



Jasc Animation Shop 3.04

# Кадры решают все

Каждый, кто хоть раз путешествовал по Интернету, знает, что такое баннеры. Одних эти анимированные рекламные картинки раздражают, другие относятся к ним равнодушно, третьи извлекают из них полезную информацию, для четвертых же изготовление баннеров стало профессией. Существует множество программ для тех, кто делает первые шаги в увлекательной области web-графики.

Сегодня речь пойдет о программе «среднего класса», пользоваться которой может не только профессиональный аниматор, но и новичок. Она разработана американской компанией Jasc Software, Inc. и называется Jasc Animation Shop (рис. 1). К сожалению, эта замечательная программа незаслуженно оказалась в тени таких гигантов, как Adobe ImageReady и Ulead Gif Animator, и хотя она значительно уступает им в стоимости, функциональные возможности у нее ничуть не ниже, а удобством и интуитивной понятностью интерфейса Animation Shop даже превосходит тяжеловесные профессиональные пакеты. Надеемся, что наш материал поднимет популярность этой программы прежде всего среди начинающих пользователей, делающих первые шаги в освоении GIF-анимации. Специально для них мы попробуем изготовить в Animation Shop стандартный рекламный баннер.

## Создаем основу баннера

Приступим к творчеству. Давайте условимся, что наш баннер будет иметь размеры 468x60 точек (наиболее распространенный в Интернете стандарт) и будет посвящен нашему любимому журналу. Существует два способа изготовления баннера в Animation Shop: обычное создание и редактирование нового файла и использование специального мастера Banner Wizard.

Выберем для начала первый способ. В меню «File» выбираем пункт «New» или нажимаем «Ctrl+N». Появляется окно «Create New Animation», где нам предлагается задать размеры нашего файла и выбрать фон — прозрачный (Transparent) или определенного цвета (Opaque). По умолчанию предлагаются размеры 100x100 точек и черный фон. Вводим необходимые нам размеры и выбираем фон подходящего цвета, используя палитру RGB. Перед нами рабочее пространство для первого кадра нашего банне-»

» ра. Какой же баннер без рисунка? Пусть в левом верхнем углу будет присутствовать логотип журнала Chip. Его нужно предварительно подогнать под нужные размеры и сохранить — желательно в формате BMP или JPG. После того как изображение готово, копируем его в Буфер обмена, затем в Animation Shop в меню «Edit» выбираем «Paste -> Into Selected Frame», или нажимаем аналогичную кнопку на Панели инструментов, или «Ctrl+E». Мышкой выравниваем рисунок, помещая его в правый верхний угол (рис. 2). К сожалению, Animation Shop имеет одну очень неприятную особенность, и разработчики честно предупреждают об этом в справочном файле. Любой рисунок, если он был скопирован в Буфер обмена в любом графическом редакторе или программе для просмотра изображений, а затем вставлен в кадр, автоматически подгоняется под размер кадра. Как результат для рисунка будут установлены такие пропорции, при которых его высота обязательно будет 60 точек. Но если нужный рисунок открыт и скопирован именно в Animation Shop, он будет вставлен в своих первоначальных размерах. Теперь сохраним полученную заготовку («Ctrl+S») в формате программы — MNG. Эта заготовка позже нам пригодится.

Пусть баннер будет состоять из трех кадров. Следует заметить: чем больше количество кадров, тем больше размер файла, а в большинстве баннерообменных сетей существует ограничение в 13–15 Кбайт. В меню «Edit» выбираем пункт «Duplicate Selected» или нажимаем аналогичную кнопку на Панели инструментов. Сколько раз нажмем, столько кадров и появится. Ненужные кадры можно удалить, выделив их мышкой и выбрав пункт или кнопку «Delete frames». Каждый кадр можно редактировать отдельно, но все они доступны на рабочем поле программы.

