

Создание баннера для сайта

Для разработки баннеров создано немало программного обеспечения разного уровня сложности и функциональности. Мы рассмотрим программу Ulead GIF Animator 5 для создания анимированных GIF-баннеров.

Ulead GIF Animator

Версия ▶ 5.05

Разработчик ▶ Ulead Systems, Inc.

Сайт ▶ www.ulead.com

Объем дистрибутива ▶ 10,3 Мбайт

Интерфейс ▶ англоязычный

ОС ▶ Windows 95/98/2000/ME/NT

Условия распространения ▶ shareware

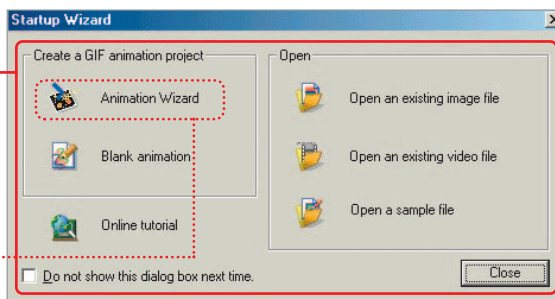
Цена ▶ \$49,95

1 Создание покадровой анимации

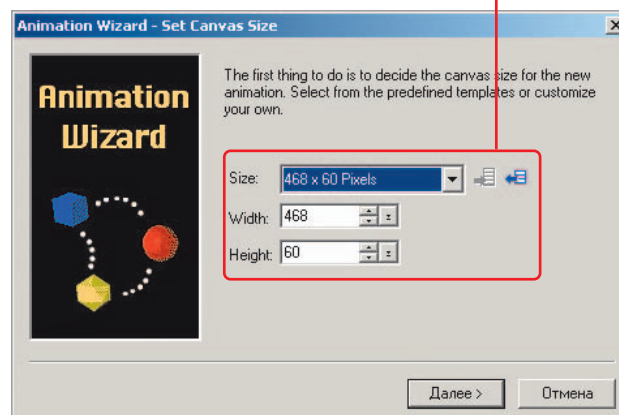
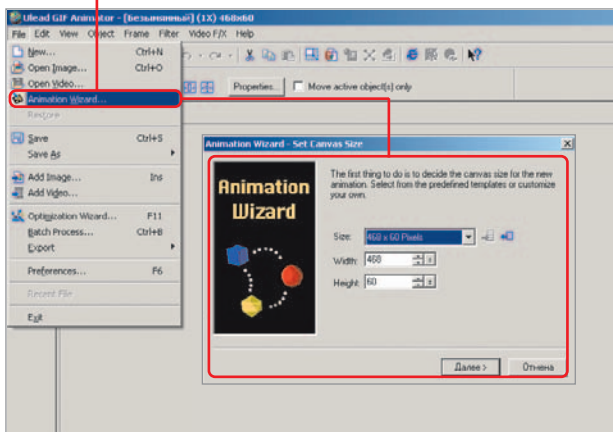
Кадры будущей анимации должны быть предварительно подготовлены в виде графических или видеофайлов (поддерживаются все основные форматы). В дальнейшем кадры можно редактировать непосредственно в программе.

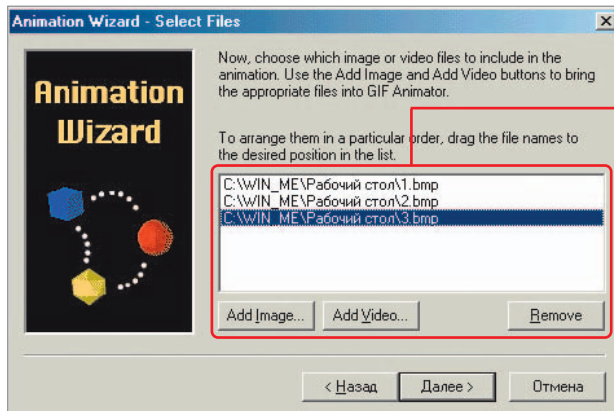
1 При запуске программы автоматически открывается окно **Startup Wizard**, в котором можно выбрать желаемый проект.

