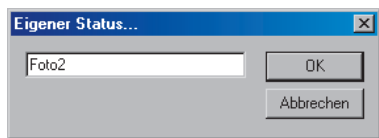
- 7** Das Dreieck vor dem Eintrag zeigt an, dass Sie dort nähere Informationen finden. Klicken Sie auf das Dreieck, um die Änderungen in einer Liste anzuzeigen.

Die vorgenommenen Änderungen für diesen Status werden nur aufgelistet. Nach dem Markieren eines Eintrags können Sie diesen mit dem Mülleimer-Symbol in der Fußleiste löschen. Weitere Funktionen verbergen sich hinter den Einträgen der Liste nicht.



Die vorgenommenen Änderungen werden angezeigt

- 8** Nun wollten wir aber keinen der vorgegebenen Rollover-Status verwenden, sondern einen eigenen. Rufen Sie aus dem Listenfeld des neuen Status die Option *Eigener Status* auf. In einem gesonderten Dialogfeld können Sie den Namen des Status eingeben. In unserem Beispiel verwenden wir die Bezeichnung „Foto2“.



Benennen des Status

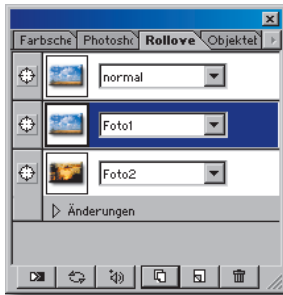
Keine Funktion

Der neue, eigene Status stellt keine Funktionalität dar. Im Vorschaumodus passiert gar nichts. Sie legen damit lediglich eine andere Darstellung des Objekts an, die Sie von einem anderen Objekt aus nutzen können. Dazu kommen wir aber später in diesem Kapitel.

Weitere Stati festlegen

Auf ähnliche Art sollen nun noch einige weitere Stati eingestellt werden. Dabei benötigen wir als Erstes ein Duplikat des Ausgangsbilds, da das Original später verändert werden soll.

- 1** Markieren Sie den *normal*-Status und duplizieren Sie ihn. Sie sehen dann einen neuen Eintrag unterhalb des Originals. Benennen Sie diesen neuen Status als „Foto1“. Änderungen am Aussehen des Objekts sind hier zunächst nicht notwendig.



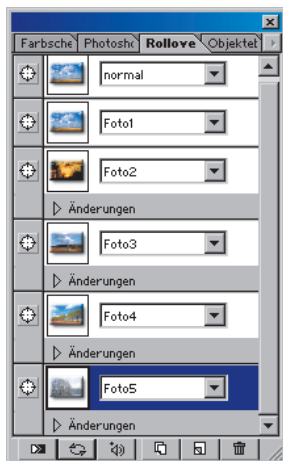
Ein weiterer Status

- 2 Erstellen Sie jetzt weitere neue Stati, um insgesamt fünf verschiedene Fotos zu erhalten. Benennen Sie diese Stati fortlaufend nummeriert. Im Kompositionsfenster können Sie jeweils kontrollieren, ob das richtige Foto eingefügt wurde.



Ein weiteres Foto

- 3 Die Liste im *Rollover*-Palettenfenster ist lang geworden. Sie sollte ungefähr wie nachfolgend abgebildet aussehen. Die eigenen Stati sind dort alphabetisch sortiert aufgeführt.



Die fertigen Stati

Anpassen der Fotos

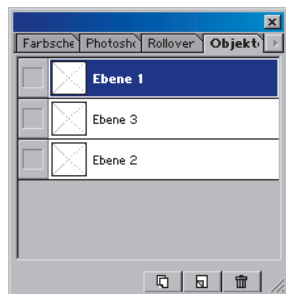
Damit von den Fotos nichts abgeschnitten wird, haben wir alle Bilder zuvor in Photoshop auf dieselbe Größe gebracht. Außerdem wurden die Bildqualitäten in Photoshop aneinander angeglichen.

Den normal-Status festlegen

Bevor die neuen Stati angewendet werden können, muss noch der *normal*-Status angepasst werden. Momentan ist er ja noch identisch mit dem Status *Foto1*.

- 1 Markieren Sie den *normal*-Status. Sie können nun wahlweise die drei Ebenen des Bildobjekts ausblenden, um es unsichtbar zu machen, oder die *Objektebenen-Deckkraft* auf 0 stellen.

Aber Vorsicht: Die *Objektdeckkraft* muss auf 100 bleiben, da ansonsten das Objekt in allen Stati verschwunden bleibt. Mit den folgenden Einstellungen wird das Objekt im *normal*-Status unsichtbar.



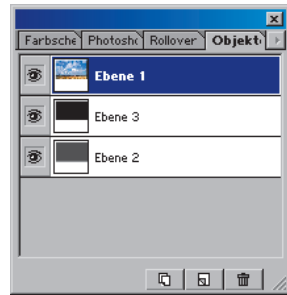
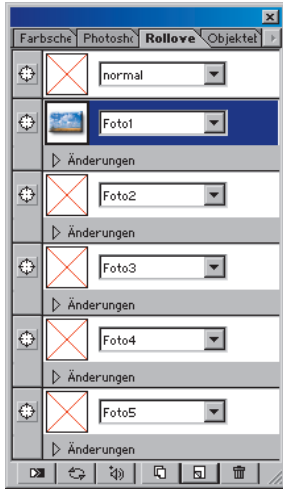
Verstecken des
Bildobjekts

- 2 Nach dem Ändern sehen Sie, dass alle Stati entsprechend geändert wurden. Das Bild ist nun in allen Stati verschwunden. Das soll natürlich nicht so bleiben.

Zeit sparen

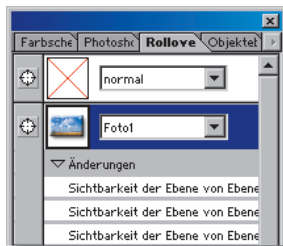
Sie können sich das Ändern aller Objekte ersparen, wenn Sie die Anpassung gleich zu Beginn des Duplizierens erledigen. Sie brauchen dann nur noch den als Zweites erstellten Status zu kopieren, ohne dass davon das Ausgangsbild betroffen wäre.

- 3 Wechseln Sie zum zweiten Status – *Foto1* – und stellen Sie die Deckkraft wieder auf 100 beziehungsweise blenden Sie die ausgeblendeten Ebenen dort wieder ein. Sie erkennen am Vorschaubild im *Rollover*-Palettenfenster, dass dort das Bild wieder zu sehen ist, während es im *normal*-Status nach wie vor unsichtbar geblieben ist.



Wiedereinblenden der Ebenen

- 4 Wenn Sie die Änderungen aufklappen, finden Sie dort neue Einträge. Neben dem Ersetzen des Fotos sind dort auch die Änderungen der Ebenensichtbarkeit aufgelistet.



Neue Änderungseinträge

- 5 Wiederholen Sie diese Arbeitsschritte für alle fünf Stati, sodass einzig im *normal*-Status das Bild unsichtbar ist. In allen anderen Stati sind dagegen alle Ebenen eingeblendet.

Erscheinen von Objekten

Das unsichtbare Bildobjekt wird benötigt, um das Foto zum fest definierten Moment erscheinen zu lassen. Solange das Bild unsichtbar sein soll, wird einfach der *normal*-Status verwendet.

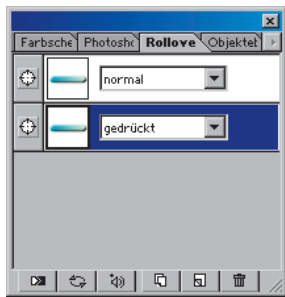
8.4 Rollover-Stati anwenden

Nachdem die Stati jetzt alle definiert sind, wollen wir sie natürlich auch einsetzen. Und zwar sollen die Fotos wechseln, je nachdem, welche Schaltfläche der Betrachter anklickt. Bei der Schaltfläche *Fotos 1* soll das Ereignis *Fotos1* eintreten und so weiter.

Es soll mit einer leeren Fläche begonnen werden.

- 1 Achten Sie darauf, dass einer der Foto-Stati des Fotos sichtbar ist – aber nicht der *normal*-Status. Markieren Sie nun die erste Schaltfläche und öffnen Sie das *Rollover*-Palettenfenster.

Erstellen Sie einen neuen Status, und zwar mit der Option *gedrückt*, da das Ereignis beim Anklicken der Schaltfläche eintreten soll.

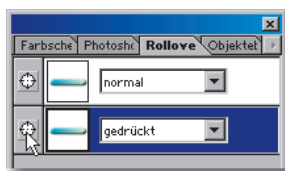


*Ein neuer Status
für die erste
Schaltfläche*



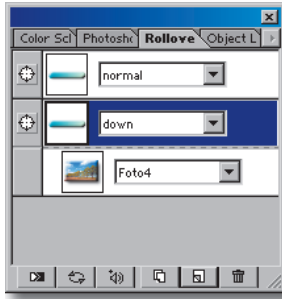
- 2 Vor dem Eintrag finden Sie ein Symbol. Damit können Sie ein Zielobjekt bestimmen. Sie können also mit der Schaltfläche beispielsweise das Foto „fernsteuern“.

Klicken Sie dazu einfach auf das Symbol und halten Sie die linke Maustaste gedrückt. Ziehen Sie den Mauszeiger nun auf das Objekt, das ferngesteuert werden soll – also das Foto. Lassen Sie den Mauszeiger los, wenn Sie den Markierungsrahmen des Fotos im Kompositionsfenster sehen. Sie sehen dies nachfolgend auf der rechten Seite.



*Festlegen des
Zielobjekts*

- 3 Im *Rollover*-Palettenfenster finden Sie danach ein neues Symbol: Der eingedrückte Eintrag symbolisiert den Zusammenhang zwischen Status und dem Zielobjekt.



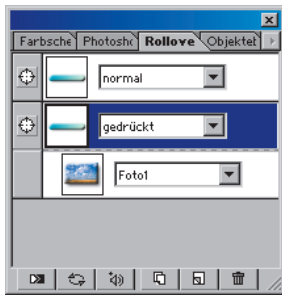
Anzeige des
Zielobjekts

- 4 Im Listenfeld neben dem Eintrag finden Sie alle Stati wieder, die Sie zuvor für das Foto definiert haben. Wählen Sie dort für die erste Schaltfläche den Eintrag *Foto1* aus, falls dieser nicht schon eingestellt ist.



Auswahl des
passenden Status

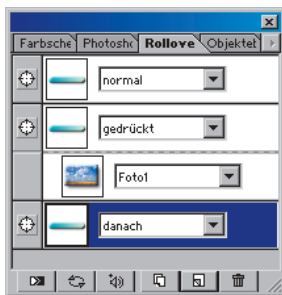
- 5 Prüfen Sie am Vorschaubild, ob das richtige Foto ausgewählt wurde.



Das neu
ausgewählte
Bild

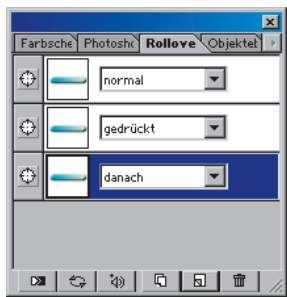


- 6 Erstellen Sie mit dem links abgebildeten Symbol einen weiteren Status. Sie benötigen in diesem Fall die Option *danach*. Diese tritt ein, wenn der Besucher die Schaltfläche verlässt. Änderungen brauchen Sie hier zunächst nicht vorzunehmen.



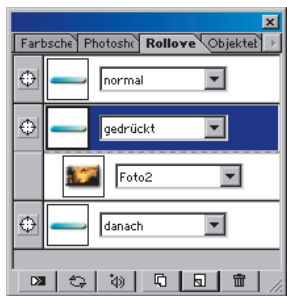
Ein weiterer
Status

- 7 Wechseln Sie zur nächsten Schaltfläche. Dort finden Sie bereits die gerade eingestellten Stati vor, weil es sich ja um Alias-Objekte handelt. Allerdings ist das Zielobjekt noch nicht deklariert.



Die Stati der
Alias-Objekte

- 8 Verwenden Sie für die zweite Schaltfläche den Status *Foto2* mit den bekannten Arbeitsschritten als Zielobjekt. Alle anderen Einstellungen können bleiben, wie sie sind.



Ein neues
Zielobjekt

- 9 Führen Sie diese Änderungen bei allen fünf Schaltflächen durch, sodass jeder Schaltfläche ein anderes Foto zugewiesen ist.

Ein kurzer Exkurs: Wofür wird der danach-Status benötigt?

Die Aufgabenstellung für unsere Seite sollte folgende sein: Klickt der Besucher auf eine der Schaltflächen, erscheint das dazugehörige Foto. Wird die nächste Schaltfläche angeklickt, erscheint das nächste Foto und so weiter. Wird ein bereits eingeblendetes Foto nochmals aufgerufen, soll es natürlich wieder erscheinen.

Haben Sie nur den *gedrückt*-Status zusätzlich angegeben, klappt dieses Vorhaben nicht. Dann passiert beim zweiten Aufruf gar nichts. Das bis dahin angezeigte Bild bleibt einfach stehen. Das neue Bild erscheint nicht.



Woran das liegt? Nun, Sie können sehr gut beobachten, wann welcher Status aktiv ist. Öffnen Sie dazu das *Zeitachse*-Palettenfenster und starten Sie mit dem letzten Symbol in der Werkzeugleiste die Vorschau. Sie sehen es links abgebildet.

Wenn Sie den Mauszeiger in der Vorschau über eine der Schaltflächen halten, sehen Sie ein Hand-Symbol. Es sieht so ähnlich aus, wie Sie es von Webseiten her kennen.



Mauszeiger in
der Vorschau

Interessant wird es aber erst, wenn Sie vor dem Einschalten der Vorschau das Zeitachse-Palettenfenster öffnen und zu den Einträgen der Schaltflächen scrol- len. Dort werden zunächst einmal nur die Objektbezeichnungen angezeigt.

Daran ändert sich auch nichts, wenn Sie den Mauszeiger über eine Schaltflä- che bewegen. Das ist ja auch in Ordnung so – das Ereignis *darüber* haben wir ja nicht verwendet.



Anzeige im
Zeitachse-
Palettenfenster

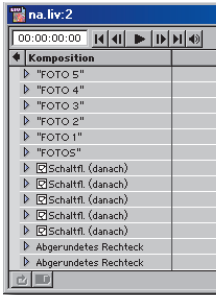
Bewegen Sie den Mauszeiger aber von der Schaltfläche herunter, sehen Sie im Zeitachse-Palettenfenster bei einem der Rechtecke den Klammerzusatz (*da- nach*). Das Ereignis *danach* ist nämlich mit dem Herunterbewegen des Maus- zeigers von der Schaltfläche eingetreten.

Dieser Status bleibt nun so lange bestehen, bis ein neues, definiertes Ereignis für dieses Objekt eintritt.



Das *danach*-
Ereignis

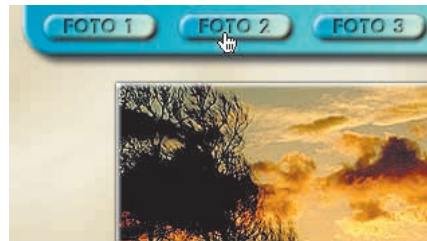
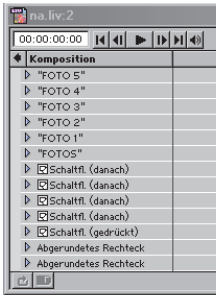
Bewegen Sie den Mauszeiger einmal über alle Schaltflächen, haben alle den Status *danach*. Am Aussehen der Komposition hat sich trotz der vielen eingetretenen Ereignisse nichts geändert. Für den *danach*-Status war ja keine Änderung definiert.



Fünf Ereignisse
sind eingetreten

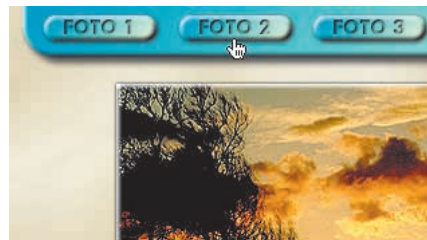
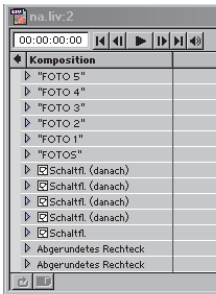
Ein zweites Ereignis tritt ein

Sehen wir uns nun an, was beim zweiten Ereignis passiert. Klicken Sie dazu eine der Schaltflächen an. Solange die Maustaste gedrückt wird, sehen Sie dann das Ereignis *gedrückt* im *Zeitachse*-Palettenfenster. Im Kompositionsfenster wird damit das dazugehörige Foto angezeigt. Alle anderen Stati sind nach wie vor auf *danach* gesetzt.



Das nächste
Ereignis

In dem Moment, in dem Sie die Maustaste wieder loslassen, verschwindet der *gedrückt*-Status wieder. Solange sich der Mauszeiger noch über der Schaltfläche befindet, ist das *danach*-Ereignis nicht eingetreten. Deshalb ist nach dem dazugehörenden Eintrag keine Status-Bezeichnung aufgeführt.



Loslassen der
Maustaste

Und wozu dient der *danach*-Status, fragen Sie sich? Probieren Sie doch einmal aus, was passiert, wenn Sie diesen Status löschen. Da es sich um Alias-Objekte handelt, reicht es, wenn Sie den Status bei einem Objekt entfernen. Der Status wird dann in allen Objekten gelöscht.

Klicken Sie dann alle Objekte einmal an, um alle Fotos zu betrachten. Anschließend sehen Sie im *Zeitachse*-Palettenfenster, dass alle Objekte den Status *gedrückt* anzeigen. Bei einem erneuten Anklicken einer der Schaltflächen würde das Bild also nicht gewechselt werden, da ja kein neues Ereignis eingetreten ist.



Alle Objekte zeigen den *gedrückt*-Status

Fehlerhafte Behandlung?

Der *gedrückt*-Status wird nur gelöscht, wenn beispielsweise der *danach*-Status zusätzlich verwendet wurde. Ganz logisch ist diese Verhaltensweise nicht. Der *gedrückt*-Status liegt ja eigentlich mit dem Loslassen der Maustaste nicht mehr vor. Ob dies so gewollt ist oder ob es sich um einen Fehler handelt, ist unklar.

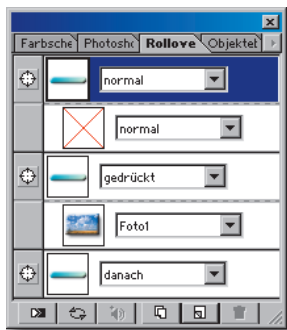
Wenn Sie LiveMotion zwingen wollen, sofort nach dem Loslassen der Maustaste zum *normal*-Status zurückzukehren, müssen Sie folgendermaßen vorgehen. LiveMotion zeigt den *normal*-Status zunächst nur am Beginn der Animation.

- 1 Ziehen Sie das Ziel-Symbol des *normal*-Status der Schaltfläche auf das Foto. Klar, dass Sie zuvor das Schaltflächen-Objekt markieren müssen.



Festlegen des Zielobjekts

- 2 Stellen Sie in dem Listenfeld des *Rollover*-Palettenfensters die Option *normal* ein.



Ändern des Status

- 3 Die Auswirkungen können Sie beobachten, wenn Sie sich die Vorschau ansehen. Das Foto ist dann nur so lange zu sehen, wie die Schaltfläche angeklickt wird. Lassen Sie die Maustaste los, verschwindet das Foto wieder – dies ist ja der *normal*-Status.



Der *normal*-Status
nach dem
Loslassen
der Maustaste

- 4 Für dieses Beispiel benötigen Sie diese Funktionsweise nicht. Löschen Sie deshalb den Status wieder. Klicken Sie dazu auf die eingerückte Zeile unter dem *normal*-Status und löschen Sie den Eintrag mit einem Klick auf das Mülleimer-Symbol in der Fußzeile des Palettenfensters.

Überprüfen des Status

Falls Sie gelegentlich unsicher sind, wann welcher Status für ein Objekt aktiv ist, probieren Sie doch einfach die zuvor gezeigte Variante aus.

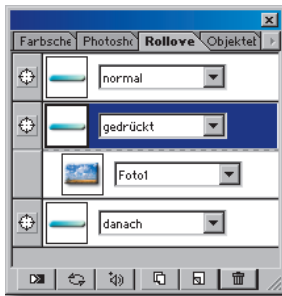
Wechseln Sie in den Vorschaumodus und scrollen Sie das *Zeitachse*-Palettenfenster so, dass die zu überprüfenden Objekte zu sehen sind. Testen Sie dann, wann welcher Status für das zu prüfende Objekt eintritt.

8.5 Das Erscheinungsbild der Objekte verändern

Neben der Verwendung von Zielobjekten können Sie das Objekt auch selbst verändern. Nachdem Sie im letzten Kapitel bereits das Eindrücken einer Schaltfläche kennen gelernt haben, wollen wir in diesem Workshop das Aussehen der Schaltflächen verändern.

Hier können Sie auch wieder die Alias-Objekte nutzen. Sie brauchen nur eine der Schaltflächen anzupassen, alle anderen verändern sich automatisch mit.

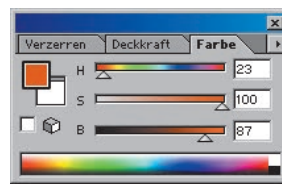
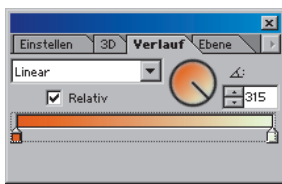
- 1 Markieren Sie eine der Schaltflächen und wechseln Sie dort zum *gedrückt*-Status.



Markieren des gedrückt-Status

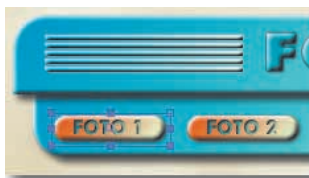
- 2 Öffnen Sie das *Verlauf*-Palettenfenster und markieren Sie den Startpunkt des Verlaufs.

Stellen Sie dann im *Farbe*-Palettenfenster den HSB-Farbton 23, 100, 87 ein. Damit ergibt sich ein dunkleres Orange.



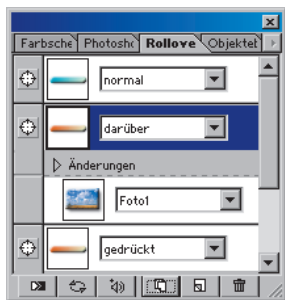
Einstellen einer neuen Startfarbe

- 3 Da automatisch bei allen Alias-Objekten der *gedrückt*-Status aktiviert wurde, sehen Sie alle Schaltflächen neu eingefärbt.



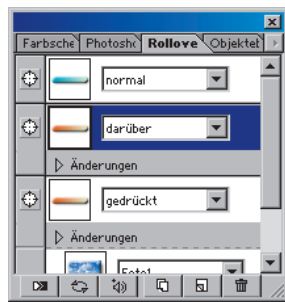
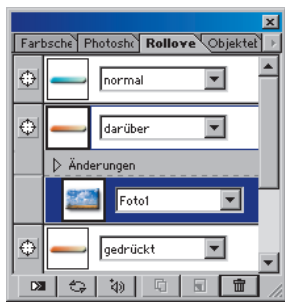
Die eingefärbten Schaltflächen

- 4 Neben dem *gedrückt*-Status soll auch noch der *darüber*-Status angepasst werden. Dieser ist momentan noch nicht vorhanden: Da er dem *gedrückt*-Status ähnlich angepasst werden soll, markieren Sie den *gedrückt*-Status und kopieren ihn.



Der kopierte Status

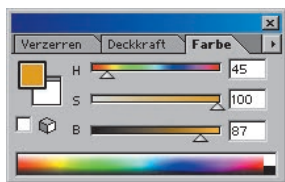
- 5 Standardmäßig wurde der *darüber*-Status beim Kopieren eingestellt. Natürlich wird das Foto hier nicht benötigt. Markieren Sie deshalb diesen Eintrag und löschen Sie ihn mit einem Klick auf das Mülleimer-Symbol in der Fußleiste des Palettenfensters.



Löschen des Zielobjekts

- 6 Durch das Kopieren wurde die neue Farbe mit übernommen. Sie soll im *darüber*-Status noch verändert werden. Wir haben den HSB-Modus im *Farbe*-Palettenfenster eingestellt, da wir für den *darüber*-Status nur den Farbton verändern wollen. Die Sättigung und Helligkeit soll dagegen erhalten bleiben.

Ändern Sie deshalb im *Farbe*-Palettenfenster den Farbwert auf den Wert 45 – damit wird der Farbton gelblicher. Die Werte und das Ergebnis zeigen die folgenden Bilder:



Der neue Farbton

8.6 Eigenständige Animationen und Rollover-Effekte

Nun sind die Arbeiten abgeschlossen, die die Schaltflächen betreffen. Aber das war noch nicht alles. Schließlich soll ja auch etwas Bewegung in die Komposition kommen.

Wir wollen deshalb nun folgende Aufgabe lösen: Zunächst soll die Navigationsleiste nicht zu sehen sein. Erst wenn der Betrachter auf das große Rechteck klickt, soll die Navigationsleiste „herunterfahren“ und die Schaltflächen erscheinen.

- 1 Dazu sind wieder einige vorbereitende Arbeiten notwendig. So sollten zunächst alle Elemente, die sich bewegen sollen, gruppiert werden. Ziehen Sie dazu mit dem *Auswahl*-Werkzeug einen Rahmen um diese Objekte auf, sodass Sie alle Markierungsrahmen sehen. Verwenden Sie zum Gruppieren die Tastenkombination **(Strg)+[G]**.



Diese Elemente sollen gruppiert werden

- 2 Da nach dem Gruppieren das neue Gruppenobjekt in den Vordergrund geschoben wird, müssen Sie es mit der Funktion *Objekt/Anordnen/Nach hinten stellen* wieder in den Hintergrund verschieben.



Die neue Gruppe

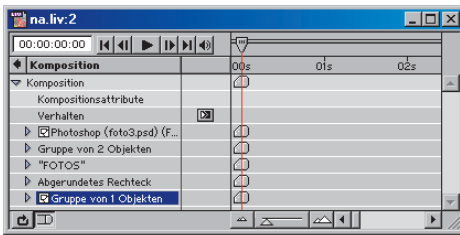
Alles bleibt erhalten

Beim Gruppieren geht nichts verloren: Alle Rollover-Stati sind nach wie vor verfügbar. Wenn Sie die Einzelobjekte der Gruppe auswählen – beispielsweise in der Auflistung des *Zeitachse*-Palettenfensters –, können Sie die Einstellungen gegebenenfalls verändern.

Objekte in zeitunabhängige Gruppen umwandeln

Zeitunabhängige Gruppen sind eine Besonderheit von LiveMotion. Mit dieser Funktion können Sie Gruppen Animationen zuweisen, die unabhängig von der generellen Animation ablaufen können. Jedes Objekt kann in eine solche Gruppe umgewandelt werden.

- 1 Markieren Sie die gerade neu erstellte Gruppe. Rufen Sie die Funktion *Zeitachse/Zeitunabhängige Gruppe erstellen* auf oder drücken Sie alternativ die Tastenkombination **Umschalt**+**Strg**+**G**.
- 2 In der Komposition rutscht die neue Gruppe wieder nach oben. Schieben Sie sie deshalb zurück in den Hintergrund.
- 3 Im *Zeitachse*-Palettenfenster erkennen Sie nun ein Symbol vor dem Gruppeneintrag. Das Symbol ist identisch mit dem, das bei Objekten, bei denen ein Rollover-Status vorhanden ist, verwendet wird.



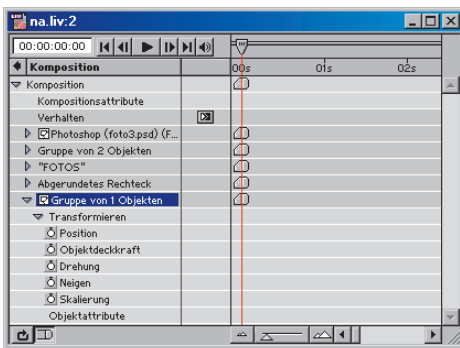
Eine zeitunabhängige Objektgruppe

- 4 Neben der vorgestellten Variante können Sie natürlich die einzelnen Elemente gleich in einer zeitunabhängigen Gruppe zusammenfassen. Den Umweg über die „normale“ Gruppe brauchen Sie nicht zu gehen.

Vorteile von Gruppen

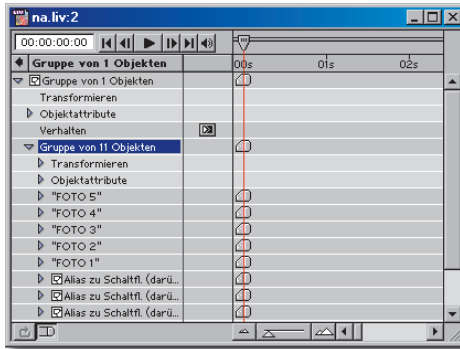
Gruppen und Untergruppen können Sie dazu einsetzen, verschiedene Animationen zuzuweisen. Soll eine zusätzliche Animation erstellt werden, weisen Sie einfach eine neue zeitunabhängige Gruppe zu und bringen dort die Animation unter.

- 5 Scheinbar sind nach dem Gruppieren die Einzelobjekte verschwunden. Im *Zeitachse*-Palettenfenster sind jedenfalls nur die Gruppen-Eigenschaften zu sehen:



Die Gruppen-Eigenschaften

- 6 Ein Doppelklick bringt die verloren geglaubten Elemente wieder zum Vorschein:



Die Ansicht der unabhängigen Animation

- 7 In dieser Ansicht wird gut erkennbar, dass Sie nun über eine weitere Zeitachse verfügen. Diese kann genauso genutzt werden wie die Zeitachse der Hauptanimation.

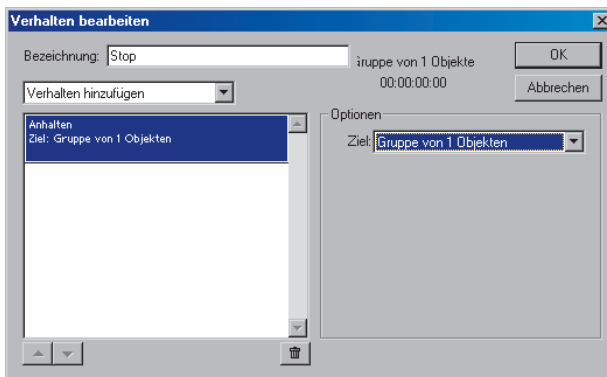
Einschränkungen

Wenn Sie die animierbaren Attribute aufklappen, bemerken Sie, dass nicht alles wie bei „normalen“ Objekten bewegt werden kann. So fehlen beispielsweise die Ebenen-Attribute der Rollover-Elemente. Die Transformationen sind dagegen vorhanden.

Herausfahren der Navigationsleiste

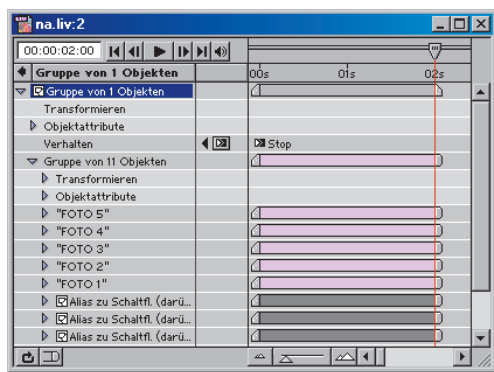
Innerhalb der unabhängigen Animation wollen wir nun die Navigationsleiste herunterfahren lassen.

- 1 Da dies wieder nach einer Anwender-Reaktion erfolgen soll, platzieren Sie eine *Anhalten*-Verhaltensweise zu Beginn der Zeitachse.



Die Einstellungen des Verhaltens

- 2 Ziehen Sie den Kompositions-Zeitbalken bis auf 2 Sekunden auf – so lange soll das Herunterfahren dauern. Wechseln Sie mit der Zeitmarke zum Ende der Bewegung.

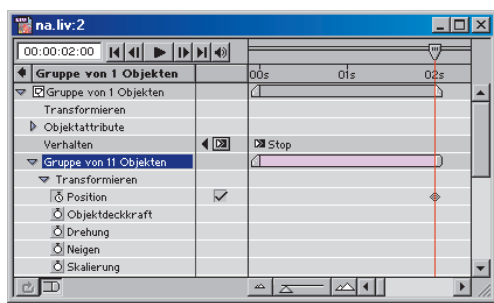


Aufziehen der Animationsdauer

Die richtige Gruppierung

Jetzt wird auch sichtbar, warum wir die Variante der „doppelten Gruppierung“ verwendet haben. Wären die Objekte direkt in eine zeitunabhängige Gruppe umgewandelt worden, wären die *Transformieren*-Attribute nicht verfügbar. So kann aber die Gruppe innerhalb der eigenständigen Animation beispielsweise verschoben werden.

- 3 Öffnen Sie die Transformieren-Attribute und aktivieren Sie das Stoppuhr-Symbol für die Position.



Fixieren der Position

- 4 Wechseln Sie zum Start der Animation und verschieben Sie dort die Gruppe um 53 Pixel nach oben, sodass sie vollständig hinter dem großen Rechteck verschwindet.

