

Einführung

1 Einführung

Statische Webseiten und langweilige Bleiwüsten gehören im Web schon lange der Vergangenheit an. Längst erwarten Auftraggeber sexy Interfaces und Wow-Effekte, bei denen einfache Transitions, komplexe Animationen, aber auch einfache Interaktionsmöglichkeiten eine zentrale Rolle spielen. Auf dieser Spielwiese haben sich Webdesigner in der letzten Dekade dank der Adobe-Flash-Technologie austoben können. Doch mit der Einführung von HTML5 und CSS3 und den damit verfügbaren neuen Funktionen wie etwa dem Canvas oder CSS3-Transitions bieten mittlerweile auch die guten alten Webstandards einfache Möglichkeiten für interaktive Animationen. Während die kreative Coder-Szene bereits fleißig mit Animations-Bibliotheken und -Frameworks experimentiert und sich mit beeindruckenden Werken zu Wort meldet, stehen die visuell orientierten Webdesigner und Animationskünstler mangels professioneller Werkzeuge noch in den Startlöchern. Das will der Kreativ-Riese Adobe mit dem neuen Werkzeug »Edge Animate« für interaktive Animationen ändern, das bei der Ausgabe ausschließlich auf offene Webstandards setzt. Wie man es von Adobe gewohnt ist, wurde die kreative Community sehr früh in den Entstehungsprozess einbezogen. So konnte Adobe auf der einen Seite sicherstellen, dass sich Edge Animate so nah wie möglich an der zukünftigen Zielgruppe orientiert. Auf der anderen Seite hatten Benutzer Gelegenheit, das Tool frühzeitig in Workflows zu integrieren und Adobe Bugs oder Feature Requests mitzuteilen. Eine Win-win-Situation par excellence, die aufgrund einer sehr agilen Entwicklungsstrategie seitens Adobe bewusst etabliert wurde. So gewährte Adobe in sieben öffentlichen Previews vorab tiefe Einblicke. Während die ersten Previews noch auf simple Animationen beschränkt waren, ermöglicht die finale Version bereits komplexe und verschachtelte Animationen dank Symbolen, zahlreiche Interaktionsmöglichkeiten und sogar das Einbinden von Webfonts. Allerhöchste Zeit also, mal einen genaueren Blick auf das vielversprechende Autorenwerkzeug zu werfen.

Adobe sagt Danke

Für das wichtige Feedback der Community bedankt sich Adobe. So ist die erste Version von Edge Animate kostenlos erhältlich. Erst für das zweite Release werden voraussichtlich Lizenzgebühren fällig.

1.1 Worum es in diesem Buch geht

Das Autorenwerkzeug Edge Animate setzt auf offene Webstandards. Und diese sind mittlerweile sehr verbreitet und beschränken sich längst nicht mehr ausschließlich auf den Browser. So können Kreationen, die mit Edge Animate erstellt wurden, im Browser sowie in Apps auf mobilen Endgeräten, aber auch in digitalen Publikationen im Rahmen der Adobe Digital Publishing Suite oder von Apple iBooks Author zum Einsatz kommen. Um Sie während der Konzeption und Animation mit Edge Animate zu unterstützen und Ihnen Lösungsansätze über die Bordmittel des Autorenwerkzeugs hinaus aufzuzeigen, entsprechen die Kapitel dieses Buches dem gängigen Arbeitsablauf.

- ▶ **Schritt 1: Einführung** • Zunächst erhalten Sie grundlegende Informationen zum Status quo der Webstandards, die für das Verständnis von Edge Animate und dessen Einsatzgebieten relevant sind.
- ▶ **Schritt 2: Das Autorenwerkzeug kennenlernen** • Im zweiten Schritt lernen Sie die Oberfläche von Edge Animate mit ihren zahlreichen Funktionen kennen. Außerdem wird hier auf die verschiedenen Zielgruppen und Einsatzgebiete eingegangen.
- ▶ **Schritt 3: Kreation** • Im dritten Schritt werden Sie die Funktionen zur Erstellung von visuellen Elementen innerhalb von Edge Animate kennenlernen und erfahren, wie Sie verschiedene Assets (Bilder und Fonts) verwenden und komplexere Layouts erstellen können.
- ▶ **Schritt 4: Animation** • Neben der Zeitleiste und dem Pin werden Sie hier alles kennenlernen, was benötigt wird, um die zuvor kreierte Kompositionen mittels Schlüsseln zum Leben zu erwecken.
- ▶ **Schritt 5: Interaktion** • Im fünften Schritt werden Sie den Befehlssatz für Interaktionen, die »Edge Animate API«, kennenlernen und in die Lage versetzt, verschiedene Aktionen zu implementieren.

Digital Publishing Suite

Die DPS ist eine InDesign-Funktion zur Erstellung von digitalen Publikationen für Tablets wie etwa das iPad. Hier kommt unter anderem HTML5 bei der Erstellung von Artikeln zum Einsatz, was auch die Türen für Edge-Animate-Kompositionen öffnet.

iBooks Author

Mit iBooks Author hat Apple eine Konkurrenz zur DPS von Adobe ins Rennen geschickt. Hiermit können Publikationen im iBookstore erstellt werden.