2 Для создания покадровой анимации в программе есть мастер **Animation Wizard**, который также можно вызвать из меню **File**.

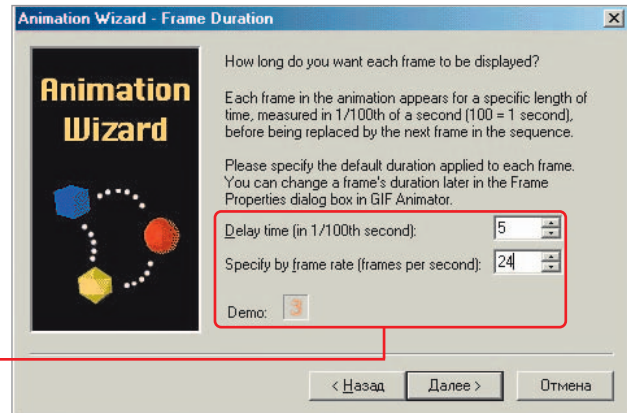


3 Указываем размер создаваемого баннера. Самым распространенным является баннер размером 468x60 пикселей, также многими баннерообменными сетями поддерживается размер 100x100. Весьма популярна «кнопка» со ссылкой на сайт — ее стандартный размер составляет 88x31.

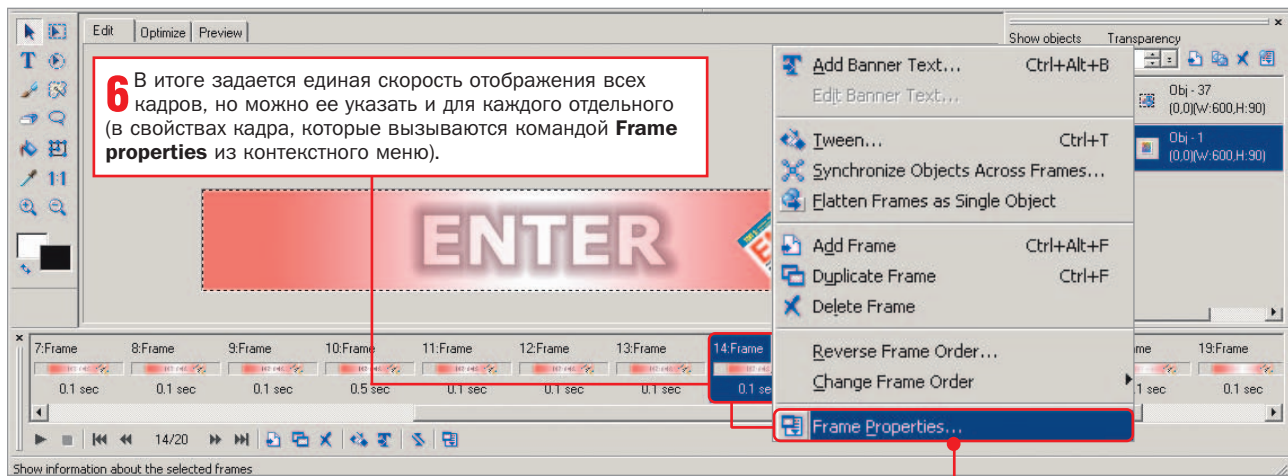




4 Выбираем файлы для анимации. Каждый файл соответствует одному кадру, причем порядок отображения выбранной картинки в списке окна соответствует очередности при проигрывании. Этот порядок можно изменить, перетаскивая кадры в списке мышью.

