



**Анимации для web. GIF-анимации
с помощью Corel Draw, Flash
technology.**

Анимированные GIF-файлы можно добавлять в проект и это важный предмет в онлайн-рекламе, где один создает баннеры различных типов. Рассмотрим как создаются GIF анимации с помощью CorelDRAW. Для начала, запустим CorelDRAW, создавая какой-то текст на текстурированном фоне. Для упрощения создания файла, есть возможность использовать несколько страниц в CorelDRAW. В этом случае изменится только текст. Для этой анимации мы создадим мастер-размер 728x90 пикселей, которые мы будем поддерживать на протяжении всей анимации. Обратите внимание на количество страниц в левом нижнем углу скриншота.



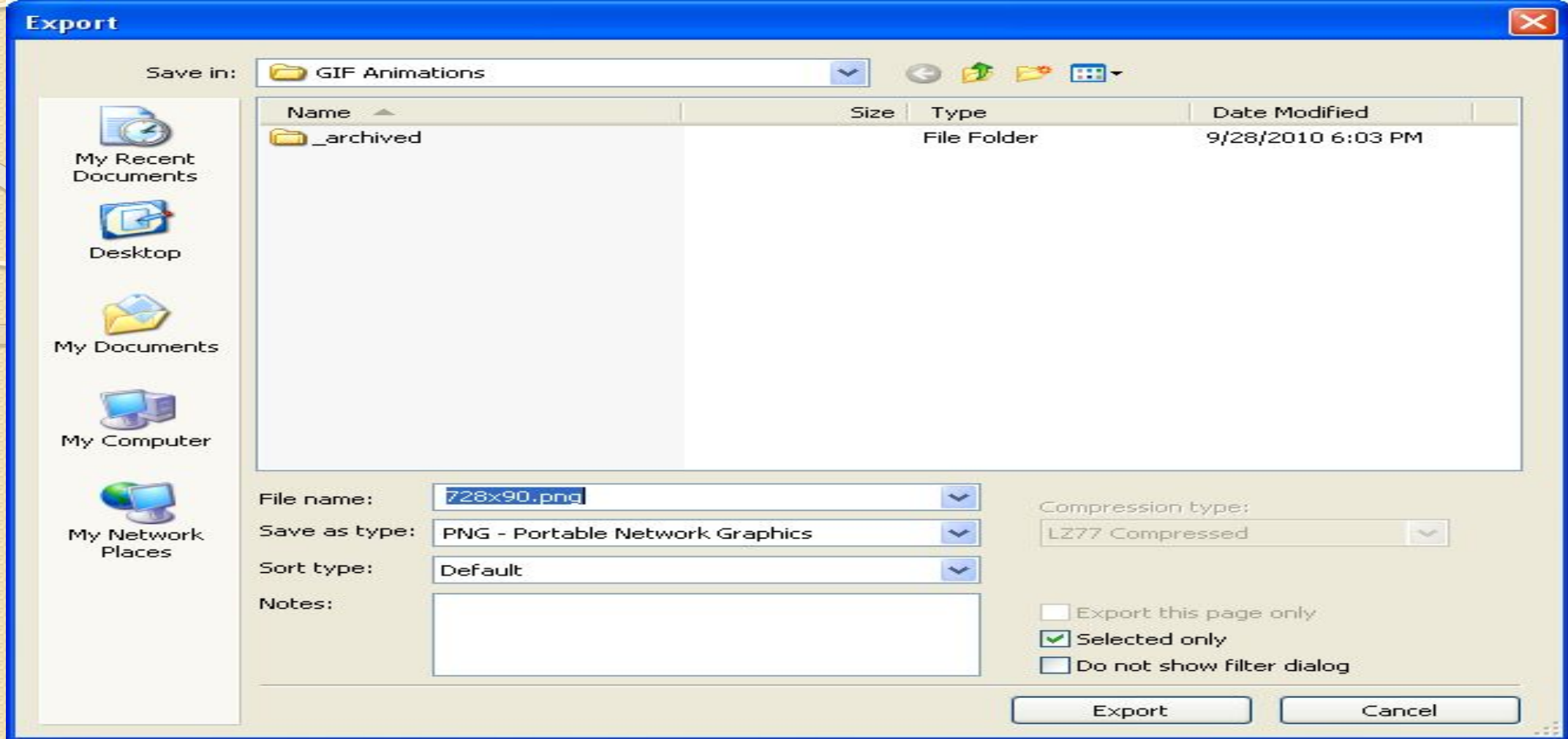
**Find Out How To Get High Paying
Writing Jobs Online**

Click Here!

Click Here!

Click Here!

Вот последовательность изображений, которые мы будем использовать для анимации.



Следующий шаг-перейти к каждой странице и убедитесь, что все элементы выделены (клавиши Ctrl+A). Оттуда перейдите к файлу: Export (Ctrl+E). В списке в нижней части диалогового окна, убедитесь, что включено Selected only. В качестве всплывающего типа, выбираем формат PNG и нажимаем Export.