Am schnellsten erledigen Sie das mit den Pfeiltasten der Tastatur. Bedenken Sie, dass Sie Objekte um zehn Pixel verschieben, wenn Sie zusätzlich die **[Umschalt]**-Taste gedrückt halten.

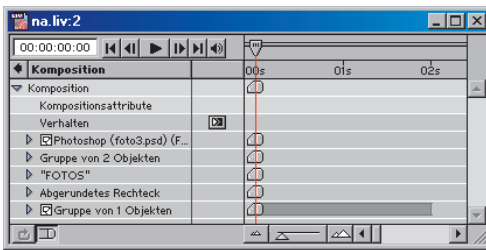


Die verschobene Gruppe



- 5 Kehren Sie zur Hauptansicht der Animation zurück. Am schnellsten geht das mit dem Symbol links oben über der Liste der Objekte. Sie sehen es links abgebildet.

In der Hauptansicht wird jetzt ein „abgeschnittener“ Zeitbalken angezeigt. Daran erkennen Sie die Animation innerhalb der zeitunabhängigen Gruppe.



Eine veränderte Ansicht

Anwenden der zeitunabhängigen Animation

Als letzten Arbeitsschritt dieses Workshops soll die gerade erstellte Animation der *FOTOS*-Schaltfläche zugewiesen werden. Dabei muss wieder ein „Kniff“ angewendet werden, um folgende Situation zu vermeiden:

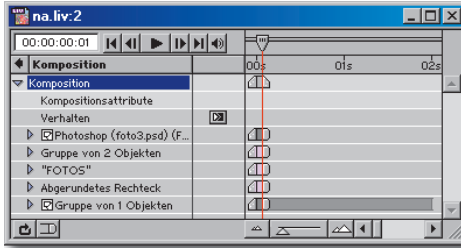
Sie sehen in der folgenden Abbildung, dass die Schaltflächen aktiv sind, obwohl sie unter dem großen Rechteck liegen. Klicken Sie, erscheinen die dazugehörigen Fotos – das ist natürlich nicht erwünscht.



Verdeckte Objekte funktionieren noch

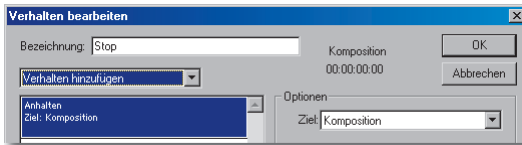
Um dies zu vermeiden, gehen Sie folgendermaßen vor:

- 1 Ziehen Sie den Zeitbalken der Komposition auf eine Animationslänge von einem Bild auf.



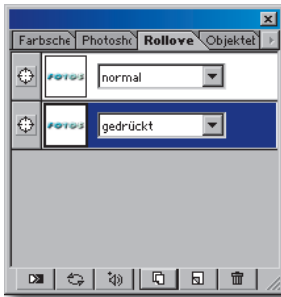
Eine sehr kurze Animation

- 2 Fügen Sie beim ersten Bild ein *Anhalten*-Verhalten ein. Achten Sie darauf, dass im *Ziel*-Listefeld die Option *Komposition* eingestellt ist.



Ein neues Verhalten

- 3 Markieren Sie den *FOTOS*-Schriftzug und erstellen Sie einen neuen *gedrückt*-Rollover-Status.

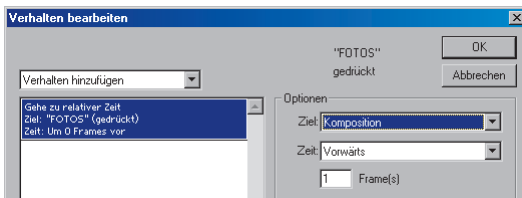


Ein neuer Rollover-Status



- 4 Achten Sie darauf, dass der neue Status aktiviert ist, und rufen Sie das *Verhalten bearbeiten*-Symbol in der Fußleiste des *Rollover*-Palettenfensters auf.

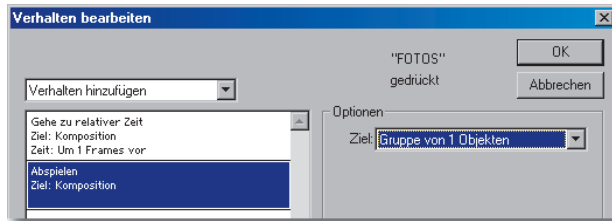
Jetzt wird es spannend: Stellen Sie im *Verhalten bearbeiten*-Dialogfeld zunächst die Option *Gehe zu relativer Zeit* ein. Damit können Sie eine bestimmte Bildanzahl vor- oder rückwärts gehen. Wir wollen ein Bild vorwärts wechseln.



Ein Bild vorwärts

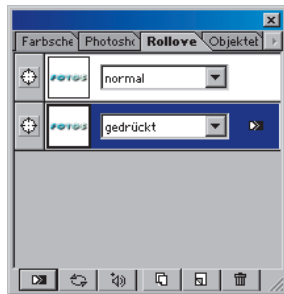
- 5 Spannend wird es deshalb, weil Sie nicht nur ein einzelnes Verhalten einsetzen können, sondern bei Bedarf auch mehrere. Sie werden in der Reihenfolge der Auflistung ausgeführt.

Nachdem Sie ein Bild vorwärts gegangen sind, soll nun die zeitunabhängige Animation abgespielt werden. Achten Sie deshalb darauf, dass diese Bezeichnung im *Ziel*-Listenfeld aufgeführt wird.



Ein weiteres Verhalten

- 6 Nach dem Bestätigen sehen Sie das Verhalten-Symbol neben dem *gedrückt*-Status. So erkennen Sie sofort, wenn ein Status mit einem Verhalten verknüpft ist.



Ein neues Symbol

Nachträgliches Bearbeiten

Sie können die Verhaltenseinstellungen jederzeit ändern. Markieren Sie dazu einfach den Eintrag, dessen Einstellungen Sie verändern wollen, und rufen Sie anschließend aus der Fußleiste des Palettenfensters das *Verhalten bearbeiten*-Symbol erneut auf.

- 7 Mit dem Weg, den wir jetzt eingeschlagen haben, wird das *Anhalten*-Verhalten in der zeitunabhängigen Animation nicht mehr benötigt. Wechseln Sie daher zu dieser Ansicht, markieren Sie das Verhalten-Symbol und drücken Sie die **[Entf]**-Taste, um das Verhalten zu löschen.

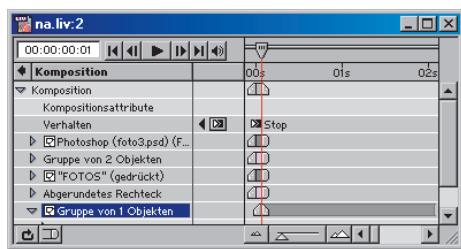


Löschen eines Verhaltens

- 8 Wozu diese ganzen Arbeitsschritte gut waren? Nun, wenn Sie jetzt abschließend den Startpunkt der Gruppe auf das erste Bild setzen, sind die Schaltflächen zu Beginn der „Animation“ noch nicht sichtbar – können also auch nicht bedient werden.

Erst nach dem Anklicken des Schriftzugs werden sie durch das Wechseln zum nächsten Bild sichtbar. Aber dann können sie nicht mehr versehentlich aktiviert werden, da die Animation dann sofort abgespielt wird.

Etwas kompliziert, finden Sie? Wir auch ;-((.



Ändern des Startpunkts

- 9 Abschließend können Sie nun noch wahlweise den Schriftzug im *gedrückt*-Status anpassen. Wir haben im *Ebenen*-Palettenfenster die horizontale und vertikale Verschiebung der ersten Ebene auf jeweils 1 eingestellt. So wirkt der Schriftzug etwas heruntergedrückt.

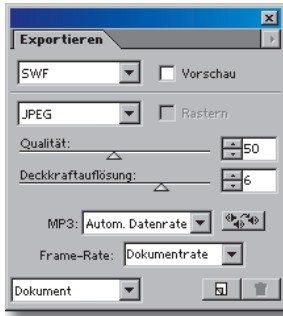


Anpassen des gedrückt-Status

8.7 Ergebnisse im Flash-Format speichern

Nachdem Sie die Animation dieses Workshops ausgiebig in allen möglichen Vorschau-Modi begutachtet haben und alles in Ordnung ist, fehlt nur noch eines: das Speichern im richtigen Dateiformat.

Um die Einstellungen für den Export vorzunehmen, öffnen Sie mit der Funktion *Datei/Exporteinstellungen* das *Exportieren*-Palettenfenster. Alternativ dazu können Sie auch die Tastenkombination **[Alt]+[Umschalt]+[Strg]+[E]** verwenden. In dem nachfolgend abgebildeten Palettenfenster finden Sie alle Export-Optionen des jeweiligen Dateiformats.



Die Export-Optionen

Ein paar Anmerkungen zum SWF-Dateiformat

Bevor Sie Einstellungen ändern, müssen einige Punkte beim Export in das Flash-Dateiformat mit der Dateiendung *swf* bedacht werden. Der Vorteil dieses Dateiformats besteht darin, dass es vektorbasiert arbeitet und so kleine Dateigrößen entstehen.

Ein Nachteil dieses Dateiformats besteht darin, dass es nur von Webbrowsern angezeigt werden kann, wenn ein entsprechendes Plug-In-Modul installiert ist. Alle Anwender, die dies nicht besitzen, können Ihre Animation nicht bewundern.

Den Vorteil der kleinen Dateigrößen durch die vektorbasierte Speicherung können Sie nur teilweise ausnutzen. Wenn Sie, wie wir in unserem Beispiel, ein Bitmap-Bild verwenden, kann dies natürlich nicht als Vektorgrafik gesichert werden. In diesem Fall entsteht beim Export ein Bitmap-Objekt.

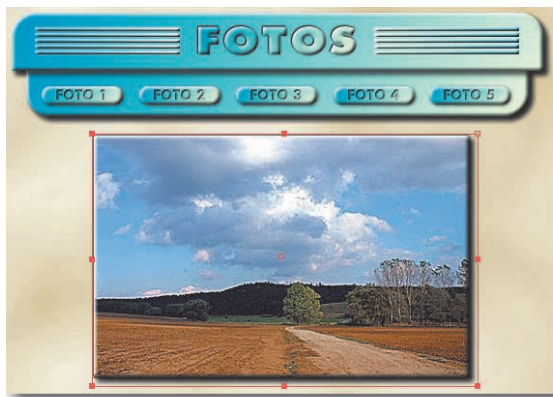
Aber auch offensichtliche Vektor-Objekte werden in Bitmaps umgewandelt – wenn Sie beispielsweise mit zusätzlichen Ebenen arbeiten, wie etwa bei den Schaltflächen. Da dies bei unserem Beispiel bei jedem Objekt vorkommt, bemerken Sie vom Vorteil der kleinen Datei nicht mehr allzu viel.

Integrierte Bilder

Anders, als man es erwarten könnte, entsteht beim Export nur eine einzige Datei. Die umgewandelten Bitmap-Bilder sind in der SWF-Datei integriert. Sie können also einzelne Bilddateien nicht gesondert bearbeiten oder weiterverwenden.

Vor diesem Hintergrund ist es nicht verwunderlich, dass im *Exportieren*-Dialogfeld auch die bekannten Webdateiformate JPEG, GIF und PNG aufgeführt werden. Damit legen Sie fest, in welchem Dateiformat die konvertierten Bilder gesichert werden sollen.

Um beurteilen zu können, welche Einstellung am besten geeignet ist, sollten Sie einen Status verwenden, bei dem möglichst alle wichtigen Bildelemente im Kompositionsfenster zu sehen sind. Markieren Sie dann im *Exportieren*-Palettenfenster die *Vorschau*-Option.



Die Vorschau
der Komposition

Sie können den Bildtyp global vorgeben. Dann werden alle Bilder mit derselben Einstellung konvertiert. Ein Beispiel ist eine Qualität von 70 %. Damit entsteht allerdings eine recht große Datei.



Alternativ dazu können Sie auch einzelne Objekte markieren und diesen eigene Werte zuweisen. Dazu dient das links abgebildete Symbol in der Fußleiste des Palettenfensters. Es ist nur dann verfügbar, wenn Objekte in der Komposition markiert sind.

Experimente

Probieren Sie verschiedene Qualitätsstufen aus, bis Sie den geeigneten Kompromiss zwischen Bildqualität und Dateigröße ermittelt haben.

Ein aussagekräftiges Protokoll

Wenn Sie die Vorschau mit der Funktion *Datei/Vorschau in* betrachten, finden Sie unter dem Bild einen Link. Damit öffnen Sie eine zweite HTML-Seite, in der alle Daten zur Animation protokolliert sind.



Öffnen des
Reports

Wenn Sie später die Seite mit der Funktion *Datei/Exportieren als* speichern, erstellt LiveMotion diesen Report ebenfalls automatisch. Sie finden ihn im selben Verzeichnis wie die SWF-Datei.

Außerdem wird eine HTML-Datei erzeugt, in der die SWF-Datei platziert wird. Dazu muss allerdings in den Kompositionseinstellungen die Option *HTML-Datei erstellen* aktiviert sein. Um die Einstellungen zu verändern, können Sie die Tastenkombination **Umschalt+Strg+N** verwenden.

In dem Report werden alle wichtigen Fakten zur SWF-Datei zusammengefasst. So finden Sie dort beispielsweise die Download-Zeiten für verschiedene Übertragungsgeschwindigkeiten.

Download-Gesamtdauer

14,4 Kbit/s 3.06 Minuten
 28,8 Kbit/s 1.60 Minuten
 56 Kbit/s 46.90 Sekunden

Download-Streaming

Zeit-Code	Frame-Größe Byte	Bereits geladene Frames		
		14,4 Kbit/s	28,8 Kbit/s	56 Kbit/s
00:00:00:01	199912	-2498	-1250	-625
00:00:00:02	24806	-318	-155	-77
00:00:00:03	948	-11	-5	-2
00:00:00:04	2	2	2	2
00:00:00:05	9	1	1	1
00:00:00:06	18	0	0	0

Das Protokoll

Außerdem werden alle Bilder mit den verwendeten Einstellungen und den sich daraus ergebenden Dateigrößen aufgelistet. So können Sie beispielsweise leicht prüfen, welches Element des Dokuments am meisten Platz beansprucht, und gegebenenfalls die Einstellungen für dieses Objekt anpassen.

Bitmaps

Format	Größe	Einstellungen	Referenzen	Namen
JPEG	5.26 KB	Qualität=50 Deckkraftauflösung=6	1	Abgerundetes Rechteck
JPEG	1.49 KB	Qualität=50 Deckkraftauflösung=6	10	Schaltfl. Schaltfl. (danach)
JPEG	1.49 KB	Qualität=50 Deckkraftauflösung=6	5	Schaltfl. (darüber)
JPEG	1.50 KB	Qualität=50 Deckkraftauflösung=6	5	Schaltfl. (gedrückt)
JPEG	1.27 KB	Qualität=50 Deckkraftauflösung=6	1	"FOTO 1"
JPEG	1.32 KB	Qualität=50 Deckkraftauflösung=6	1	"FOTO 2"
JPEG	1.32 KB	Qualität=50 Deckkraftauflösung=6	1	"FOTO 3"
JPEG	1.31 KB	Qualität=50 Deckkraftauflösung=6	1	"FOTO 4"
JPEG	1.32 KB	Qualität=50 Deckkraftauflösung=6	1	"FOTO 5"

Sprites

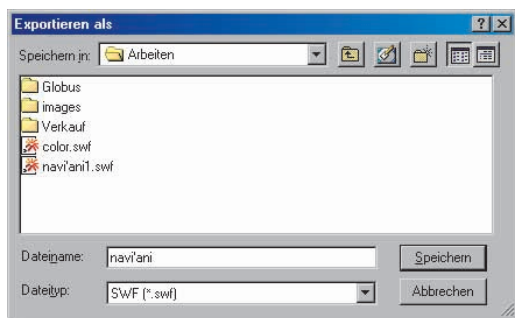
Auflistung der einzelnen Bilder

Player besorgen

Um SWF-Files ohne einen Webbrowser abzuspielen, benötigen Sie entweder den Standalone-Flash-Player oder den QuickTime 4 Player. Sie können diese über die Webadressen <http://www.macromedia.com/shockwave/download> oder <http://www.apple.com/quicktime/> herunterladen.

Wenn Ihnen in der Vorschau die Animation zu schnell oder zu langsam abläuft, können Sie die *Frame-Rate* im *Exportieren*-Palettenfenster verändern. Dabei bleibt die Kompositionseinstellung erhalten. Nur für den Export wird der veränderte Wert verwendet.

Sind alle Einstellungen ausgiebig ausgetestet, rufen Sie die Funktion *Datei/Exportieren als* auf und speichern die Datei im SWF-Dateiformat.



*Speichern
der Datei*

Das war es schon. Damit haben Sie in diesem Kapitel alles Wissenswerte über die Rollover-Effekte und den praktischen Einsatz erfahren. Viel Spaß beim weiteren Experimentieren!

9. Verhaltensweisen und andere interessante Funktionen

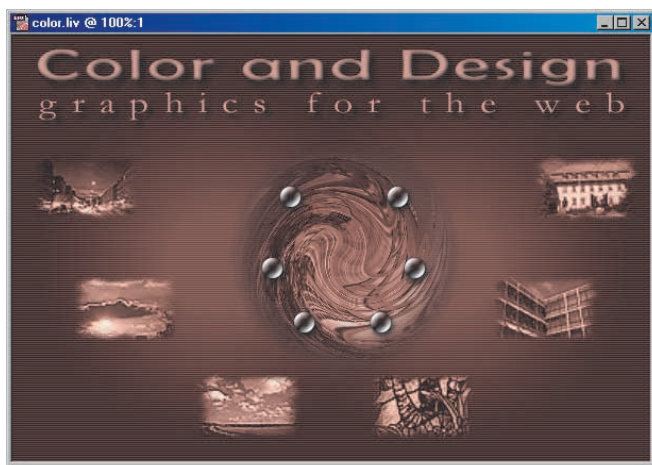
In diesem Kapitel wollen wir uns anhand eines Animationsbeispiels viel mit den interessanten Verhaltensweisen beschäftigen. Einige davon haben Sie in den vorigen Kapiteln schon kennen gelernt.

Zusätzlich werden Sie einige weitere interessante Funktionen kennen lernen, die wir Ihnen bisher noch nicht vorgestellt haben, wie etwa den Einsatz der Farbschemas und die Funktion *HTML stapelweise ersetzen*.

Außerdem werden wir Image Maps erstellen und den automatisch generierten Bildern eigene Namen zuweisen.

9.1 Eine spannende Animation erstellen

Die Ausgangsgrafik, die uns für unsere Beispiele dient, sehen Sie in der folgenden Abbildung. Momentan – in der Farbgebung – noch recht trist. Ganz anders, als es der Titel der Webseite verspricht, nicht wahr? Aber das werden wir im Laufe der Animation ändern.



Die verwendete Ausgangsgrafik

Wir wollen den Aufbau nicht Schritt für Schritt erklären. Die Funktionen kennen Sie ja bereits alle. Einige Objekteigenschaften wollen wir Ihnen aber zeigen, damit der Aufbau der Grafik verständlich wird.

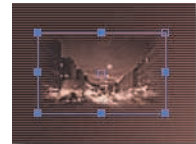
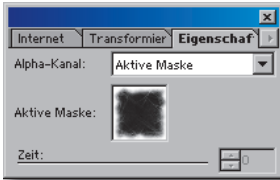
Die Farbgebung

In der Grundansicht haben alle Ebenen dieselbe Farbgebung erhalten, und zwar haben wir die RGB-Werte 63, 18, 0 verwendet. Das ergibt einen dunklen, braunen Farbton.



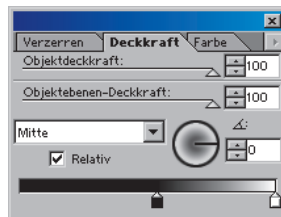
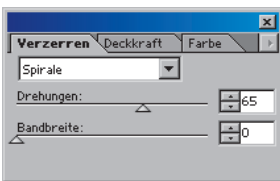
Der verwendete
Farbton

Die importierten Fotos haben eine Maske erhalten. Sie sehen sie nachfolgend abgebildet. So entsteht ein aufgelockerter Rand. Damit das Foto im selben Farbton eingefärbt wird, haben wir dieselbe Farbe zugewiesen und die Sättigung im *Einstellen*-Palettenfenster auf den Maximalwert 250 eingestellt.



Einstellungen der Fotos

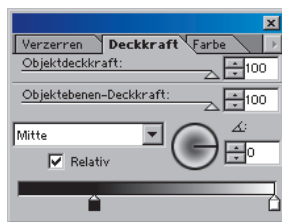
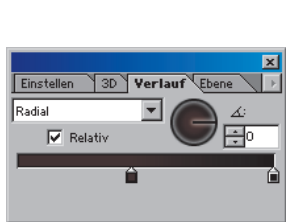
Das Foto in der Mitte der Webseite haben wir, nachdem es eine Kreis-Maskierung erhalten hat, mit der *Verzerren*-Einstellung *Spirale* verdreht. Die verwendeten Werte zeigt das folgende Bild. Außerdem haben wir das Objekt mit einem radialen Verlauf zum Rand hin ausgeblendet. Dabei wurde der Startpunkt deutlich nach rechts geschoben, sodass viel vom Foto zu erkennen ist.



Die Einstellungen des
mittleren Fotos

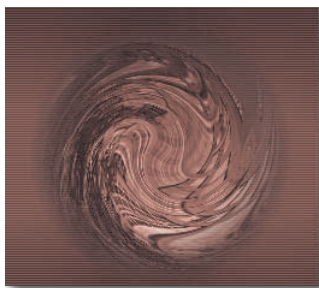
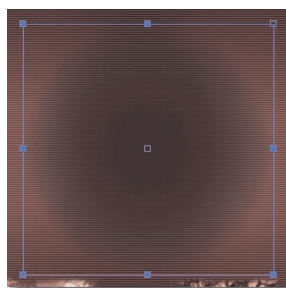
Die angewendete Spiralverzerrung wird später für die Animation benötigt. Deshalb haben wir aus dem Bild eine zeitunabhängige Gruppe gemacht. Zuvor muss allerdings noch ein weiteres Kreisobjekt erstellt werden, das unter dem Foto platziert wird.

Diesem Objekt wurde ein Farbverlauf zugewiesen. Als Startfarbe wurde der Grundfarbton verwendet, als Zielfarbe Schwarz. Zusätzlich wurde auch hier ein radialer Verlauf eingegeben.



Die Einstellungen
des unten liegenden
Kreisobjekts

Dadurch hat das transparente Foto einen „Untergrund“ erhalten. Dieses Objekt ist etwas größer, sodass der Rand durchscheinen kann. Das einzelne Element und die beiden gruppierten Elemente sehen Sie in den beiden folgenden Bildern.



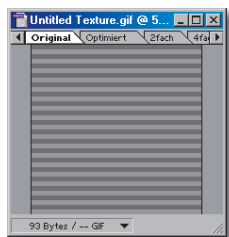
Zwei fertige
Objekte

Ineinander fließende Objekte

„Ineinander fließende“ Objekte können sehr gut erzeugt werden, wenn die Deckkraftoptionen eingesetzt werden. Experimentieren Sie dabei mit den verschiedenen Verlaufsoptionen und variieren Sie den Startpunkt.

Der Hintergrund

Für den Hintergrund haben wir in ImageReady ein interessantes Muster erstellt. Es besteht aus zwei Linien. Sie sind hell- und dunkelgrau und jeweils ein Pixel breit. Die Linien wiederholen sich abwechselnd.



Eine stark
vergrößerte
Ansicht des
Hintergrunds

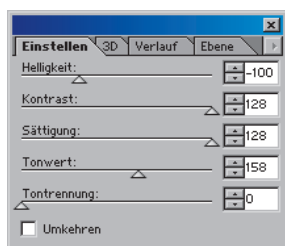
Mit der Helligkeit der Linien legen Sie den Kontrast des späteren Bilds fest. Da unser Hintergrund nicht sehr stark „gestreift“ erscheinen soll, haben wir nicht allzu kontrastreiche Farben eingestellt.

Einfärbung beachten

Grau wurde gewählt, damit das Bild nachträglich mit den Funktionen des *Einstellen*-Palettenfensters eingefärbt werden kann. Hätten Sie Farben eingesetzt, würde die Farbsteuerung schwer fallen.

Um die Farbsättigung des Hintergrunds zu ändern, muss der Hintergrund aus einem Rechteck in der Größe des Dokuments bestehen. Der Hintergrund selbst kann nicht verändert werden, wenn es sich um ein Bild handelt.

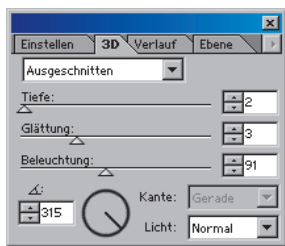
Dem Hintergrund-Rechteck wurde die Standardfarbe des Dokuments zugewiesen. Im *Einstellen*-Palettenfenster haben wir die folgenden Einstellungen vorgenommen.



Die Einstellungen
für den
Hintergrund

Die Schriftzüge

Der obere Schriftzug hat neben der Standardfarbe des Dokuments einen 3-D-Effekt erhalten, und zwar mit den folgenden Einstellungen. Zusätzlich wurde der Text mit einem weichen Schatten unterlegt. Beim unteren Schriftzug haben wir auf den 3-D-Effekt verzichtet – die Schrifttype ist zu schmal.

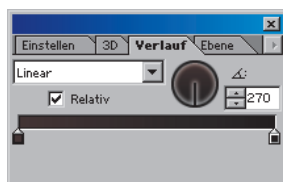
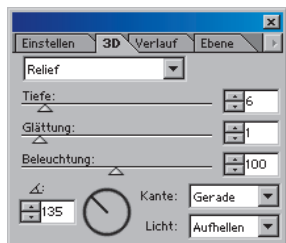


Die 3-D-Einstellungen
des Texts



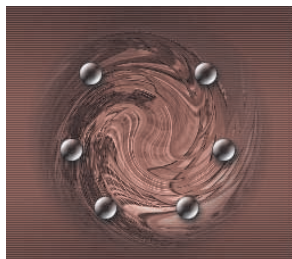
Die Schaltflächen

Für die „Schaltknöpfe“, die über dem verdrehten Foto angeordnet sind, haben wir ebenfalls einige Effekte verwendet. Die obere Ebene hat einen 3-D-Effekt erhalten, dessen Einstellungen Sie nachfolgend links sehen. Diese Ebene ist mit einem Verlauf gefüllt. Die darunter liegende Konturebene wurde mit einem Wert von einem Pixel weichgezeichnet, die Schattenebene erhielt eine *Horizontale Verschiebung* von 2, eine *Vertikale Verschiebung* von 3 Pixeln und eine *Glättung* von 5 Pixeln.



Die Einstellungen der „Schaltknöpfe“

Diese Einstellungen führen zum folgenden Ergebnis. Wir haben dazu einfach die Schaltfläche entsprechend oft dupliziert und sie wie folgt angeordnet:



Die fertig platzierten „Schaltknöpfe“ und die dazugehörige Ebenenanordnung

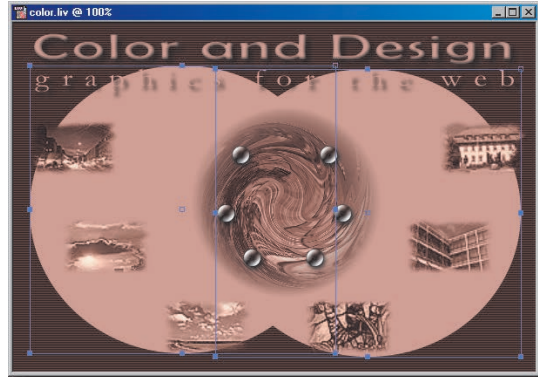
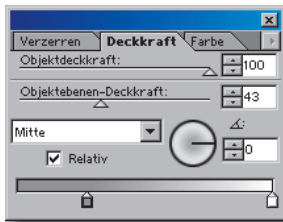
Ungleicher Untergrund?

Haben Sie es bemerkt? Der Hintergrund ist nicht durchgängig von dem zuvor gezeigten Bild belegt. In der Mitte ist eine leichte Aufhellung erkennbar.



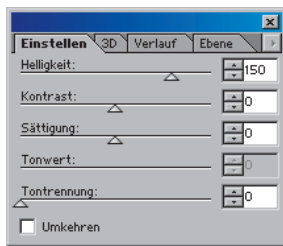
Aufhellung im Hintergrund

Das Geheimnis liegt in zwei Kreisen. Für diese haben wir die Einstellungen der Objektdeckkraft verändert. Sie finden die Werte nachfolgend abgebildet. Wird die Veränderung zurückgenommen, werden die Ausgangsobjekte sichtbar. Sie sehen sie im rechten Bild.



Die Aufhellung des Hintergrunds entsteht durch Kreise

Um mit den Deckkraft-Einstellungen die Kreise aufzuhellen, haben wir den *Helligkeit*-Wert im *Einstellen*-Palettenfenster drastisch erhöht – nämlich auf den Wert 150.



Aufhellen
der Kreise

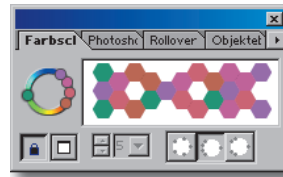
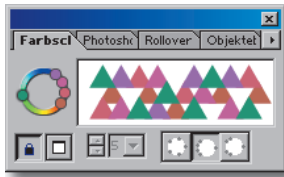
Das war es schon. Damit haben Sie die Einzelobjekte des Dokuments alle kennen gelernt. Nun können wir uns der Animation dieser Objekte widmen – und damit natürlich einer spannenderen Farbgebung.

9.2 Mit Farbschemen arbeiten

Für die Farbgebung benötigen wir eine Funktion, die wir Ihnen noch nicht vorgestellt haben: die Farbschemen. Sie finden die Funktionen dazu in einem gesonderten Palettenfenster.

Das *Farbschema*-Palettenfenster ist standardmäßig in der Palettengruppe, in der Sie auch das *Objektebenen*-Palettenfenster finden, untergebracht.

Über das Pfeilmenü können Sie zwischen zwei verschiedenen Ansichten wählen:



Das Farbschema-Palettenfenster

Was hat es nun mit den Farbschemen auf sich?

Mit den Farbschemen können Sie anhand der aktuellen Farbe weitere Farben, die dazu passen, auswählen. Dies können entweder ähnliche Farbtöne oder komplementäre Farben sein.

Als Grundlage für die Farbauswahl dienen die Farben des Farbrads. Sie finden es links im Palettenfenster.

Zwei Typen

LiveMotion unterscheidet bei den Farbschemen zwischen zwei Typen: den analogen und den komplementären Farben. Bei den analogen Farben können Sie ähnliche Farben bestimmen – wie etwa lauter ähnliche Blautöne. Komplementäre Farben liegen sich im Farbrad gegenüber – wie etwa Blau und Gelb.

Arbeiten mit dem Farbschema-Palettenfenster

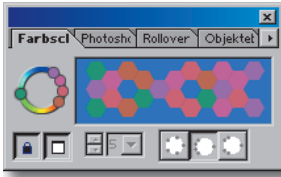
Für unsere Beispielanimation wollen wir nun ein Farbschema erstellen. Schließlich soll die Grafik ja farbig werden. Dazu wollen wir Ihnen erst einmal die Funktionsweise des *Farbschema*-Palettenfensters vorstellen:

- 1** Wählen Sie die Farbe aus, die als Grundfarbe dienen soll: entweder über das *Farbe*-Palettenfenster oder durch Aufnahme einer Farbe mit dem *Pipetten*-Werkzeug aus dem Bild.
- 2** Stellen Sie eine der Ansichten im *Farbschema*-Palettenfenster ein. Mit der *Dreiecke*-Option werden nebeneinander liegende Dreiecke angezeigt. Die *Bienenwaben*-Option zeigt dagegen Fünfecke.

Im rechten Teil des Palettenfensters werden die Farben des Farbschemas den jeweiligen Formen willkürlich zugewiesen. So können Sie einen Eindruck davon gewinnen, wie die Farben nebeneinander wirken.

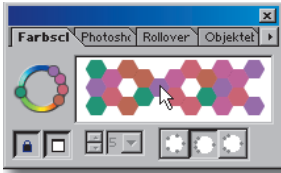


- 3** Standardmäßig werden die Farben vor einem weißen Hintergrund angezeigt. Falls Sie in Ihrem Dokument einen farbigen Hintergrund verwenden, sollten Sie das links gezeigte Symbol aktivieren. Damit wird die Hintergrundfarbe der Komposition für die Anzeige eingesetzt.



Verwenden des
Kompositionshintergrunds

- 4** Das Vorschaufeld können Sie auch nutzen, um markierten Objekten eine der Farben zuzuweisen. Klicken Sie dazu in dem Feld einfach auf eine der Farben.



Zuweisen
einer Farbe

- 5** Alternativ dazu kann die Auswahl auch über die Farbfelder in der Werkzeugpalette erfolgen. Fast am Ende der Werkzeugpalette sehen Sie die Farben des Farbschemas aufgelistet. Klicken Sie auf eins der Farbfelder, um sie den markierten Objekten zuzuweisen.