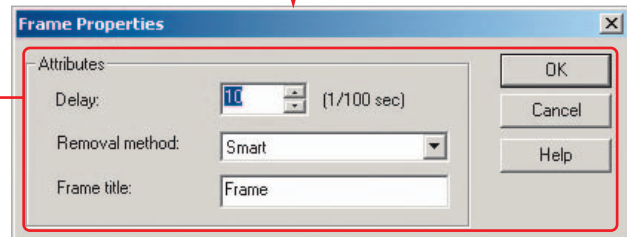


5 Определяем скорость смены кадров анимации. Можно указать точное время отображения кадра в сотых долях секунды (поле **Delay time**) или количество кадров в секунду (**Specify by frame rate**), в этом случае время отображения кадра устанавливается автоматически. В поле **Demo** можно просмотреть, как отображаются выбранные параметры.

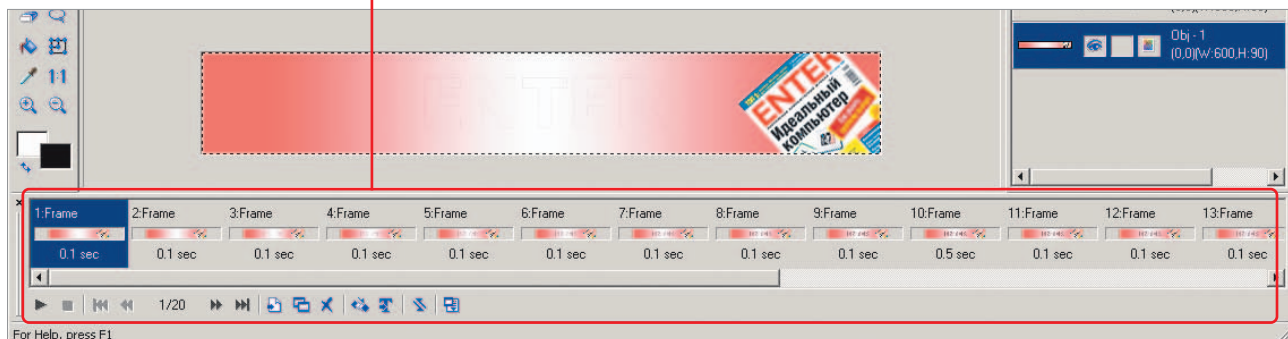


6 В итоге задается единая скорость отображения всех кадров, но можно ее указать и для каждого отдельного (в свойствах кадра, которые вызываются командой **Frame properties** из контекстного меню).

7 В открывшемся диалоговом окне можно задать параметры для каждого кадра.



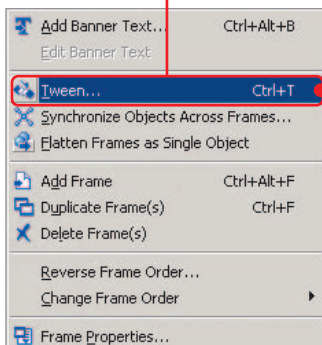
8 На панели **Frame panel** появилась импровизированная фотоленка, состоящая из выбранных кадров. Здесь же расположены кнопки управления воспроизведением анимации (черного цвета) и кнопки для работы с кадрами (синие).



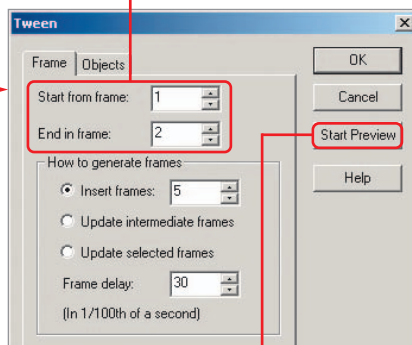
2 Создание автоматической анимации

Анимация может создаваться автоматически — переходом от одного изображения к другому.

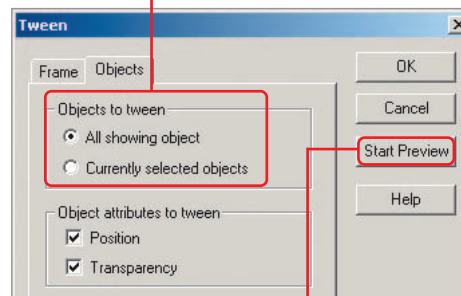
1 Окно настройки анимации вызывается командой **Tween** (Ctrl + T) из меню **Frame**.