Примечание: сохранить каждое изображение в последовательности. т. е. frame1.png, frame2.png . Все эти изображения должны быть сохранены в той же папке

Convert to Bitmap



Image Size

Width:

728

133

%

pixels

Height:

90

133

%

Resolution:

96

dpi



Maintain aspect ratio

Original file size:

108 KB



Maintain original size

New file size:

191 KB

Color

Color mode:

RGB Color (24-bit)



Dithered



Apply ICC profile



Always overprint black

Options



Anti-aliasing



Maintain Layers



Transparent background

Reset

OK

Cancel

Help

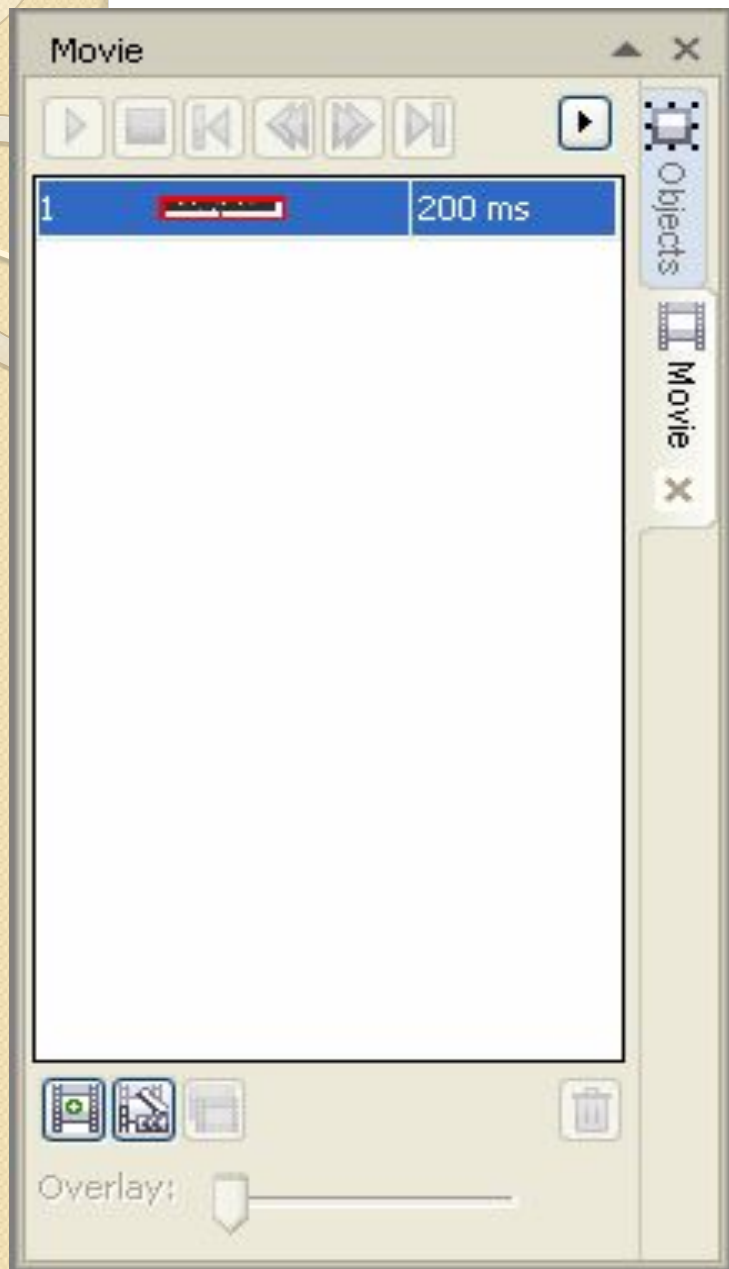
Появляется диалоговое окно Convert to Bitmap. Необходимо проследить:

- Убедиться, что размеры соответствуют размеру вашей анимации, в данном случае с разрешением 728x90 и 96 пикселей/дюйм
- Включить флажок Maintain Aspect ratio
- Включить флажок Anti-aliasing
- Установить цветовой режим цвета RGB 24-бит

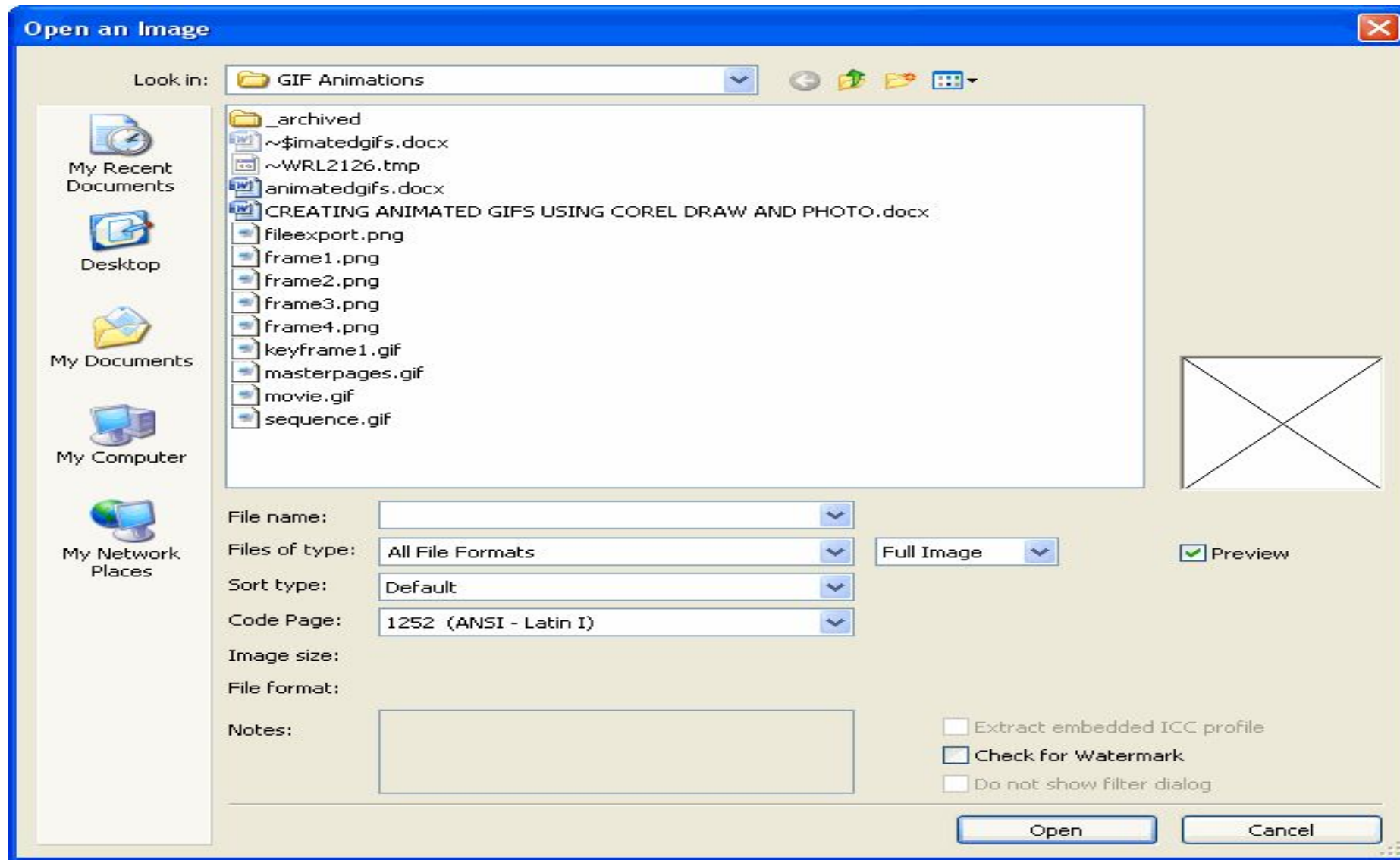
Примечание: не сохраняйте палеты 8-битных файлов. Это не будет работать в анимации. Начните с 24-битных файлов, а затем сохранить их в качестве анимированного GIF-файла. Теперь, когда мы сохранили изображения, как растровые файлы, то теперь нужно запустить приложение PHOTO-PAINT, которое является редактором растровых изображений.



