



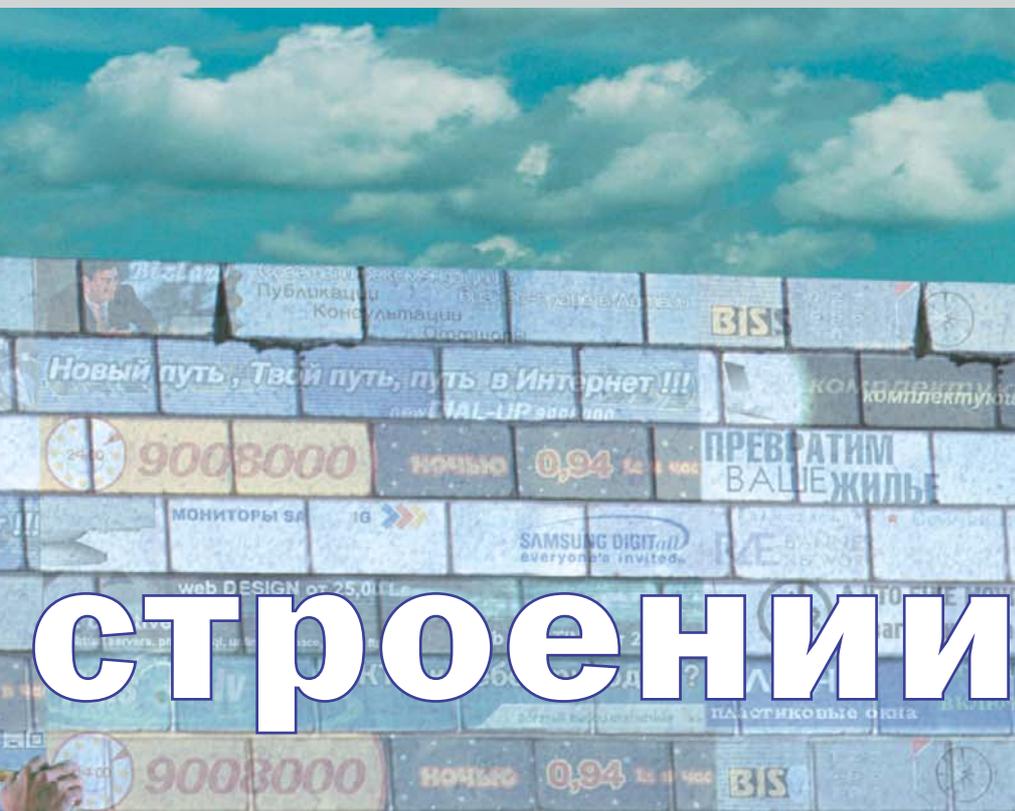
Первые шаги в баннеро

В последнее время стало очень популярным практически все мультимедийные проекты снабжать элементами flash-анимации. Соответственно, речь пойдет о программе, которая способна создавать эту самую анимацию, а конкретно о SWiSH 2.0 (на момент написания статьи была доступна именно эта версия).

Ознакомиться с возможностями программы можно на сайте разработчиков, где на главной странице вы увидите всевозможные анимационные эффекты, которые легко создать самому, если правильно использовать SWiSH. После довольно продолжительной работы с этой программой мне показалось, что наиболее рационально использовать ее для создания баннеров, потому что большую часть эффектов разумнее применять именно к тексту. Поэтому я и хочу рассказать о процессе создания текстового баннера, который при верном обращении с входящими в программу эффектами будет выглядеть настолько профессионально выполненным, что никто не подумает, что он был сделан буквально «на коленке» минут за пятнадцать (если наловчиться, то можно и быстрее — это уже зависит от пользователя).

»





строении

» Урок 1. Работаем с текстом и создаем баннер

Внешний вид программы достаточно прост. Его можно разделить на несколько частей: меню с панелью инструментов, временная шкала (для работы с анимацией), список рабочих объектов (внизу слева), непосредственно рабочая область (внизу по центру) и свойства текущего объекта (внизу справа). Для начала стоит создать новый проект, выбрав в меню «File» пункт «New» или нажав сочетание клавиш «Ctrl+N». Можно этого и не делать, поскольку при запуске программа автоматически создает новый документ. В рабочей области уже находится белый прямоугольник — это максимальный размер будущего баннера. Размер этот можно изменить, выбрав справа в свойствах на закладке «Movie» необходимую длину и ширину. Я выбрал стандарт 470x60 пикселей. В том же меню, на закладке «Scene», можно переименовать текущий сценарий (назовем его Chip) и задать страницу, на которую будет осуществляться переход при нажатии на баннер (в поле «URL» вводим <http://www.ichip.ru>).