2 В полях **Start from frame** и **End in frame** указываются соответственно первый и последний кадры анимации.



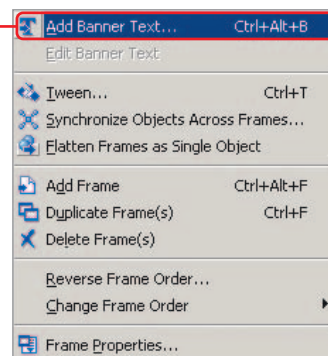
3 Возможна анимация не всего кадра, а только выделенного фрагмента изображения. Для этого на закладке **Object** нужно придать параметру **Objects to tween** значение **Currently selected objects**.



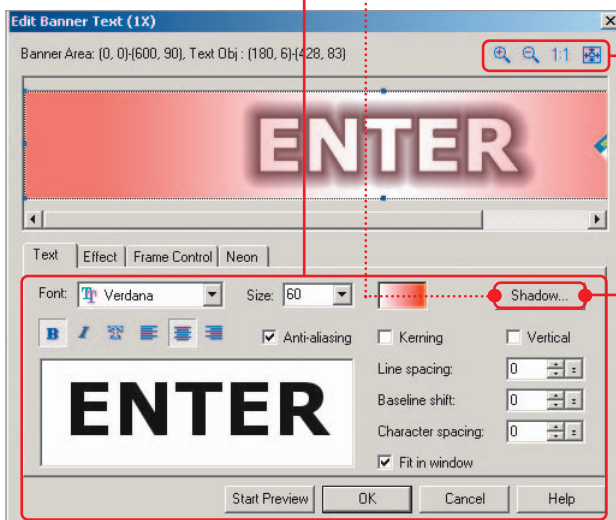
4 Нажав на кнопку **Start preview**, можно просмотреть, как будет выглядеть баннер, если завершить работу в этот момент (для возврата в предыдущий режим нужно нажать на кнопку еще раз).

3 Анимация текста

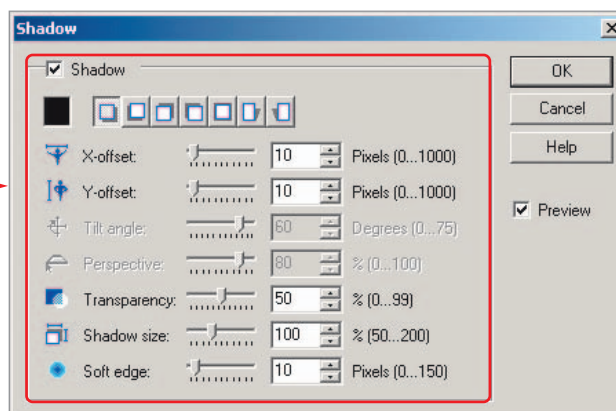
1 Для добавления в баннер текстовой информации служит пункт **Add banner text** (Ctrl + Alt + B) в меню **Frame**. При выборе этого пункта открывается окно настроек.

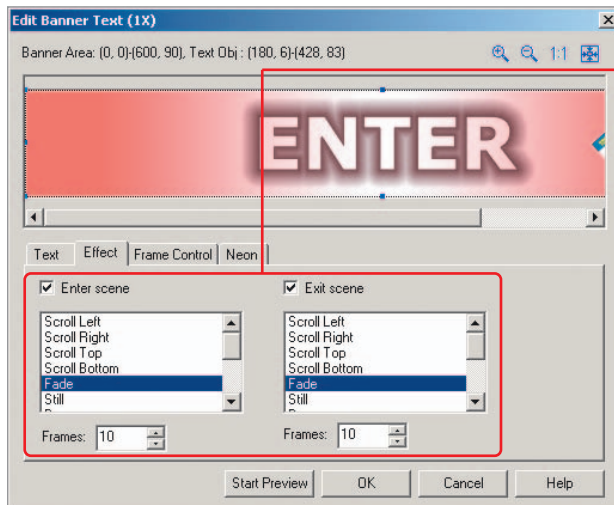


2 Закладка **Text** отвечает за форматирование текста. Можно не только задать размер шрифта, цвет и выравнивание, но и придать буквам тень. Для этого служит кнопка **Shadow**, нажав на которую, мы попадаем в окно настройки. Возможных установок очень много, начиная от расположения и величины тени и заканчивая настройкой прозрачности.