Чтобы начать, нажмите на File: Open. Выберите папку, где хранится файл и дважды щелкните по нему. Когда он откроется в PHOTO-PAINT, перейти в **Movie: Create from document** в строке меню. Появится изображение - первый кадр.



Появляется Movie docker в правой части рабочей области. Обратите внимание, что в правой части изображения, для времени устанавливается значение 200мс. Теперь добавим кадры для анимации, поступающие прямо из образа файлов, не открывая их в первую очередь. Для этого переходим в Главное меню и нажимаем в Movie: Insert from file.



После этого появится диалоговое Open an Image. Выберите файл (frame2.png) и нажмите кнопку Open.

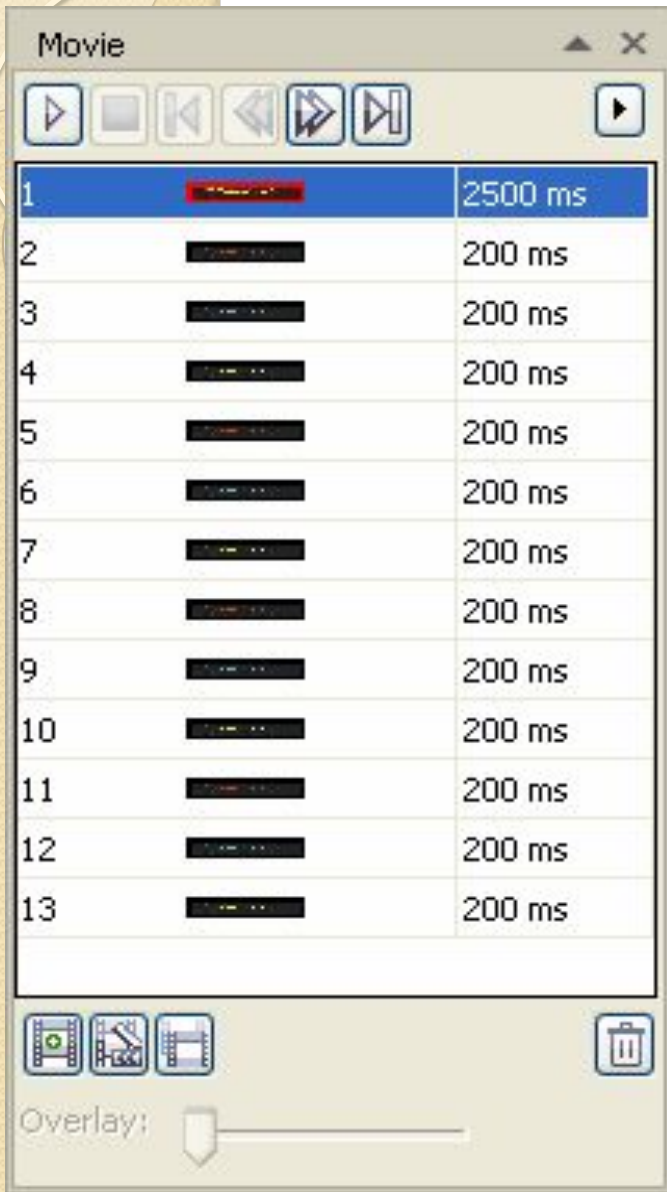


Появляется диалоговое окно "Insert File", который определяет позицию кадра в анимации. Здесь необходимо указать параметры по умолчанию, которыми являются:

Insert: After

Frame: 1

Нажмите кнопку ОК, чтобы принять.