Не нравится белый цвет фона у баннера? Его запросто можно поменять: на той же закладке выбираем пункт «Background Color» и меняем цвет. Теперь все объекты текущего сценария будут помещаться на фон с выбранным цветом.

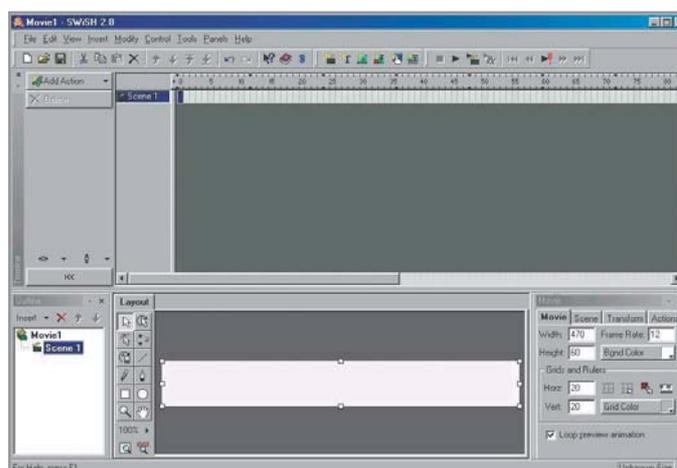
С фоном и размерами разобрались, теперь надо ввести текст. Для этого в списке рабочих объектов нажимаем на кнопку вы-

падающего меню «Insert» и выбираем «Text». Теперь в списке помимо сценария «Chip» появился еще один объект — «Text». Этот же объект появился и в рабочей области, а справа в свойствах — новая закладка с одноименным названием. Выбираем тип шрифта, его размер, цвет и другие свойства, а в большом окне вводим «Журнал «Chip»». Курсором отодвигаем полученную надпись в рабочем окне в верхнюю левую часть баннера (но не за его пределы). Снова с помощью меню «Insert» выбираем «Text» и меняем его содержимое на фразу «издается теперь и в России, тиражом». Размещаем эту надпись в центре баннера. В третий и последний раз прибегаем к услугам «Insert -> Text». Вводим фразу «свыше 80 тыс. экземпляров!» и отодвигаем ее в правый нижний угол. После этих действий

заготовку для нашего баннера можно считать созданной.

Но ведь это пока всего лишь текст (в этом легко убедиться, нажав кнопку «Play» на панели инструментов), теперь предстоит работа по «оживлению» картинке. Сначала сделаем так, чтобы весь текст как бы въезжал в баннер с разных сторон. Делаем активным объект «Журнал «Chip»», смотрим на временную шкалу и на шаге «0» щелкаем правой кнопкой мыши. Из выпавшего списка выбираем пункт «Slide In -> From Right» («Появиться справа»). Появится новое окно, где можно выбрать ряд параметров, но их действия мы пока касаться не будем (разве что можно поменять продолжительность «выполнения» текста в поле «Duration»), поэтому смело жмем «Close».

Подобным образом поступаем и с двумя другими фразами, только необходимо учесть, что для того чтобы все фразы выходили на экран не одновременно, а по отдельности, нужно сверяться с временной шкалой. То есть фразу «издается...» обрабатывать эффектом лучше примерно на девятом шаге (щелкнуть правой кнопкой мыши по нему) и выбрать не «From Right», а «From Left», а фразу «свыше...» обработаем на восемнадцатом шаге, указав параметр «From Right». После выполненных манипуляций можно посмотреть на дело рук своих с помощью команды «Play». Вам хочется чего-то еще? Хорошо. Тогда снова выбираем «Журнал...». Во временной шкале жмем правую кнопку на 30-м шаге и выбираем, например, эффект «Explode» (его действие можно оценить, нажав кнопку «Play Effect»). Понравилось? Продолжаем! На 59-м шаге к фразе «издается...» применяем эффект «3D Spin», а на 88-м над «свыше...» поработаем эффектом «Vortex». Смотрим полученный результат, »



◀ Внешний вид программы до начала работы. Внизу справа находится окно свойств создаваемого объекта

Немного истории

С чего начинался Flash

В далеком 1984 году никому неизвестная компания Macromind выпустила программный графический продукт под названием Director. В 1987 году эта компания уже может себе позволить выкупить технологию Freehand у компании Adobe, что она, собственно, и делает. В 1992 году было принято решение о переименовании, и с той поры на слуху у всех, кто так или иначе имеет отношение к Интернету, название Macromedia. В 1995 году компания совершает своеобразный прорыв и создает новую технологию Shockwave, а там и до создания первого flash-мультфильма рукой подать, что и происходит в 1997 году.