### Вводим текст

Вначале установим цвет текста, выбрав нужный из палитры, расположенной в правой части экрана. Затем выделяем мышкой первый кадр, помещаем на него курсор и нажимаем на инструментальной палитре рядом с инструментами для рисования кнопку «Text». В появившемся окне «Add text» устанавливаем нужный шрифт, его размер и начертание. Можно также указать выравнивание текста — по правой/левой

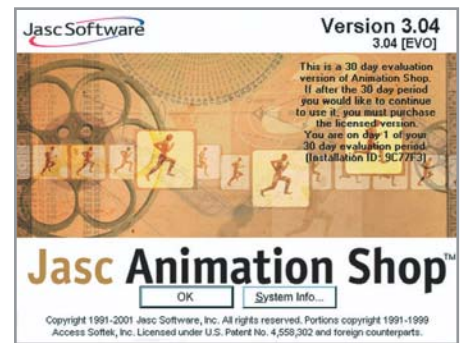
стороне или по центру. При желании к тексту также можно применить эффекты — зачеркивание (strikeout), подчеркивание (underline), сглаживание (antialias). В окошке для ввода пишем начало слогана журнала Chip — «Кто хочет знать». Нажимаем «Enter» и видим наш текст уже в кадре. Мышкой ставим его на нужную позицию, в данном случае — в центр. Все, первый кадр готов. Выделяем с помощью стрелки на панели инструментов следующий кадр и таким же образом пишем вторую часть слогана — «читает Chip!» На третий кадр поместим адрес сайта журнала [www.ichip.ru](http://www.ichip.ru) (рис. 3). Зачем? Ведь баннер и так всегда ведет на сайт? А вот зачем. Тот, кто его увидит в Сети, может быть, и не нажмет на него, но узнает о самом журнале, а заодно и адрес журнала в Интернете.

### Устанавливаем свойства анимации

Нам необходимо задать непрерывный цикл и длительность каждого кадра в две секунды. В меню «Animation» выбираем пункт «Animation Properties» («Shift+Alt+Enter»). В появившемся окошке находим вкладку «Looping». Там предлагается на выбор два варианта — непрерывный цикл или выбор определенного количества показов. По умолчанию уже установлено то, что нам нужно. Затем выделяем первый кадр и в том же меню «Animation» нажимаем «Frame Properties» и указываем его длительность — 200 (по умолчанию установлена 1/10 с, а за единицу измерения принята 1/100). То же самое проделываем и с двумя остальными кадрами.

### Смотрим результат

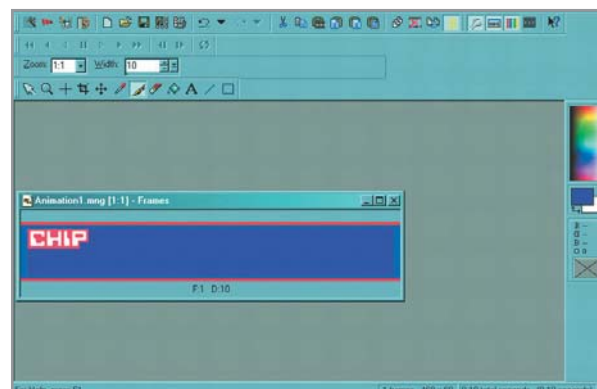
Настало время посмотреть результат. В Animation Shop пользователю предоставляется возможность увидеть предварительный результат своей работы как во встроенной