- ▶ **Schritt 6: Publikation** • Dieser Schritt beschäftigt sich mit den verschiedenen Veröffentlichungsmöglichkeiten, die Ihnen in Edge Animate zur Verfügung stehen, und zeigt, welche Vorbereitungen (z.B. Preloader) notwendig sind, um eine Komposition erfolgreich im Web oder innerhalb einer digitalen Publikation zu veröffentlichen. Außerdem erfahren Sie, wie Ihre kreative Arbeit in Content-Management-Systeme integriert werden kann.
- ▶ **Schritt 7: Tipps für Fortgeschrittene** • Nachdem Sie die Kernfunktionen von Edge Animate kennengelernt haben, möchte ich Ihnen noch verschiedene Erweiterungsmöglichkeiten mit auf den Weg geben, ohne die viele reale Projekte nicht auskommen.

1.2 Moving Target: Offene Webstandards

HTML5: Stand

Den aktuellen Stand der HTML5-Spezifikation können Sie auf der offiziellen Seite des W3C einsehen: <http://www.w3.org/standards/techs/html>

HTML5 ist eines der zahlreichen Buzzwords, die aktuell die produzierende Webzunft beherrschen. Doch mit HTML5 ist eigentlich mehr gemeint als nur die nächste Generation der offenen Markup-Sprache. HTML5 meint nicht selten den gesamten Stack der offenen Webstandards, also HTML, CSS und JavaScript. Der Schein trügt: Auch wenn das Dreigestirn bereits als Webstandard bezeichnet wird, sind alle drei Technologien in ihrer neuesten Version noch gar nicht als Standard verabschiedet worden. Somit sind diese Technologien so genannte Moving Targets. HTML5 soll beispielsweise erst voraussichtlich 2014 »Recommendation«-Status vom W3C (World Wide Web Consortium) erhalten. Auch wenn es noch Moving Targets sind, wird ein Großteil der neuen Funktionen bereits in den modernen Browsern wie Firefox, Chrome, Safari oder Internet Explorer 9/10 unterstützt. Dieses Wissen ist wichtig, um nachvollziehen zu können, wieso Edge Animate die eine oder andere Funktion noch nicht vollständig oder gar nicht unterstützt. Die Audio-Wiedergabe ist ein sehr gutes Beispiel hierfür. Mit HTML5 lassen sich zwar grundsätzlich Sound-Files abspielen, die Diskrepanz zwischen den verschiedenen Browsern ist jedoch noch so groß, dass eine simple Sound-Integration nicht ohne Weiteres möglich ist. Bevor hier eine unvollständige Lösung angeboten wird, die im Alltag zahlreiche Probleme mit sich bringen würde, hat Adobe offenbar vorerst bewusst auf diese Funktion verzichtet. Sobald die Browser-Problematiken geringer werden, ist sicherlich mit einer Sound-Unterstützung zu rechnen. Bis dahin können Sie jedoch auch jetzt schon auf zusätzliche Bibliotheken wie etwa SoundJS oder Edge Commons zurückgreifen, um fehlende Funktionen auf eigene Faust zu implementieren.

1.3 Web-Animationen: Status quo

Einige der in HTML5 und CSS3 neu eingeführten Funktionen bringen gerade auf dem Feld der Web-Animationen neue Möglichkeiten mit sich. So weisen die entsprechenden Vorgängerversionen genau hier sehr große Defizite auf. Mit dem bereits erwähnten Canvas-Tag und den CSS-Regeln `Transitions` und `Animations` lassen sich bereits viele Effekte erstellen, die vorher nur zusätzlichen Plug-Ins wie dem Flash Player vorbehalten waren. Mittlerweile existieren bereits zahlreiche Grafik- und Animations-Bibliotheken in Form von JavaScript-Erweiterungen für Creative Coder:

- ▶ CreateJS (<http://createjs.com>)
- ▶ RaphaelJS ([http://raphaeljs.com](http://dmitrybaranovskiy.github.io/raphael/))
- ▶ GSAP JS (<http://www.greensock.com/gsap-js/>)

Diese Bibliotheken haben jedoch alle eines gemeinsam: Sie verfolgen einen codegetriebenen Ansatz und setzen somit mehr oder weniger umfangreiche Kenntnisse in der JavaScript-Programmierung voraus. `Edge Animate` dagegen gehört zu einer neuen Gattung und verfolgt einen rein visuellen Ansatz. Gemäß dem Motto »What you see is what you get« (WYSIWYG) können besonders komplexe Animationschoreografien direkt, ohne das ständige Umdenken in Code, erstellt werden. Weitere Tools dieser Gattung sind:

- ▶ Hype (<http://tumult.com/hype>)
- ▶ Sencha Animator (<http://www.sencha.com/products/animator>)