Flash же появился благодаря проекту Director. Изначально он был придуман для того, чтобы сам дизайнер мог сделать что-то хоть немного интерактивное и тем повысить привлекательность своих творений. Разумеется, такая возможность не могла остаться незамеченной, особенно теми, кто занимался рекламой в Сети. Director позволял синхронизировать звук с действием, а также в нем легко можно было с помощью всего одной команды выполнить целый ряд действий, что не могло не радовать пользователей. С помощью HTML это же сделать весьма затруднительно, если вообще возможно, поэтому и была изобретена технология Shockwave, с помощью которой можно было бы легко вставить анимацию, сделанную с помощью Director, в Интернет. Но из-за ряда проблем многие были недовольны новой технологией, поэтому был придуман новый вариант Director, созданный специально для работы с интернет-проектами, который уже работал не с пиксельной, а с векторной графикой, что значительно уменьшало объем конечного файла анимации.

Однако бета-тестирование не подтвердило надежд разработчиков. В конечном итоге развитие получила технология Flash, которая, помимо работы с векторной графикой, еще и позволяла эти самые векторы редактировать.

В наше время как сама технология, так и продукты компании Macromedia являются стандартами для web-дизайнеров всего мира и используются в Интернете повсюду благодаря легкости применения.



С помощью программы можно создавать не только баннеры, но и различные анимированные сцены

нажав «Play». Простенький текстовый баннер готов к «употреблению».

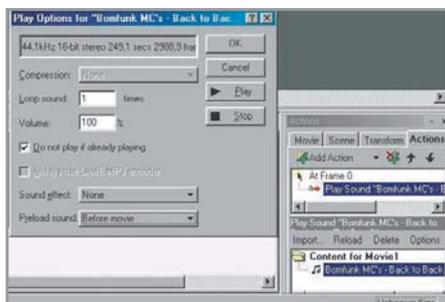
Это все, конечно, замечательно, но надо бы и сохранить сие произведение искусства. Сохраняем его в виде SWF-файла (например, ichip.swf), чтобы можно было его посмотреть в браузере. Для этого вам надо будет также самостоятельно создать файл в формате HTML (код, который понадобится для его вызова, выглядит так: `<embed src="ichip.swf" quality=high type="application/x-shockwave-flash" width=470 height=60></embed>`). Если есть желание поработать над баннером впоследствии, то сохраняйте его в формате SWI. На этом возможности SWiSH вовсе не исчерпываются! Поэтому переходим к уроку №2.

Урок 2. Картины и звуки

У вас наверняка возникли вопросы о возможности добавления непосредственно в баннер элементов графики. Можно удалить все то, что осталось от первого урока, или украсить уже имеющийся баннер. Нажмите уже знакомую кнопку «Insert», выберите из списка пункт «Image» и выберите из изображения, которое вам хочется. Затем раз-

местите его в том месте, где оно лучше всего будет смотреться. Прошу обратить внимание на тот факт, что простая вставка картинки без всякой обработки эффектами или командами «Place» (поместить) и «Remove» (убрать) может привести к нежелательным последствиям. Поэтому статичной картинке стоит уделить повышенное внимание.

Теперь перейдем к музыкальному сопровождению проекта. Для его добавления в меню «Insert» выберите пункт «Content». Вы можете вставлять в свой flash-мультфильм WAV- и MP3-файлы. После добавления можно настроить свойства для более точного отражения вашей идеи. Справа внизу добавляется окно (на закладке «Actions»), в котором находится название звукового файла. Нажмите на нем правую кнопку и выберите «Options». В этом пункте можно задать количество повторов мелодии, громкость и указать правильное значение в пункте «Preload sound», что важно, если время звучания мелодии большое, и ее надо загрузить до начала самого «мультфильма». В таком случае необходимо выбрать «Before Movie». Вот и все, что я хотел вам рассказать об этой программе. В ней есть еще масса возможностей, освоить которые не составит особого труда. Рекомендую посмотреть прилагаемые к программе примеры и разобраться в их работе. Совет напоследок: практически любой рабочий объект может быть вырезан и скопирован в буфер, а также и вставлен из него, что очень удобно при повторении одних и тех же операций. ■ ■ ■ Дмитрий Васильев



Вы можете выбрать аудиофайл, который будет сопровождать появление баннера. Не забудьте также указать адрес ресурса, к которому относится баннер

SWISH 2.0

Разработчик ▶ SWiSHzone.com Pty Ltd

Сайт разработчика ▶ www.swishzone.com

Условия распространения ▶ shareware

Цена ▶ \$49,95

Операционная система ▶ Windows 95/98/Me/NT4/2000/XP

Размер дистрибутива ▶ 4,3 Мбайт