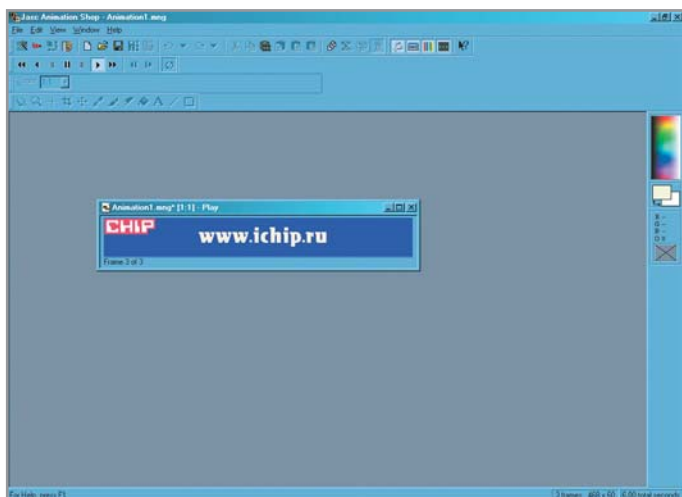
▲ Рис. 1. Рекламная заставка программы

программе просмотра, так и в установленном в системе браузере. Чтобы воспользоваться функцией просмотра, достаточно выбрать в меню пункт «View -> Animation», либо нажать на панели инструментов кнопку с изображением пленки с кадрами (рис. 4). Просмотр в браузере также не составляет труда: нужно только выбрать в том же меню «Preview in Web Browser». В появившемся окне необходимо будет указать, в каком формате мы хотим увидеть наше творение — AVI или GIF, с какими размерами и в каком браузере. Если в системе установлено несколько браузеров, их можно также подключить к просмотру, нажав на кнопку «Edit Web Browser». После этого выбираем фоновый цвет для просмотра (по умолчанию черный) и наслаждаемся результатом работы в окне любимого браузера (рис. 5). При этом появится сообщение о том, каков размер вашего баннера в байтах и, соответственно, сколько времени займет его загрузка при скорости стандартного модема (рис. 6).

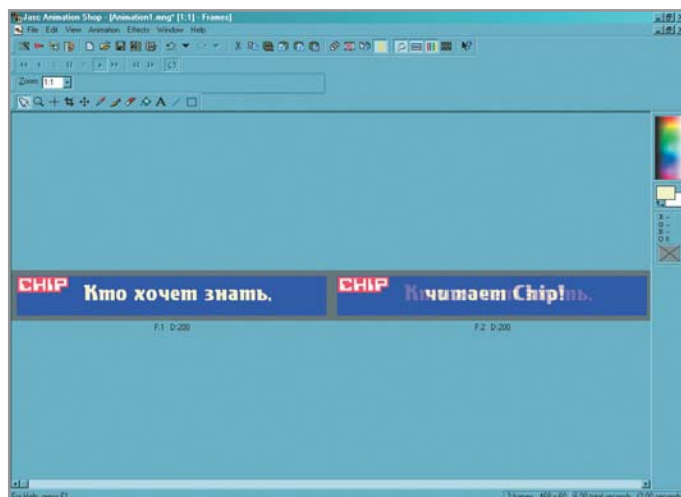
Если все устраивает, можно сохранить свой баннер в формате GIF. В меню «File» находим пункт «Save As» и в появившемся окне с параметрами выбираем один из четырех уровней оптимизации анимации или нажимаем «Customize» и устанавливаем параметры самостоятельно. Разумеется, чем



◀ Рис. 2. Создаем основу для первого кадра и помещаем на нее логотип



▲ Рис. 3. Адрес рекламируемого портала считается сейчас необходимым элементом баннера



▲ Рис. 4. Отображение нескольких кадров одновременно позволяет видеть динамику изменения содержимого

» выше качество полученного файла, тем больше его размер. Важно заметить: прежде чем сохранить работу в GIF, лучше предварительно сохранить ее в «родном» формате Animation Shop — MNG. Процесс оптимизации необратим, поэтому при совершении ошибки придется создавать все заново. Наш первый баннер готов.

Мы специально не рассматривали возможности встроенных в программу многочисленных эффектов для графики. Во-первых, мы не ставим перед собой задачу описать все возможности программы, а во-вторых, любые эффекты и украшения в несколько раз увеличивают количество кадров и размер файла, хотя в Animation Shop имеется специальная функция уменьшения количества кадров — «Cull Animation», позволяющая, к примеру, удалить каждый третий кадр.