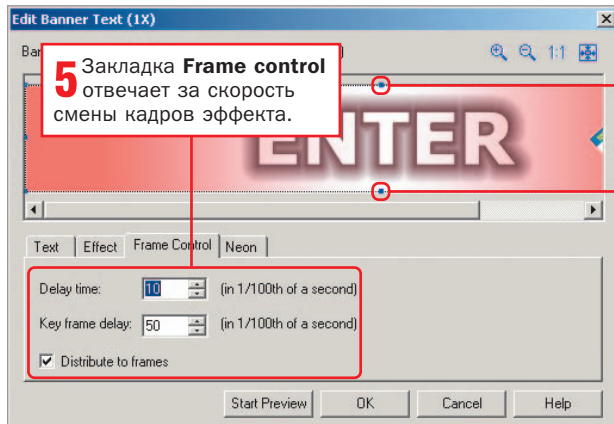


3 Для удобства работы в окне настроек текста предусмотрены возможности масштабирования и автоматического выравнивания введенного текста по центру баннера.

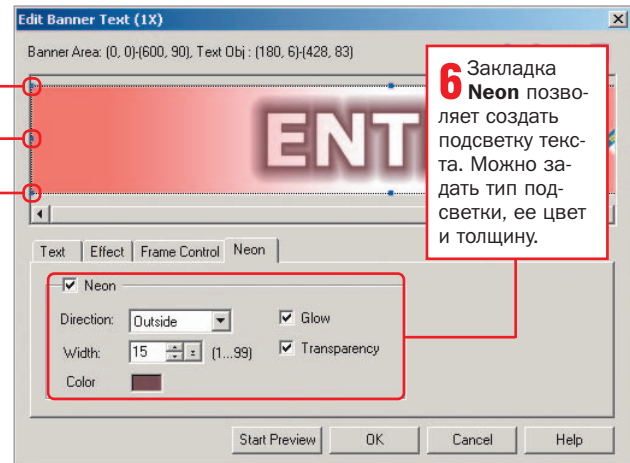




4 Закладка **Effect** поможет настроить различные эффекты для текста. Указывается эффект для двух ситуаций: при появлении текста (список **Enter scene**) и при его исчезновении (список **Exit scene**), но можно назначить эффект и только для одной ситуации. Под каждым списком расположено поле **Frames**, в котором можно задать количество кадров для демонстрации эффекта.

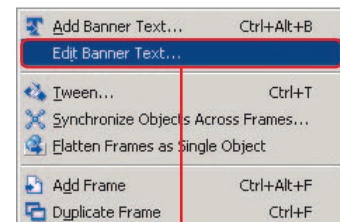


5 Закладка **Frame control** отвечает за скорость смены кадров эффекта.



