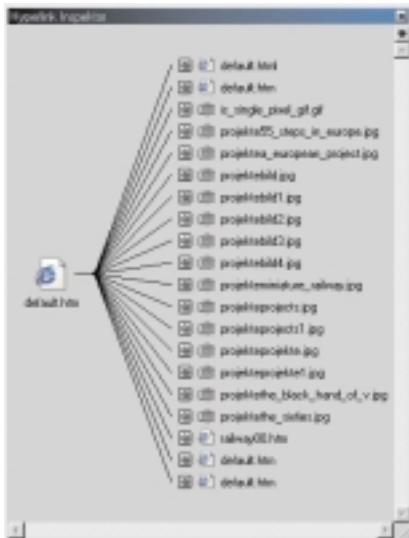


können pixelgenau skalieren, Objekte ausrichten und dergleichen mehr.

Wenn Sie mit Hilfe der Palette ein Element (Text, Bild, Abstand, Tabelle oder andere Objekte) auf Ihre Seite gestellt haben, können Sie über den Inspektor das Feintuning einstellen.



Hyperlink-Inspektor

Jede Inspektor-Ansicht besitzt wiederum verschiedene Registerkarten.

Des Weiteren gibt es je nach gewähltem Objekt verschiedene Optionsfelder, Farbfelder, Aufklappmenüs, Auswahlfelder, Schaltflächen, Textfelder und das Symbol "Point & Shoot".

Die Schaltfläche "Point & Shoot" wird Ihnen oft begegnen, denn mit ihr stellen Sie Verknüpfungen jeglicher Art her - sei es, dass Sie einem Bild-Platzhalter aus der Palette eine entsprechende Bilddatei zuweisen oder dass Sie eine Hyperlink-Verknüpfung erstellen.

Doch diese Einrichtung bewährt sich in der Praxis nur bedingt, jedenfalls ist diese interaktive Funktion auf bestimmte Fenster beschränkt und lässt sich nicht überall anwenden.

### Die Farbpalette

Wie der Name schon sagt, erlaubt die Farbpalette das Hinzufügen von Farbe auf Ihren Web-Seiten. Sie können Text, Hintergrund, Links und vielen anderen Objekten Farbe zuweisen. Die Zuweisung



Farbpalette

erfolgt ebenfalls über Drag & Drop. Text kann direkt auf der Seite eingefärbt werden, Objekte werden über das Farbfeld im Inspektor eingefärbt.

Die Farbpalette bietet verschiedene Farbmodelle und eine Grauskala an, die auf separaten Registerkarten untergebracht sind.

### Voreinstellungen

Die Voreinstellungen bieten zahlreiche Funktionen, um das Programmverhalten anzupassen. Mit der Option Generator Adobe GoLive schreiben können Sie z.B. wählen, ob GoLive zu jeder Datei, die Sie erstellen oder speichern, einen entsprechenden Meta-Informationen-Tag im Head-Abschnitt hinzufügt. In jedem Browser können Sie sich den Quellcode jeder Web-Seite anzeigen lassen und anhand dieser Meta-Information feststellen, mit welcher Software die entsprechende Seite hergestellt wurde.

### Module

In der Kategorie Module können Sie angeben, welche Module GoLive beim Starten laden soll und welche nicht. Durch Deaktivieren von Modulen können Sie die Systemanforderungen von GoLive erheblich reduzieren und damit den Programmstart beschleunigen und Reaktionszeiten verkürzen.

Am Anfang kann man ganz gut auf die CJK-Codierung und die WebObjects verzichten. Sollten Sie nur mit JPG- und GIF-Dateien arbeiten, können Sie auch das Modul für das PNG-Bildformat deaktivieren. PNG wird zur Zeit noch nicht von allen Browsern unterstützt, und es wird noch ein Plug-In benötigt, um Bilder in diesem Format betrachten zu können.

Im unteren Fensterbereich sehen Sie einen kleinen Pfeil mit der Bezeichnung Informationen zeigen. Wenn Sie diesen anklicken, werden Ihnen eine Kurzbeschreibung sowie noch einige weitere Daten zu den einzelnen Modulen angezeigt.

Die Änderungen werden erst nach einem Neustart von Adobe GoLive übernommen.

### Fazit

Adobe GoLive ist sicherlich ein Programm, das dem anspruchsvollen Webdesigner im Vergleich zu manchen Konkurrenzprodukten eine Vielzahl mehr an professionellen Gestaltungsmöglichkeiten bietet. Allerdings schließt eine effiziente Anwendung eine umfassende Gewöhnungszeit an diverse Eigenheiten in der Benutzerführung aber auch an echte Mankos ein. Dem Anspruch, intuitive Arbeitsroutinen zu unterstützen, kann es daher kaum gerecht werden. Deshalb ist es in der aktuellen Version 4.x noch nicht für Gelegenheitsuser zu empfehlen, die unkompliziert layouts bzw. bestehende Webseiten warten wollen.

### Preis

Adobe GoLive 4.0 für Windows, deutsch, DM 898.- bei Softline AG, Lange Straße 51, D-77652 Offenburg, Tel.: 0781 / 92 93 222, Fax: 0781 / 92 93 240, E-Mail: [softinfo@softline.de](mailto:softinfo@softline.de), <http://www.softline.de/>

# Animation on the Web

Jörg Linder



Zu Beginn des Internet waren Animationen in dem Umfang wie wir sie heute kennen undenkbar. Zu klein war die verfügbare Bandbreite und zu gering war die Leistung der Clients, also der Computer die die Seiten dar-

stellten.

Durch die rasante Entwicklung des Web durch höhere Bandbreiten und neue Technologien änderte sich dies aber bald, und heute stehen wir einer undurchschaubaren Vielzahl von Animationstechniken wie Flash, animierte GIFs, Java, DHTML, VRML oder Quicktime gegenüber. Das vorliegende Buch will den Leser über die verschiedenen Möglichkeiten informieren und beschreibt Werkzeuge und damit erstellte Beispiele.

Der Rundgang startet mit einem Einführungskapitel in welchem verschiedene Möglichkeiten anhand von Beispielen vorgestellt werden (so z.B. Bannerwerbung, animierte Logos, RealVideo und interaktive Animation). Danach – das Interesse des Lesers sollte nun geweckt sein – wird auf die Grundlagen von Animation eingegangen. Besprochen werden unter anderem die Themen Bandbreite, Farbtiefe, Framerate und verschiedene grundlegende Konzepte wie z.B. *Key Frames*, oder *Cycling*.

Im nächsten Kapitel wird dann auf Grundlagen der Animation im Web eingegangen. Im weiteren Verlauf des Buchs werden die Themen 2D- und 3D-Animation mit den dazugehörigen Programmen vorgestellt. Schließlich folgen noch spezielle Programme und Formate: GIF, Quicktime, Shockwave, Flash, Real Media, mBed Interactor und Java/DHTML.

Das Buch wendet sich sowohl an Einsteiger als auch an Fortgeschrittene, die ihr Wissen vertiefen wollen. Die einzelnen Begriffe werden gut verständlich erklärt, und insgesamt macht das Buch einen sehr professionellen Eindruck.

Wer eine Einführung in die verschiedenen Animationstechniken, die für das Internet in Frage kommen, sucht, ist mit diesem Buch sicher gut beraten.