### Используем Banner Wizard

Теперь попробуем создать баннер с помощью Banner Wizard. Выбираем его в меню «File» или на панели инструментов или нажимаем «Shift+B». В появившемся диалоговом окне предлагается выбрать фон для будущего баннера: прозрачный, цветной или фоновый рисунок из какого-либо файла (в предыдущем способе последнего варианта, как мы помним, не было). Этот вариант мы и выберем, причем в качестве фона можно указать ту заготовку для первого кадра, которую мы сделали в формате MNG. Затем нажимаем «Next» и переходим к следующему окну. Здесь предлагается задать размеры нашего баннера, причем по умолчанию уже стоит то, что нам нужно. В следующем окне задаем временные параметры для нашего баннера: время показа кадра, измеряемое в десятых долях

секунды; сколько кадров в секунду следует показывать; количество повторов цикла или его непрерывность. В следующем окне установим параметры шрифта. Здесь требуется сделать то, что мы уже проделывали при обычном редактировании файла. Далее нужно выбрать цвет шрифта или загрузить картинку для создания текстурной заливки.

Переходим к финальному окну Banner Wizard. Здесь можно выбрать эффект для созданного нами текста. В программе представлен богатый выбор всевозможных эффектов, которые можно применить при работе над стандартным баннером. Если не устраивают параметры какого-либо эффекта, их можно настроить, для чего имеется кнопка «Customize». Разумеется, использование эффектов доступно не только в Banner Wizard: при обычной работе над файлом мы также можем оживить его с помощью меню «Effects». Давайте применим к нашему баннеру эффект «Бегущая строка» (Marquee). Он не перегружает размер файла, а баннер выглядит живо и динамично. Параметр здесь можно задать только один — расположение строки строго по центру или настройка ее высоты относительно верхнего края баннера. Меню каждого эффекта, как текстового, так и графического, снабжено окном предварительного просмотра. Если что-то не понравилось, можно сразу же поменять настройки или перейти к другому эффекту. Так что можно смело экспериментировать — разработчики программы предоставляют для этого полную свободу действий. Пусть наш текст будет расположен несколько ниже центральной линии, но не касаясь нижнего края. Проверяем результат »

### Коротко о важном

## Немного эмпирики

Почти любую программу, прежде чем начать с ней работать, требуется установить. Animation Shop продается в коробочном варианте только в комплекте с популярным графическим редактором той же фирмы Jasc Paint Shop Pro. На сайте разработчиков программы 30-дневная trial-версия Animation Shop доступна для скачивания как в комплекте со «старшим братом», так и отдельно. На момент написания материала была доступна версия 3.04, и именно она взята за основу нашей статьи.

Во время первого запуска Animation Shop пользователю предлагается ассоциировать с программой файлы нескольких типов, прежде всего — GIF, AVI, FLI и FLC. От этого шага можно и отказаться, но сам по себе он вызывает уважение, ведь многие программы просто перехватывают и принимают на себя открытие файлов с определенным расширением, даже не спрашивая об этом пользователя, а после их деинсталляции операционная система больше не знает, при помощи чего такие файлы открывать.



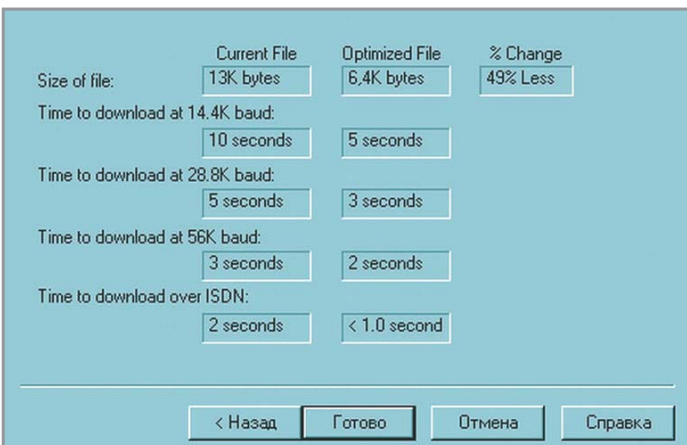
▲ Рис. 5. Еще один помощник пользователя в Jasc Animation Shop — Banner Wizard

» в «Preview», если все в порядке — нажимаем кнопку «Finish». Теперь мы видим наше творение в рабочем поле Animation Shop, разделенное на кадры, как это уже было в предыдущем случае. На этом этапе можно вносить изменения, редактируя кадры по отдельности. Просматриваем результат и сохраняем свою работу. Вот и все.