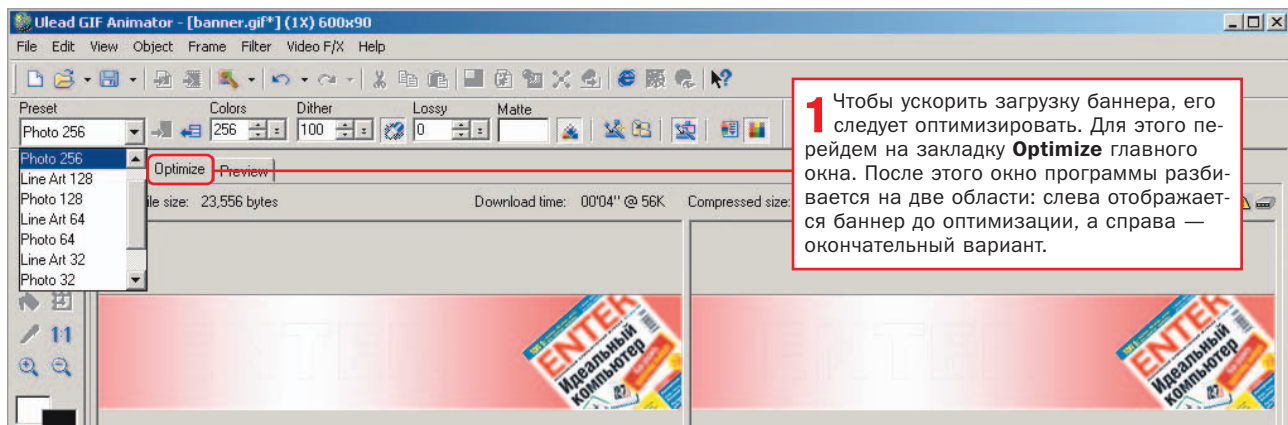
6 Закладка **Neon** позволяет создать подсветку текста. Можно задать тип подсветки, ее цвет и толщину.

7 Над закладками расположено окно просмотра текста. Указать область, внутри которой будет двигаться текст, можно, перемещая мышью синие маркеры по периметру баннера.



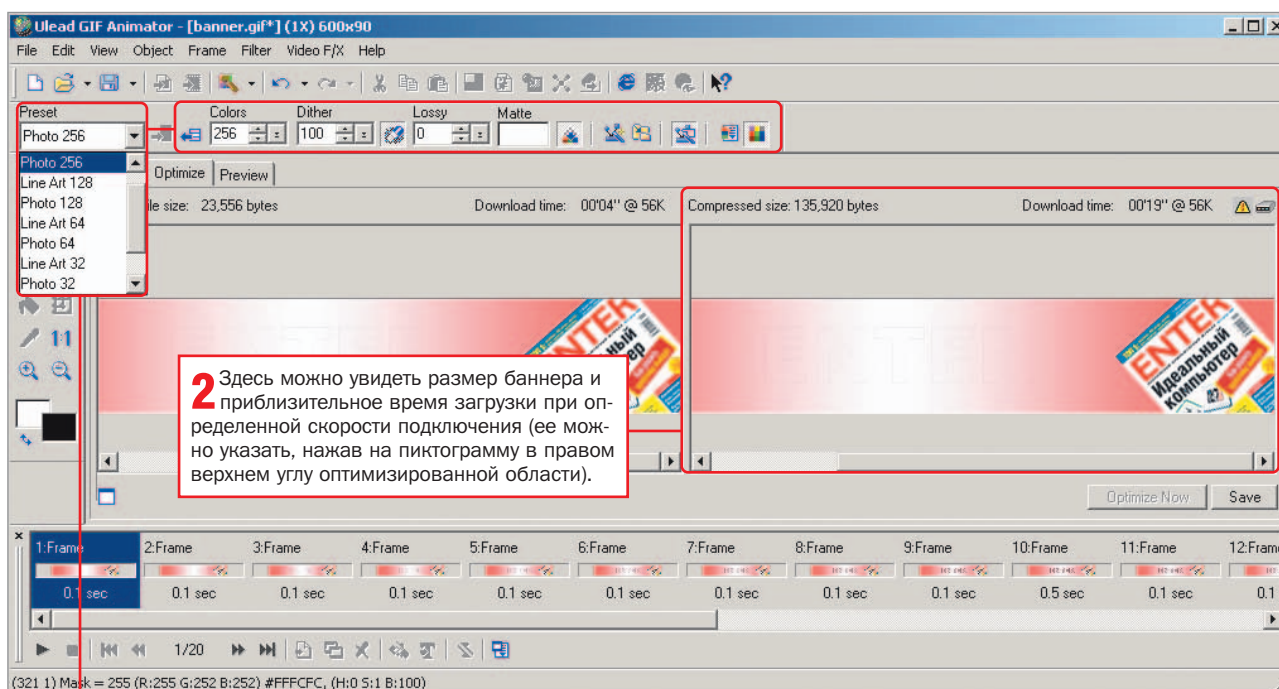
8 Нажав на кнопку **OK**, можно выбрать формат создаваемого текста: непосредственно как текст или как графический объект. Первый позволяет быстро редактировать написанное (используя пункт **Edit banner text** из меню **Frame**) — но потенциальные посетители сайта могут иметь проблемы с его просмотром, если на их компьютерах не будет установлен шрифт, использованный вами. Второй не предусматривает быстрого редактирования текста (придется вручную изменять текст в каждом кадре), но и подобных трудностей с отображением не возникнет.