Продолжайте использовать этот процесс, пока не загрузятся все кадры. Чтобы получить анимацию, нажмите на кнопку Play button в верхней части окна Movie. Анимация будет воспроизводиться в активной области окна с последовательной частотой кадров 200 мс. После некоторых экспериментов, меняется частота кадров до:

frame1: 2500 мс

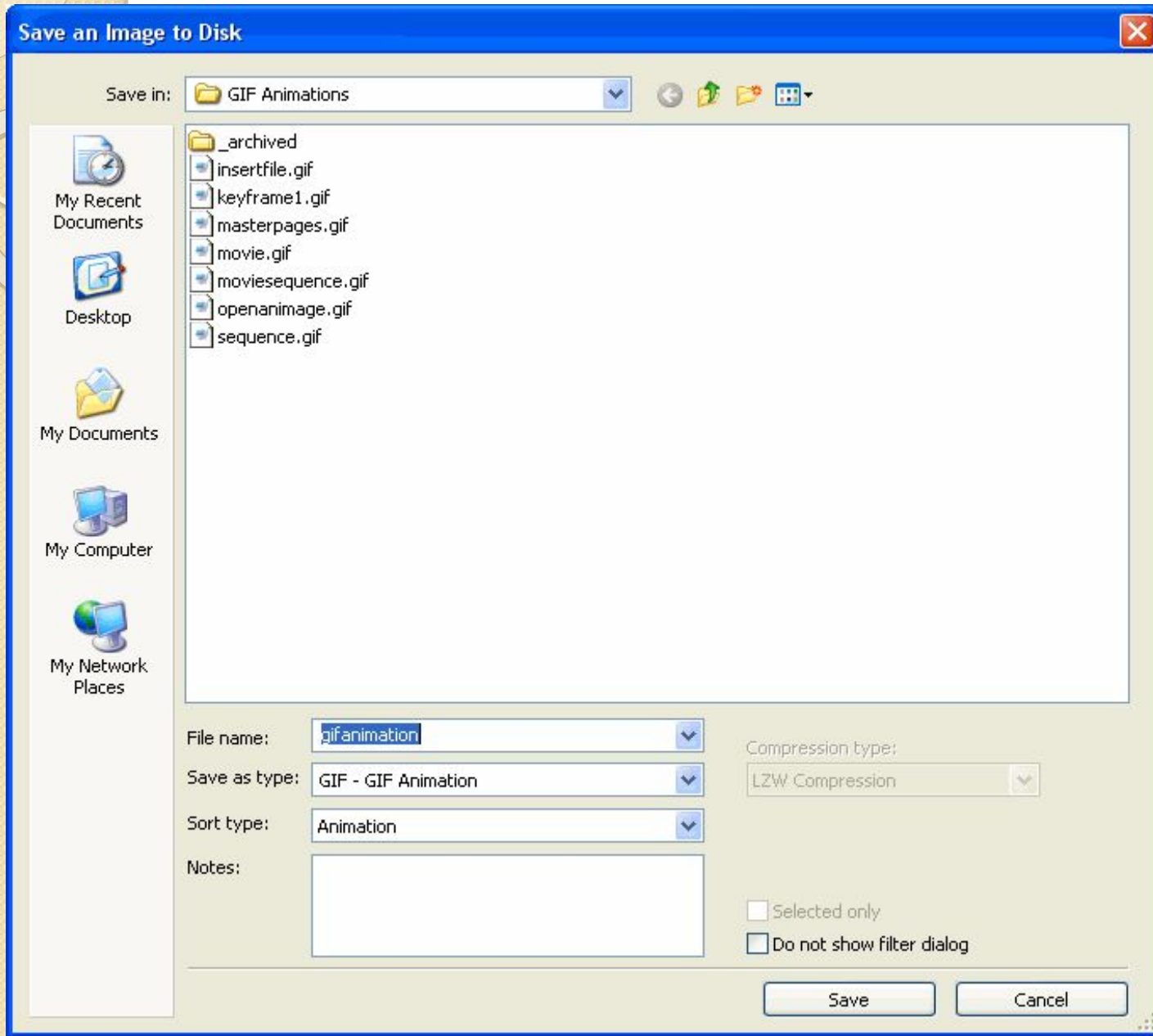
frame2: 200мс

frame3: 200мс

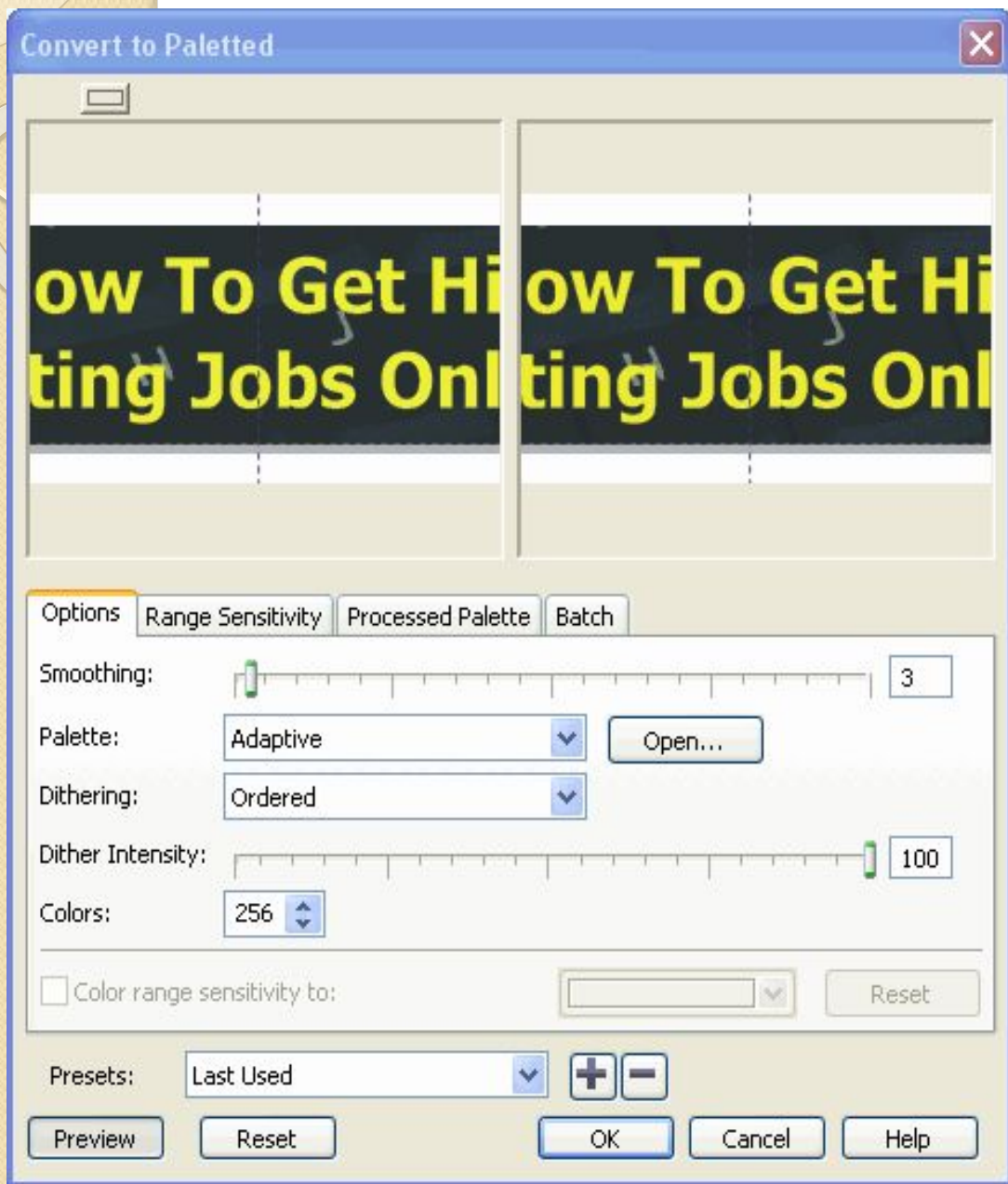
frame4: 200мс

В окне Movie docker 13 кадров. Это потому, что загружены кадры два через четыре, четыре раза, чтобы создать эффект мерцания в анимации.

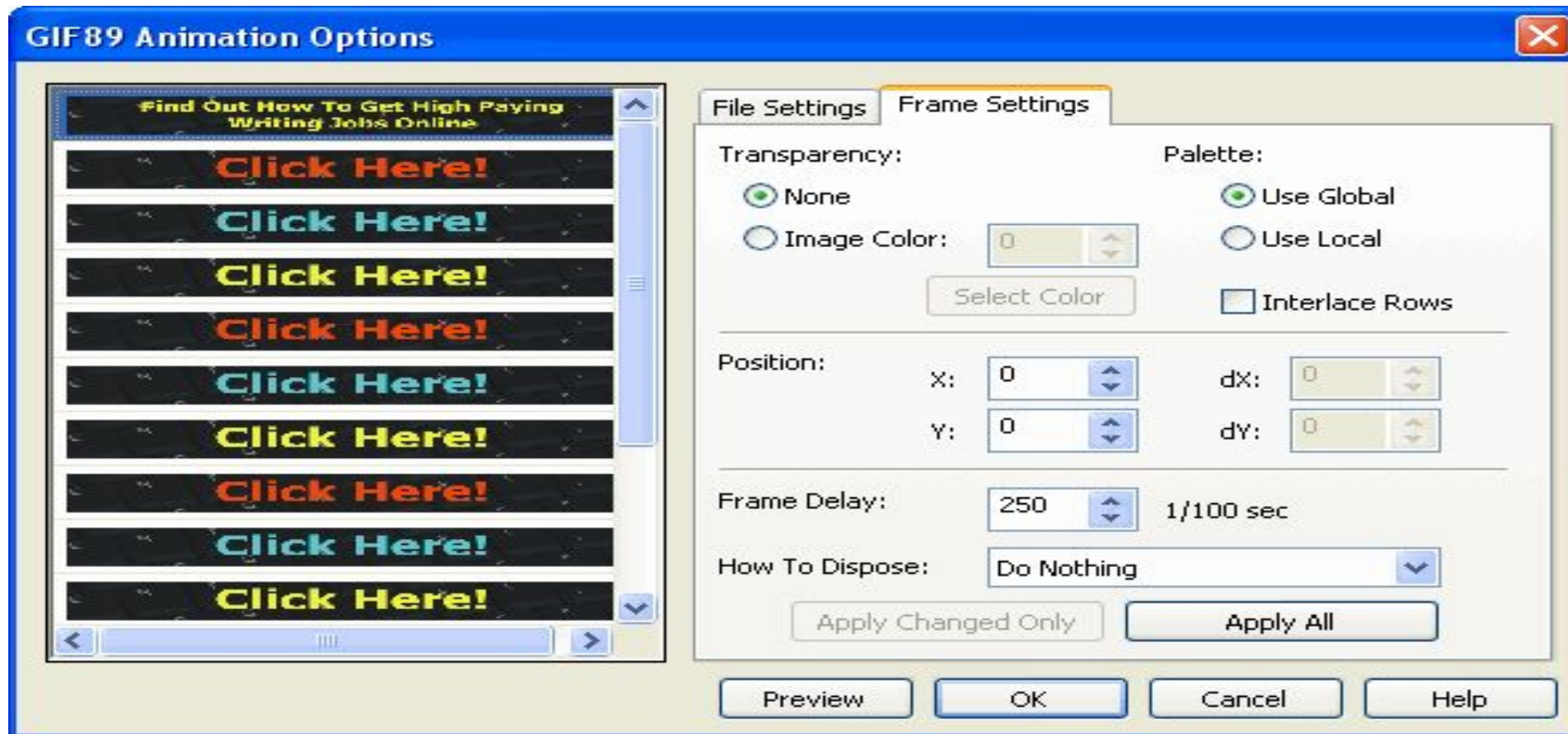
Теперь пришло время, чтобы сохранить.



