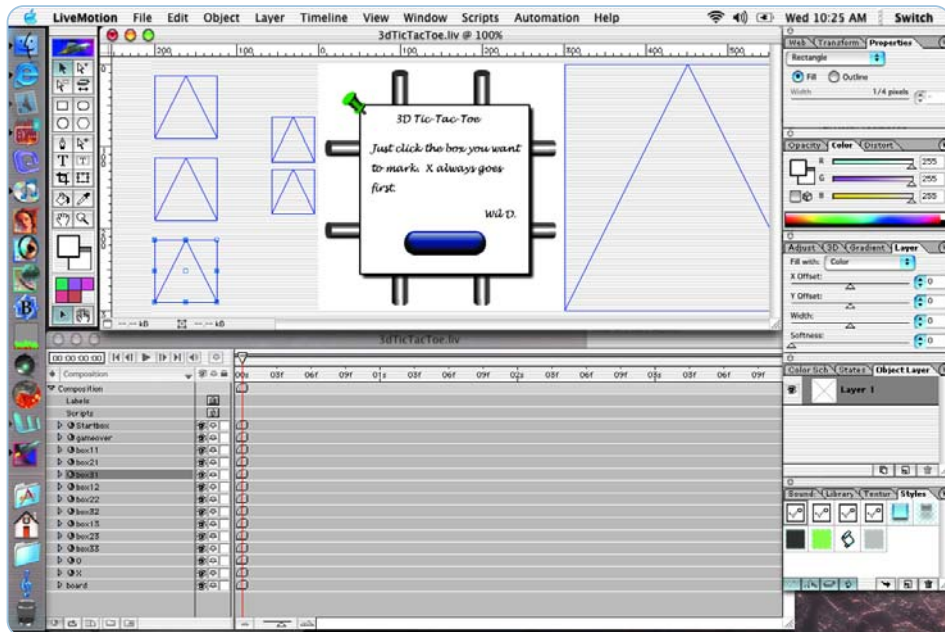




LiveMotion 2

SWF para Designers



Até o lançamento do Adobe LiveMotion em 2000, a única maneira de criar arquivos em formato SWF era usar o Flash, da Macromedia. A Adobe apostou na fidelidade dos seus usuários de Photoshop e GoLive e entrou no mercado com uma ferramenta que tinha como objetivo facilitar a criação de animações e efeitos especiais para a Web. A meta era simplificar as coisas, permitindo que designers que estivessem



acostumados com os outros produtos da empresa pudessem rapidamente aprender a trabalhar com o novo software. “Novo” nada! Aqueles que já haviam usado o Adobe ImageStyler, lançado em 1999, reconheceram que muitos dos “novos” recursos do LiveMotion haviam sido canibalizados do defunto aplicativo. Apesar de ter inovado no processo de criação de gráficos e efeitos para a

Web, especialmente através dos objetos e estilos incluídos com o programa, o ImageStyler nunca adquiriu muitos seguidores, já que poucos viam a utilidade, na

época, de trabalharem com gráficos vetoriais e rasterizados simultaneamente. Alguns visionários queriam que a Adobe unisse o ImageStyler com o ImageReady, formando assim uma ferramenta completa de animação GIF e criação de gráficos para a Web. No fim das contas, a Adobe decidiu cancelar o ImageStyler e ressuscitá-lo como o “novo” LiveMotion, agora exportando arquivos no formato SWF e concorrendo de frente com o Flash.

A grande falha do LiveMotion 1 era não permitir a programação de efeitos especiais. Ou você usava os efeitos embutidos ou não usava nada. Para os designers acostumados ao controle minucioso do Flash, ficava difícil se “converter” para o programa, ainda que ele tivesse uma interface mais fácil de usar. A versão 2 traz vários melhoramentos que finalmente colocam o LiveMotion na mesma categoria do seu rival macromediano.

Interface amigável

A similaridade com outros programas da Adobe ajuda usuários de Photoshop e GoLive a se acostumarem com o aplicativo. A timeline, por exem-

plo, parece que foi copiada diretamente do modelo After Effects, e cria animações baseadas em objetos, ao contrário do Flash, que usa o modelo de layers e frames para gerar as suas animações. Essa abordagem permite uma visão global de tudo o que está acontecendo na “composição”, como são chamados os arquivos do programa. Também permite experimentar vários tipos de efeitos rápida e facilmente até encontrar exatamente o que se procura. É realmente bem parecido com um ambiente de edição de vídeo.

ActionScript

Além dos *rollovers* e das outras funções básicas que já eram incluídas com a versão anterior, a grande novidade do LiveMotion 2 é o suporte à linguagem ActionScript, desenvolvida pela Macromedia e lançada com o Flash 3. O ActionScript no LiveMotion nada mais é do que uma aplicação do JavaScript a um novo modelo de objetos, tanto que a Adobe chama a linguagem de “LiveMotion JavaScript”. Programadores que já conhecem o JavaScript não terão dificuldade nenhuma em criar efeitos complexos usando o ActionScript e objetos criados ou importados pelo LiveMotion 2.

O que impressiona no LiveMotion 2 não é apenas o suporte à linguagem, mas as ferramentas de desenvolvimento destes scripts. O Script Editor não só contém uma lista dos atributos, propriedades, funções e objetos que existem no ActionScript, mas também inclui descrições informativas sobre cada um deles, mostrando como usá-los nas suas composições. Também contém ferramentas para encontrar erros no código, e vem com um guia específico para quem

quer se aprofundar na ferramenta.

Extensibilidade

O uso do JavaScript no LiveMotion 2 não pára na criação de ActionScripts. É possível escrever “Automation Scripts” que podem ser aplicados a objetos, ao timeline, ou serem ativados pelo usuário. Essas extensões ao programa são salvas como simples arquivos .js, o que permite que sejam trocados e distribuídos online. Outra forma de expansão incorporada ao LiveMotion 2 é a criação de Live Tabs, que basicamente são interfaces criadas para simplificar o uso dos Automation Scripts. A combinação desses dois permite que novos recursos sejam incorporados ao programa pelos próprios usuários.

Sites

LiveMotion Central

www.livemotioncentral.com

LiveMotion Studio

www.livemotionstudio.com

StyleMotion

www.stylemotion.com

LiveMotion-Talk List

www.blueworld.com/blueworld/lists/livemotion.html

ActionScript.com

www.actionscript.com