**Итоги**

Как видите, изготовление баннера не представляет собой ничего сложного — с этим способен справиться любой начинающий пользователь. Мы специально оставили за рамками этого материала рассказ о многих возможностях программы, таких как второй мастер — Animation Wizard, и т. д. Предоставим уважаемым читателям возможность самостоятельно разобраться в широких возможностях программы, тем более что Animation Shop, как и Paint Shop Pro, имеет дружелюбный и понятный интерфейс, запутаться в котором просто невозможно.

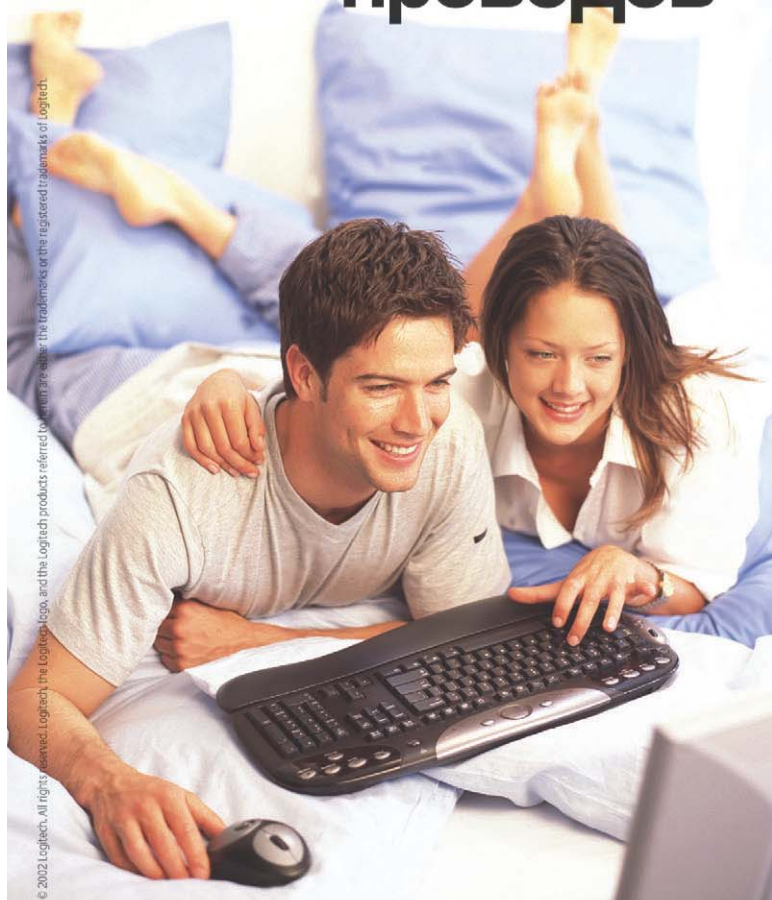
■ ■ ■ Григорий Рудницкий



▲ Рис. 6. При помощи мастера оптимизации вы можете определить скорость загрузки баннера при использовании типичных сетевых соединений

Jasc Animation Shop 3.04	
Разработчик	► Jasc Software Inc.
Сайт компании	► www.jasc.com
Объем дистрибутива	► 12 Мбайт (без PSP)
Условия распространения	► shareware
Цена	► \$39 — отдельный дистрибутив \$99 — с PSP через Интернет \$109 — с PSP в коробке
Операционная система	► Windows 9x/2000/XP

# свобода без проводов



С помощью **Cordless Desktop Optical®** производства **Logitech®** мы можем работать и играть, когда и где захотим. Нет путающихся проводов. Мышь работает практически на любой поверхности. Теперь мы можем вставать с кровати только для того, чтобы размяться.

- Гладкая, обтекаемая и удобная форма
- Доступ к мультимедиа и интернет-приложениям нажатием одной клавиши
- Надежное исполнение и быстрое подключение