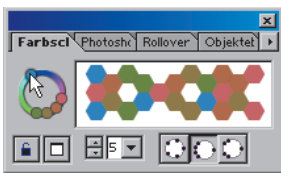


Die Farbfelder in der
Werkzeugpalette

Neue Farbschemen erstellen

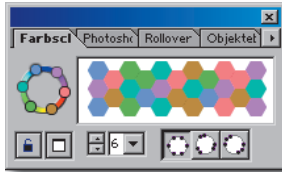
Um neue Farbschemen einzustellen, sind die folgenden Arbeitsschritte notwendig:

- 1** Die Farbe oben links in den Farbfeldern der Werkzeugpalette ist die Ausgangsfarbe, auf der die anderen Farben basieren.
- 2** Standardmäßig sind die Farben des Farbschemas fixiert. Um sie zu lösen, klicken Sie auf das Schloss-Symbol im *Farbschema*-Palettenfenster. Sie finden es unten links in der Fußleiste des Palettenfensters. Im eingedrückten Zustand können Sie die Farben nicht verändern.
- 3** Sie können nun beispielsweise im *Farbe*-Palettenfenster einen neuen Farbton für die Standardfarbe auswählen. Alternativ dazu können Sie auch im *Farbschema*-Palettenfenster auf die Basisfarbe klicken und mit gedrückter linker Maustaste die Farbe im Farbrad verdrehen.



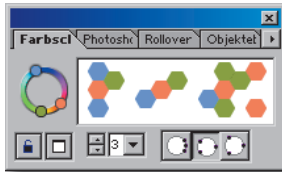
Ändern der Farbe
im Farbrad

- 4 In dem Listenfeld können Sie einstellen, wie viele korrespondierende Farben Sie verwenden wollen. Dabei können Sie zwischen 2, 3, 4, 5 oder 6 Farben wählen. In dieser Anzahl ist jeweils die Basisfarbe enthalten. Stellen Sie also die Option 6 ein, erhalten Sie zusätzlich zur Basisfarbe fünf weitere Farben.



Verwendung von
fünf zusätzlichen
Farbtönen

- 5 Mit den drei folgenden Symbolen legen Sie fest, wie die zusätzlichen Farbtöne ermittelt werden sollen. Je nach Anzahl der verwendeten Farbtöne unterscheidet sich das Aussehen der Symbole. So sehen beispielsweise die Symbole bei drei Farben folgendermaßen aus:



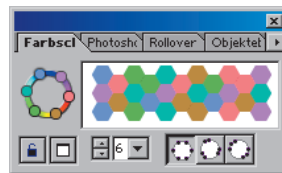
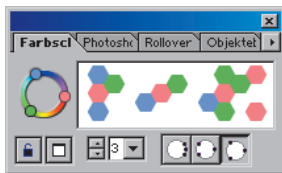
Auswahl von
zwei zusätzlichen
Farbtönen

Die verfügbaren Farbschemen

Folgende Varianten stehen Ihnen dabei zur Verfügung:



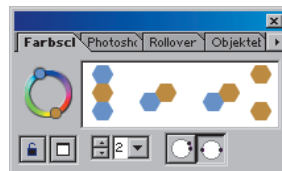
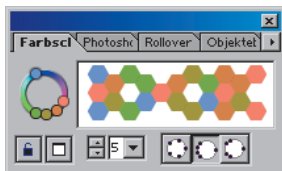
- Mit diesem Symbol werden die Farben gleichmäßig auf dem Farbrad verteilt. Nachfolgend sehen Sie diese Option mit drei und sechs ausgewählten Farben:



Gleichmäßig
verteilte
Farben



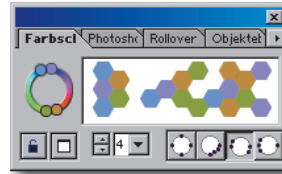
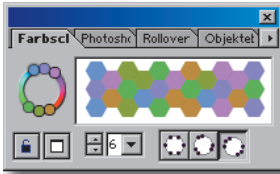
- Die folgende Option bildet verschiedene Varianten der Komplementärfarbe. Komplementärfarben liegen sich im Farbkreis gegenüber. Auch hier unterscheidet sich die Anzeige je nach ausgewählter Farbanzahl. So sehen Sie nachfolgend die Anordnung für zwei und fünf Farben.



Komplementäre
Farbtöne



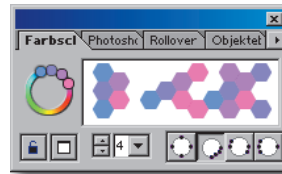
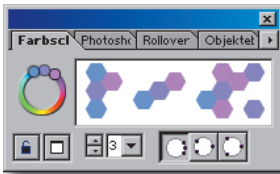
- Bei der nächsten Option werden jeweils benachbarte und komplementäre Farbtöne ausgewählt. Sie sehen die Auswirkungen dieser Option am Beispiel von vier und sechs Farbtönen:



Benachbarte und komplementäre Farbtöne

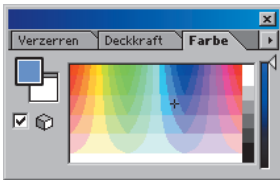


- Die letzte Möglichkeit finden Sie nicht bei jeder Farbanzahl. Dabei werden mehrere benachbarte Farben ausgewählt. Nachfolgend sehen Sie diese Variante für drei und vier Farben:



Benachbarte Farbtöne

Wenn Sie im *Farbe*-Palettenfenster die Option für websichere Farben aktiviert haben, werden auch im *Farbschema*-Palettenfenster nur websichere Farben angezeigt. Sie bemerken dies an den sprunghaften Veränderungen, wenn Sie am Farbrad drehen.

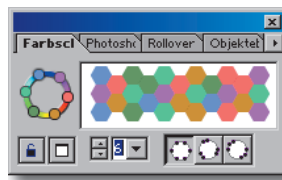
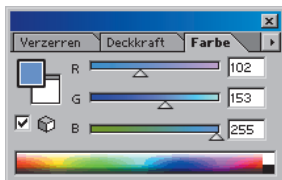


Websichere Farben verwenden

Anwenden der Farben

Nun wollen wir die Farben eines Farbschemas für unseren Workshop einsetzen. Dazu haben wir als Basisfarbe einen Farbton mit den RGB-Werten 102, 153, 255 aus gesucht.

Zusätzlich haben wir die nachfolgend abgebildeten *Farbschema*-Einstellungen vorgenommen:



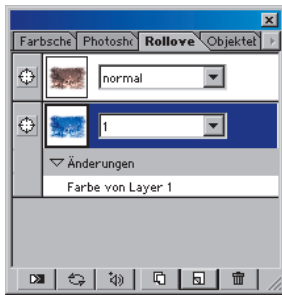
Ein Beispiel-Farbschema

Ein Manko

Ein praktischer Sinn der Farbschemen ist leider nicht erfüllt: Sie können die Farben lediglich zum Zuweisen verwenden. Ändern Sie später die Farben des Farbschemas, werden leider die Objekte, denen Sie eine Farbe aus dem Farbschema zugewiesen haben, nicht mit geändert.

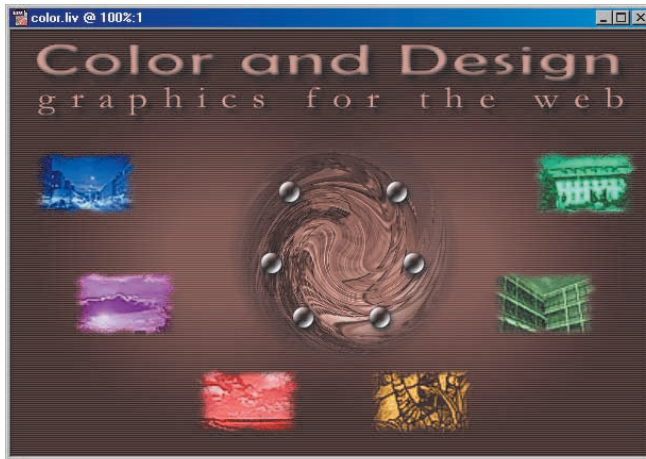
Für unser Beispiel sollen die Farben des Farbschemas eingesetzt werden, um die Fotos mit einem eigenen Rollover-Status zu versehen. Wir benennen diesen Status der Einfachheit halber jeweils 1.

- 1 Erstellen Sie dazu mit den bereits bekannten Arbeitsschritten für jedes Foto einen eigenen Status. Färben Sie in diesem Status das Bild mit der ersten Farbe des Farbschemas ein.



Ein neuer
Rollover-Status

- 2 Wiederholen Sie diesen Arbeitsschritt bei allen Fotos und verwenden Sie dabei jeweils die anderen Farben des Farbschemas, sodass sich ein Farbspektrum für die Fotos ergibt:



Die
eingefärbten
Fotos

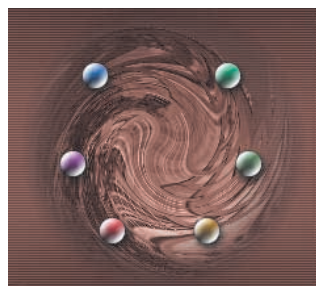
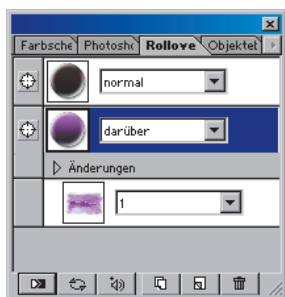
Speichern von Farbschemen

Wenn Sie die Farben des Farbschemas fixieren, vermeiden Sie versehentliches Ändern. Nach dem Neustart von LiveMotion stehen dieselben Farben dann wieder zur Verfügung.

Um Farbschemen auch in anderen Kompositionen zu verwenden, speichern Sie einfach ein Dokument, das einige Objekte enthält, denen die Farben des Farbschemas zugewiesen wurden.

- 3** Nun werden den anderen Objekten der Komposition der Reihe nach ebenfalls die Farben des Farbschemas zugewiesen. Dabei kommen jeweils verschiedene Rollover-Stati zum Einsatz. Als Nächstes sind die Schaltflächen an der Reihe. Hier wird die Verlaufsfarbe der oberen Ebene mit der Farbschema-Farbe eingefärbt. Alle anderen Ebenen bleiben unverändert.

Dabei wird der Rollover-Status *darüber* eingesetzt. Hier wird das daneben liegende Foto zusätzlich als Zielobjekt angegeben. Fährt also der Betrachter über die Schaltfläche, wird das Foto zusätzlich zur daneben liegenden Schaltfläche eingefärbt.



Die eingefärbten Schaltflächen

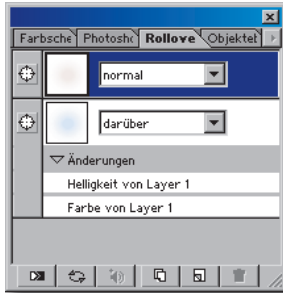
- 4** Auch die Texte erhalten im Rollover-Status *darüber* Farben aus dem Farbschema. Dabei haben wir für den Hauptschriftzug den bräunlichen Farbton, für den untergeordneten Text die violette Farbe ausgesucht.



Einstellungen der Schriftzüge



- 5 Als Letztes werden die beiden Kreise über dem Hintergrund eingefärbt. Auch hier verwenden wir wieder den *darüber*-Status. Der linke Kreis wird – passend zum oberen linken Bild – in Blau eingefärbt. Der rechte Kreis in Grün – wie das obere rechte Bild.



Einstellungen
für die Kreise

- 6 Damit ist das Einfärben erledigt. Sieht doch schon viel besser aus als zuvor. Oder? Natürlich sieht der Websurfer dieses Stadium nie auf einmal, da die Farben ja nur erscheinen, wenn sich der Mauszeiger darüber befindet.



Die fertige
Farbzuweisung

Optimale Farbbeurteilung

Um das Zusammenwirken der Farben optimal beurteilen zu können, aktivieren Sie einfach bei allen Objekten den Status, der eingefärbt wurde.

9.3 Zeitunabhängige Animationen einstellen

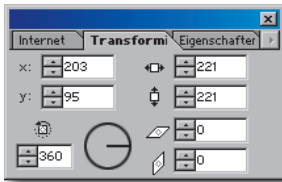
Im nächsten Arbeitsschritt sollen einige zeitunabhängige Animationen erstellt werden, die später zu bestimmten Zeitpunkten ausgeführt werden sollen. So erhält jedes der Fotos eine Animation.

Beginnen wollen wir aber mit dem Kreis in der Mitte. Er soll sich kontinuierlich drehen.

- 1 Da ja die beiden Objekte des mittleren Kreises gruppiert und anschließend in eine zeitunabhängige Animation umgewandelt wurden, brauchen Sie jetzt nur doppelt auf den Eintrag zu klicken, um eine weitere Zeitleiste für diese Gruppe zu öffnen. Stellen Sie eine Dauer von einer Sekunde ein und wechseln Sie zum letzten Bild.

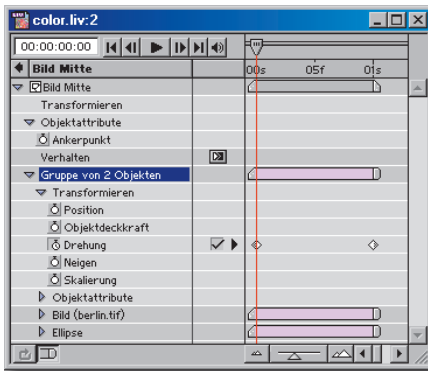
Öffnen Sie die Gruppe der beiden Objekte. Fixieren Sie dort die *Transformieren*-Eigenschaft *Drehung* mit einem Klick auf das Stoppuhr-Symbol der Objektgruppe. Gehen Sie dann zum ersten Bild der Objekt-Animation.

- 2 Dort müssen Sie im *Transformieren*-Palettenfenster einen Rotationswert von 360° einstellen, damit der Kreis eine volle Umdrehung macht. In diesem Fall dreht sich die Gruppe im Uhrzeigersinn.



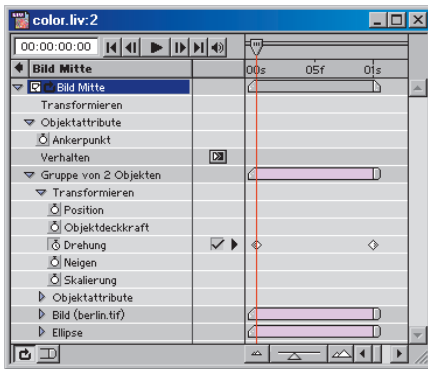
*Drehen der
Objektgruppe*

- 3 Sie sollten dann die nachfolgend abgebildete Situation im *Zeitachse*-Palettenfenster sehen.



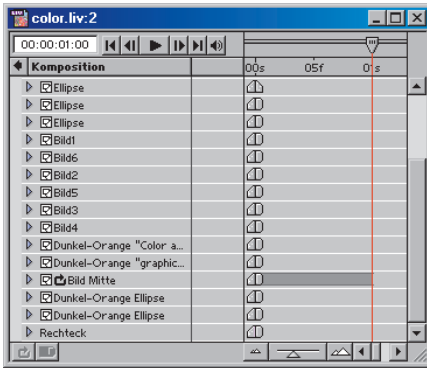
*Die fertige
Drehung*

- 4 Um die Gruppe ständig drehen zu lassen, markieren Sie den obersten Eintrag und klicken in der Fußleiste auf das *Schleife*-Symbol.



*Einstellen
der Schleife*

- 5 Wechseln Sie abschließend wieder zurück zur Zeitleiste der Gesamtkomposition – am besten mit dem links gezeigten Symbol über der Objektauf-listung. Dort erkennen Sie an dem abgeschnittenen Balken, dass eine Objekt-Animation vorhanden ist.

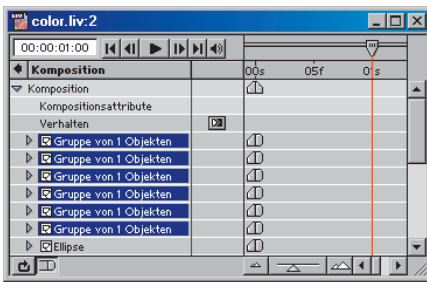


Die Zeitachse der Komposition

Mehrere Animationen für ein Objekt erstellen

Nun sollen die Fotos animiert werden – aber auf eine besondere Art und Weise. Wir wollen hier nämlich zwei ganz verschiedene Animationen verwenden. Dazu können wir die Möglichkeiten der zeitunabhängigen Animation einsetzen.

- 1 Wandeln Sie deshalb der Reihe nach alle Fotos in zeitunabhängige Gruppierungen um. Am schnellsten geht das mit der Tastenkombination **Strg+Umschalt+G**.

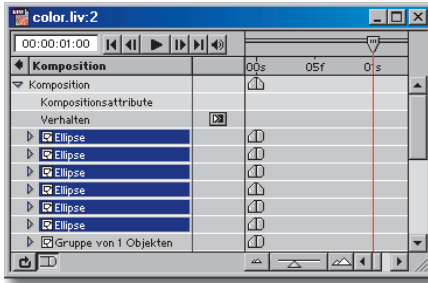


Die umgewandelten Fotos

- 2 Da beim Gruppieren die Objekthierarchie verändert wird, müssen Sie Korrekturen vornehmen. Markieren Sie dazu die Schaltflächen und verwenden Sie die Funktion *Objekt/Anordnen/Nach vorne stellen*.

Korrekturen sind normal

Da man meist zu Beginn der Arbeit noch nicht wissen kann, welche zeitunabhängigen Gruppen benötigt werden, ist es normal, dass später Korrekturen in der Objekthierarchie vorgenommen werden müssen.

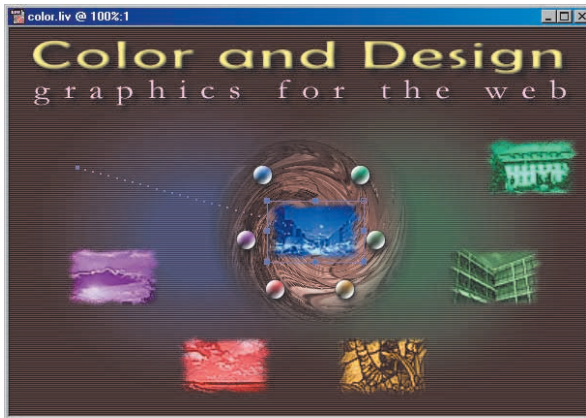


Die neu angeordneten Schaltflächen

- 3** In der Kompositions-Zeitleiste sollen jetzt für die Fotos Animationen eingestellt werden. Alle Bilder sollen von der Mitte auf ihre momentane Position „fliegen“.

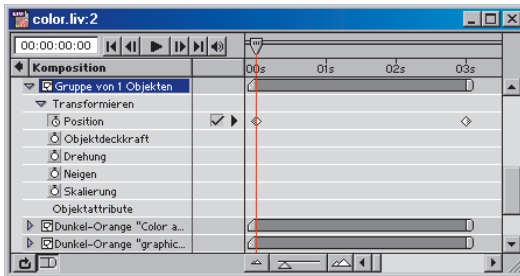
Legen Sie dafür eine Animationsdauer von drei Sekunden fest. Öffnen Sie dann die *Transformieren*-Option *Position* des ersten Fotos und platzieren Sie ein Keyframe am Ende der Animation.

Wechseln Sie anschließend zum Beginn der Animation und verschieben Sie das erste Foto in die Mitte – dort, wo sich das verdrehte Foto befindet. Sie sehen die Position im nachfolgenden Bild.



Verschieben des ersten Fotos

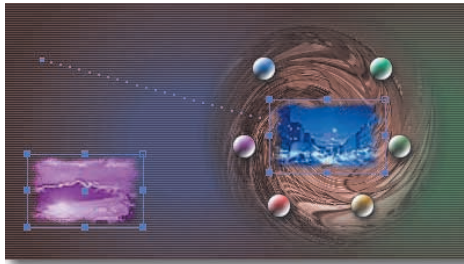
- 4** In der Zeitachse sollten Sie jetzt die folgenden Keyframes sehen.



Verschieben des Objekts

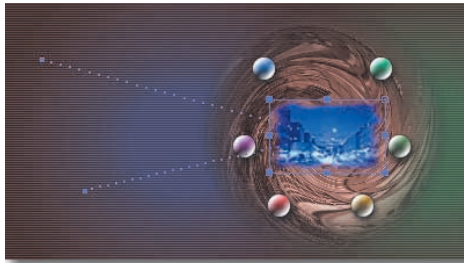
- 5 Nach dem ersten Foto müssen nun der Reihe nach alle anderen Fotos auf dieselbe Art verschoben werden. Dabei soll natürlich so rationell wie möglich vorgegangen werden.

Stellen Sie dazu – wie gehabt – für das nächste Foto erst einmal das Schluss-Keyframe ein und wechseln Sie dann zum ersten Bild der Animation. Markieren Sie dort das bereits in der Mitte positionierte Foto gemeinsam mit dem nächsten Foto.



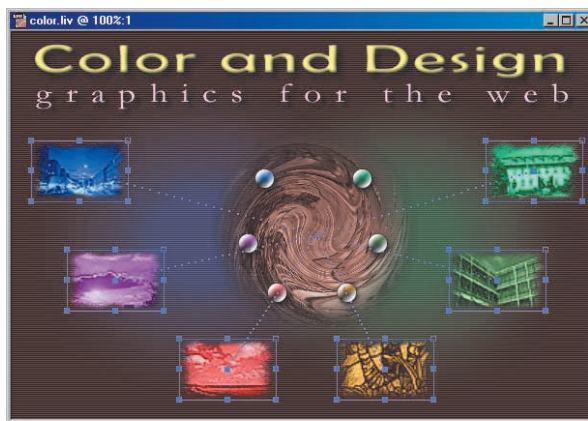
Markieren von zwei Fotos

- 6 Verwenden Sie anschließend die Ausrichtungsfunktionen, um das zweite Foto zum ersten auszurichten. In unserem Beispiel sind dazu zwei Funktionsaufrufe nötig: *Objekt/Ausrichten/Rechts* und *Objekt/Ausrichten/Oben*.



Die ausgerichteten Fotos

- 7 Dieselben Arbeitsschritte wiederholen Sie für alle anderen Fotos, sodass sich alle Fotos zur Mitte hin bewegen. Sie sehen alle Bewegungspfade in der folgenden Abbildung:

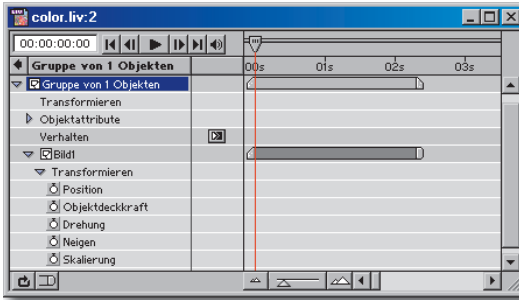


Die fertig animierten Objekte

Die zweite Animation anfertigen

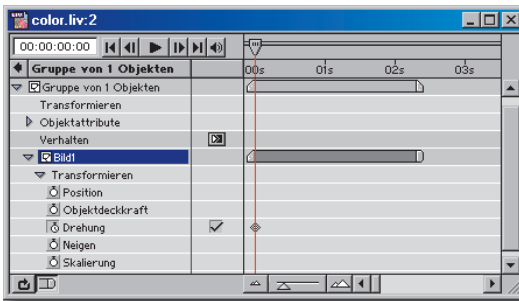
Nun soll das Objekt noch einmal animiert werden – wir wollen es „schaukeln“ lassen. Diese Bewegung soll aber unabhängig von der anderen Animation stattfinden.

- 1 Markieren Sie im *Zeitachse*-Palettenfenster das erste Foto und klicken Sie doppelt auf den Eintrag, um zur eigenen Zeitleiste zu wechseln. Stellen Sie dort eine Animationslänge von ungefähr zwei Sekunden ein. Die präzise Länge ist erst einmal egal. Diese Einstellung nehmen wir später vor.



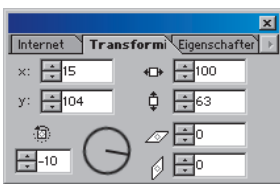
Die Länge der Animation festlegen

- 2 Markieren Sie innerhalb der Gruppe das Foto – klicken Sie dazu einfach auf den Eintrag im *Zeitachse*-Palettenfenster – und stellen Sie für die *Transformieren*-Option *Drehung* ein Keyframe am Startpunkt dieser Animation ein.



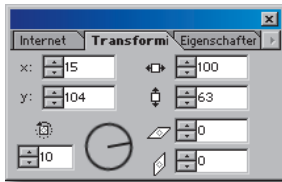
Der Startpunkt der Animation

- 3 Wechseln Sie drei Bilder weiter und stellen Sie dort eine Drehung von -10° für ein neues Keyframe ein.



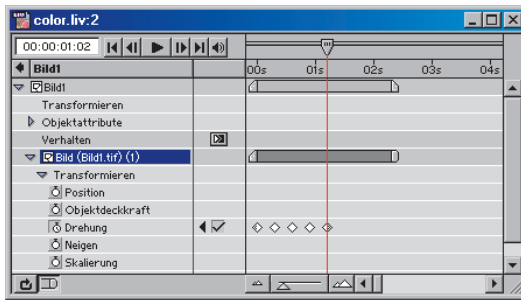
Das Foto rotiert

- 4 Weitere drei Bilder weiter soll wieder die Ausgangssituation von 0 ° erreicht sein.
- 5 Nocheinmal drei Bilder weiter wird ein gegenteiliger Rotationswert von 10 ° verwendet.



Ein weiteres Keyframe

- 6 Abschließend wird weitere drei Bilder weiter wieder der Ausgangswert von 0 ° eingestellt. So ergeben sich insgesamt fünf verschiedene Keyframes, die Sie nachfolgend abgebildet sehen.



Die fertigen Keyframes

Mit diesen geringen Rotationswerten wird das Foto leicht gekippt – einmal nach links und beim zweiten Wert etwas nach rechts.

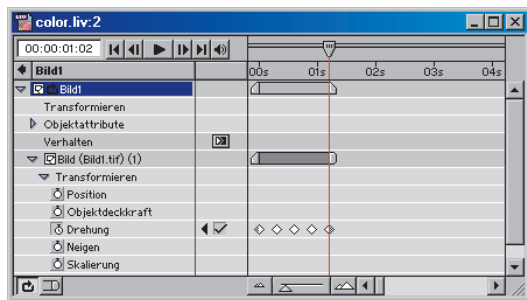


Leichtes Kippen des Fotos

Schleifen ermöglichen

Da wir am Ende der Animation wieder die Ausgangssituation – 0 ° – erreicht haben, ist auch wieder eine Schleifenbildung möglich, um die Animation immer wieder aufs Neue abzuspielen.

- 7 Stellen Sie abschließend die Zeitachse auf das letzte Keyframe ein und geben Sie mit markierter Objekt-Animation die *Schleifen*-Option an.



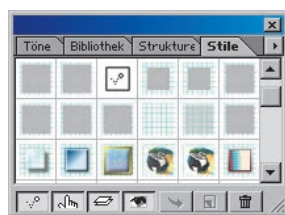
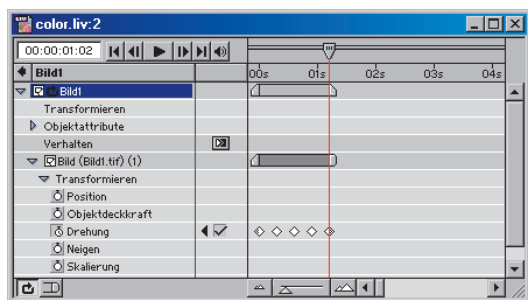
Begrenzung der Animation

Animationen weiterverwenden

Durch den Einsatz zeitunabhängiger Animationen wird das Kopieren und Speichern der Bewegung etwas komplizierter. Aber es ist dennoch sinnvoll, die Animation als Stil zu sichern, da wir alle Bilder mit derselben Animation versehen wollen.

Das Problem besteht darin, dass eine Animation für die zeitunabhängige Gruppe und eine für das Foto innerhalb dieser Gruppe besteht.

Wenn Sie mit einem Doppelklick in die zeitunabhängige Animation wechseln, ist zunächst das Speichern des Stils nicht möglich – die Option ist deaktiviert, wie Sie in der folgenden Abbildung rechts sehen.



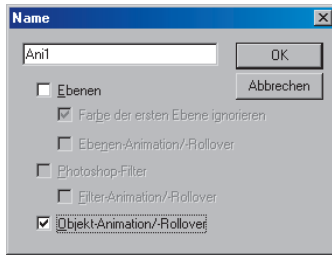
Kein Speichern des Stils möglich?

Der Grund liegt in der Auswahl. Momentan war die zeitunabhängige Gruppe markiert – nicht das Bildobjekt innerhalb der Gruppe. Dort ist aber die Animation enthalten. Markieren Sie deshalb das Foto.



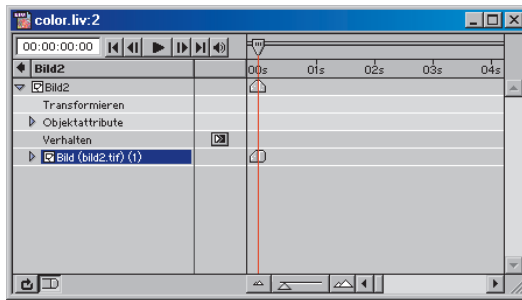
Danach wird die Option zum Speichern der Stile wieder verfügbar. Sie sehen das Symbol links abgebildet.

- 1 Nach dem Aufruf wird ein Dialogfeld geöffnet, in dem Sie nur die letzte Option aktivieren sollten – *Objekt-Animation/-Rollover*. Dabei wird lediglich die Bewegung als Stil gespeichert, sonst nichts.



Speichern
eines Stils

- 2 Wechseln Sie dann wieder zurück zur Zeitleiste der Komposition. Öffnen Sie die Zeitachse des nächsten Fotos und markieren Sie dort das Bildobjekt.



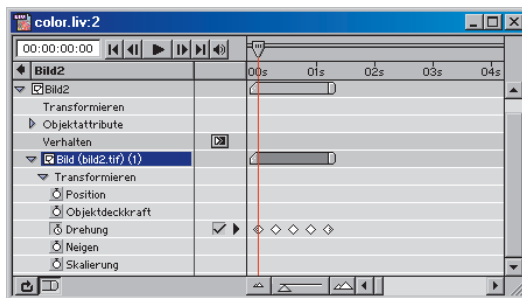
Markieren des
nächsten Bilds

Vorsicht bei der Auswahl

Es reicht nicht aus, wenn Sie das nächste Bild in der Komposition markieren. Danach wird weiterhin die Zeitachse des ersten Objekts angezeigt. Dadurch wird das ständige Wechseln zurück zur Kompositions-Zeitachse sehr lästig ;-).

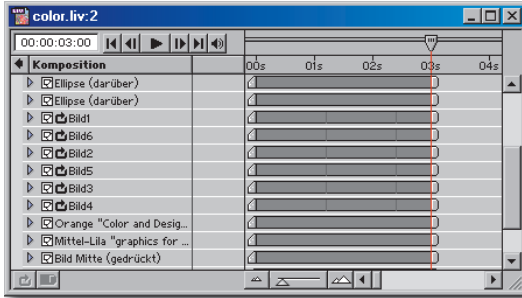


- 3 Verwenden Sie das *Stil anwenden*-Symbol in der Fußleiste des *Stil*-Palettenfensters, um die gespeicherte Bewegung dem markierten Foto zuzuweisen. Sie sehen dann die neuen Keyframes in der Zeitleiste.



Die übertragene
Animation

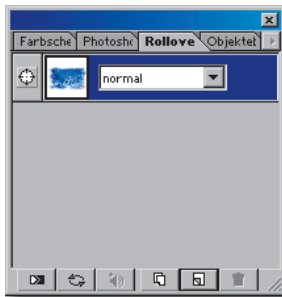
- 4 Wiederholen Sie dieselbe Aktion für alle anderen Fotos. Beachten Sie, dass alle Animationen mit der *Schleife*-Funktion in Schleifen-Animationen umgewandelt werden. Die kleinen, senkrechten Striche in der Kompositions-Zeitachse zeigen die Wiederholung ebenfalls an.



Die fertig animierten Objekte

Rollovers verschwunden?

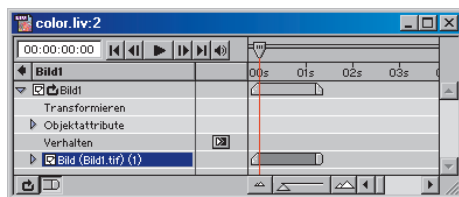
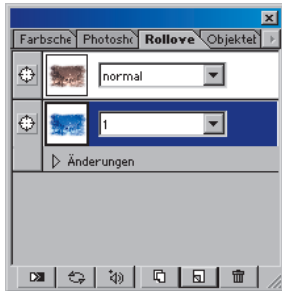
Vermissen Sie die Rollover-Stati, wenn Sie ein Objekt markieren? Auf einmal ist dort kein Rollover-Status mehr zu sehen:



Fehlende Rollover

Der Grund liegt in der Gruppierung als zeitunabhängige Gruppe. Die Rollover bleiben nämlich beim Ausgangsobjekt. Klicken Sie deshalb in der Zeitachse der zeitunabhängigen Animation auf das Bild, um die Rollover-Stati wieder zu sehen und gegebenenfalls zu bearbeiten.