Для этого нажмите на File: Save as. Выберите папку, в которой вы хотите сохранить файл. В списке Save as выберите GIF Animation. В поле Sort type box выберите Animation. Нажмите на кнопку Save.



В диалоговом окне Convert to Paletted, примите параметры по умолчанию и нажмите на ОК (можно уменьшить здесь Количество цветов, если ваша последовательность использует всего несколько цветов, что позволит уменьшить размер файла).

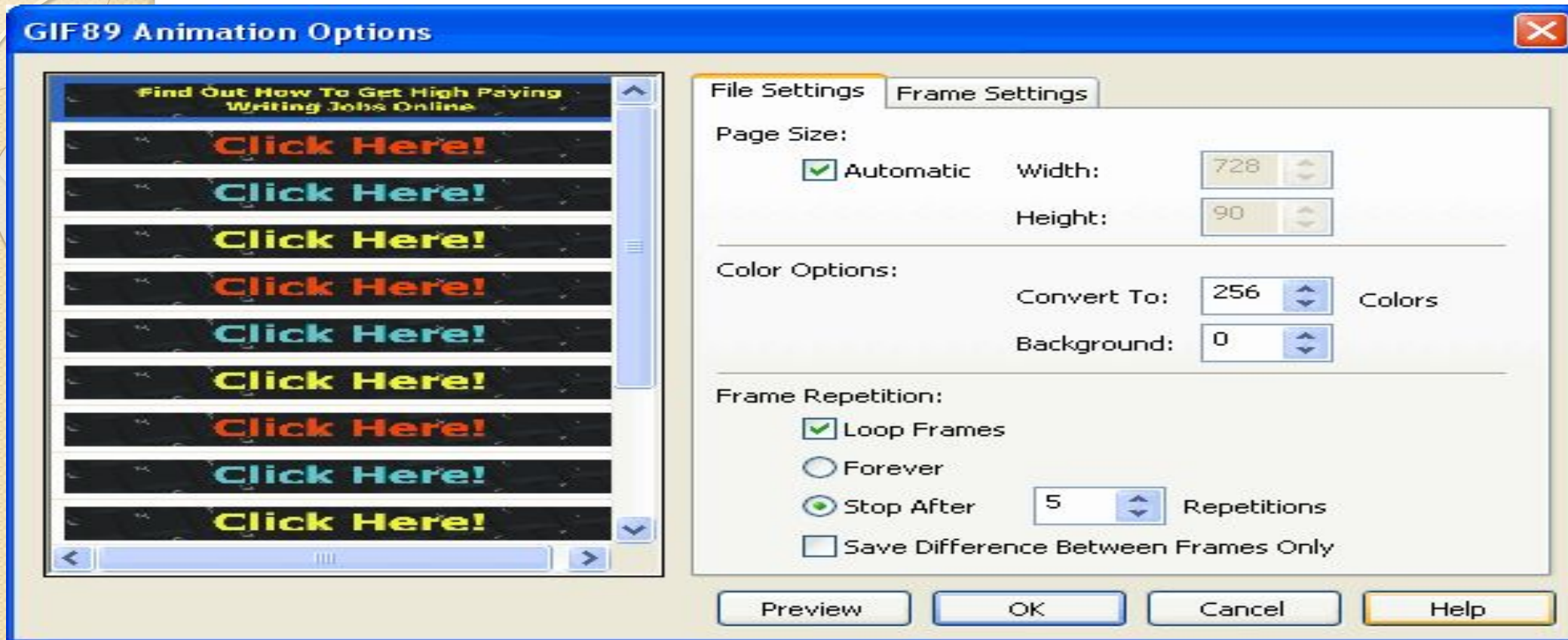


В диалоговом окне GIF 89 Animation Options дает Вам большой контроль над анимацией. Первое, что нужно сделать, это активировать вкладку Frame Settings и использовать следующие параметры:

Прозрачность(Transparency): не позволяют использовать глобальные (использует ту же цветовую палитру для всех кадров)

задержка кадра(Frame Delay): на первом фрейме, 250/100 сек, для периодов от двух до четырех, 20/100 доли секунды (эти были установлены на предыдущем этапе и не должны быть изменены здесь).

Оставьте все остальные настройки по умолчанию.



Далее перейдите на вкладку File Settings и используйте следующие параметры:

Page Size: Automatic

Color Options - Convert To: 256

Frame Repetition: Loop Frames enabled.

Set Stop After to: 5 Repetitions

Тест анимации с помощью кнопки Preview. Если это Вас устраивает, нажмите кнопку

OK.

