

Macromedia FIREWORKS 3

Fireworks 3 ist eine umfassende Lösung für das Entwerfen von Web-Grafiken. Mit Fireworks lässt der Prozess des Erstellens und Optimierens funktionierender Webseiten erheblich beschleunigen.

Werner Krause

Werkzeuge für abwechslungsreiches Web-Design

Fireworks bietet in einer objektorientierten Umgebung professionelle Werkzeuge sowohl zur bitmap- wie auch zur vektororientierten Bearbeitung. Ob nun komplexe Objektstile auf ihre Objekte angewendet, Schaltflächen in einem Schrittfür-Schritt-Fenster erstellt, Grafiken und Schaltflächen zur späteren Wiederverwendung in einer Bibliothek gespeichert oder beliebige Grafiken mit mehreren Live-Effekten versehen werden sollen, in Fireworks sind alle Objekte jederzeit bearbeitbar. Die Bildoptimierungsfunktion von Fireworks sorgt dafür, dass Grafiken grundsätzlich mit minimalem Platzbedarf und in optimaler Qualität gespeichert werden.

Flexibler Output in web-optimierten Formaten

Da sich Vektorgrafiken im Web wachsender Popularität erfreuen, bietet Fireworks den Anwendern verschiedene Möglichkeiten der Integration mit anderen vektororientierten Anwendungen:

- Grafiken können im Illustrator-Format exportiert, oder Pfade direkt in Flash, Free-Hand, Illustrator und weitere Zeichenprogramme eingesetzt werden.
- Auch als SWF-Dateien lassen sich Fireworks-Entwürfe in Flash importieren.

Mit Fireworks 3 realisieren Sie komplexe interaktive Vorgänge und visuelle Effekte, die in Webseiten integrierbar sind. Exportieren Sie Fireworks-Grafiken ganz einfach in das für Ihren derzeit bevorzugten Editor optimierte HTML-Format - ob Sie nun mit Dreamweaver, GoLive, FrontPage oder einem anderen HTML-Editor arbeiten.

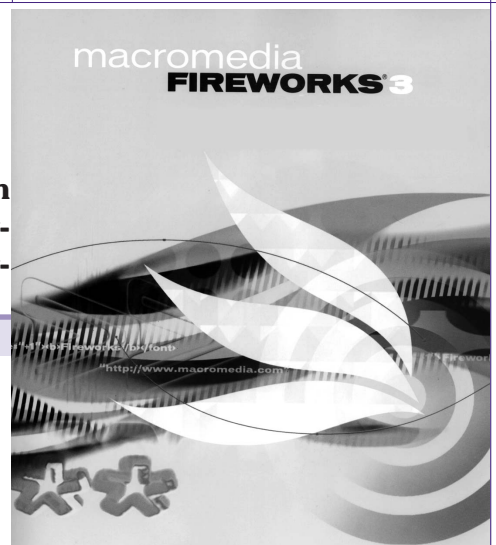
Grafiken in Tabellen

Um Missverständnisse zu vermeiden: Fireworks erzeugt ausschließlich grafikorientierte HTML-Seiten. Auch Textelemente werden beim HTML-Export in Bitmaps umgewandelt und sind somit in oben genannten HTML-Editoren nicht mehr als Text zu behandeln. Im Fireworks-Arbeitsfenster setzen Sie nach Belieben eine Seite mit interaktiven Elementen zusammen. Beim Exportieren wird sie in rechteckige Teilbereiche zerlegt, die in mehr oder weniger komplexen Tabellen die HTML-Ansicht präsentieren, wobei auch alle Textelemente in Pixelgrafiken umgewandelt sind.

Integration mit Dreamweaver

Fireworks 3 und Dreamweaver 3 arbeiten jetzt noch effizienter zusammen:

- Die verbesserten Fireworks-Verhaltensweisen werden als originale Dreamweaver-Verhaltensweisen interpretiert.



- Wenn Sie Fireworks-Grafiken aus Dreamweaver heraus starten und optimieren, lokalisiert Dreamweaver automatisch die Fireworks-Quelldatei.
- Fügen Sie segmentierte und zusammengesetzte Fireworks-Grafiken mit dem Befehl **Fireworks einfügen** in Dreamweaver ein. Die Fireworks-Grafik und der zugehörige HTML-Code werden automatisch korrekt positioniert, und die Verknüpfungen werden aktualisiert.

Vollständige JavaScript-Fähigkeit

Sowohl Fireworks 3 als auch Dreamweaver 3 sind vollständig JavaScript-fähig. Sie können Skripts erstellen, mit denen Fireworks aus Dreamweaver heraus gesteuert wird.

Verbesserte Segment-, Rollover- und Animationsfunktionen

Das Erstellen von Navigationsleisten, Rollovers und animierter GIF-Dateien ist in Fireworks 3 jetzt noch einfacher. Dasselbe gilt für das Einfügen der erstellten Objekte in HTML-Dateien.

Verbesserungen bei Rollover-Schaltflächen

Dank des neuen Schaltflächeneditors können Sie jetzt Rollover-Schaltflächen erstellen, auch wenn Sie bisher noch keine Erfahrung im Entwerfen von Webseiten haben:

- Schaltflächensymbole können jederzeit im Schaltflächeneditor bearbeitet werden.
- Der Text für alle vier Schaltflächenzustände lässt sich simultan bearbeiten.
- Wenn Sie ein Schaltflächensymbol innerhalb Ihrer Grafik neu positionieren, werden alle Schaltflächenzustände mit verschoben. Sie müssen nicht jeden einzelnen Schaltflächenzustand manuell positionieren und ausrichten.