Sie sehen die Markierung und das dazugehörige Rollover-Palettenfenster in den nächsten Abbildungen.



Wiederauffinden der Rollover-Effekte

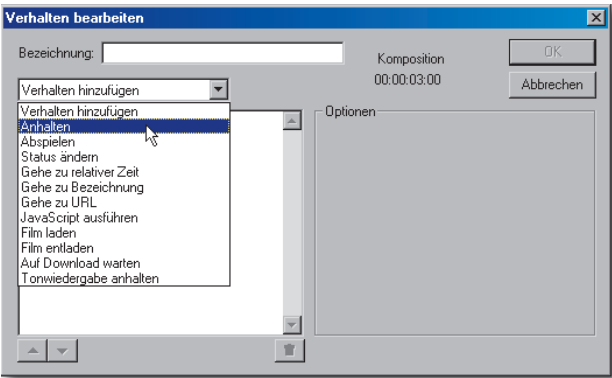
9.4 Verhaltensweisen deklarieren

Nachdem jetzt die wesentlichen Animationen fertig gestellt sind, müssen wir noch die Zeitpunkte festlegen, zu denen sie ausgeführt werden sollen. So soll die Animation nicht geradlinig abgespielt werden, sondern die einzelnen Animationen sollen zu bestimmten Zeitpunkten gestartet werden.

Genau für diese Aufgabenstellung sind die Verhaltensweisen vorgesehen. Sie können auf eine Menge verschiedener, vorgefertigter Verhaltensweisen zurückgreifen.

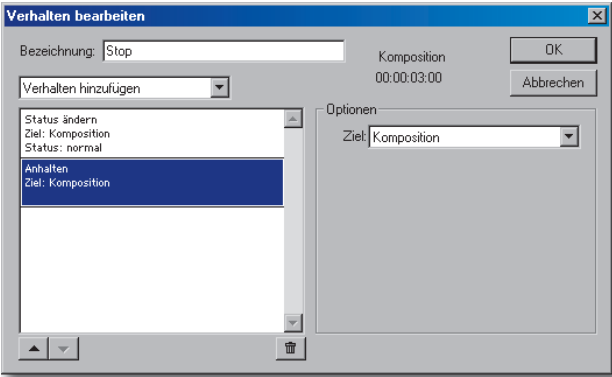


Wenn Sie über das links gezeigte Verhalten-Symbol im *Zeitachse*-Palettenfenster das Dialogfeld öffnen, finden Sie in der linken Liste die verfügbaren Verhaltensweisen.



Auflistung der Verhaltensweisen

Je nachdem, welche Verhaltensweise Sie ausgewählt haben, finden Sie auf der rechten Seite die dazugehörenden Optionen. Hier können Sie beispielsweise einstellen, welche Objekt-Animation Sie starten oder stoppen wollen.



Optionen der Verhaltensweisen

Sehen wir uns die vorgefertigten Verhaltensweisen zunächst einmal im Überblick an.

- Die beiden ersten Verhaltensweisen haben Sie schon kennen gelernt: *Anhalten* und *Abspielen*. Sie dienen zum Starten oder Stoppen der Kompositions- oder Objekt-Animationen. In den Optionen können Sie hier lediglich einstellen, welche Animation verwendet werden soll.
- Die nächste Verhaltensweise *Status ändern* lässt sich einsetzen, um einen Rollover-Status zu ändern. So könnte diese Verhaltensweise beispielsweise verwendet werden, um einen eigenen Status wieder in den *normal*-Status zurückzusetzen. In den Optionen geben Sie an, auf welches Objekt sich die Änderung beziehen und in welchen Status das Objekt gesetzt werden soll.
- Die folgenden drei Einträge dienen dem Wechsel zu einer anderen Position: *Gehe zu relativer Zeit*, *Gehe zu Bezeichnung* und *Gehe zu URL*. Mit der ersten Option bewegen Sie sich vorwärts oder rückwärts in einer Animation. In den Optionen wird die Bildanzahl angegeben, um die Sie sich bewegen.

Die zweite Option können Sie verwenden, um zu einem anderen Verhalten in der Animation zu wechseln. Schon deshalb ist es wichtig, Verhaltensweisen mit einer Bezeichnung zu versehen.

Die letzte Option dient dem Wechsel zu einer anderen Webadresse. In den Optionen lässt sich neben der Webadresse einstellen, in welches Frame die neue HTML-Seite geladen werden soll.

- Bei der Option *JavaScript ausführen* wird in den Optionen ein Feld eingeblendet, in das Sie den Java-Quelltext eintippen können. Nachteil dieser Funktion ist natürlich, dass Sie dazu Java beherrschen müssen.
- *Film laden* und *Film entladen* werden eingesetzt, wenn ein SWF-Film – im Flash-Dateiformat – abgespielt werden soll. Der Film kann wahlweise an die laufende Animation angehängt werden oder sie ersetzen. Die zweite Funktion wird anschließend verwendet, um einen geladenen Film wieder zu entfernen.
- *Auf Download warten* ist geeignet, wenn Sie lange Animationen oder komplexe Objekte laden wollen.

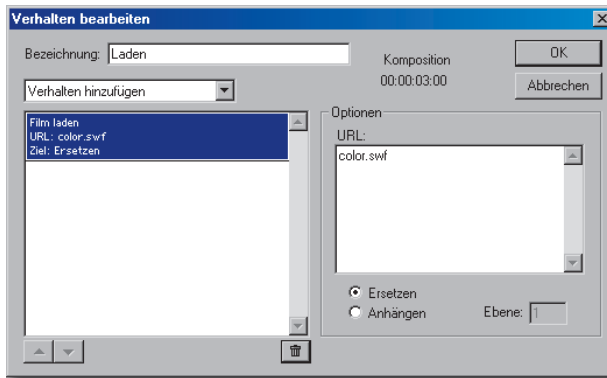
Damit der Besucher nicht allzu lange warten muss, bevor er etwas sieht, können Sie eine kleine Schleifen-Animation abspielen, bis die umfangreiche Szene fertig geladen ist. In den zusätzlichen Optionen können Sie angeben, welche Animation abgespielt und auf welchen Download gewartet werden soll.

- Um alle Sounds in der Komposition anzuhalten, verwenden Sie die letzte vorgefertigte Verhaltensweise: *Tonwiedergabe anhalten*. Zusätzliche Optionen gibt es hier nicht.

Einige Verhaltensweisen sind nicht gut durchdacht. So kann die Verhaltensweise *Auf Download warten* praktisch nicht verwendet werden, da in der Liste nur die Bezeichnungen der Kompositions-Animation aufgeführt werden. Objekt-Animationen fehlen dagegen.

Wie diese Funktion gedacht ist, kann deshalb nicht so recht nachvollzogen werden. So müssten viele zusätzliche Bezeichnungen erzeugt werden, um die Intro-Animation abspielen zu können. Viel sinnvoller wäre es, wenn auch Objekt-Animationen verwendet werden könnten.

So ist es einfacher, eine getrennte Datei zu erzeugen und diese am Ende mit einem *Film laden*-Verhalten zu versehen. Stellen Sie dort die Option *Ersetzen* ein, um das gesamte Dokument durch die neue Animation zu ersetzen.

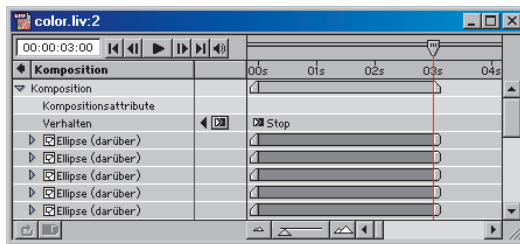


Laden eines
SWF-Films

9.5 Verhaltensweisen einsetzen

Einige der Verhaltensweisen wollen wir nun bei unserer Beispielanimation einsetzen. Unsere Animation soll wieder im (Fast)-Stillstand beginnen. Deshalb wird zuerst in der Kompositions-Zeitachse ein *Anhalten*-Verhalten am Beginn der Animation platziert.

Da die anderen Objekt-Animationen kein *Anhalten*-Verhalten besitzen, werden diese Animationen trotzdem ausgeführt. So dreht sich das mittlere Bild und die Fotos „schaukeln“.

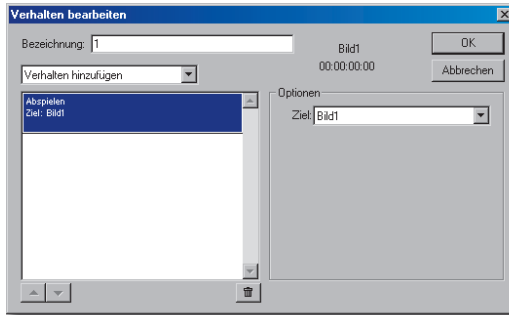


Ein Anhalten-Verhalten
zu Beginn der
Animation

Die Kompositions-Animation soll gestartet werden, wenn der Besucher den Mauszeiger auf den Hauptschriftzug hält.

Dazu ist erst einmal wieder ein – zunächst sinnlos erscheinender – Arbeitsschritt nötig.

- 1 Wechseln Sie zur Objekt-Animation für das erste Foto und stellen Sie am Beginn der Animation ein *Abspielen*-Verhalten ein. Vergeben Sie einen Namen – dazu reicht beispielsweise die Bezeichnung 1.



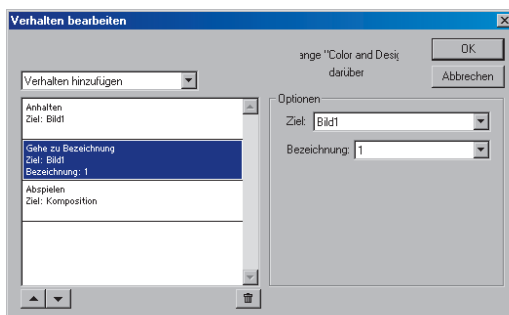
Ein Abspielen-Verhalten in einer Objekt-Animation

Warum diese Verhaltensweise zunächst sinnlos erscheint, fragen Sie sich vielleicht? Nun, die Animation spielt doch schon – und das in einer Endlosschleife. Wozu dann noch ein Verhalten?

Das Verhalten dient dazu, zu einem späteren Zeitpunkt die Animation genau auf das erste Bild zurücksetzen zu können. Die Animation soll nämlich nicht immer laufen. Aber dazu gleich Näheres.

- 2 Nun können wir uns dem Schriftzug-Status *darüber* widmen. Tritt dieser Status ein, soll nämlich die Hauptanimation starten. Markieren Sie dazu diesen Status im *Rollover*-Palettenfenster. Klicken Sie dann in der Fußleiste des Palettenfensters auf das Verhalten-Symbol.

Hier sollen verschiedene Ereignisse einzeln nacheinander ablaufen. Zuerst soll die Animation des ersten Fotos stoppen und die Animation auf das erste Bild zurückgesetzt werden. Danach wird die Kompositions-Animation gestartet. Die Anordnung sollte danach wie nachfolgend abgebildet aussehen:

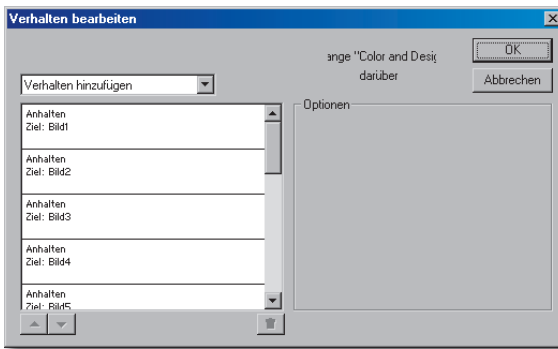


Mehrere Aktionen werden nacheinander ausgeführt

Namen helfen bei der Suche

Wenn Sie mit vielen Objekten arbeiten – wie in unserem Beispiel –, ist es wichtig, die Dateien sinnvoll zu benennen. Ansonsten finden Sie das richtige Objekt nicht in der Liste des *Verhalten bearbeiten*-Dialogfelds.

- 3 Leider war dies noch nicht die ganze Arbeit. Schließlich haben wir ja sechs verschiedene Fotos, die alle auf dieselbe Art behandelt werden sollen. Es bleibt daher nichts anderes übrig, als für alle Objekt-Animationen der Fotos dasselbe *Abspielen*-Verhalten zu setzen und anschließend die *Anhalten*- und *Gehe zu Bezeichnung*-Verhalten im *darüber*-Status des Schriftzugs mit aufzunehmen.
- 4 Viel Spaß bei der aufwendigen Arbeit! Eine Hilfestellung oder kürzere Aktionen gibt es leider nicht ;-(. Anschließend ergibt sich eine ziemlich lange Liste an Befehlen.



Eine ganze Menge Befehle

Stapelweise abarbeiten

LiveMotion arbeitet der Reihe nach die angegebenen Befehle ab – egal, ob es sich dabei um eine kleine Anzahl oder um über 100 Befehle handelt. Wenn Sie die Reihenfolge verändern wollen, markieren Sie den betreffenden Eintrag und verschieben ihn in der Hierarchie mit den Pfeilsymbolen links unter der Liste. Neue Einträge werden übrigens immer unterhalb des markierten Eintrags eingefügt.

Starten der Objekt-Animationen

Die Animationen der Fotos sollen natürlich nicht ganz beendet bleiben. Bei Bedarf sollen sie erneut beginnen. Und zwar immer dann, wenn der Mauszeiger über einer der runden Schaltflächen verweilt.

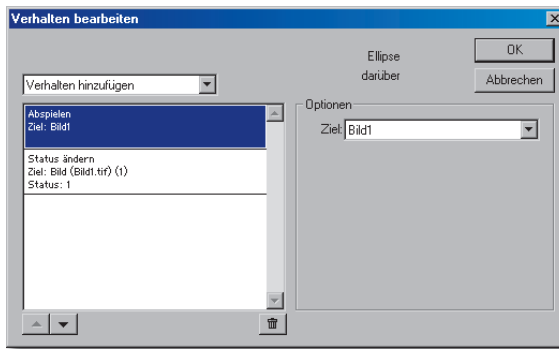
Wird der Mauszeiger von der Schaltfläche heruntergenommen, soll die Animation stoppen und außerdem das Bild wieder seine neutrale Ausgangsfarbe erhalten. Auch hier sind leider wieder eine Menge Arbeitsschritte nötig.

- 1 Markieren Sie die runde Schaltfläche, die zum ersten Foto gehört. Wechseln Sie dort zum *darüber*-Status. Rufen Sie aus der Fußzeile die *Verhalten bearbeiten*-Funktion auf.

Automatisch generierte Verhaltensweisen

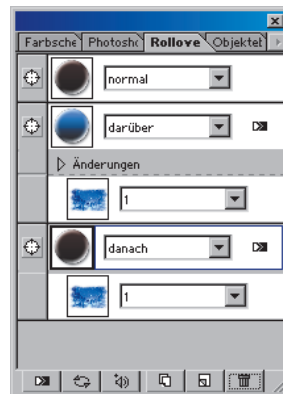
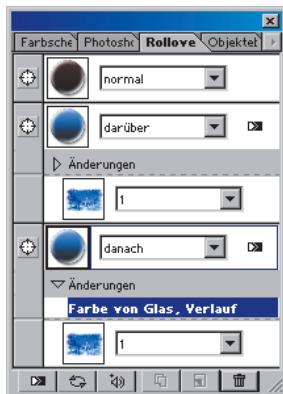
Wenn Sie das Dialogfeld öffnen, bemerken Sie, dass dort schon eine Verhaltensweise zu sehen ist. Das bereits zuvor erstellte Zielobjekt wird nämlich mit einem *Status ändern*-Verhalten automatisch generiert.

- 2 Fügen Sie vor dieses bereits bestehende Verhalten ein *Abspielen*-Verhalten ein, mit dem die Animation des Fotos wieder gestartet werden soll. Auch diese Arbeitsschritte müssen wieder für alle Schaltflächen wiederholt werden, ohne dass es dafür Arbeitserleichterungen gäbe – die Stile speichern die Verhaltensweisen nicht mit.



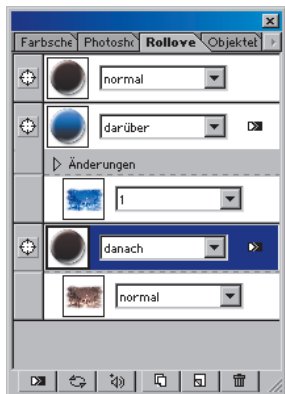
Starten der Animation

- 3 Jetzt wird ein *danach*-Status benötigt. Kopieren Sie doch dazu einfach den *darüber*-Status. Dabei werden auch die Verhaltenseinstellungen mit kopiert. Da die Änderungen der Ebene nicht benötigt werden, markieren Sie diesen Eintrag und löschen die Veränderungen mit einem Klick auf das Mülltonnen-Symbol in der Fußleiste. Die Vorher-Nachher-Variante sehen Sie in den nächsten Bildern:



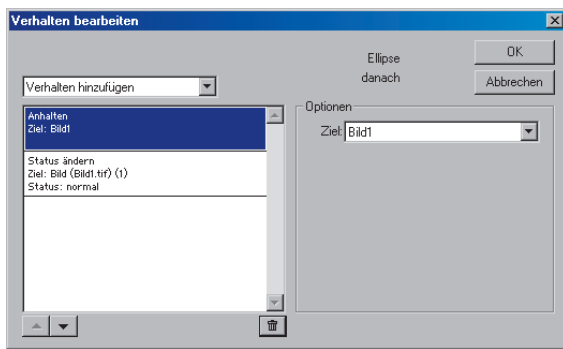
Kopieren eines Status

- 4 Ändern Sie das Foto noch auf den *normal*-Status – wahlweise im *Verhalten bearbeiten*-Dialogfeld oder mit Hilfe des Eintrags im Listenfeld.



Das angepasste Foto

- 5 Abschließend müssen Sie noch die Verhaltenseinstellungen dieses Status ändern, die ja mitkopiert wurden. Anstatt des *Abspielen*- muss jetzt ein *Anhalten*-Verhalten angegeben werden, da die Animation enden soll, sobald der Besucher den Mauszeiger von der Schaltfläche herunternimmt.



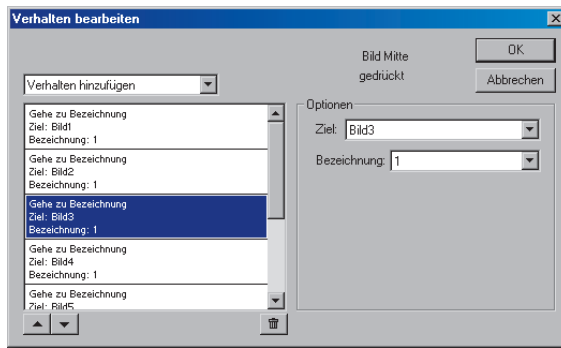
Die geänderten Verhaltenseinstellungen

Überflüssiges löschen

Achten Sie darauf, dass Sie nach dem Einfügen des *Anhalten*-Verhaltens das nun überflüssige *Abspielen*-Verhalten entfernen. Markieren Sie diesen Eintrag und verwenden Sie das Mülleimer-Symbol rechts unter der Auflistung zum Löschen.

- 6 Wiederholen Sie auch diese Arbeitsschritte wieder der Reihe nach für alle anderen Schaltflächen. Viel Spaß ...
- 7 Als ein Schmanke! zum Schluss sollen noch alle Bewegungen zurückgesetzt werden und der Kreis soll ebenfalls stehen bleiben.

Stellen Sie dazu einen *gedrückt*-Status für das Bildobjekt ein. Geben Sie im *Verhalten bearbeiten*-Dialogfeld für jedes Bild die Option *Gehe zu Bezeichnung* ein.



Stoppen aller
Animationen

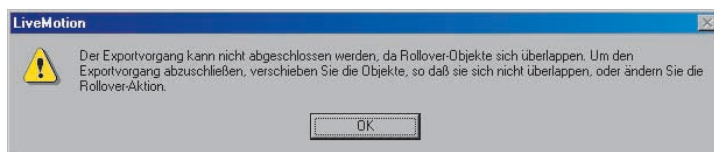
9.6 Das Endergebnis exportieren

Bei diesem Ergebnis wollen wir es belassen. Natürlich könnten wir noch weiter am Ergebnis „herumfeilen“. Da die wichtigsten Verhaltensweisen aber vorgestellt wurden, sparen wir uns dies. Einige der Verhaltensweisen werden Sie sicherlich selten bis nie einsetzen, die hier intensiv vorgestellt werden Sie dagegen sicherlich häufiger verwenden.

Wenn Sie jetzt das Ergebnis speichern wollen, gibt es noch einige Dinge zu beachten.

- Bei unserem Beispielfilm haben wir gar keine Wahl mehr: Das Ergebnis muss als Flash-Film gespeichert werden. Das liegt daran, dass sich bei unserem Beispiel die Objekte, bei denen wir Rollover-Effekte verwendet haben, überlappen.

Das quittiert LiveMotion mit einer Fehlermeldung – wie sollten die überlappenden Objekte auch getrennt werden?

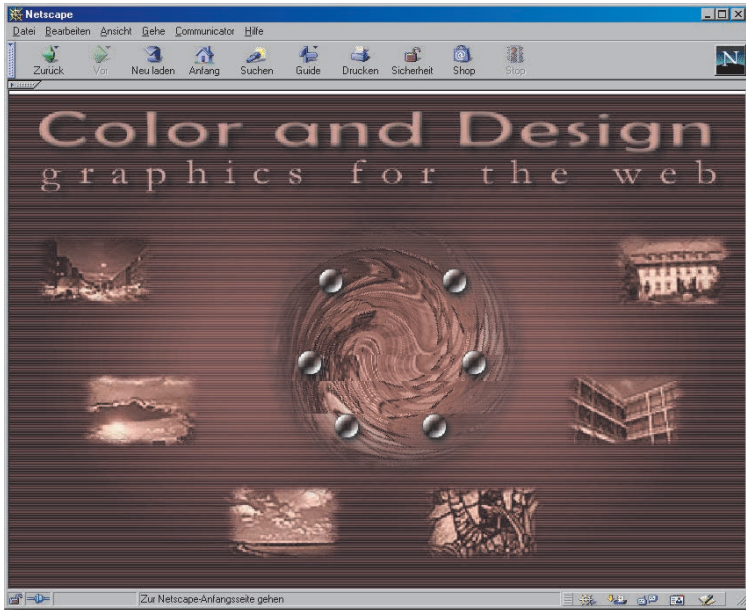


Fehlermeldung beim Speichern

- Aber auch der Flash-Film hat seine Nachteile. LiveMotion wandelt ja viele Objekte beim Speichern automatisch in Bitmap-Objekte um, wie Sie den automatisch erzeugten Reports entnehmen können. Einfluss können Sie darauf nicht nehmen – leider.

Worin liegt nun der Nachteil dieser Umwandlung? Da es sich beim Flash-Format ja um ein vektororientiertes Dateiformat handelt, kann es zu Qualitätseinbußen kommen, wenn Sie mit Pixelbildern arbeiten.

So werden Flash-Filme standardmäßig an die Größe des Browserfensters angepasst. Ist das Browserfenster dann größer als die ursprünglich vorgesehene Größe, werden Pixel sichtbar, was sehr hässlich aussieht.



Qualitätsverschlechterung beim Skalieren des Films

Verschlechterungen vermeiden

Sie können die Qualitätsverschlechterung nicht vermeiden – Sie können es aber verhindern, dass der Besucher Ihre Grafik skalieren kann. Nutzen Sie dazu die HTML-Möglichkeiten. Positionieren Sie den Film einfach in einem eigenen Frame.

- Auch beim Photoshop-Dateiformat gibt es wenig Gutes anzuführen. So können Sie zwar dieses Dateiformat beim Export verwenden, Sie erhalten dabei als Ergebnis aber nur ein Bild ohne jegliche Ebenen. Außer einem Hintergrundbild ist nach dem Öffnen in Photoshop nichts zu sehen.

Alle Ebenen werden nämlich automatisch auf den Hintergrund reduziert und sind so auch nicht mehr zu bearbeiten.

So könnte diese Funktion auch entfallen. Machen Sie einfach vom Ergebnis einen Screenshot, dann haben Sie dasselbe Ergebnis. Schade eigentlich, da doch die Produkte aus demselben Hause stammen ;-0.



Exportierte
Komposition in
Photoshop

9.7 HTML stapelweise ersetzen

Sie möchten verschiedene Schriftzüge für Ihr Web erzeugen, die alle grafisch gleich gestaltet sein sollen? Diese könnten Sie beispielsweise verwenden, wenn alle Seiten einen Titelschriftzug mit gleicher Gestaltung erhalten sollen.

Kein Problem – auch hier bietet LiveMotion eine einfache Lösung an.

- 1 Erstellen Sie zunächst einen Schriftzug, dem Sie alle Eigenschaften zuweisen – zum Beispiel durch Anwenden eines Stils.

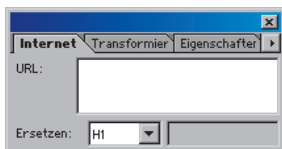


Ein Schriftzug

Text egal

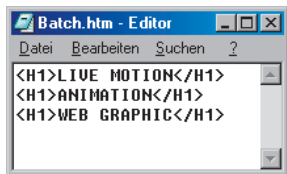
Welchen Text Sie eintippen, spielt keine Rolle. Der Text dient sozusagen nur als Platzhalter. Er wird später sowieso ausgetauscht.

- 2 Öffnen Sie das *Internet*-Palettenfenster. Dort finden Sie das *Ersetzen*-Listenfeld. Wählen Sie hier die Überschriften-Hierarchie des Schriftzugs aus – zum Beispiel *H1*.



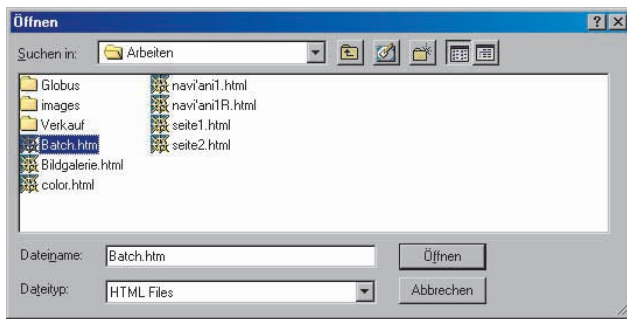
Festlegen des
Überschrift-Typs

- 3 Speichern Sie das fertige Ergebnis. Diese Datei dient dann als „Template“ für die folgenden Bilder.
- 4 Erstellen Sie jetzt ein HTML-Dokument – beispielsweise mit NotePad. Geben Sie hier alle Titel ein, die Sie benötigen. Alle Texte müssen als <H1>-Überschrift deklariert sein. Sie sehen die dafür nötigen Eingaben im folgenden Bild – hier wollen wir drei Schriftzüge erstellen:
Speichern Sie die Datei – zum Beispiel mit dem Namen *Batch.htm*.



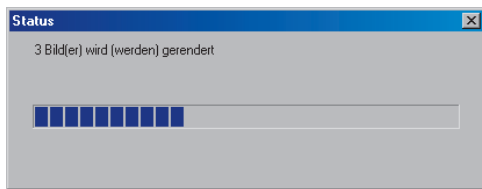
Die Batch-Datei

- 5 Achten Sie darauf, dass Sie die gewünschten Export-Einstellungen im *Exportieren*-Palettenfenster vorgenommen haben. Rufen Sie dann die Funktion *Datei/HTML stapelweise ersetzen* auf. Wählen Sie die zuvor gespeicherte HTML-Datei aus.



Umwandlung
einer
HTML-Datei

- 6 Je nachdem, wie viele Einträge Sie vorgegeben haben, kann die Umwandlung der Texte einen Moment dauern. LiveMotion zeigt den Fortschritt mit einem Balken in einem Dialogfeld an.

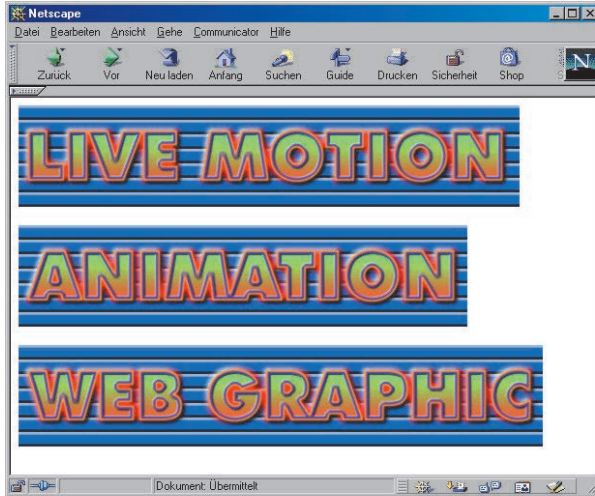


Speichern
der Bilder

Ändern des Originals

LiveMotion ändert die ausgewählte Originaldatei. Dabei wird automatisch eine Sicherungskopie der Ausgangsdatei erstellt. Sie trägt die Endung *old*. Ändern Sie die Datei später ein weiteres Mal, wird jeweils eine fortlaufend nummerierte Sicherungskopie erstellt.

- 7 Wenn Sie die HTML-Datei dann im Webbrowser laden, sehen Sie die ersetzten Schriftzüge. Die dazu verwendeten Bilder werden in einem Unterordner mit dem Namen `\Bilder` abgelegt. Sie können diese Bilder verwenden, um sie in Ihre HTML-Dokumente zu montieren.



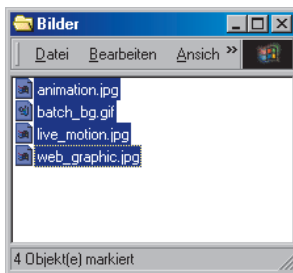
Die automatisch
generierten
Schriftzüge

9.8 Image Maps und Dateibenennungen

Jedes Objekt in der Komposition können Sie mit einem URL (Uniform Resource Locator) verknüpfen. So können Sie leicht zu einer anderen Webseite wechseln, wenn Sie beispielsweise auf eines der Objekte klicken.

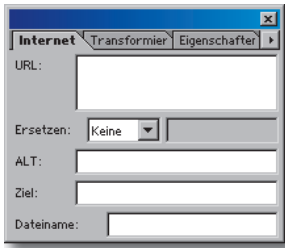
Dazu sind die folgenden Arbeitsschritte notwendig. Zusätzlich wollen wir Ihnen bei dieser Gelegenheit gleich zeigen, wie Sie die Namen der automatisch generierten Bilddateien ändern können.

- 1 Standardmäßig versieht LiveMotion die Bilder mit aussagekräftigen Namen. Sie orientieren sich an den Objekt-Bezeichnungen. So erkennen Sie die soeben erzeugten Bilder an den eingesetzten Texten.



Automatisch
benannte Bilder

- 2 Öffnen Sie das *Internet*-Palettenfenster und stellen Sie über das Pfeilm Menü die *Detailansicht* ein.



Das *Internet*-Palettenfenster in der *Detailansicht*

- 3 Sie haben im *Internet*-Palettenfenster die nachfolgend aufgeführten Optionen zur Auswahl:

- Im *URL*-Feld können Sie die Webadresse eintippen, zu der Sie verzweigen wollen. Geben Sie die Adresse nach den bekannten Regeln ein – wie etwa <http://www.gradias.de>.
- Das *ALT*-Eingabefeld wird verwendet, um einen alternativen Text einzugeben. Dieser erscheint, wenn der Websurfer mit dem Mauszeiger über dem Objekt verweilt. Außerdem erscheint dieser Text, falls der Surfer die Anzeige von Grafiken unterbunden hat.
- Im *Ziel*-Feld sind verschiedene Angaben zulässig. Mit den Angaben legen Sie fest, wo die verknüpfte Seite geöffnet werden soll:

_blank lädt die Seite in ein neues Webbrowser-Fenster.

_parent lädt die Seite in das übergeordnete Frame, wenn Sie sich in einem untergeordneten Frame befinden.

_self öffnet die Seite im selben Frame, in dem sich das betreffende Objekt befindet. Dies ist die Standardoption, falls Sie keine Angabe in dem Eingabefeld vornehmen.

_top lädt das verknüpfte Dokument in das ganze Browserfenster. Dabei werden alle Frames entfernt.

Außerdem können Sie den Namen irgendeines Frames des Framesets in das Eingabefeld eintippen. In diesem Fall entfällt der Unterstrich zu Beginn der Bezeichnung.

- Im letzten Feld können Sie einen Dateinamen für das betreffende Bild angeben. Die Dateiendung können Sie dabei weglassen. LiveMotion passt sie selbständig an.

Automatisches Ergänzen des Namens

Falls Sie mit verschiedenen Rollover-Statik gearbeitet haben, benennt LiveMotion diese Stati aufgrund des angegebenen Basisnamens automatisch mit einem Zusatz. *Bild1* würde im *darüber*-Status *Bild1ov* heißen.