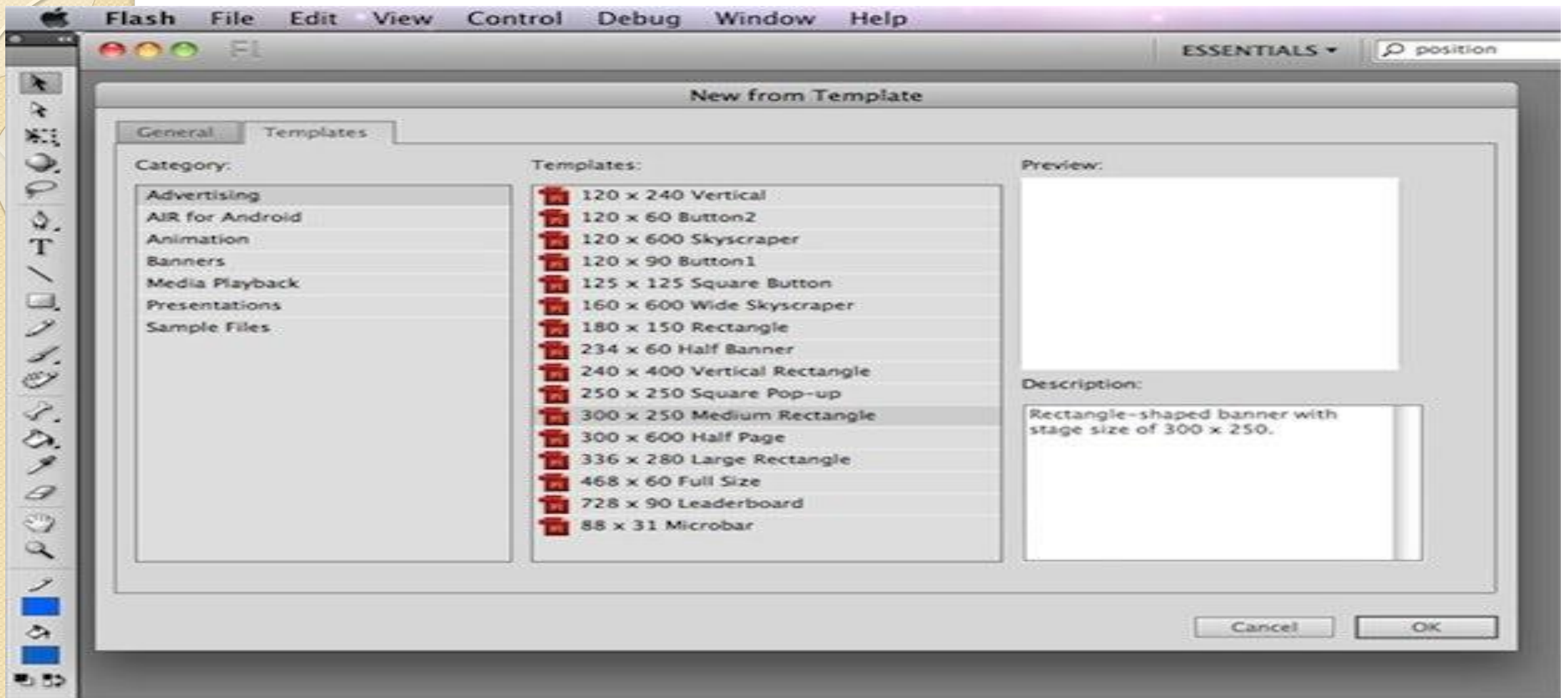
Создание анимированного GIF во Flash

Программа Adobe Flash, позволяет делать анимированные GIF — программа имеет свои плюсы и минусы. Некоторые недавние тенденции указывают на то, что Flash устарела, но многие клиенты по прежнему предпочитают покупать анимированные Flash-баннеры. Это может оказаться проблематичным, потому что сайт не поддерживает Flash (исключение- в фазе передачи) — так дизайнерам нужно загрузить GIF-файлы для контента.