4 Оптимизация баннера



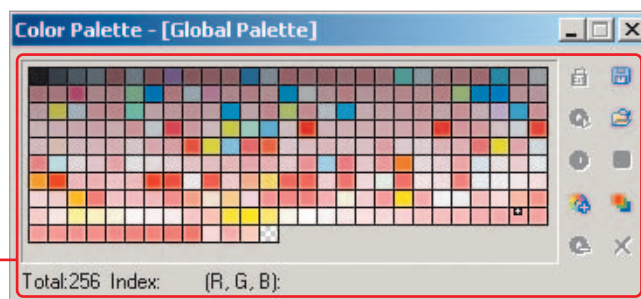
1 Чтобы ускорить загрузку баннера, его следует оптимизировать. Для этого перейдем на закладку **Optimize** главного окна. После этого окно программы разбивается на две области: слева отображается баннер до оптимизации, а справа — окончательный вариант.





3 Оптимизация состоит из выбора установок (**Preset**) на Панели инструментов. Предложенных разработчиками десяти предустановок должно хватить для создания удобного для восприятия анимированного графического файла, размер которого не превышает допустимого для баннеров значения.

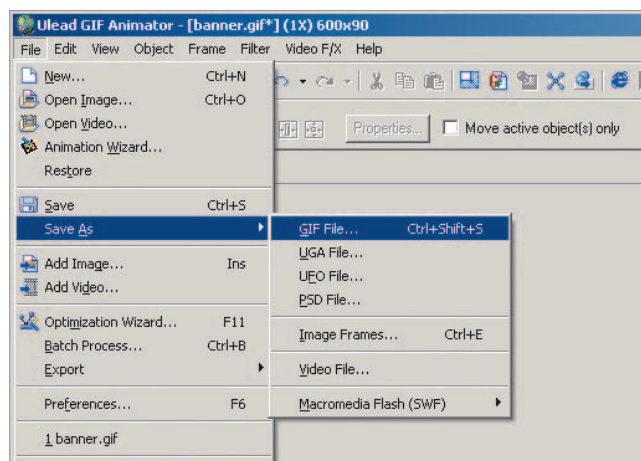
4 Если же набора установок недостаточно, можно вручную оптимизировать полученный баннер, в этом нам поможет палитра используемых баннером цветов.



5 Сохранение

Программа поддерживает множество форматов для сохранения баннера. Чаще всего используют GIF, но можно сохранить баннер и в формате SWF. Предусмотрено сохранение каждого кадра отдельно — в форматах JPG или PNG. Можно также сохранить весь баннер как видеофильм AVI. Для дальнейшего редактирования баннера в программе Ulead GIF Animator предусмотрен формат UGA, в программе Ulead PhotoImpact — UFO, а в Adobe Photoshop — PSD.

Стоит помнить, что при сохранении готового баннера в формате SWF остается возможность редактировать настройки прозрачности и степени сжатия файла, что наверняка пригодится вам для дальнейшей работы с баннером.



Так как анимированный GIF-файл представляет собой обычное изображение, для его размещения на сайте нужно пользоваться стандартным тегом IMG. Вместе с назначенной на GIF-файл гиперссылкой HTML-код будет выглядеть так:

```
<a href="your_link.htm"></a>
```

Игорь Буряк