- 4 So könnten die ausgefüllten Felder des Palettenfensters beispielsweise aussehen:

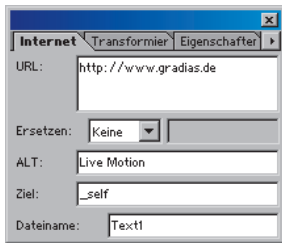
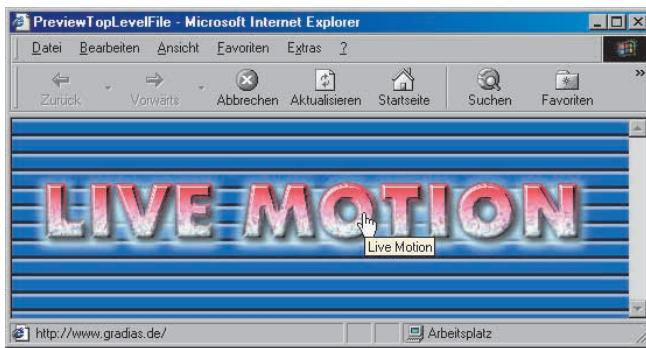


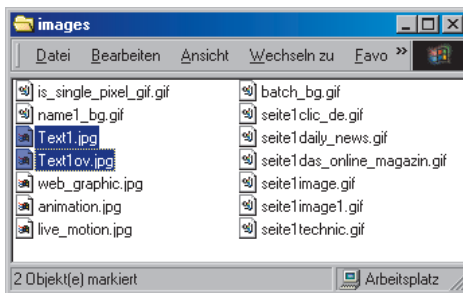
Image Map-
Angaben

- 5 Nach dem Speichern können Sie im Webbrowser testen, dass alle Angaben Auswirkungen haben. So sehen Sie in der Fußzeile des Browsers links die verknüpfte Webadresse und unter dem Mauszeiger den alternativen Text.



Vorschau im
Webbrowser

- 6 Im *images*-Ordner sind die beiden Dateien und deren Benennung zu sehen. Auch die Datei des *darüber*-Status finden Sie dort – mit dem Zusatz *ov* im Dateinamen.



Korrekt
benannte
Dateien

9.9 Interessante Webadressen zum Thema

Zum Abschluss dieses Kapitels finden Sie in der folgenden Tabelle einige interessante Webadressen rund ums Thema „LiveMotion“. Da dieses Programm der Nachfolger des ImageStyler ist, haben wir auch Webadressen aufgenommen, die sich dem ImageStyler widmen.

Hier finden Sie neben Infos, Tipps & Tricks auch Vorlagen, die Sie als Anregung für eigene Kompositionen verwenden können.

Adresse	Inhalt
http://www.livemotionsolutions.de/	Tipps & Tricks
http://www.livemotion.de/forum/	Forum rund um LiveMotion
http://www.openswf.org/	Infos zum Flash-Dateiformat
http://www.flashkiller.com/	Templates, Tipps & Tricks
http://www.webartimus.com/	Interessante Vorlagen
http://user.icx.net/~chaywood/IS2/	ImageStyler-Vorlagen
http://user.icx.net/~chaywood/IS/bezelsite.html	Jede Menge Vorlagen
http://www.adobe.com/products/livemotion/main.html	Tipps vom Hersteller

Besuchen Sie doch einmal die letzte Adresse – es lohnt sich!



<http://www.adobe.com/products/livemotion/main.html>

10. Laut oder leise? – Sounddateien einbinden

In diesem Kapitel wollen wir Ihnen die Soundfähigkeiten von LiveMotion vorstellen.

LiveMotion bietet Ihnen die Möglichkeit, Ihre Animationen mit Sounddateien zu unterlegen und so eine perfekte Multimedia-Show zu erstellen. Dabei können Sie auf die mitgelieferten Sounddateien zurückgreifen oder eigene Sounds verwenden.

10.1 Pro und Kontra Sound

Wenn Sie eine Multimedia-Show mit LiveMotion gestalten, bieten Sounds nur Vorteile. So können Sie beispielsweise Inhalte mit gesprochenen Texten ergänzen oder Aktionen mit Sounds untermalen. So könnte beispielsweise jeweils ein Ton erklingen, wenn eine Schaltfläche angeklickt wird. Weitere Vorteile könnten sein:

- Untermalende Musik kann genutzt werden, um dramaturgische Wirkungen zu erzielen. So ließe sich zum Beispiel ein sich bewegendes Objekt mit einem „Zischen“ unterlegen, was das Gefühl der Bewegung verstärken kann.
- Schwer verständliche Inhalte könnten mit gesprochenem Text erläutert werden – zum Beispiel bei technischen oder wissenschaftlichen Inhalten der Animation.

Wollen Sie aber Animationen für das Web erstellen, sind die Soundmöglichkeiten nicht uneingeschränkt empfehlenswert.

- Es werden dadurch natürlich die Dateigrößen vergrößert, sodass sich längere Ladezeiten für die Dateien ergeben. Dies ist besonders für diejenigen Besucher ärgerlich, die keine Soundkarte besitzen.
- Besitzen Websurfer keine Soundkarte, erhalten sie Fehlermeldungen, was häufig zu Ärgernissen führt.
- Falls der Ton für die Inhalte wichtig ist, ist es ärgerlich, wenn der Surfer keinen Ton angeschaltet hat oder gar keine Soundkarte besitzt. Dann fehlen ihm unter Umständen wichtige Informationen, während Sie sich vielleicht darauf verlassen haben, dass der Surfer den Ton gehört hat.

Sie sollten deshalb gut überlegen, ob eine Vertonung in Ihrem Fall wirklich sinnvoll und nützlich ist.

10.2 Arbeiten mit dem Töne-Palettenfenster

LiveMotion liefert einige Sounddateien mit. Sie werden im *Töne*-Palettenfenster aufgelistet. Die Dateien im AIF-Dateiformat werden aus dem LiveMotion-Verzeichnis *Töne* eingelesen. Falls Sie eigene Dateien in dieses Verzeichnis kopieren, werden sie beim nächsten Programmstart eingelesen.



Das *Töne*-
Palettenfenster

Drei Ansichten

Über das Pfeil-Menü können Sie zwischen drei verschiedenen Ansichten wählen. *Musteransicht* zeigt nur die Vorschaubilder an, *Vorschauansicht* zeigt ein vergrößertes Vorschaubild und *Namensansicht* den Namen mit einem kleinen Vorschaubild – wie in der vorangegangenen Abbildung zu sehen.

Sounds prüfen und anwenden

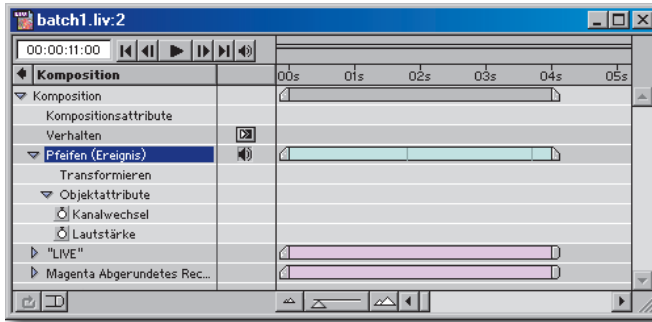


Wenn Sie testen wollen, was sich hinter einer Sounddatei verbirgt, können Sie das betreffende Eintrag im *Töne*-Palettenfenster doppelt anklicken oder die *Ton abspielen*-Symbol in der Fußleiste des Palettenfensters verwenden. Sie sehen es links abgebildet.



Gefällt Ihnen die ausgewählte Datei, aktivieren Sie das *Ton anwenden*-Symbol, um den Sound der Komposition zuzuweisen. Alternativ dazu können Sie die gewünschte Sounddatei auch einfach mit gedrückter Maustaste in das Kompositions-Fenster ziehen.

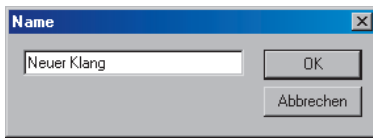
Im Dokument können Sie den eingebundenen Sound natürlich nicht sehen. Wenn Sie aber das *Zeitachse*-Palettenfenster öffnen, finden Sie dort den entsprechenden Eintrag. Wenn Sie die Zeitachse aufziehen, bemerken Sie die andersfarbige Hervorhebung des Zeitbalkens. Die senkrechten Striche im Balken zeigen die Wiederholung des Tons an. Er wird automatisch immer wiederholt, bis die Animation zu Ende ist.



Der Sound im
Zeitachse-
Palettenfenster



Um Sounddateien aus dem Dokument im *Töne*-Palettenfenster zu speichern, verwenden Sie das links abgebildete Symbol. In einem Dialogfeld können Sie dann den Namen angeben. Das Symbol ist nur verfügbar, wenn Sie im *Zeitachse*-Palettenfenster einen Soundeintrag markiert haben.

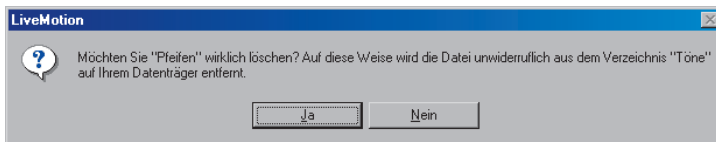


Benennen
eines Sounds



Um Sounddateien aus der Liste des *Töne*-Palettenfensters zu löschen, markieren Sie den betreffenden Eintrag und klicken auf das Mülltonnen-Symbol in der Fußleiste des Palettenfensters. Damit löscht LiveMotion die Datei aus dem Verzeichnis. Eine Sicherheitsabfrage weist darauf hin.

Alternativ dazu können Sie die betreffende Datei auch einfach im Windows-Explorer aus dem *Sounds*-Verzeichnis löschen. Beim nächsten Programmstart wird das Verzeichnis neu eingelesen.



Löschen
einer
Sound-
datei

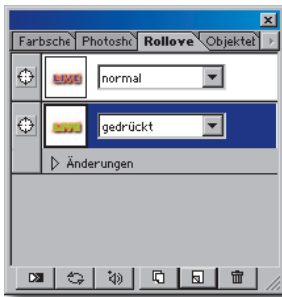
Speichern im AIF-Dateiformat

Neben dem AIF-Dateiformat können Sie auch WAV- und AU-Dateien in LiveMotion einsetzen. Zum Speichern von Sounds verwendet LiveMotion aber nur das AIF-Dateiformat. Hier haben Sie keine Wahl. Leider werden keine MP3-Dateien unterstützt.

10.3 Objekten Sounds zuweisen

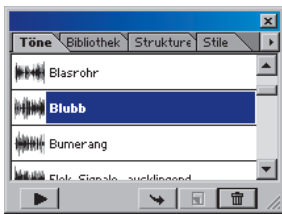
Neben dem Zuweisen eines Sounds für die Gesamtkomposition können Sie auch einzelne Objekte mit Klängen versehen. Dies könnte interessant sein, wenn ein Betrachter beispielsweise eine Schaltfläche anklickt und damit ein Geräusch auslöst.

- 1 Markieren Sie das Objekt, bei dem Sie eine Sounddatei einsetzen wollen – beispielsweise eine Schaltfläche. Rufen Sie den Rollover-Status auf, bei dem das Geräusch entstehen soll. Sinnvollerweise sollte dies ein *gedrückt*-Status sein.



*Aufruf des
betreffenden
Status*

- 2 Suchen Sie sich aus dem *Töne*-Palettenfenster die Sounddatei aus, die Sie verwenden wollen. Weisen Sie den Sound mit dem *Ton anwenden*-Symbol zu.



*Zuweisen
eines Sounds*

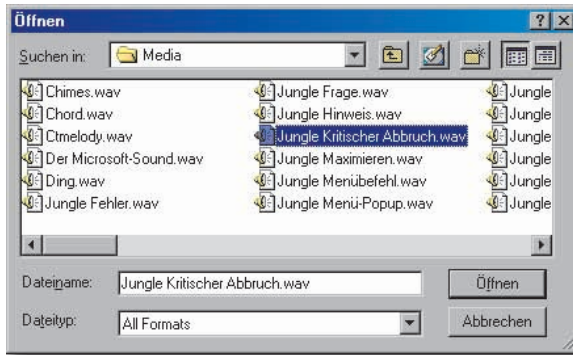
- 3 Zunächst ist vom Sound nichts zu sehen. Wenn Sie aber die Änderungen im Rollover-Status aufklappen, finden Sie den neuen Eintrag *Hörbar von ...*



*Der Sound
ist eingefügt*



- 4 Statt eine Sounddatei aus dem *Töne*-Palettenfenster zuzuweisen, können Sie auch eine externe Sounddatei verwenden. Dazu dient das links abgebildete Symbol in der Fußzeile des Rollover-Palettenfensters. Nach dem Anklicken können Sie in einem Dialogfeld die betreffende Sounddatei auf der Festplatte suchen.



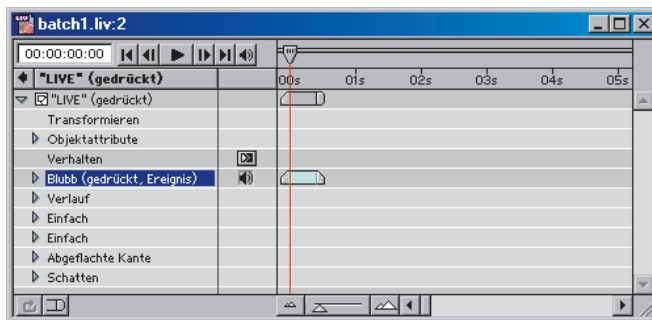
Laden einer externen Sounddatei

Immer nur ein Klang

Im Rollover-Status können Sie immer nur eine Sounddatei verwenden. Falls Sie eine andere Sounddatei aktivieren, wird eine eventuell bereits bestehende Sounddatei entfernt.

Im Gegensatz dazu können Sie bei Kompositionen Sounddateien „mischen“. Hier können ohne weiteres mehrere Sounddateien gleichzeitig verwendet werden. Da diese dann „durcheinander“ abgespielt werden, ist diese Option natürlich mit Vorsicht zu genießen.

- 5 Wenn Sie nach dem Zuweisen einer Sounddatei das *Zeitachse*-Palettenfenster aufklappen, finden Sie dort in der Zeitachse der zeitunabhängigen Animation den Soundeintrag. Obwohl noch keine Animation deklariert ist, wird dort ein Zeitbalken angezeigt. Das liegt daran, dass der Klang natürlich eine Dauer hat.

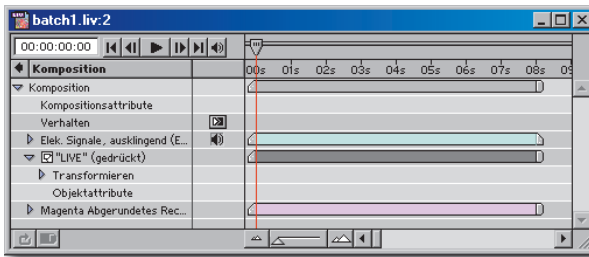


Der Klang im Zeitachse-Palettenfenster

10.4 Sounds in Animationen einbinden

Ein zweiter wichtiger Einsatzbereich von Sounds sind neben der Verwendung bei Rollover-Statii natürlich die Animationen. Das Einsetzen von Sounds und deren Animation verläuft ähnlich wie bei anderen Objekten auch.

- 1 Importieren Sie die betreffende Sounddatei. LiveMotion passt dann automatisch die Länge der Zeitachse an die Dauer des Klangs an. In unserem Beispiel dauert die Animation acht Sekunden. Falls bereits eine Animation besteht, entfällt natürlich die automatische Anpassung.

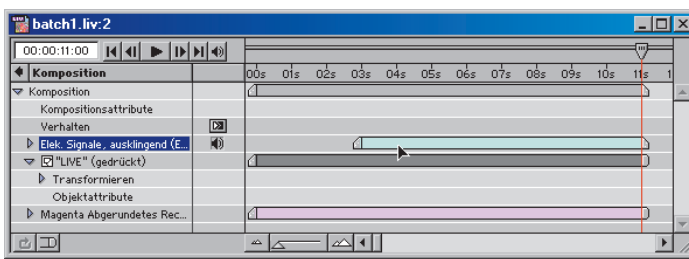


Die eingefügte Sounddatei

Sounds löschen

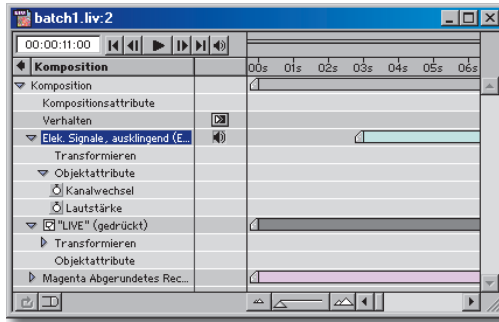
Um Sounddateien wieder aus der Animation zu entfernen, klicken Sie im *Zeitachse*-Palettenfenster einfach auf den betreffenden Eintrag und drücken die **[Entf]**-Taste.

- 2 Sie können die Zeitachse durch Anklicken und Verziehen wie gewohnt innerhalb der Animation verschieben. Ist die gewünschte neue Position erreicht, lassen Sie die Maustaste einfach wieder los.



Verschieben des Sounds

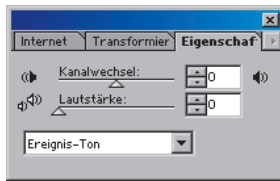
- 3 Hinter dem Eintrag des Sounds finden Sie ein automatisch aktiviertes Symbol. Mit diesem können Sie den Sound ein- und ausschalten. Im links abgebildeten Zustand wird der Sound nicht abgespielt.
- 4 Wenn Sie den Soundeintrag aufklappen, sehen Sie die für Animationen verfügbaren Eigenschaften.



Die Animations-
optionen

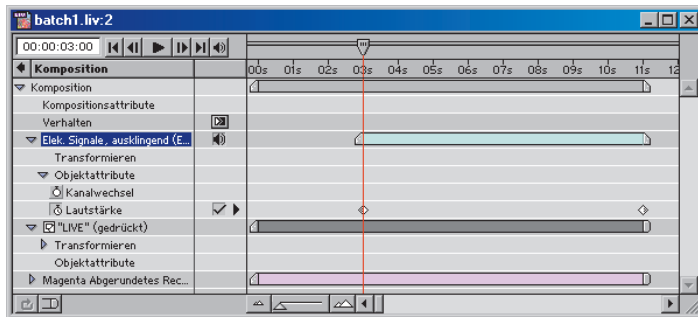
- 5 Zwei Optionen können Sie bei Sounds animieren: *Kanalwechsel* und *Lautstärke*. Platzieren Sie beispielsweise am Ende des Soundzeitbalkens ein Keyframe für die *Lautstärke*-Option.

Wechseln Sie dann zum Beginn des Soundzeitbalkens. Stellen Sie im *Eigenschaften*-Palettenfenster die Lautstärke auf den Wert 0. 100 bedeutet volle Lautstärke, bei 0 ist dagegen nichts zu hören.



Die Sound-
eigenschaften

- 6 Mit diesen Werten nimmt die Lautstärke des Klangs im Laufe der Animation immer weiter zu, bis am Ende die volle Lautstärke erreicht ist. Auf diese Art können Sie Sounds ein- oder ausblenden.



Einblen-
den des
Tons

Die Kanalwechsel-Option

Mit der *Kanalwechsel*-Option im *Eigenschaften*-Palettenfenster können Sie das Stereo-Signal von einem auf den anderen Lautsprecher lenken. Der Mittelwert 0 ist die Normalstellung. Mit negativen Werten lenken Sie den Ton nach links, mit positiven Werten nach rechts. 100 ist jeweils der maximal mögliche Wert.

- 7** In dem Listenfeld finden Sie zwei verschiedene Einträge, die den Typ des Sounds festlegen:
- *Ereignis-Ton* lädt Sound vollständig in den Speicher, bevor er abgespielt wird. Er verbleibt anschließend im Speicher, sodass er später wieder eingesetzt werden kann. Dies ist die Standardeinstellung.
 - Beim *Einzelereignis-Ton* wird ein Flag zum Stoppen aller anderen Instanzen dieses Tons gesetzt, wenn der Ton abgespielt wird. Dadurch werden beispielsweise Piepstöne verhindert, wenn der Betrachter mehrmals hintereinander auf eine Schaltfläche klickt.

11. Anwenden von Filtern und Plug-In-Modulen

In diesem abschließenden Kapitel wollen wir Ihnen noch anhand von Beispielen die Bitmap-Filter von LiveMotion vorstellen. Dabei werden wir Ihnen jeweils geeignete Einstellungen zeigen, bei denen die Filter am besten zur Geltung kommen. Den Umgang mit den Filtern haben Sie ja bereits in Kapitel 5 kennen gelernt.

11.1 Eine geeignete Vorlage erstellen

Die Filter sind nur verfügbar, wenn Sie Bitmap-Bilder markiert haben. Andernfalls sind alle Funktionen im *Objekt/Filter*-Menü deaktiviert.

Als Vorlage haben wir deshalb ein Bild konstruiert, das verschiedene Elemente enthält. So tauchen im Bild alle Elemente auf, die häufig in LiveMotion verwendet werden:



Die verwendete Vorlage

Da sich die Filter ja nur auf Bitmap-Bilder auswirken, haben wir das Motiv aus drei Bildern zusammengesetzt. Sie wundern sich? Es sind dort – zum Beispiel im linken Teil – auch Objekte mit angewendeten Stilen zu sehen.

Stimmt! Und trotzdem handelt es sich bei allen drei Bildteilen um reine Bitmap-Bilder. Sehen wir uns also einmal an, wie diese Komposition entstanden ist.

Aufbau der einzelnen Elemente

Um die einzelnen Bitmap-Bilder zu erstellen, sind die folgenden Arbeitsschritte nötig:

- 1 Konstruieren Sie verschiedene Grundformen. Diesen haben wir unterschiedliche Stile zugewiesen. So gibt es Formen mit Verläufen und andere mit Bitmap-Effekten wie etwa die Ellipse. Den Hintergrund bildet ein Bitmap-Bild. Diese Objekte sind natürlich momentan noch editierbar und somit für die Bitmap-Filter nicht geeignet.

Außerdem haben wir ein Foto importiert und eine EPS-Form aus der Bibliothek eingefügt.

Markieren Sie nun alle Objekte des linken Bereichs. Diese sollen als Erstes in ein Bitmap-Bild konvertiert werden.



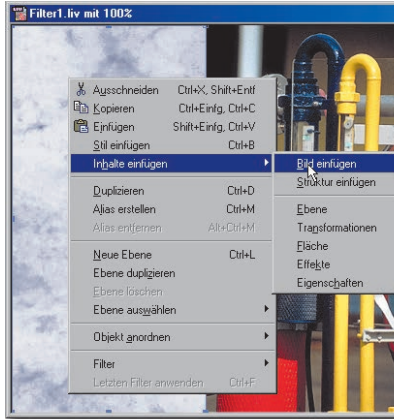
*Markieren aller
Objekte im linken
Bereich*

- 2 Rufen Sie jetzt aus dem Kontextmenü die Funktion *Kopieren* auf. Erstellen Sie dann vom Untergrundobjekt ein Duplikat. Das Duplikat verdeckt dann die anderen Objekte.



*Der duplizierte
Untergrund*

- 3 Verwenden Sie anschließend die Funktion *Inhalte einfügen/Bild einfügen* aus dem Kontextmenü.



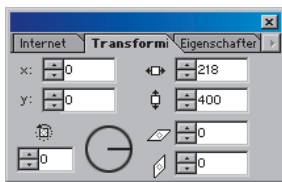
Wiedereinfügen
des kopierten
Zwischenspeicher-Inhalts

- 4 Eigentlich sollte damit dem Untergrundobjekt ein Bitmap-Bild passend zugewiesen werden. Da aber das Bild aus dem Zwischenspeicher größer ist als das Objekt, wird es entsprechend skaliert. Dies führt zu einem Versatz nach links, der natürlich nicht erwünscht ist. Sie sehen dies im folgenden Bild.



Eine fehlerhafte
Textur

- 5 Sie können dieses Manko umgehen, indem Sie das Untergrundrechteck zuvor über das *Transformieren*-Palettenfenster entsprechend vergrößern. Geben Sie dort eine neue Breite von 218 Pixeln an.



Das vergrößerte
Untergrundrechteck

Obacht beim Markieren

Haben Sie sich schon gefragt, woher der Größenunterschied kommt? Nun, der Grund liegt in der Ausdehnung der Markierungsrahmen. Sie sahen beim Markieren, dass der Markierungsrahmen der Ellipse in das daneben liegende Foto hineinragte. Auf der linken Seite ragte außerdem der Markierungsrahmen des Pfeils aus dem Bild. Beim Kopieren verwendet LiveMotion die Ausdehnung der Markierungsrahmen.

Um das passende, neue Maß für das Untergrundrechteck zu ermitteln, brauchen Sie die markierten Objekte nur zwischenzeitlich zu gruppieren und das Maß der Gruppe im *Transformieren*-Palettenfenster abzulesen.

- 6** Wird der Inhalt der Zwischenablage nach dem Anpassen der Größe eingefügt, sehen Sie ein Bitmap-Bild, das deckungsgleich zu den Objekten eingefügt wird.

Die Original-Objekte haben wir einfach im Hintergrund belassen. So könnten gegebenenfalls noch Veränderungen vorgenommen werden. Die einzelnen Objekte können im Bitmap-Bild nämlich nicht mehr editiert werden.



*Das passend
eingefügte
Bitmap-Bild*

- 7** Da die Objekte nun als Bitmap-Bild vorliegen, können Sie dort auch die Filter anwenden.
- 8** Ähnlich sind wir bei der eingefügten Form auf der rechten Seite vorgegangen. Dort haben wir ein weißes Untergrundrechteck konstruiert und dies gemeinsam mit der Form markiert.

Beide Objekte wurden dann kopiert und im Untergrundrechteck wieder als Bitmap-Bild eingefügt. Auch hier haben wir die Ausgangsform im Hintergrund für etwaige Veränderungen erhalten.

Beim Verschieben des Bitmap-Bilds wird erkennbar, dass der weiße Untergrund nicht etwa transparent dargestellt wird – anders als dies bei der ursprünglichen EPS-Form der Fall war.



Das Bitmap-Bild der EPS-Form

Diese Vorlage kann nun prima verwendet werden, um die Filter auszuprobieren. Es gibt jetzt drei Bitmap-Bilder in der Komposition, die jeweils getrennt voneinander mit den Filtern bearbeitet werden können.

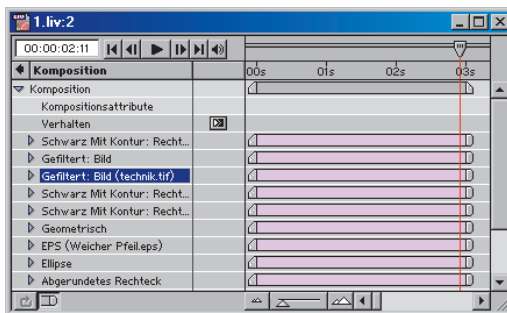
11.2 Bitmap-Bilder in der Animation

Wenn Sie Bitmaps innerhalb einer Animation skalieren wollen, sollten Sie einen wichtigen Punkt beachten. Wird eine Animation abgespielt oder gespeichert, passt LiveMotion die Bitmap-Objekte an die Bildschirmauflösung an.

Dabei werden die Daten berücksichtigt, die vor der Transformation bestanden. Dies kann dann bei Animationen ein Problem geben. Dann verwendet LiveMotion nämlich die Auflösung zu Beginn der Animation.

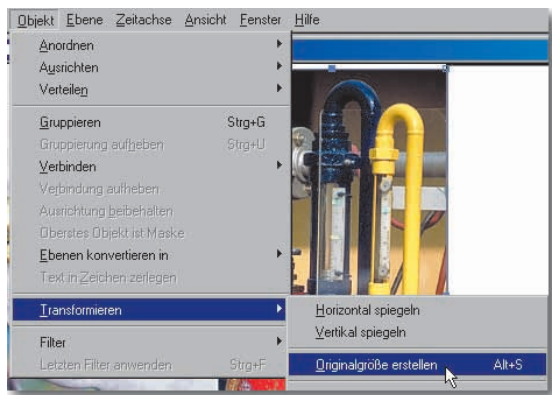
Wird dann das Objekt während der Animation größer, werden Qualitätsverschlechterungen sichtbar – die Bilder werden „pixelig“. Dies können Sie – natürlich – verhindern:

- 1 Erstellen Sie wie gewohnt die Animation zum Skalieren des Bitmap-Bilds.



Skalieren eines Bilds in der Animation

- 2 Um nun die Render-Größe des Bilds festzulegen, wechseln Sie zur Stelle innerhalb der Animation, an der das Bild am besten aussehen soll. Dies sollte sinnvollerweise ein Bild am Ende der Skalierung sein. Allerdings erlaubt LiveMotion merkwürdigerweise nicht die Anwahl des Endbilds.
- Dann ist nämlich die Funktion *Objekt/Transformieren/Originalgröße erstellen* nicht verfügbar. Vor dem Aufruf der Funktion muss das betreffende Bitmap-Bild markiert sein. Alternativ können Sie auch die Tastenkombination **(Strg)+[S]** verwenden.



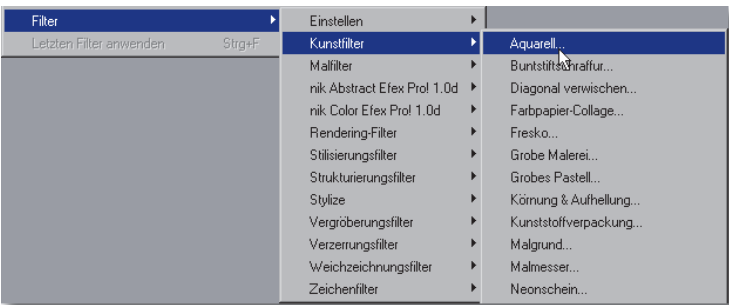
Festlegen der
Render-Größe

- 3 LiveMotion reduziert dann die Bildgröße nur bis zur angegebenen Skalierung. Dies hat natürlich auch eine Vergrößerung der Ausgabedatei zur Folge.

11.3 Jede Menge Filter für kreative Ergebnisse

Kommen wir nun zum spannenden Teil dieses Kapitels: den verschiedenen Filtern, die LiveMotion anbietet, um Bitmap-Bilder zu verschönern, verfremden, verzerren, optimieren oder um sie in „Gemälde“ oder „Zeichnungen“ umzuwandeln. Alle Funktionen werden im Untermenü *Objekt/Filter* in verschiedenen Gruppen zur Verfügung gestellt.

In diesem Untermenü werden auch Plug-In-Filter aufgelistet, falls Sie welche installiert haben.



Das Filter-
Menü

Alle Filter sind thematisch in den Untermenüs sortiert. So fällt die Auswahl etwas leichter. Wenn Sie beispielsweise den Unterordner *Kunstfilter* öffnen, finden Sie dort verschiedene Filter, die Ihr Foto in ein „Kunstwerk“ verwandeln – wie etwa ein Aquarellbild.

Bilder optimieren mit den Variationen

Der erste – und einzige – Filter, den Sie im *Einstellen*-Untermenü finden, dient zum Optimieren von Bildern. Er heißt *Variationen*.

Mit diesem Filter können Sie die Farben des Bilds verändern sowie die Helligkeit und den Kontrast des Bilds anpassen. Zur Auswahl dienen große Vorschau-bilder. Klicken Sie einfach auf das Vorschaubild, das Ihnen gefällt, um die Änderungen anzuwenden. Dabei ist auch eine mehrfache Auswahl möglich. So können Sie nacheinander beispielsweise die Helligkeit, die Sättigung und den Farbcharakter des Bilds anpassen.



Der *Variationen*-Filter

In den Optionsfeldern geben Sie zunächst an, welche Bildbereiche verändert werden sollen: *Lichter*, *Mitteltöne* oder *Tiefen*. Leider gibt es keine Option *Alle*, mit der Sie alle Bereiche auf einmal ändern könnten.

Mit der Option *Sättigung* schaltet das *Variationen*-Fenster auf eine andere Ansicht um. Dann sind nur drei Felder zu sehen, über die eine geringere oder stärkere Sättigung eingestellt werden kann.

Mit dem Schieberegler steuern Sie, wie stark das Bild verändert werden soll. Ist die Funktion *Beschneidung zeigen* aktiv, werden die Bereiche im Bild angezeigt, in denen Tonwerte verloren gehen.

Einstellungen sichern

Mit der *Speichern*-Schaltfläche können Sie vorgenommene Veränderungen auf der Festplatte speichern. Dabei werden Dateien mit der Endung *ava* erstellt. Sie können die gespeicherten Einstellungen verwenden, um sie an anderen Bildern erneut anzuwenden.

Bilder malen wie van Gogh oder Picasso

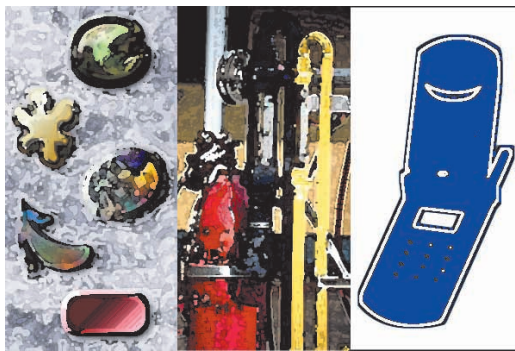
Im Untermenü *Kunstfilter* werden 15 Filter zusammengefasst, mit denen Sie manuelle Maltechniken simulieren können. Dabei werden die Pixel des Bilds in unterschiedlicher Art und Weise „vermischt“. Da alle Filter natürlich auf mathematischen Formeln beruhen, wirken die Ergebnisse oft unnatürlich, da sie zu regelmäßig sind.