Neue Optionen für die Bearbeitung von Bitmap-Grafiken

Mit den neuen Optionen zum Bearbeiten von Bitmap-Grafiken können Sie Korrekturen an Ihren Bildern direkt in Fireworks vornehmen. Folgende Einstellungsmöglichkeiten sind verfügbar:

- Kontrast und Helligkeit
- Farbton und Sättigung



MJ – Der MP3-Diskjockey

Alexander Greiner



MJ – Der MP3-Diskjockey. (bhv), CD-ROM, ATS 229,--

Das Zeitalter der digitalen DJs-MJ

Die MP3-Kompressionstechnik hat auch die Art und Weise verändert, wie die Konsumenten mit Musik umgehen. Da es nunmehr möglich ist, eine durchschnittlich 100 CDs umfassende Sammlung auf lediglich 10 MP3-CDs unterzubringen oder sie auf Festplatte zu speichern, ist Musik im allgemeinen bedeutend zugänglicher geworden, und auch die Variationsmöglichkeiten sind vielfältiger.

So einfach ist der Weg zum MJ

Wenn Sie den MJ zum erstenmal starten werden zwei Musikstücke automatisch geladen und abgespielt.

Schon ist alles vorbereitet, damit Sie Ihren eigenen Mix herstellen können. Der Cross-Fader (der Rollbalken mit der Beschriftung "MIX") ist standardmäßig in der Mitte positioniert. Wenn Sie ihn ganz nach links schieben, werden Sie feststellen, dass Sie lediglich hören, was auf Deck A abgespielt wird.

Passen Sie die Lautstärke an, und wenn

den Sie sich dann dem BPM-Fader zu.



Wenn Sie den Regler nach oben bzw. nach unten bewegen, werden Sie feststellen, dass sich die Geschwindigkeitseinstellung des Titels deutlich verändert.

Laden Sie nun den zweiten MP3-Track, und spielen Sie ihn in Deck B ab. Beobachten Sie die BPM-Anzeige am linken Deck, und versuchen Sie, ihn durch Verstellen des zugehörigen BPM-Faders an das Niveau des rechten Decks anzupassen.

Ziehen Sie nun den Mix-Fader langsam zur Mitte. Sie sollten jetzt beide Titel gleichzeitig hören. Wenn zwar beide Decks auf gleicher Geschwindigkeit laufen, die Titel aber dennoch leicht asynchron abgespielt werden, klicken Sie einfach auf die Pfeilschaltflächen unterhalb des jeweiligen Decks, um dem entsprechenden Song einen leichten "Schubs" in die gewünschte Richtung zu geben.

Hervorragend! Sie sind schon kräftig dabei, selbst zu mixen! Auf der CD-ROM sind außerdem sechs MP3-Songs für den privaten Gebrauch mit dabei.

Minimale Systemanforderungen

Zwei MP3-Dateien gleichzeitig zu dekodieren und zu mischen, erfordert eine beträchtliche Prozessorleistung, wenn es richtig gemacht wird. Dennoch sollte das Programm auf jedem gängigen aktuellen Modell lauffähig sein, solange folgende Mindestsystemkonfiguration (wird empfohlen) eingehalten wird:

- ab-Pentium 166 MHz MMX oder kompatibel
- ab-Windows 95/98 oder Windows NT (ab Version 4.0)
- ab-Soundkarte 16-Bit-HighColor(65.000)-Grafiktreiber

Zusammenfassung

Die Software „MJ – Der MP3-Diskjockey“ ist durchaus für den privaten nicht professionellen Gebrauch verwendbar. Wenn die Anwendung über diesen Bereich hinaus geht, sind Sie aber mit dem Kauf dieses Programms schlecht beraten.

Beim Laden, Vor- und Zurückspulen von MP3-Songs passieren oft hörbare Fehler, die den Spaß an der entstehenden Musik wesentlich dämpfen. Sonst kann man eigentlich nur noch darauf hinweisen, dass es etwas dauern könnte, bis sich die ersten hörenswerten Erfolge einstellen. Denn auch hier gilt: Übung macht den Meister!

- Anwendung aller Optionen als LiveEffekte.

Gamma-Vorschau

Mit der Gamma-Vorschau können Sie überprüfen, wie eine Grafik auf einer anderen Computerplattform dargestellt wird. Lassen Sie sich unter Windows anzeigen, wie Ihre Grafik auf einem Macintosh aussieht - oder umgekehrt

Live-Effekte

Wenden Sie Filter von Drittherstellern - wie Photoshop-Filter und Alien Skin Eye Candy - als Live-Effekte an.

Die Effekte sind vollständig editierbar. Wenn Sie Änderungen am Objekt vor-

nehmen, wird der Effekt automatisch aktualisiert. Sie können Ihre bevorzugten Einstellungen abspeichern, um sie auf andere Objekte anzuwenden.

Systemanforderungen

Fireworks kann sowohl unter Windows als auch unter dem Macintosh-Betriebssystem ausgeführt werden.

Folgende Systemvoraussetzungen gelten für beide Betriebssysteme

- 60 MB verfügbarer Festplattenspeicher (100 MB oder höher empfohlen)
- 64 MB RAM
- CD-ROM-Laufwerk

Für die Arbeit mit Fireworks unter

Windows sind zusätzlich folgende Voraussetzungen erforderlich

- Windows 95, Windows 98 oder Windows NT 4 (mit Service Pack 3) oder neuer
- Intel-Pentium-Prozessor mit 120 MHz (empfohlen: Pentium III-Prozessor)

Für die Arbeit mit Fireworks auf einem Macintosh-System sind zusätzlich folgende Voraussetzungen erforderlich

- Mac OS 8.1 oder neuer
- Adobe Type Manager 4 oder neuer zum Verwenden von Type-1-Schriftarten
- Power Macintosh-Prozessor (empfohlen: G3; für AltiVec-Performance-Erweiterungen G4)