Aquarellfilter

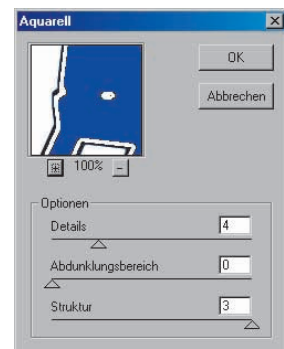
Hier haben Sie drei Parameter zur Verfügung, die den Effekt steuern. Die Pixel werden an neue Positionen verschoben und in Bereichen zusammengezogen, sodass „fleckige“ Bereiche entstehen.

Bewährt haben sich hier beispielsweise für Fotos diese Einstellungen: *Details*: 9, *Abdunklungsbereich*: 1 und *Struktur*: 3. Diese Werte haben wir bei dem linken und mittleren Bild angewandt.

Geringe Detailwerte erzeugen bei grafischen Motiven – wie dem rechten Bild – Doppelkonturen, wie Sie nachfolgend sehen. Die dort verwendeten Werte sehen Sie im abgebildeten Dialogfeld.



Der Aquarellfilter



Buntstiftschraffur

Hier werden Striche des Ausgangsmotivs auf einem Untergrund verteilt. Die Farbe des Untergrunds regeln Sie mit dem Wert *Papierhelligkeit*, wobei der Wert 50 weißem Papier entspricht und der Wert 0 schwarzem. Je höher der Wert im Feld *Druck* ist, umso mehr Striche werden auf die Papierfläche aufgetragen. Probieren Sie einmal die Werte 10, 15, 50 aus.

Diagonal verwischen

Bei diesem Filter werden die Farben des Bilds in dünnen Strichen diagonal verzogen. Die Länge legen Sie mit Strichen fest. Mit dem Aufhellungsbereich regeln Sie die Helligkeit des Bilds, mit der Intensität den Kontrast.

Farbpapier-Collage

Dieser Filter ist durchaus mehrere Versuche wert. Er zieht größere Bereiche zusammen, die denselben Farbwert enthalten. Die Anzahl der verwendeten Farbwerte legen Sie im Feld *Anzahl Stufen* fest. Die Bereiche werden abstrahiert.

Wie beim Ausschneiden von farbigem Papier wird das Bild aus lauter geraden Kanten zusammengesetzt. Den Abstraktionsgrad können Sie ebenso steuern wie die Umsetzungsgenauigkeit. Testen Sie einmal die von uns verwendeten Werte 8, 4, 3.

Sie sehen, dass die beste Wirkung beim mittleren Bild entsteht. Je plakativer das Motiv bereits ist, umso besser wirkt sich der Filter aus. Beim Verlaufsmotiv erkennen Sie, wie der Filter wirkt. Aus dem fließenden Verlauf wurden unterschiedliche Streifen.

Das rechte Motiv ist dagegen ungeeignet für diesen Filter. Hier ist kaum eine Wirkung zu erkennen.

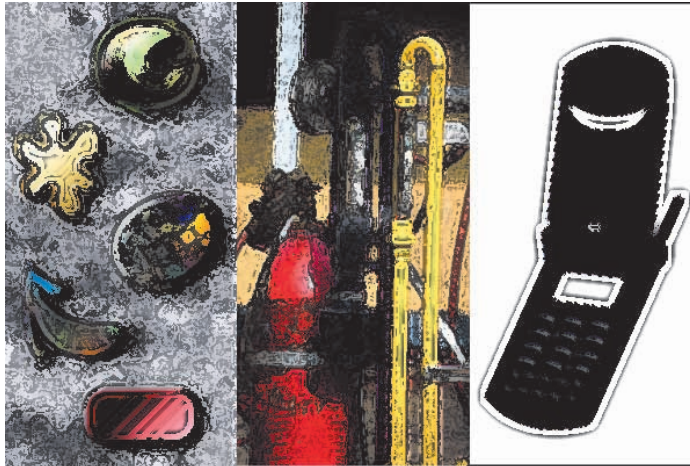


Der Filter Farbpapier-Collage

Fresko

Auch beim *Fresko*-Filter werden Farbflächen zusammengezogen, allerdings wird hier der Rand „ausgefranst“. Er eignet sich für plakative Motive. Mit dem *Struktur*-Wert legen Sie die Art der Kanten fest. Je höher der Wert, umso „löchriger“ werden die Ränder.

Die Breite der Konturen, die sich ergeben, wird mit der *Pinselfgröße* festgelegt. Außerdem wird die Detailtreue über einen gesonderten Regler gesteuert. Nachfolgend haben wir für alle drei Motive die Werte 0, 0, 2 eingesetzt.



Der *Fresko*-
Filter

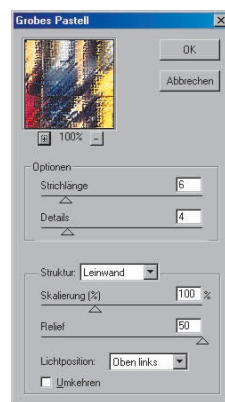
Grobe Malerei

Der Filter entspricht dem *Fresko*-Filter, allerdings werden hier die Konturen nicht so dunkel. Die Ränder sind weniger stark ausgefranst. Die Eingabefelder sind mit denen des *Fresko*-Filters identisch.

Grobes Pastell

In diesem Filter werden verschiedene Funktionen zusammengefasst. Einerseits werden hier Pixel verschoben, andererseits wird die Verschiebung über ein Muster gesteuert, die *Struktur*. Außerdem ist durch die Lichtposition steuerbar, an welchen Stellen sich die hellen und dunklen Partien befinden sollen.

Die Strukturen werden später detailliert beschrieben. Wir verwendeten die abgebildeten Einstellungen. Der Filter wirkt grundsätzlich bei allen Motiven, egal, welchem Genre sie angehören. Testen Sie gegebenenfalls unterschiedliche Einstellungen.



Der Filter *Grobes Pastell*

Körnung & Aufhellung

Mit diesem Filter fügen Sie „Störungen“ in das Bild ein. Dabei werden willkürlich Punkte in das Bild eingefügt, deren Menge Sie mit dem Wert *Körnung* bestimmen. Mit dem *Aufhellungsbereich* und der *Intensität* steuern Sie Helligkeit und Kontrast des Bilds.



Der Filter
*Körnung &
Aufhellung*

Kunststoffverpackung

Dieser Filter funktioniert fast wie der Beleuchtungseffekt, den Photoshop anbietet. Das Bild wird mit sich selbst maskiert und angeleuchtet. Es entsteht ein plastikartiges Bild, das besonders bei plakativen Motiven gut zur Geltung kommt.

Bei schwarzweißen Bildern entsteht der Eindruck von geprägten Flächen – wie zum Beispiel bei Autokennzeichen oder unserer EPS-Form. Sie können den Glanz, die Detailtreue und die Glättung einstellen. Für unser Muster verwendeten wir die Werte 20, 15, 7.



Der Filter
Kunststoffverpackung

Malgrund

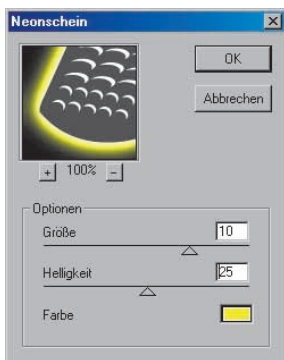
Der *Malgrund*-Filter entspricht dem Filter *Grobes Pastell*, nur dass hier die Verschiebung der Pixel etwas anders erfolgt. Die Struktur liegt unter dem Motiv, das Ergebnis ist fleckiger. Die Bedienung entspricht dem Filter *Grobes Pastell*. Sie simulieren damit das Malen mit einer Ölfarbe, ohne dass der gesamte Untergrundbereich bemalt wird.

Malmesser

Auch mit dem *Malmesser* werden Farbflächen zusammengezogen. Der Rand ist dabei unruhig. Da viele dieser Filter mit getrennten Tonwerten arbeiten, entstehen zwischen den angrenzenden Farbflächen „zackige“ Kanten. Um diese mit Anti-Aliasing zu glätten, muss der *Glätten*-Wert entsprechend erhöht werden.

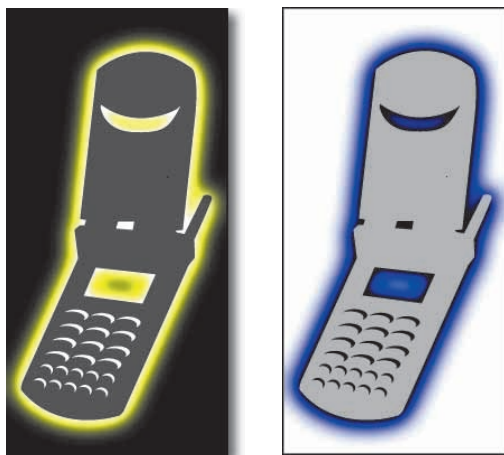
Neonschein

Der *Neonschein*-Effekt versieht plakative Motive mit einem „Leuchtkranz“. Dafür gibt es farbige Abstufungen. Er eignet sich besonders für schwarzweiße Motive. Die Farbe ändern Sie durch Klicken auf das Farbfeld. Für unser Beispiel am Schwarzweißbild verwendeten wir die folgenden Werte:



Die verwendeten
Werte des
Neonschein-Filters

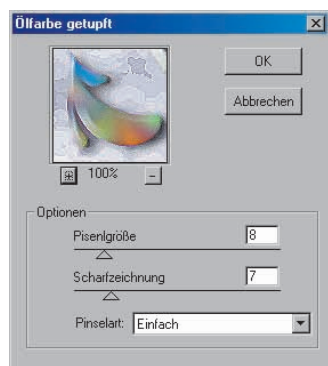
Um ein Bild auf hellem Grund zu erhalten, haben wir das Ergebnis anschließend mit dem Befehl *Umkehren* im *Einstellen*-Palettenfenster invertiert. Diese negative Darstellung haben wir bei der Auswahl der Farbe berücksichtigt. Beide Ergebnisse sehen Sie nachfolgend.



Der Neonschein-Filter

Ölfarbe getupft

Der Filter hat zwar viele Möglichkeiten zur Verstellung der Parameter, bringt aber wenig Neues. Hier werden ebenfalls Farbflächen auf unterschiedliche Arten zusammengefasst.



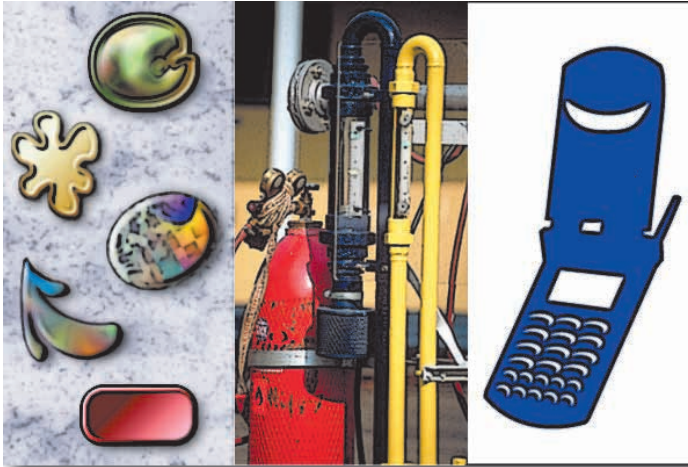
Der Filter
Ölfarbe
getupft

Schwamm

Mit diesem Filter wird das ganze Bild mit einem Muster übermalt, als wenn Sie mit einem Schwamm die Farbe vom Bild herunternehmen. In den Einstellungen können Sie die Schwammgröße und Struktur festlegen. Außerdem gibt es wieder die *Glättungs*-Option zum Weichzeichnen des Ergebnisses.

Tontrennung und Kantenbetonung

Dieser Filter sucht Kontraste im Bild und verstärkt diese. Plakative Bilder sind gut für den Filter geeignet, so können wir aus unserer EPS-Form eine konturierte Fassung machen. Beim Einsatz von Fotos sind die Möglichkeiten begrenzt, da die Wirkung nur schwer gesteuert werden kann. Schwarzweiße Motive sind ungeeignet, da dort keine weiteren Konturen nötig sind.



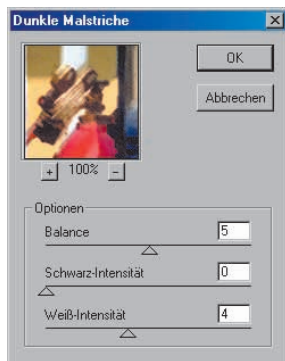
Der Filter
Tontrennung
und Kanten-
betonung
mit den
Werten 2, 1, 6

Malfilter

Die acht Filter in diesem Untermenü arbeiten ähnlich wie die Kunstfilter. Dabei werden allerdings die Farbflächen nicht zusammengezogen, sondern vielmehr an andere Positionen gesetzt. Die folgenden Filter gibt es in diesem Untermenü.

Dunkle Malstriche

Dieser Filter fügt dem Bild schwarze und weiße Striche hinzu. Mit dem *Balance*-Regler steuern Sie die Verschiebung der Striche, mit dem Intensitätsregler für Schwarz und Weiß den Kontrast des Ergebnisses.



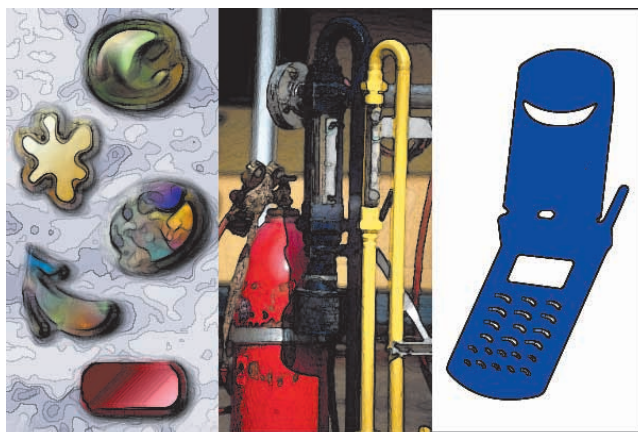
Der Filter
Dunkle Malstriche

Gekreuzte Malstriche

Mit dieser Funktion werden die Pixel diagonal in beide Richtungen verschoben. Mit dem *Balance*-Wert steuern Sie die Verschiebung. Außerdem lässt sich die Strichlänge variieren. Bei einem hohen Schärfewert werden die Kanten der einzelnen Striche geschärft.

Kanten betonen

Im Bild vorhandene Kanten werden verstärkt. Das Bild wird insgesamt flächiger – gemalter. Neben der Kantenbreite lässt sich die Farbe der Kante verstellen. Je niedriger der Wert im Feld *Kantenhelligkeit* ist, umso dunkler wird die Kante abgesetzt. Probieren Sie bei Fotos doch einmal die Werte 1, 0, 10 aus.



Der Filter
Kanten
betonen
– rechts und
in der Mitte
mit den
Werten 1, 0, 5

Konturen nachzeichnen

Mit dem Wert *Strichlänge* legen Sie die Breite der nachgezeichneten Kontur fest, außerdem lässt sich die Intensität der dunklen und hellen Konturierungsstriche verstellen. Verwenden Sie für ein interessantes Ergebnis die Werte 1, 0, 0.

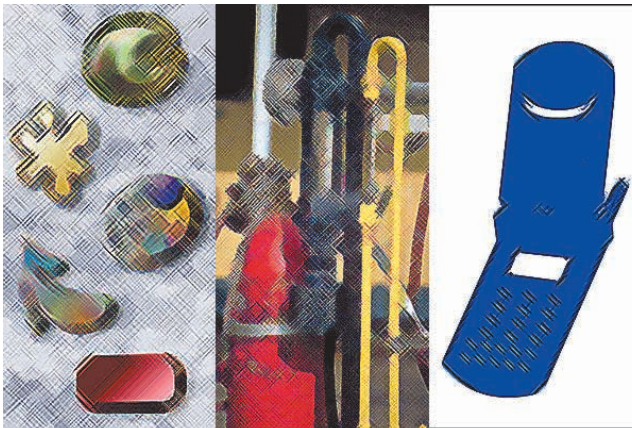


Der Filter
Kanten
nachzeichnen

Kreuzschraffur

Interessanter als der Effekt *Gekreuzte Malstriche* ist der Filter *Kreuzschraffur*. Er eignet sich besonders für Effekte an Fotos. Die Farben werden strichartig verzogen, es entsteht der Eindruck eines mit Buntstiften gemalten Bilds.

Verwenden Sie unter der Option *Scharfzeichnung* einen mittleren Wert – zum Beispiel 6 –, sonst ist das Bild nicht mehr erkennbar. Im Feld *Stärke* bietet sich dagegen der höchste Wert – 3 – an. Bei der *Strichlänge* lässt sich der Wert beliebig einsetzen, je höher der Wert, umso weiter werden die Striche auseinander gezogen.



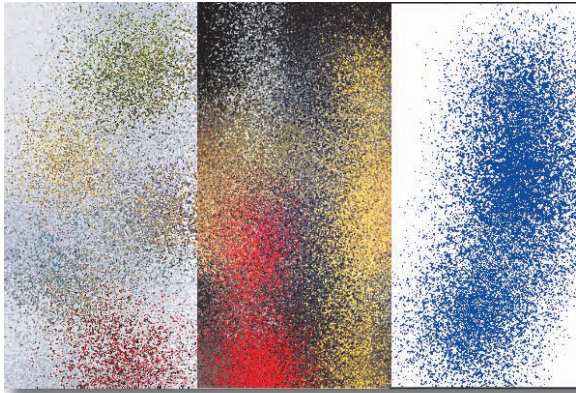
Der Filter Kreuzschraffur

Spritzer

Dieser Filter sprengt das Bild. Die Pixel werden dabei auseinander gezogen. Je höher der *Radius*-Wert, umso ausschweifender ist die Sprengelung. Mit dem Glättungswert werden die gesprengelten Pixel zu „Klumpen“ zusammengezogen.

Auch hier bietet sich für ein skurriles Ergebnis eine ungewöhnliche Wertkombination an: *Radius*: 25, *Glättung*: 2. Es entsteht eine Vorlage, die weiterbearbeitet werden kann – beispielsweise um einen interessanten Hintergrund zu schaffen. Sie sehen das Ergebnis dieser Werte in der nachfolgend gezeigten Abbildung.

Verwenden Sie schwarzweiße Motive, lassen sich mit dieser Einstellung unter anderem gut Strukturen herstellen, die Sie bei einigen anderen Filtern einsetzen können. Ein Beispiel wäre hier der *Mit Strukturen versehen*-Filter.



*Spritzer
mit den
Werten 25, 2*

Sumi-e

Dieser – eher uninteressante Filter – fügt an kontrastreichen Stellen schwarze Striche ein, deren Breite veränderbar ist. Je höher Sie den *Druck* einstellen, umso dunkler wird das Ergebnis. Außerdem lässt sich der Kontrast regeln.

Verwackelte Striche

Hier werden die Pixel um den Wert verschoben, den Sie im Feld *Strichlänge* vorgeben. Mit dem *Radius* wird die Stärke der Verwacklung reguliert. Im Listenfeld können Sie zwischen vier verschiedenen Verwacklungsrichtungen wählen. Interessant ist dieser Filter auch für schwarzweiße Motive.



*Verwackelte
Striche*

Rendering-Filter

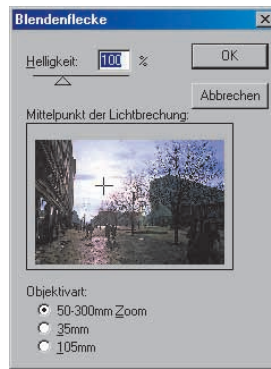
In diesem Untermenü gibt es drei Filter, die den Inhalt des Bilds neu berechnen. Diesen Vorgang nennt man Rendern. Mit den Filtern lassen sich aufwendigere Effekte herstellen. Leider funktioniert der erste Filter *Blendenfleck* aber nicht so, wie er sollte.

Blendenfleck – Wie Fotografieren im Gegenlicht

Dieser Filter simuliert die Reflexe, die sich auch beim Fotografieren bei Gegenlichtaufnahmen bilden. Sie entstehen durch den Aufbau der Linsen eines Fotoapparats und sind unterschiedlich, je nachdem, welches Objektiv Sie benutzen.

Im Dialogfeld sind im oberen Eingabefeld Angaben von 10 bis 300 % möglich. Im Vorschaubild sehen Sie ein Kreuz. Dieses Kreuz zeigt die Position der Lichtquelle an, die Voraussetzung für einen Blendenfleck ist. Klicken Sie an eine beliebige Stelle im Bild, um die Position des Lichtpunkts zu verändern.

Unter diesem Vorschaubild gibt es drei Optionsfelder zur Wahl des Objektivs. Je nach Art des Objektivs ergeben sich unterschiedlich geformte Blendenfleck. Nun zur schlechten Nachricht: Leider funktioniert der Filter nicht, wie er es beispielsweise in Photoshop macht. Das Dialogfeld dort sieht genauso aus wie in LiveMotion. Sie sehen es nachfolgend rechts abgebildet.



Die Optionen
des Filters
Blendenfleck

In Photoshop ändern Sie damit das Ausgangsfoto – so ist es ja auch logisch. Besonders gut für diesen Filter sind Fotos geeignet, die im Gegenlicht aufgenommen wurden.

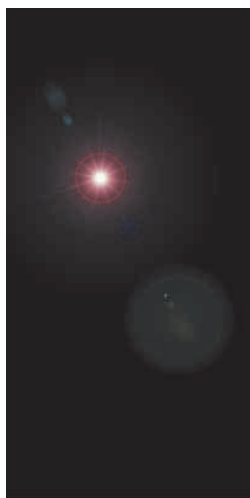
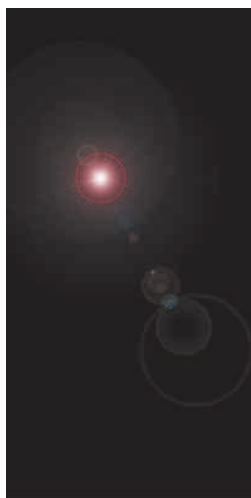
So haben wir beispielsweise das nachfolgend links abgebildete Ausgangsbild mit diesem Filter bearbeitet. Herausgekommen ist das rechts abgebildete Foto, das die Blendenfleck gut zeigt. Die verwendeten Einstellungen zeigte das Dialogfeld.



Vorher /nachher des Blendenfleck-Filters

In LiveMotion wird leider nicht das Foto bearbeitet, obwohl man dies aufgrund des Vorschaubilds im Dialogfeld vermuten könnte. Hier wird der Effekt stattdessen auf einem schwarzen Untergrund angewendet.

Sie können dieses Ergebnis daher nur als eigenständiges Bild verwenden – wofür auch immer. Die drei möglichen „Objektiv“-Einstellungen sehen Sie in den folgenden Abbildungen.



Die Objektiv-Einstellungen 50-300 mm Zoom, 35 mm und 105 mm (von links)

Fehlerursache

Der Fehler könnte daher kommen, weil bei LiveMotion im Gegensatz zu Photoshop die Filter die Bilder nicht „zerstören“. Wird der Filter aus dem *Photoshop*-Palettenfenster gelöscht, wird das Ausgangsbild wiederhergestellt.

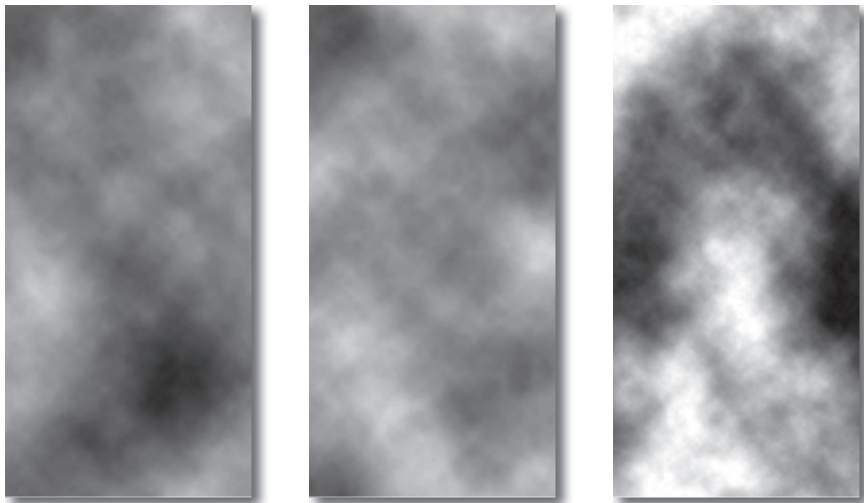
Deshalb ist es auch gelegentlich schwierig, denselben Filter mehrmals anzuwenden. Die „Objektbehandlung“ klappt hier noch nicht immer einwandfrei.

Mit Differenz-Wolken himmlische Effekte erzielen

Die beiden Filter erfüllen dieselbe Aufgabe: Sie generieren aus der Vorder- und Hintergrundfarbe ein wolkiges Muster. Wenn Sie beim Aufruf des Filters die **[Alt]**-Taste gedrückt halten, erfolgt eine geänderte Berechnung, das Ergebnis wirkt kontrastreicher. Sie können diesen Filter als Basis für eine Hintergrundgestaltung oder als Textur für Ebenen verwenden.

Der Filter *Differenz-Wolken* ist mit der Funktion *Wolken* identisch, allerdings wird hier der Überblendungsmodus *Differenz* angewendet.

Auch bei diesem Filter bleiben die Bilddaten – anders als bei Photoshop – völlig unberücksichtigt.



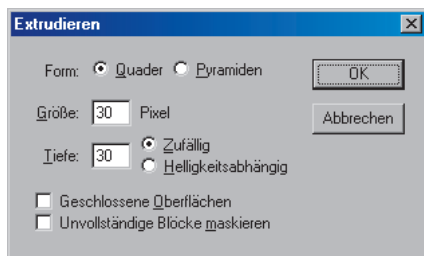
Der Filter *Differenz-Wolken*, *Wolken* und die kontrastreichere Variante (von links)

Stilisierungsfiler

Mit diesen drei Filtern können Sie einerseits Konturen eines Bilds hervorheben, andererseits lassen sich Pixel zu Flächen zusammenziehen. Schauen wir uns die Filter einmal im Einzelnen an. Bei den Filtern gibt es andersartige Dialogfelder, in denen detailliertere Angaben notwendig sind.

Extrudieren

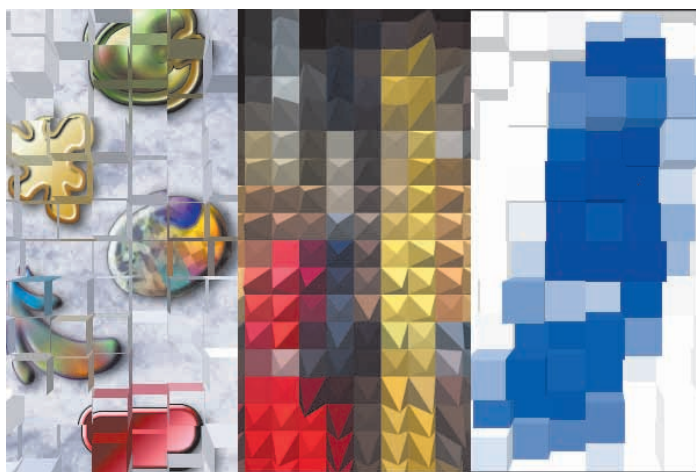
Der Filter teilt das Bild in Bereiche auf, die unterschiedlich aus dem Bild herausgehoben werden. Es stehen zwei Formen zur Bildung der Oberfläche zur Verfügung. Bei der ersten Option *Quader* ist die Option *Geschlossene Oberflächen* aktivierbar.



Die Optionen
des Filters
Extrudieren

Ist das Feld *Geschlossene Oberflächen* deaktiviert, wird das Bildmotiv auf der Oberfläche abgebildet, wie es beim nächsten Bild beim rechten Motiv zu sehen ist, die angekreuzte Option zeigt das linke Bitmap-Bild.

Ist *Helligkeitsabhängig* aktiv, richtet sich die Höhe der Blöcke nach der Helligkeit der Felder. Je heller, umso höher wird der Block. Angeschnittene Blöcke am Rand des Bilds werden ignoriert, wenn Sie die Option *Unvollständige Blöcke maskieren* einschalten. Beim mittleren Bild wurde die *Pyramiden*-Option eingeschaltet.

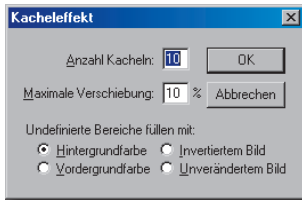


Drei Varianten
des Extrudieren-
Filters

Der Kacheleffekt

Hier wird das Bild in lauter einzelne Kacheln aufgeteilt, deren Anzahl Sie festlegen können. Wie stark diese Felder dann im Bild verschoben werden, regeln Sie im zweiten Eingabefeld des Dialogfelds: *Maximale Verschiebung*.

Außerdem können Sie einstellen, womit die durchscheinenden Flächen gefüllt werden sollen, die sich beim Verschieben ergeben. Sie sehen die verfügbaren Optionen im nächsten Bild abgebildet.



Die Optionen
des Kacheleffekts

Leuchtende Konturen

Dieser interessante Filter stellt die Konturen eines Bilds frei vor einen dunklen Hintergrund. Er bietet variable Einstellungsmöglichkeiten für die Konturenbreite. Außerdem können Sie die Helligkeit steuern.

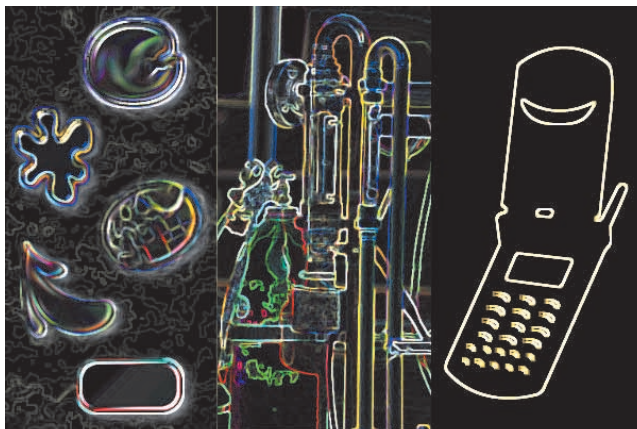
Mit dem Glättungswert geben Sie an, wie exakt die Konturen „abgefahren“ werden sollen. Je niedriger der Wert, umso präziser entspricht das Ergebnis dem Ausgangsbild, je höher der Wert, umso abstrakter ist die Wiedergabe.

Sie sehen die verfügbaren Optionen im nachfolgend gezeigten Dialogfeld abgebildet:



Die Optionen des Filters
Leuchtende Konturen

Diese Werte führen zum folgenden Ergebnis:



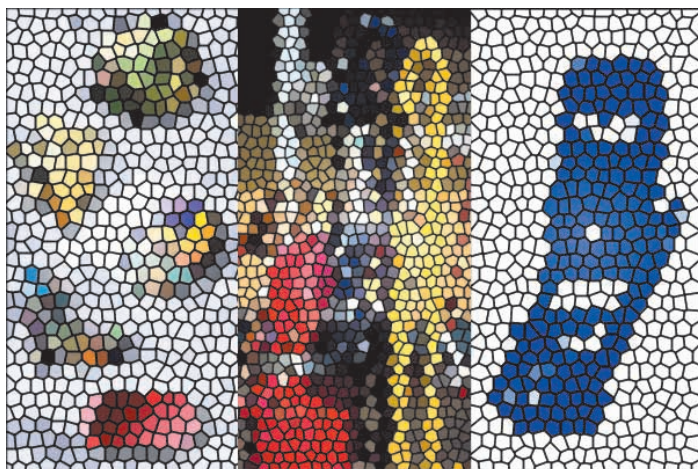
Die Wirkung
des Filters
Leuchtende
Konturen

Strukturierungsfilter

Diese sechs Filter teilen das Bild in einzelne Mosaiksteine auf oder versehen es mit überlagerten Texturen.

Buntglas-Mosaik

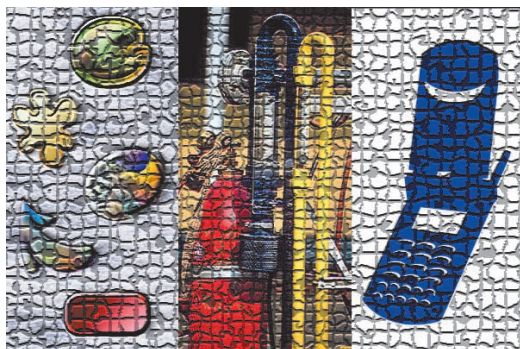
Die Farbe der Fugen ergibt sich aus der Vordergrundfarbe. Die Stärke der Fugen können Sie ebenso verstellen wie die Größe der Mosaiksteine. Mit der Lichtintensität können Sie die Farbabstufung der einzelnen Mosaiksteine beeinflussen.



Der Buntglas-Mosaik-Filter mit den Werten 5, 2, 3

Kacheln

Hier wird – ähnlich wie beim Filter *Mit Struktur versehen* – ein Muster auf das Bild aufgetragen. Er eignet sich auch für Schwarzweißbilder. Der Filter wirkt bei allen Motiven, wie Sie nachfolgend an unserem Beispielbild sehen können. Die verwendeten Werte finden Sie im rechts daneben gezeigten Dialogfeld.



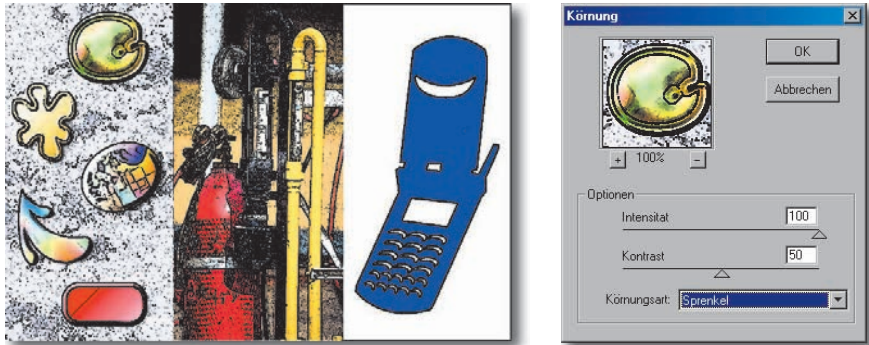
Der Kacheln-Filter



Körnung

Dieser Filter fügt Strukturen durch Simulation verschiedener Körnungseffekte hinzu. Unter *Körnungsart* können Sie aus zehn verschiedenen Typen auswählen.

Hier ist zum Beispiel auch eine vertikale Sprenkelung möglich. Die Intensität und der Kontrast lassen sich ebenfalls variieren. Je höher der Kontrast, umso intensiver wird der Effekt am Bild sichtbar. Sie sehen die Wirkung dieses Filters im nächsten Bild. Die verwendeten Werte haben wir rechts daneben abgebildet.



Der Körnung-Filter

Mit Struktur versehen

Diesen Filter haben wir ebenfalls in einigen unserer Workshops schon verwendet – beispielsweise in Kapitel 5. Damit können Sie entweder eine der vier vordefinierten Strukturen auf das Bild übertragen oder eine gespeicherte Datei als Textur laden.

Im Feld *Skalierung* geben Sie die Größe des Reliefs vor, im Feld *Relief* die Stärke. Unter *Lichtposition* können Sie eine von acht Lichtpositionen auswählen. Für natürliche Ergebnisse sollten Sie hier *Oben links* wählen.

Mit der *Umkehren*-Option wirken die hellen Stellen der Textur eingedrückt, andernfalls die dunklen. Für eigene Strukturen eignen sich besonders kontrastreiche, schwarzweiße Bilder.

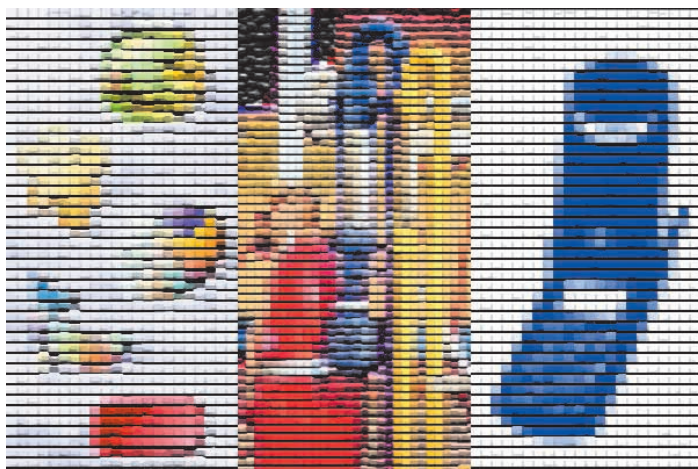
Wir haben bei unseren Motiven drei verschiedene Strukturen ausprobiert. Im linken Bild kam die Option *Sackleinen* zum Einsatz. Beim mittleren Bild haben wir dagegen die Option *Leinwand* verwendet. Bei der ursprünglichen EPS-Form haben wir die *Sandstein*-Option verwendet. Die anderen Werte blieben bei allen Bildern gleich. Sie sehen sie im folgenden Dialogfeld neben dem Beispielbild abgebildet.



Bilder mit Strukturen versehen

Patchwork

Ein weiteres andersartiges Muster bietet dieser Effekt. Es entstehen regelmäßige Rechtecke, die – je nach Helligkeit des Bilds – unterschiedliche Höhen haben. Der Filter wirkt bei jedem Motiv.

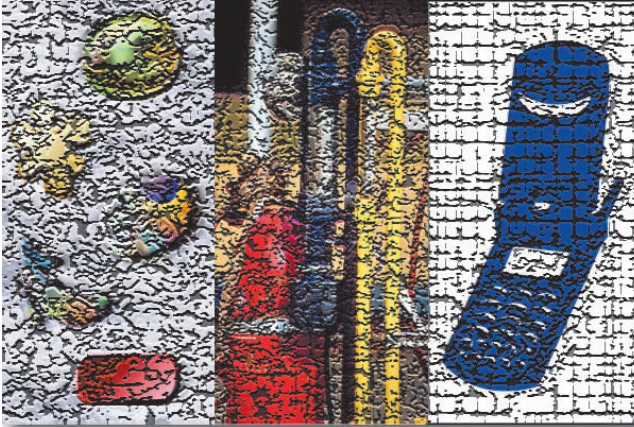


Der Patchwork-Filter mit den Werten 4, 25

Risse

Auch der letzte Filter in dieser Kategorie überzieht das Bild mit einer Textur, die sich in der Höhe an den Helligkeitswerten des Bilds orientiert. Je kontrastreicher die Vorlage ist, umso besser kommt der Filter zur Geltung. Das Ergebnis zeigt ein „zerklüftetes“ Bild. Je stärker diese Risse zur Geltung kommen sollen, umso höher müssen Sie den *Tiefe*-Wert einstellen.

Mit einem hohen *Helligkeits*-Wert tritt der Effekt etwas in den Hintergrund, niedrige Werte heben ihn hervor.



Der Risse-Filter
mit den Ein-
stellungen 15, 9, 4

Windeffekt

Dieser einzige Filter im *Stylize*-Untermenü hat sich verirrt. Wie der englische Name bereits vermuten lässt, gehört er eigentlich in die Kategorie *Stilisierungsfiler*.

Bei diesem Filter werden die Pixel des Bilds in unterschiedlichen Stärken verschoben. Außerdem können Sie die Richtung festlegen. Dieser Filter eignet sich auch, um einen interessanten Hintergrund zu erzeugen. Ansonsten ist dies eher einer der uninteressanteren Filter.



Der Windeffekt und die verwendeten Werte

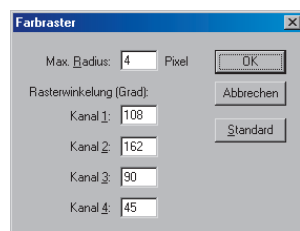
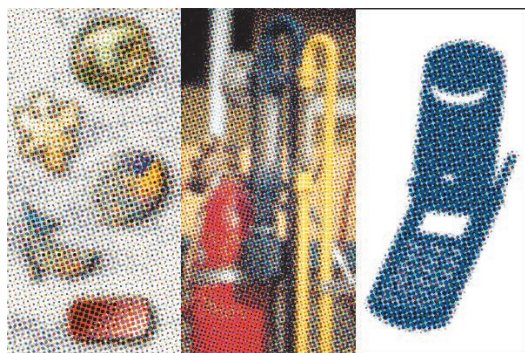


Vergrößerungsfilter

Die drei Vergrößerungsfilter ballen auch wieder die Pixel des Bilds auf unterschiedliche Art und Weise zusammen. Ähnliche Filterwirkungen haben Sie bereits bei Filtern aus der Unterkategorie *Strukturierungsfiler* kennen gelernt, die zuvor beschrieben wurden.

Das Farbraster

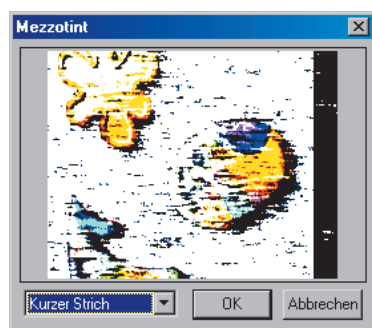
Dieser Filter simuliert die Wirkung, die beim Aufrastern für den Druck auch entsteht. Das Bild besteht im Anschluss aus lauter runden Punkten, deren Größe durch die Helligkeit des Bilds bestimmt wird. Den Versatz der Farbpunkte zueinander können Sie für jede Farbe einzeln einstellen. Außerdem ist die Größe des Rasterpunkts variabel.



Das Farbraster mit den verwendeten Einstellungen

Mezzotint

Hier werden im Listenfeld des Dialogfelds praktisch zehn unterschiedliche Filter zusammengefasst, die alle gut geeignet sind, um Flächen mit Punkten, Strichen oder Linien aufzuraufen. Dieser Filter lässt sich gut verwenden, um zum Beispiel aus Verläufen Hintergründe zu erzeugen.



Die Optionen des Mezzotint-Filters

Bedingte Vorschau

Das Vorschaubild dieses Filters ist nur sehr bedingt einsetzbar, da es sich nämlich weder in der Vorschaugröße noch dem Ausschnitt verändern lässt. Es wird immer die Mitte des Bilds in der 1:1-Darstellungsgröße angezeigt.

Mit den zuvor gezeigten Einstellungen ergibt sich für unser Beispielbild das folgende Ergebnis:



*Der Mezzotint-Filter
im Einsatz*

Punktieren

Dies ist ein weiterer Effekt, der Farbbereiche zusammenzieht. Es ergeben sich Flächen, die mit Weiß unterlegt sind.



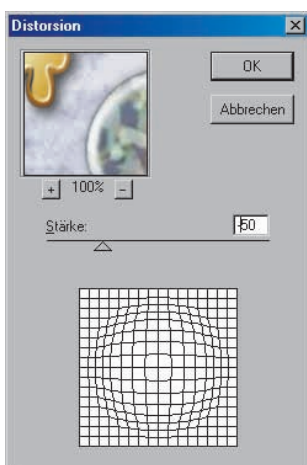
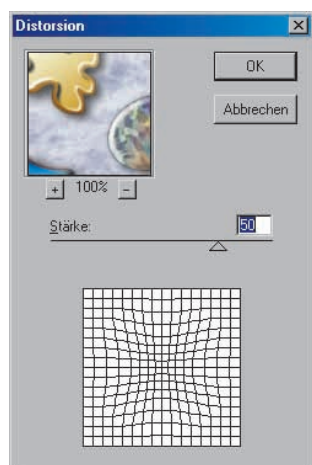
*Der Punktieren-Filter mit
dem Wert 7*

Verzerrungsfilter

Spannende Effekte lassen sich mit den elf Filtern dieses Untermenüs erzielen. Lassen Sie sich überraschen, was man damit alles anfangen kann. Sie ermöglichen das Verzerren eines Bilds, indem die Pixel an eine andere Position innerhalb des Bilds verschoben werden.

Distorsion

Der *Distorsion*-Filter zieht alle Pixel des Bilds kreisförmig zusammen. Bei positiven Werten wird nach innen gezogen, bei negativen Werten nach außen. Sie kennen die Wirkung bereits aus dem *Verzerren*-Palettenfenster. Das Vorschau-bild zeigt mit einem Quadratmuster die Verformung an.



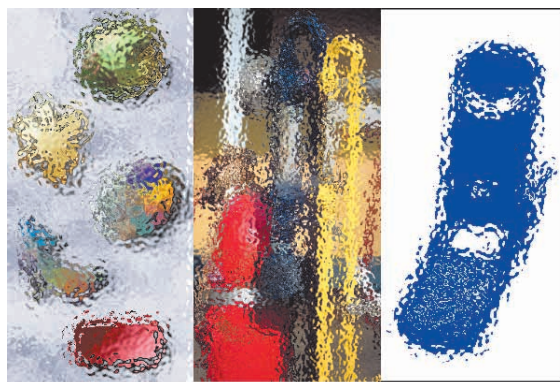
Die Distorsion-Optionen

Glas

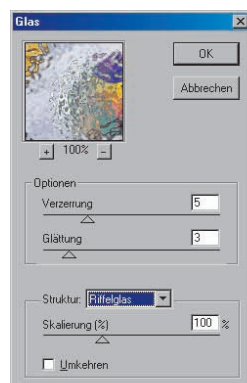
Vier Typen stehen bei diesem Filter zur Verfügung, um die Oberfläche von Glas zu simulieren. Außerdem lassen sich beliebige Strukturen laden, die dann die Oberflächenstruktur bilden.

Beim *Glätten*-Wert verschwindet der Effekt, je höher der Wert ist. Die Standardvorgabe 3 sollte hier erhalten bleiben. Bei der *Verzerrung* können Sie dagegen beliebig steigern.

Mit der *Skalierung* lässt sich die Größe des aufgetragenen Musters variieren. Mit der Option *Umkehren* bilden die hellen Stellen die Vertiefungen, andernfalls sind dies die dunklen.



Die verwendeten Einstellungen für den Glasfilter



Kräuseln

Beim *Kräuseln*-Filter wird der Auswahlbereich in Wellenform verzerrt. Die Größe der Wellen können Sie mit dem Schieberegler von -999 bis +999 verändern. Außerdem lässt sich die Höhe der Wellen aus drei Varianten des Listenfelds *Frequenz* auswählen.



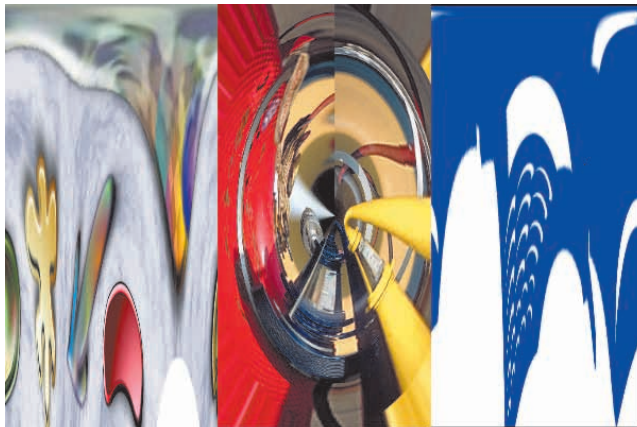
Der *Kräuseln*-Filter und die verwendeten Werte

Ozeanwellen

Dieser Filter arbeitet ähnlich wie der *Kräuseln*-Filter. Hier lassen sich Wellenabstand und Wellenhöhe verstellen.

Polarkoordinaten

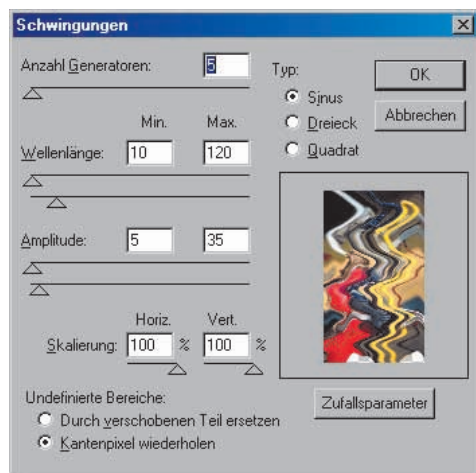
Obwohl der Filter fast keine Optionen besitzt und eher unscheinbar wirkt, lassen sich hiermit recht spektakuläre Ergebnisse erzielen. Zwei Einstellungen erlaubt der Filter. Aus einem rechteckigen Bild kann ein rundes werden und umgekehrt. Je nach ausgewähltem Objekt können Sie so aus einem Schriftzug einen gebogenen Text herstellen, wenn Sie die Option *Rechteckig* -> *Polar* einstellen. Wir haben diese Option beim mittleren Foto angewendet.



Der *Polarkoordinaten*-Filter

Schwingungen

In dem Dialogfeld dieses Filters können Sie weitgehende Einstellungen zum Verzerren des Bilds vornehmen. Hier können Sie die Anzahl der Generatoren, die Wellenlänge und die Amplitude ebenso wie die Größe festlegen. Auch die Form ist variabel. Wir finden den Filter wegen der Komplexität nicht sehr interessant, probieren Sie gegebenenfalls verschiedene Einstellungen aus.

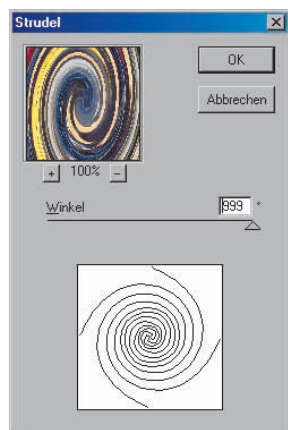


Die Optionen des Schwingungen-Filters

Strudel

Weit spannender ist der Filter *Strudel*, den Sie allerdings auch schon aus dem *Verzerren*-Palettenfenster kennen.

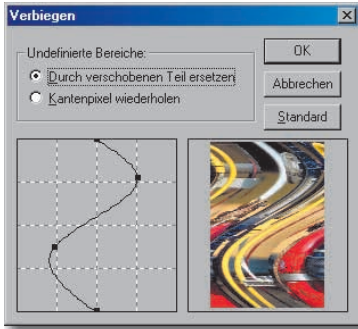
Der Filter dreht den Auswahlbereich spiralförmig in die Mitte, wobei Werteingaben von -999 bis +999 möglich sind. Gemessen wird der Wert in Grad, es sind also – bei einmaligem Anwenden – fast drei Umdrehungen möglich. Mit positiven Werten drehen Sie im Uhrzeigersinn, mit negativen entgegen dem Uhrzeigersinn.



Die Optionen des Strudel-Filters

Verbiegen

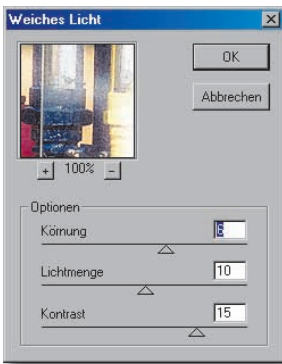
In dem Koordinatenfeld können Sie die Kurve verziehen. Entsprechend wird dann das Bild verzogen. Außerdem können Sie wählen, womit der Randbereich gefüllt werden soll. Der Filter ist auch zum Verzerren von Schriftzügen geeignet.



Die Verbiegen-
Optionen

Weiches Licht

Hierbei handelt es sich nicht um einen Verzerrungsfilter. Der Filter fügt Pixel in der Hintergrundfarbe in das Bild ein. Es ist also eher ein Störungsfilter. Er bringt keine weiteren Vorteile.

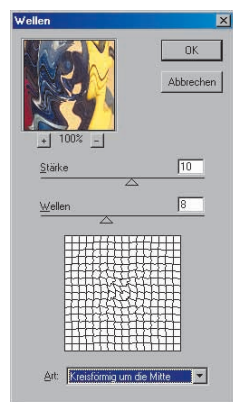


Die Optionen des
Filters Weiches Licht

Wellen

Dieser Filter erzielt die Wirkung eines ins Wasser geworfenen Steins. Die Anzahl der Wellen kann ebenso wie die Stärke des Effekts eingestellt werden. Zudem gibt es drei unterschiedliche Arten des Verziehens.

Wird der Effekt mit schwachen Werten verwendet – wie im folgenden Bild zu sehen –, ist die Wellenform schlechter zu erkennen. Stattdessen wirkt das Bild nur verzerrt.



Der Wellen-Filter und die verwendeten Werte

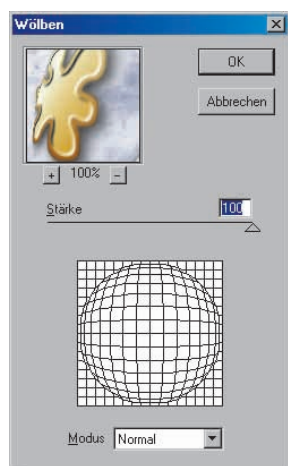
Wölben

Mit dem letzten Filter in diesem Untermenü können Sie das Bild auf eine Kugel oder einen Zylinder „spannen“. Mit der *Modus-Einstellung Normal* wird das Objekt auf eine Kugel gespannt. Ist dabei ein rechteckiges Objekt ausgewählt, bleiben die Ecken unbeeinflusst. Am besten wirkt der Filter bei runden oder elliptischen Objektformen.

Positive Werte lassen eine „Kugelform“ entstehen, negative Werte wölben das Objekt nach innen.

Bei den beiden anderen Modi können dagegen rechteckige Objekte markiert werden, da hier die Ränder gewölbt werden. Ein Einsatzbereich ist zum Beispiel das Erstellen einer Lupe.

Sie kennen auch diesen Filter bereits aus dem *Verzerren*-Palettenfenster. In Kapitel 5 haben wir Ihnen dazu schon den Lupeneffekt vorgestellt – allerdings mit einer effektiveren Variante.



Die Optionen des Wölben-Filters

Weichzeichnungsfilter

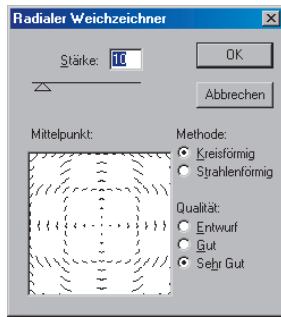
Zwei Filter gibt es in diesem Untermenü, mit denen Sie Bilder unscharf machen können. Leider fehlt der am häufigsten benutzte Weichzeichnungsfilter: der gaußsche Weichzeichner, den Sie vielleicht aus Photoshop kennen.

Der Radiale Weichzeichner

Mit diesem Unschärfefilter wird das Bild kreis- oder strahlenförmig weichgezeichnet. Damit lässt sich der Effekt nachahmen, der beim Fotoapparat entsteht, wenn Sie bei einem Zoomobjektiv während der Belichtung die Brennweite verändern. Dafür wird die Option *Strahlenförmig* verwendet.

Das Zentrum des Effekts legen Sie durch Klicken in das Vorschaubild fest. Außerdem können Sie die Qualität in drei Stufen steuern. Auch wenn die Berechnung deutlich länger dauert, sollten Sie hier immer die bestmögliche Einstellung – *Sehr Gut* – wählen.

Die Berechnung der kreisförmigen Variante, mit der ein rotierender Fotoapparat simuliert wird, dauert sehr lange. Hier reichen Werte bis ungefähr 10 für starke Verzerrungen aus.



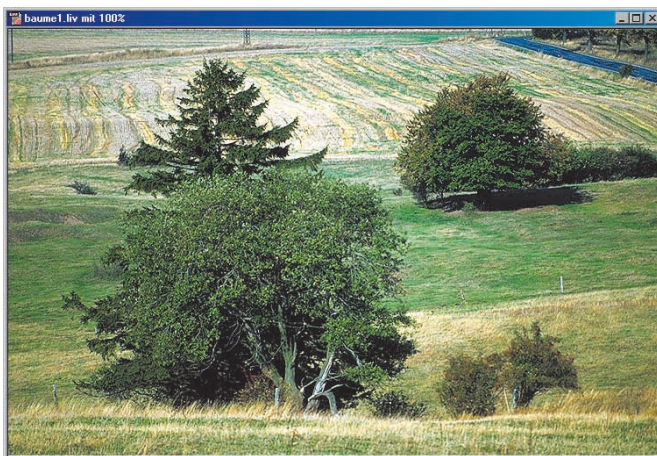
Die Optionen des
Radialen Weichzeichners

Selektiver Weichzeichner

Dieser Filter stellt stilisierte Flächen her oder/und hebt Konturen hervor. Von den drei Qualitätsmodi, die in einem Listenfeld untergebracht sind, sollte auch bei diesem Filter die Optimalqualität verwendet werden. Für diesen Filter sind besonders kontrastarme Bilder geeignet, die aber klar abgegrenzte Bildteile enthalten.

Wir wollen uns in einem kleinen Workshop ansehen, wofür der Filter eingesetzt werden kann. Das Beispielbild können Sie wieder von unserer Webseite <http://www.gradias.de> herunterladen.

- 1 Erstellen Sie ein neues Dokument und platzieren Sie das Foto, das bearbeitet werden soll.



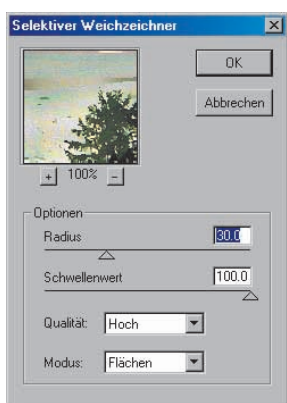
Das Ausgangsbild

- Erstellen Sie ein Duplikat des Objekts. Am schnellsten klappt das mit der Tastenkombination **(Strg)+[D]**.

Filter gelten für Objekte

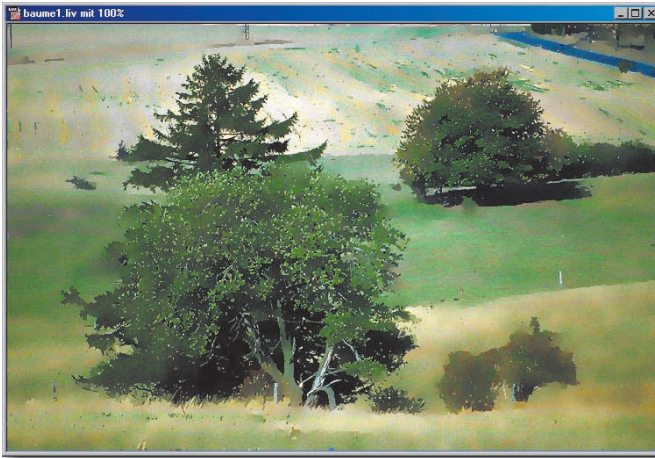
Sie können bei dem Beispiel nicht mit verschiedenen Objektebenen arbeiten, da sich die Effekte immer auf das gesamte Objekt – inklusive aller Ebenen – beziehen. Da wir für unser Beispiel aber das Ausgangsbild noch benötigen, muss ein Duplikat erstellt werden.

- Das duplizierte Objekt wird gleich automatisch markiert. Rufen Sie nun den *Selektiven Weichzeichner* auf. Stellen Sie die nachfolgend gezeigten Werte ein.



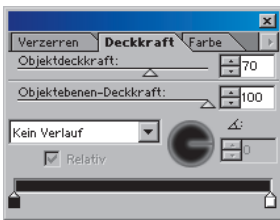
Die Werte des selektiven Weichzeichners

- Da dieser Filter eine aufwendige Berechnung durchführt, müssen Sie sich einen Moment gedulden, ehe Sie die stark verschwommenen Flächen im Bild sehen.



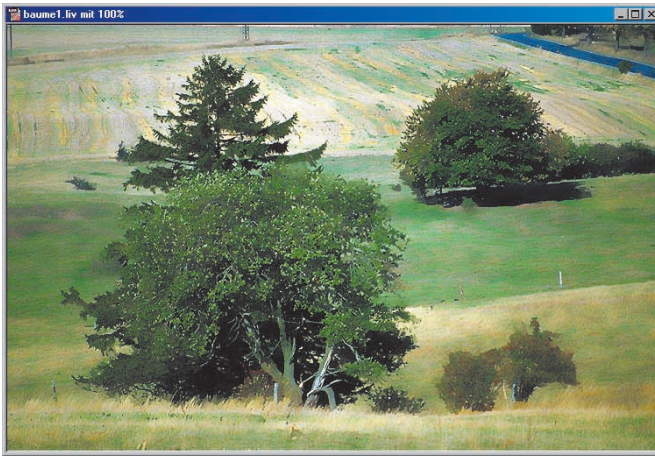
*Das erste
Ergebnis
des Filters*

- 5** Das Ergebnis sieht schon etwas wie gemalt aus. Um die Wirkung zu verstärken, sollen die Daten des Originalbilds wieder sichtbar werden – zumindest teilweise. Stellen Sie deshalb die Objektdeckkraft für das markierte Duplikat auf 70 % ein.



*Ändern der
Deckkraft*

- 6** Das leicht durchscheinende Originalbild verstärkt den gemäldeartigen Charakter des Bilds. Das Ergebnis zeigt die folgende Abbildung.



*Das End-
ergebnis*

Zeichenfilter

14 verschiedene Filter finden Sie in diesem Untermenü. Auch wenn einige Filter nicht das bewirken, was ihr Name verheißt, lassen sich doch einige interessante Bildergebnisse erzielen. Die Filter arbeiten überwiegend mit sehr starkem Kontrastieren des Bilds, sodass zeichnungsähnliche Bilder entstehen.

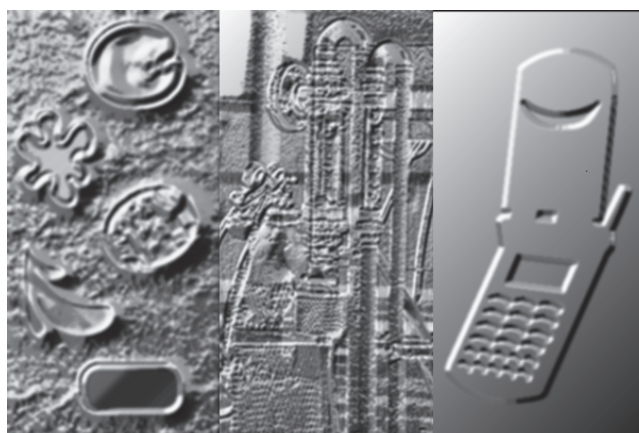
Basrelief

Der Filter gestaltet reliefartige Bilder. Die Erhebungen und Vertiefungen werden anhand der Helligkeitswerte des Bilds errechnet, deshalb ist auch eine kontrastreiche Vorlage für ein interessantes Ergebnis notwendig. Der Filter wirkt bei allen unseren Beispielmotiven gleichermaßen gut.



Die Optionen des Basreliefs

Mit den gezeigten Werten erzielen Sie das nachfolgend abgebildete Ergebnis – interessant, nicht wahr?



Der Basrelief-Effekt-Filter

Chrom

Ein recht wildes Ergebnis erzeugt der *Chrom*-Filter. Auch wenn Sie den *Detail*-Regler auf den genauesten Wert 10 stellen, werden Sie vom Ergebnis nicht viel erkennen.

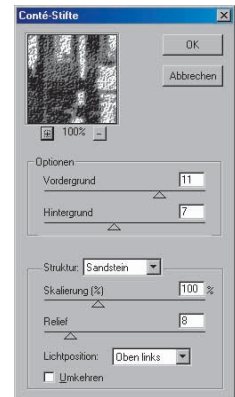
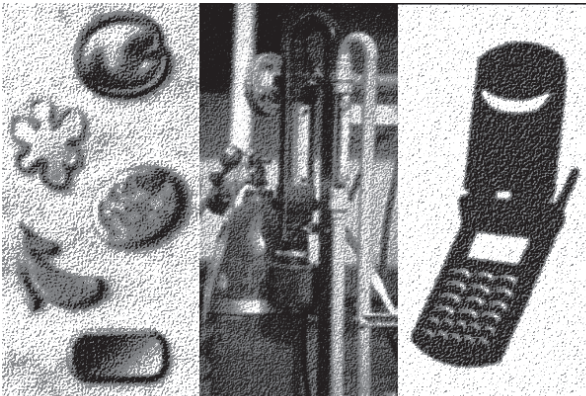


*Der Chrom-Filter
mit den Werten 10, 2*

Conté-Stifte

Nach dem Anwenden dieses Filters sieht das Bild tatsächlich fast wie gezeichnet aus. Der Filter wirkt bei allen Motiven. Auch hier können Sie verschiedene Strukturen auswählen, auf denen der Filter aufgetragen wird.

Wir benutzen für das Beispiel als Struktur die Option *Sandstein*. Dabei haben wir die Lichtposition oben links eingestellt. Die verwendeten Werte sehen Sie im rechts abgebildeten Dialogfeld.



Der Filter Conté-Stifte

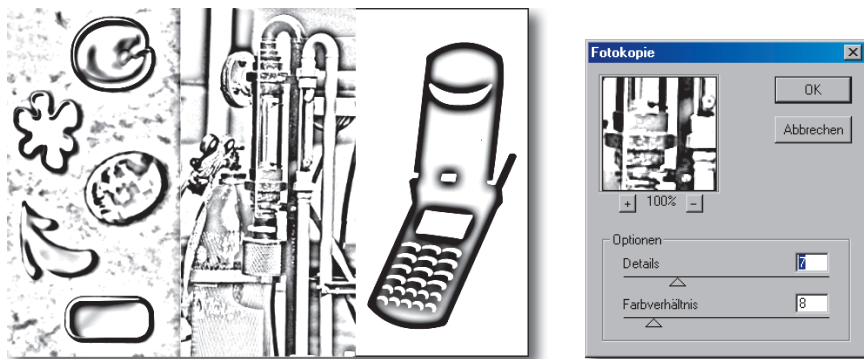
Feuchtes Papier

Bei diesem Filter werden die Farben vertikal sowie horizontal verzogen. Die Strichlänge kann neben der Helligkeit und dem Kontrast verstellt werden.

Das dabei entstehende Ergebnis ist nicht allzu interessant. Deshalb ersparen wir uns eine Beispielabbildung.

Fotokopie

Wir wissen nicht, wie Ihre Fotokopien aussehen, unsere sehen aber nicht so aus wie die Bilder, die mit dem gleichnamigen Filter produziert wurden. Bei diesem Filter werden die Konturen herausgearbeitet, was bei allen Motiven – bis auf den Verlauf – eine interessante Wirkung ergibt.



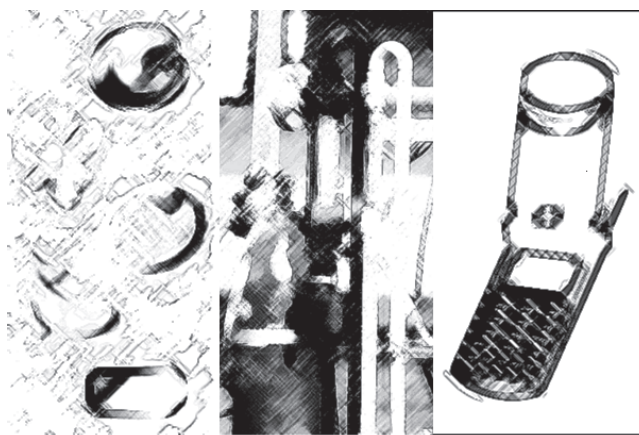
Der Fotokopie-Filter

Gerissene Kanten

Wir wissen nicht ... Also mit gerissenen Kanten hat dieser Filter wirklich nichts zu tun. Hier werden lediglich die Konturen gespreckelt. Und schön sieht es auch nicht aus!

Kohleumsetzung

Auch die *Kohleumsetzung* klappt nicht so ganz, die Herkunft aus dem Computer ist nicht so recht zu verbergen. Der Titel „Kreuzschraffur“ wäre vielleicht doch angebrachter ...



Der Filter Kohleumsetzung.

Links mit den Werten 7, 5, 50, in der Mitte mit 1, 5, 50 und rechts mit 5, 5, 50

Kreide und Kohle

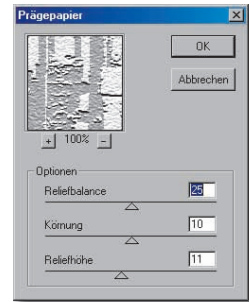
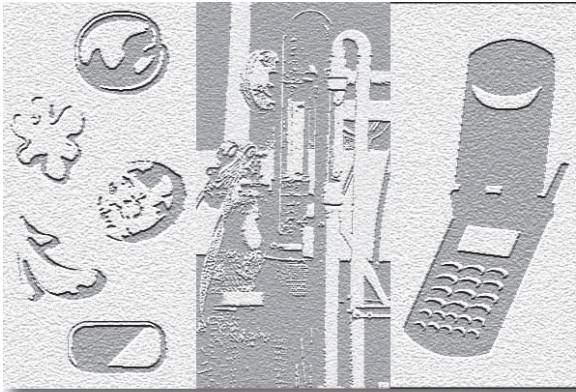
Na ja, ein Bildbeispiel lohnt nicht, aber ansonsten hat das Ergebnis eine gewisse Ähnlichkeit mit einem handgemalten Kreidebild.

Prägepapier

Dieser Filter prägt das Bild. Zusätzlich zum Prägen wird auch eine Störung hinzugefügt. Neben der *Körnung* ist die *Reliefhöhe* und *-balance* variabel. Leider können Sie die Farben – wie bei allen Filtern dieser Kategorie – nicht variieren, anders als es in Photoshop möglich wäre.

Einstellen-Optionen nutzen

Um die Ergebnisse einzufärben, verwenden Sie die *Tonwert*-Funktion des *Einstellen*-Palettenfensters. Achten Sie darauf, zuvor eine Farbe für das Bild zu deklarieren.



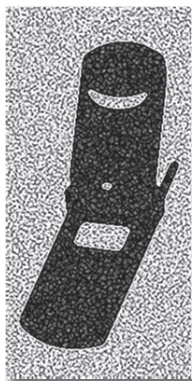
Der Prägepapier-Filter mit den verwendeten Werten

Punktierstich

Punktiert das gesamte Bild. Bei unseren Beispielmotiven wirkt er nicht so gut. Nur beim rechten Bild mit der EPS-Form entsteht ein interessantes Ergebnis. Wir haben dafür die nachfolgend abgebildeten Werte verwendet.



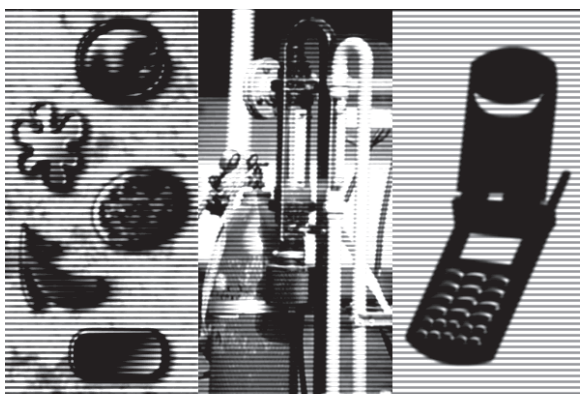
Die Werte des Punktierstich-Filters



Das Ergebnis des
Punktierstich-
Filters

Rasterungseffekt

Dieser Filter erinnert an sein farbiges Pendant – den Filter *Farbraster* im Menü *Vergrößerungsfilter*. Drei verschiedene Rasterungstypen stehen zur Wahl. Als Muster probierten wir die Rasterart *Linie* aus. Dabei verwendeten wir eine Größe von 1 und einen Kontrast von 25.



Der Filter
Rasterungseffekt

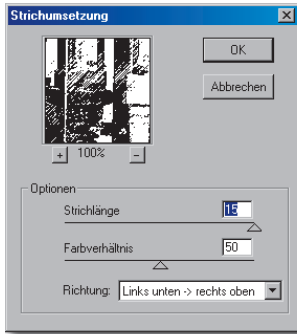
Stempel

Auch dieser Filter bringt keine ungewöhnlichen Ergebnisse zutage. Er trennt Farben – je nach Helligkeit – in Schwarz und Weiß. Je nach Einstellung bei der *Glätten*-Option bleiben die Zwischentöne an den Rändern erhalten.

Strichumsetzung

Dieser Filter entspricht in etwa der farbigen Version *Mezzotint* in der Kategorie *Vergrößerungsfilter*. Hier sind aber auch unterschiedliche Richtungen der Strichführung anzugeben. Die Strichlänge kann dabei verändert werden.

Mit der Option *Farbverhältnis* regeln Sie die Helligkeit des Ergebnisses. Je geringer der Wert, umso heller wirkt das Bild.



Die Optionen des Filters *Strichumsetzung*

Stuck

Zum Abschluss dieser Filterkategorie gibt es noch eine interessante Relief-Variante. Man sieht, dass dieser Filter mit Beleuchtungsfunktionen und Einfärbungen in der Vordergrundfarbe arbeitet.

Der Filter wirkt besonders bei plakativen Formen gut – wie etwa unserem rechten Motiv. Bei Fotos ist das Ergebnis nicht immer spektakulär. Probieren Sie doch einmal die folgenden Werte aus:



Die Einstellungen des *Stuck*-Filters

Damit entsteht das folgende Ergebnis:

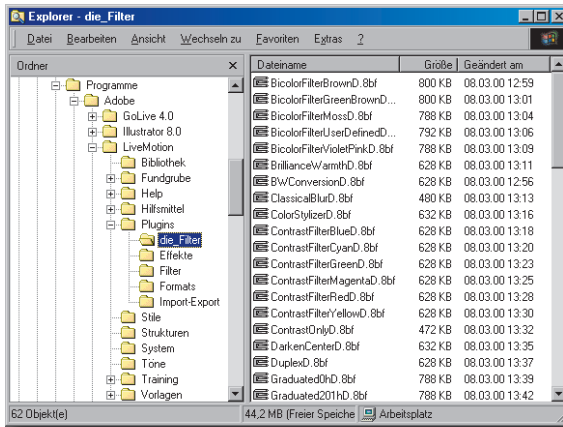


Der angewendete *Stuck*-Filter

11.4 Noch mehr Filter – Plug-Ins verwenden

LiveMotion bietet eine ganze Menge interessanter Filter. Das haben die ersten Seiten dieses Kapitels gezeigt. Ihnen reichen diese vielfältigen Filter nicht? Kein Problem: Sie können die Filtersammlung – fast – beliebig erweitern.

So bieten viele Hersteller Plug-In-Module an, die Photoshop-kompatibel sind. Die Installation dieser Filter ist denkbar einfach. Sie brauchen sie nur in das LiveMotion-Verzeichnis *Plugins* zu kopieren. Beim nächsten Programmstart sind die zusätzlichen Filter verfügbar.



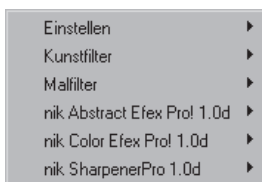
Kopieren
zusätzlicher
Filter

Nik's Filter

Es gibt einige verschiedene Anbieter von zusätzlichen Filtern. Die Andromeda-Serie sei hier nur als ein Beispiel genannt.

Wir wollen Ihnen aber die interessanten Filter eines anderen Herstellers vorstellen. Für detaillierte Infos zu den Plug-In-Filtern von Nik sollten Sie einmal bei der Webadresse <http://www.tech-nik.com> vorbeischaun.

Wir wollen Ihnen zwei Pakete vorstellen, die von Nik angeboten werden: Nik Sharpener und Nik Color Efex. In diesen Filtersammlungen sind sehr interessante Filter enthalten. Nach dem Kopieren der Filter finden Sie einige neue Einträge im *Objekt/Filter*-Untermenü. Sie werden alphabetisch sortiert in das *Filter*-Menü aufgenommen. In unserem Beispiel gibt es drei zusätzliche Untermenüs, in denen die einzelnen Filter abgelegt sind:



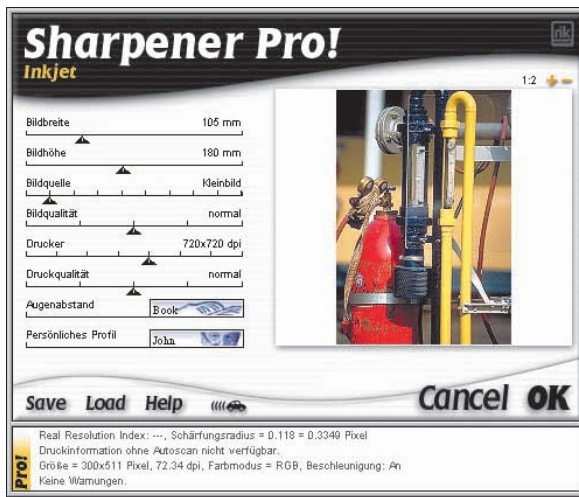
Zusätzliche
Plug-In-Filter

Nik Sharpener Pro!

Vielleicht haben Sie in den LiveMotion-Filtern schmerzlich die von Photoshop bekannten Scharfzeichnungs-Filter vermisst? Auch hier gibt es ein sehr leistungskräftiges Plug-In von Nik. Den Nik Sharpener gibt es in zwei Varianten. Nik Sharpener Pro! brauchen Sie nicht zu erwerben, wenn Sie Webgrafiken mit LiveMotion herstellen, da Sie damit wohl selten CMYK- oder LAB-Dateien bearbeiten. Darauf ist nämlich die äußerst teure Pro!-Variante spezialisiert.

Das Schöne bei den Filtern ist, dass Sie viele Einstellungsoptionen zur Verfügung haben, sie aber eigentlich nicht benötigen, da die optimalen Einstellungen meist schon voreingestellt sind.

Die Oberfläche des Plug-In-Moduls ist sehr ansprechend gestaltet – wie das heute so ist.



Der Nik Sharpener

Das Modul analysiert das Bild automatisch und ermittelt dabei die optimalen Schärfungswerte.

Dabei wird auch die Bildgröße und -auflösung berücksichtigt, ebenso wie das letztendlich verwendete Ausgangsgerät. Die Einstellungen können natürlich angepaßt werden, falls Ihnen die vorgeschlagenen Werte doch nicht zusagen sollten.

Das Vorschaubild

Das Vorschaubild dient nur zur Orientierung. Sie können es zwar in der Größe verändern. Das letztendliche Ergebnis lässt sich aber nur im Ausdruck beurteilen – oder dem anderen Ausgabe-gerät, das Sie deklariert haben.

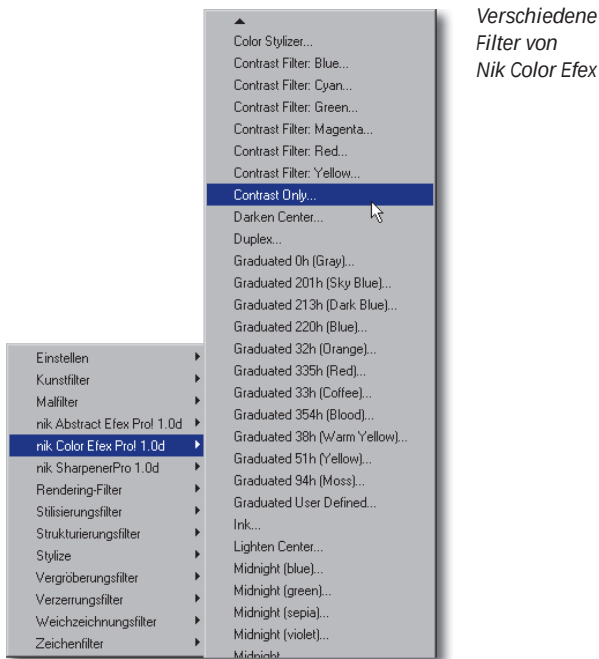
Nik Color Efex Pro!

Auch diese Filtersammlung ist sehr interessant. Es gibt sie ebenfalls in zwei Versionen. Auch hier ist die teure, professionelle Variante nur dann interessant, wenn Sie häufig CMYK- oder LAB-Bilder bearbeiten.

Die Hersteller haben bei dieser Filtersammlung an die traditionellen Fotografen gedacht, die noch umfangreiche Filtersammlungen auf ihre Fotoreisen mitnehmen mussten. So sind alle Filterbezeichnungen auch nah an die der traditionellen Filter angelehnt.

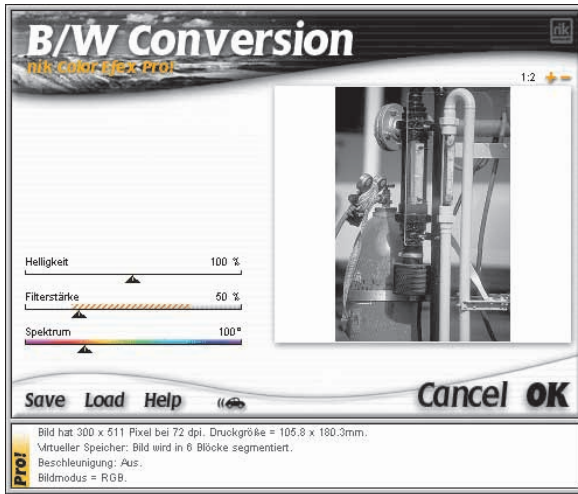
Die Filter gliedern sich in zwei Kategorien. Im Untermenü *nik Color Efex Pro!* finden Sie diese Effekt-Filter, die „traditionellen, analogen Fotografen“ wahrscheinlich bereits von der Namensgebung bekannt sind.

Ein sehr bekannter und interessanter Filter ist hier der *Polarisations*-Filter, mit dem die Bildbrillanz erhöht wird. Außerdem gibt es hier viele verschiedene Verlaufsfiler, um beispielsweise Himmelpartien aus dem Bild hervorzuheben.



Spannend ist auch der *B/W Conversation*-Filter, mit dem Sie Farb- in Schwarz-weißbilder umwandeln können. Aber nicht so einfach ohne jede Option, wie Sie es vielleicht aus anderen Bildbearbeitungsprogrammen kennen.

Niks Color Efex bieten hier ausgetüftelte Optionen, um die Farbbilder optimal in die schwarzweiße Variante umzusetzen. Sie sehen die verfügbaren Optionen im folgenden Bild.

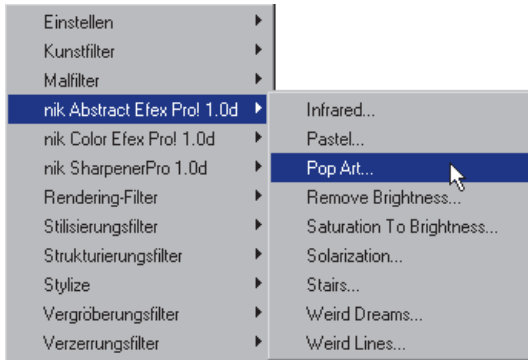


Die Optionen zum Umwandeln von Farbbildern in Schwarzweißbilder

Bildverfremdungen mit Nik Color Efex Pro!

Die anderen Kategorien der Nik Color Efex wollen wir Ihnen etwas genauer vorstellen. Sie betreffen nicht die Bildoptimierung, sondern die Bildverfremdung. Ähnlich wie Sie es von den Kunst- oder Malfiltern von LiveMotion kennen.

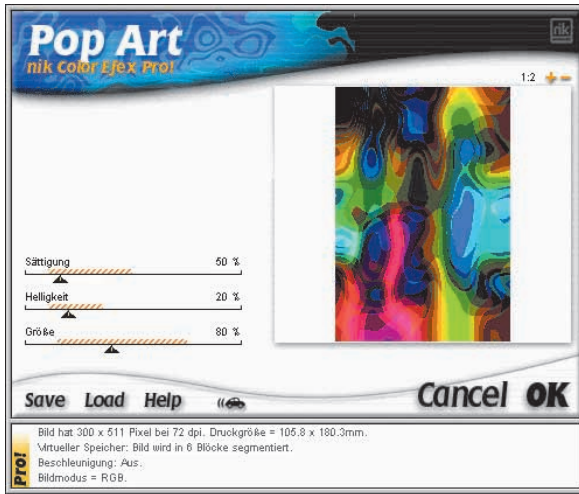
Diese Filter sind in einem eigenen Untermenü aufgeführt: *nik Abstract Efex Pro!* Mit den neun Filtern dieses Unterordners können Sie sehr interessante und auch witzige Bilderergebnisse erzeugen.



Die abstrakten Filter der Filtersammlung

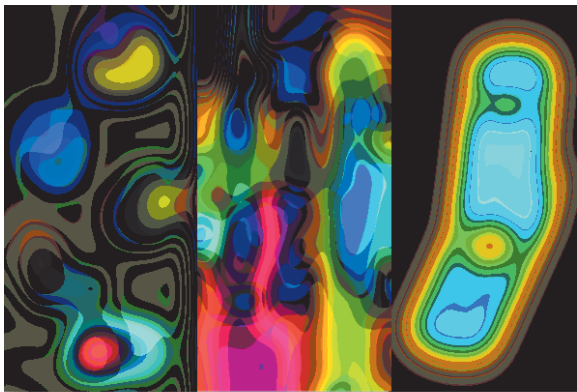
Beginnen wir mit dem zuvor markierten Eintrag: *Pop Art*. Die Bilder erinnern nach dem Anwenden wenig an das Ausgangsbild – dafür mehr an Bilder des genialen Andy Warhol.

Sie erhalten sehr bunte oder besser gesagt farbenfrohe Ergebnisse, die vom ursprünglichen Motiv nicht mehr viel erkennen lassen. Die Einstellungsoptionen sehen Sie in der folgenden Abbildung:



Die Pop Art-Filter-Einstellungen

Der Filter trennt die Farben des Bilds und erzeugt daraus farbige Flächen, wie das folgende Ergebnis der vorher gezeigten Einstellungen belegt:



Der Pop Art-Filter

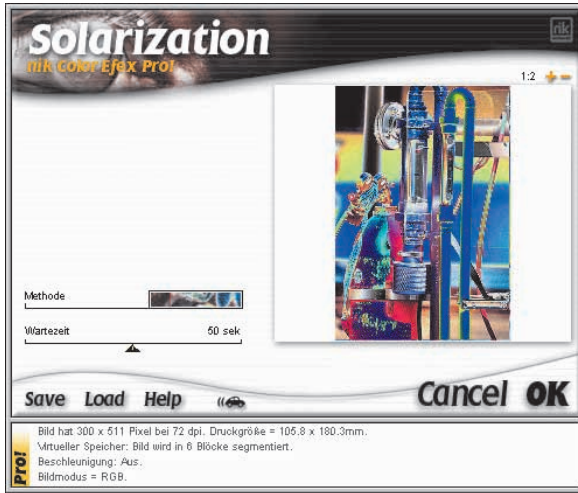
Spannend ist auch der Solarisations-Filter dieses Menüs. Er wandelt die Farben des Bilds auf verschiedene Art und Weise um. Sie können dabei zwischen verschiedenen Einstellungen im *Methode*-Feld wählen.

Sie sehen die Optionen im folgenden Bild:



Die Optionen des Solarisations-Filters

Für unser Beispielbild haben wir die nachfolgend abgebildeten Einstellungen verwendet:

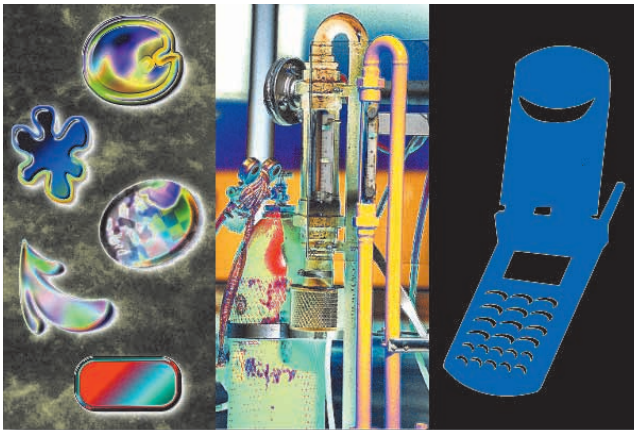


Die Solarisations-Einstellungen

Einstellungen wieder verwenden

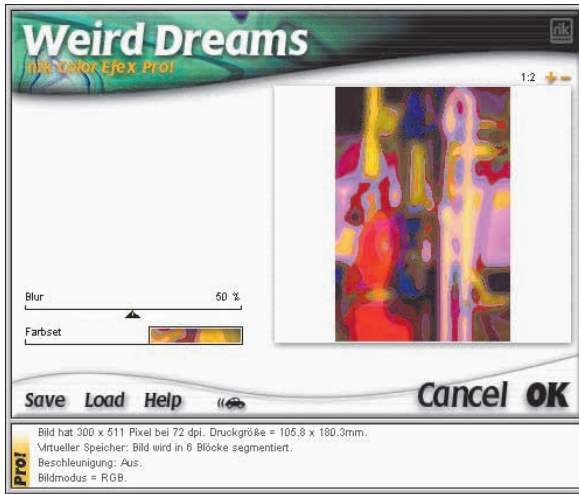
Wenn Sie die voreingestellten Werte verändert haben, können Sie diese neuen Einstellungen speichern. Klicken Sie auf die **Save**-Schaltfläche. Zum Speichern wird ein eigenes Dateiformat mit der Dateiendung *nic* verwendet. Sie können anschließend die gespeicherten Einstellungen auf andere Bilder übertragen, wenn Sie dazu die **Load**-Schaltfläche anklicken.

Mit den zuvor gezeigten Einstellungen ergibt sich das folgende Ergebnis. Sieht sehr avantgardistisch aus, nicht wahr?



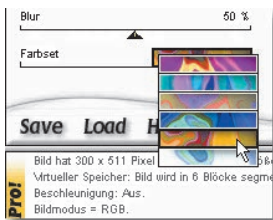
Das Ergebnis

Der letzte Filter, den wir Ihnen hier vorstellen wollen, heißt *Weird Dreams*. Der Name verrät bereits, dass auch hier ein recht „wildes“ Ergebnis entsteht.



Der *Weird Dreams*-Filter

Mit dem *Blur*-Schieberegler stellen Sie ein, wie viele Details vom Bild erhalten bleiben sollen. Je Größer das Muster ist, umso weniger erkennen Sie vom ursprünglichen Bild. Klicken Sie auf das Vorschaubild der *Farbset*-Option, um die verwendeten Farben anzugeben. Sechs Muster stehen zur Auswahl.



Die Optionen des Filters

Wir haben bei unseren Bildern verschiedene Farbzusammenstellungen ausprobiert. Das Ergebnis sehen Sie nachfolgend:



Das Ergebnis des *Weird Dreams*-Filters

Resümee

Nun haben Sie alle LiveMotion-Effekte in diesem Kapitel kennen gelernt – und einige mehr. Die Anzahl der verwendeten Effekte können Sie weiter steigern, indem Sie die Effekt-Filter miteinander kombinieren.

Hier sind Ihrer Kreativität keine Grenzen gesetzt. Probieren Sie einfach einmal alle möglichen Zusammenstellungen aus. Dazu müssen Sie allerdings einige Zeit mitbringen. Aber es macht schon viel Spaß, mit den vielen Filtern und deren zahllosen Einstellungsmöglichkeiten zu experimentieren.

Viel Spaß!

12. Tastaturbefehle

Tastaturbefehl	Funktion
Strg + N	Datei/Neu
Strg + O	Datei/Öffnen
Strg + W	Datei/Schließen
Strg + S	Datei/Speichern
Strg + Umschalt + S	Datei/Speichern unter
F12	Datei/Zurück zur letzten Version
Strg + I	Datei/Plazieren
Alt + Strg + Umschalt + I	Datei/Sequenz plazieren
Strg + Umschalt + I	Datei/Ersetzen
Alt + Strg + Umschalt + E	Datei/Exporteinstellungen
Strg + E	Datei/Exportieren
Strg + Umschalt + E	Datei/Exportieren als
Strg + O	Datei/Vorschau in/Standard-Browser
Strg + Umschalt + P	Datei/Drucker einrichten
Strg + P	Datei/Drucken
Strg + Q	Datei/Beenden
Alt + Rück , Strg + Z	Bearbeiten/Rückgängig
Strg + Umschalt + Z	Bearbeiten/Wiederherstellen
Strg + X	Bearbeiten/Ausschneiden
Strg + C	Bearbeiten/Kopieren
Strg + V	Bearbeiten/Einfügen
Entf	Bearbeiten/Löschen
Strg + B	Bearbeiten/Stil einfügen
Strg + A	Bearbeiten/Alles auswählen
Strg + Umschalt + A	Bearbeiten/Auswahl aufheben
Strg + D	Bearbeiten/Duplizieren
Strg + M	Bearbeiten/Alias erstellen
Alt + Strg + M	Bearbeiten/Alias entfernen
Umschalt + Strg + M	Bearbeiten/Original bearbeiten
Strg + K	Bearbeiten/Voreinstellungen
Strg + Umschalt + N	Bearbeiten/Kompositionseinstellungen

12. Tastaturbefehle

Tastaturbefehl	Funktion
Strg + Umschalt + ↑	Objekt/Anordnen/Nach vorne stellen
Strg + ↑	Objekt/Anordnen/Schrittweise nach vorne
Strg + ↓	Objekt/Anordnen/Schrittweise nach hinten
Strg + Umschalt + ↓	Objekt/Anordnen/Nach hinten stellen
Strg + G	Objekt/Gruppieren
Strg + U	Objekt/Gruppierung aufheben
Alt + S	Objekt/Transformieren/Originalgröße erstellen
Strg + F	Objekt/Letzten Filter anwenden
Strg + L	Ebene/Neue Ebene
Strg + 1	Ebene/Ebene auswählen/Ebene 1
Strg + 2	Ebene/Ebene auswählen/Ebene 2
Strg + 3	Ebene/Ebene auswählen/Ebene 3
Strg + 4	Ebene/Ebene auswählen/Ebene 4
Strg + 5	Ebene/Ebene auswählen/Ebene 5
Strg + T	Zeitachse/Zeitachsenfenster einblenden
Strg + Umschalt + G	Zeitachse/Zeitunabhängige Gruppe erstellen
Alt + K	Zeitachse/Nächster Keyframe
Alt + J	Zeitachse/Vorheriger Keyframe
Alt + Umschalt + P	Zeitachse/Neuer Keyframe/Neuer Positions-Keyframe
Alt + Umschalt + R	Zeitachse/Neuer Keyframe/Neuer Drehungs-Keyframe
Alt + Umschalt + S	Zeitachse/Neuer Keyframe/Neuer Skalierungs-Keyframe
Alt + Umschalt + T	Zeitachse/Neuer Keyframe/Neuer Deckkraft-Keyframe
Alt + Umschalt + A	Zeitachse/Neuer Keyframe/Neuer Ankerpunkt-Keyframe
Enter	Zeitachse/Name bearbeiten
Strg + 9	Ansicht/Aktive Exportvorschau
Strg + 8	Ansicht/Mac-Gamma-Vorschau
Strg + 7	Ansicht/Vorschau für Autom.-Zerlegen-Bereich
Strg + H	Ansicht/Objektkanten ausblenden
Strg + Umschalt + H	Ansicht/Vorschau: Bewegungseinstellungen
Strg + +	Ansicht/Einzoomen
Strg + -	Ansicht/Auszoomen
Alt + Strg + 0	Ansicht/Originalgröße
Strg + Ä	Ansicht/Raster einblenden

Tastaturbefehl	Funktion
Strg + Umschalt + A	Ansicht/Am Raster ausrichten
Strg + R	Ansicht/Lineale einblenden
Strg + Ü	Ansicht/Hilfslinien einblenden
Strg + Umschalt + Ü	Ansicht/An Hilfslinien ausrichten
Alt + Strg + Ü	Ansicht/Hilfslinien fixieren
Strg + T	Fenster/Zeitachse
F8	Fenster/Eigenschaften
F9	Fenster/Transformieren
F6	Fenster/Farbe
F5	Fenster/Deckkraft
F7	Fenster/Ebene
F11	Fenster/Rollover
F10	Fenster/Stile
F1	Hilfe/LiveMotion-Hilfe

Werkzeug-Tastenkürzel	Funktion
V	Auswahl
A	Direkt-Auswahl in Gruppen
U	Direkt-Auswahl
O	Ebenenverschiebung
M	Rechteck
R	Abgerundetes Rechteck
L	Ellipse
N	Polygon
P	Stift
S	Stift-Auswahl
T	Text
Y	HTML-Text
C	Beschneiden
E	Transformieren
K	Füllwerkzeug
I	Pipette
H	Hand

Werkzeug-Tastenkürzel	Funktion
[Z]	Zoom
[Q]	<i>Bearbeitungsmodus</i> im Wechsel mit <i>Vorschaumodus</i>
[Tab]	Werkzeugpalette und alle Palettenfenster vorübergehend aus/einblenden
[Umschalt]+[Tab]	Palettenfenster ohne Werkzeugpalette aus/einblenden
[Umschalt]	Mehrfachauswahl
[Umschalt]	Auswahlwerkzeuge: Verschieben auf 45 °-Winkel beschränken
[Strg]	Auswahl-Werkzeug: Objekt transformieren
[Umschalt]	Erhöht beim Verschieben per Pfeiltasten die Schritte auf 10 Pixel
[Strg]	Nach Objektauswahl vorübergehend zum Werkzeug Ebenenverschiebung wechseln
[Alt]	Duplikat verschieben
[Alt]+[Umschalt]	Duplikat in 45°-Winkeln verschieben
[Umschalt]	Rechteck-Werkzeug: Quadrat zeichnen
[Umschalt]	Ellipse-Werkzeug: Kreis zeichnen
[Umschalt]	Polygon-Werkzeug: Vieleck mit gleicher Kantenlänge zeichnen
[Strg]	Stift-Auswahl: Knotenpunkt löschen
[Strg]+[Alt]	Pfade: Startpunkt verschieben
[Alt]	Pfade: Knotenpunkt/Ankerpunkt umwandeln
[Strg]	Pfade: Knotenpunkt einfügen
[Umschalt]	Pipette: Stil aufnehmen/übertragen
[Alt]	Zoom: Darstellungsgröße in 100 %-Schritten verkleinern
[Strg]+[T]	Fenster/Zeitachse
[Umschalt]	Beim Transformieren Proportionen erhalten
[Alt]	Angrenzende Seiten dehnen
[Strg]	Anderen Rotationspunkt bestimmen

Zeitachse-Fenster-Tastenkürzel	Funktion
[Bild↓]	Zeitmarke um ein Bild nach hinten verschieben
[Umschalt]+[Bild↓]	Zeitmarke um zehn Bilder nach hinten verschieben
[Bild↑]	Zeitmarke um ein Bild nach vorne verschieben
[Umschalt]+[Bild↑]	Zeitmarke um zehn Bilder nach vorne verschieben
[Pos1]	Zum Anfang der Zeitachse springen
[Ende]	Zum Ende der Zeitachse springen

Zeitachse-Fenster-Tastenkürzel	Funktion
P	Die Position-Stoppuhr für das markierte Objekt einblenden
R	Die Drehungs-Stoppuhr für das markierte Objekt einblenden
S	Die Skalierungs-Stoppuhr für das markierte Objekt einblenden
T	Die Deckkraft-Stoppuhr für das markierte Objekt einblenden
A	Die Ankerpunkt-Stoppuhr für das markierte Objekt einblenden
Leertaste	Die Animation abspielen oder anhalten