1. Get your files together

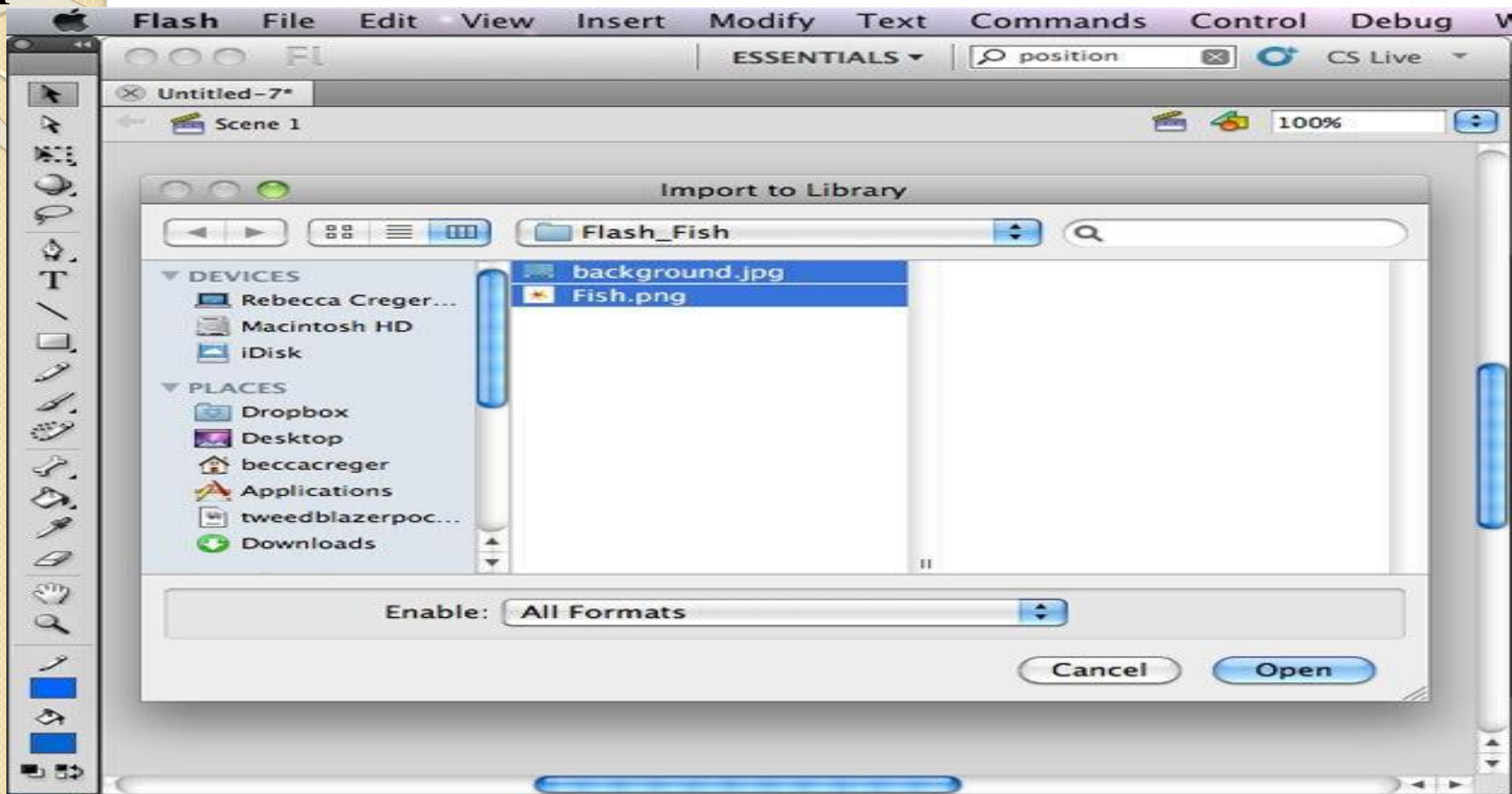
Open Adobe Flash > File > New

Then click on Templates > Advertising > 300×250 Medium Rectangle
> OK



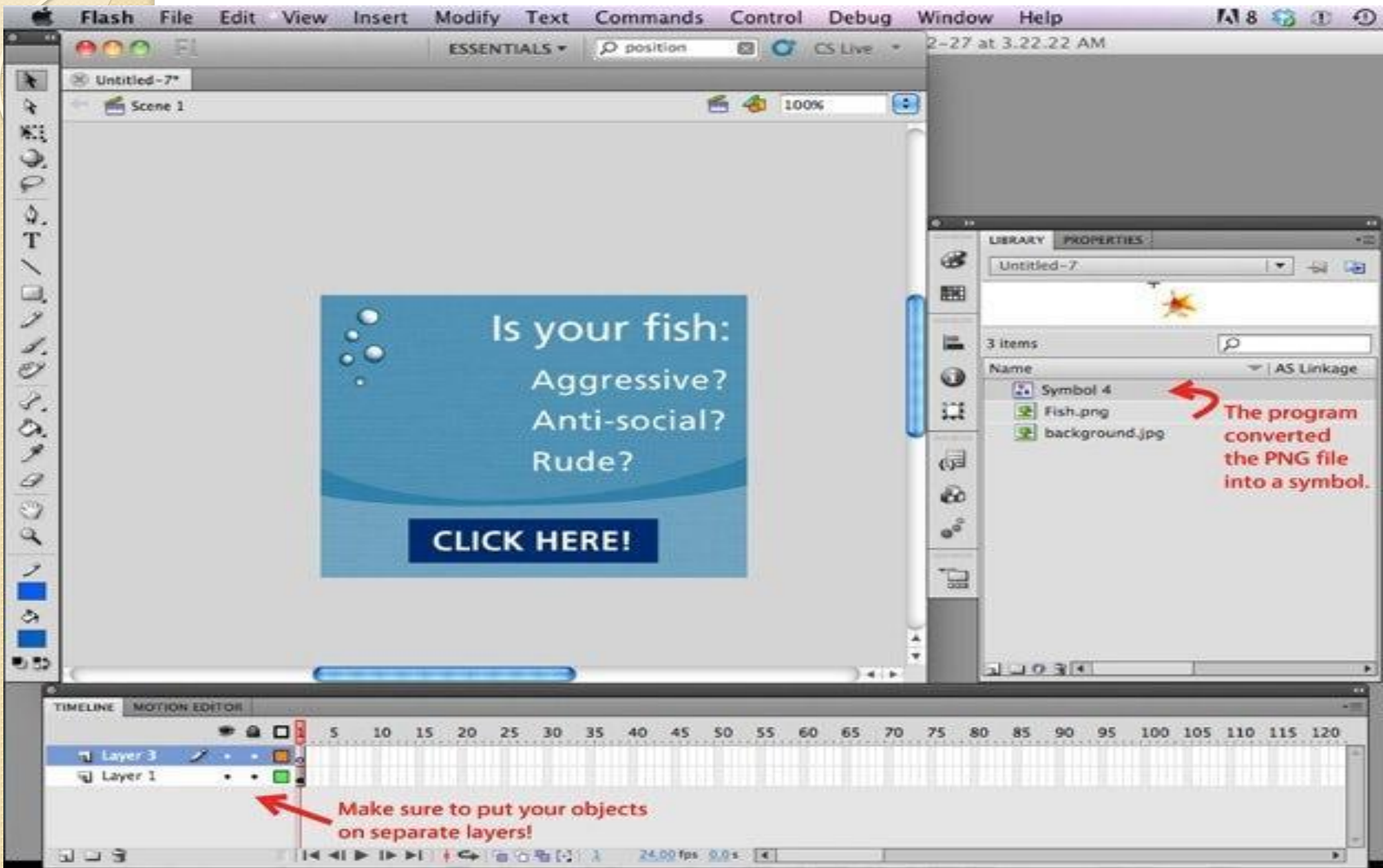
Flash имеет Pen tool, поэтому есть возможность рисовать персонажей во Flash и анимировать их, но можно импортировать существующий файл PNG и оживить его. Мы собираемся работать с 2 элементами: фоном и рыбой.

Для двух выделенных файлов: File > Import > Import to Library > Open



Оба файла появятся в Library Window; здесь PNG файл был преобразован в символ (который необходимо перетащить на холст).

Теперь имеются файлы с которыми необходимо работать, перетащите из Library Window на холст и скорректируйте размер и размещение по мере необходимости — убедитесь, что они размещены на отдельных слоях.



Is your fish:
Aggressive?
Anti-social?
Rude?

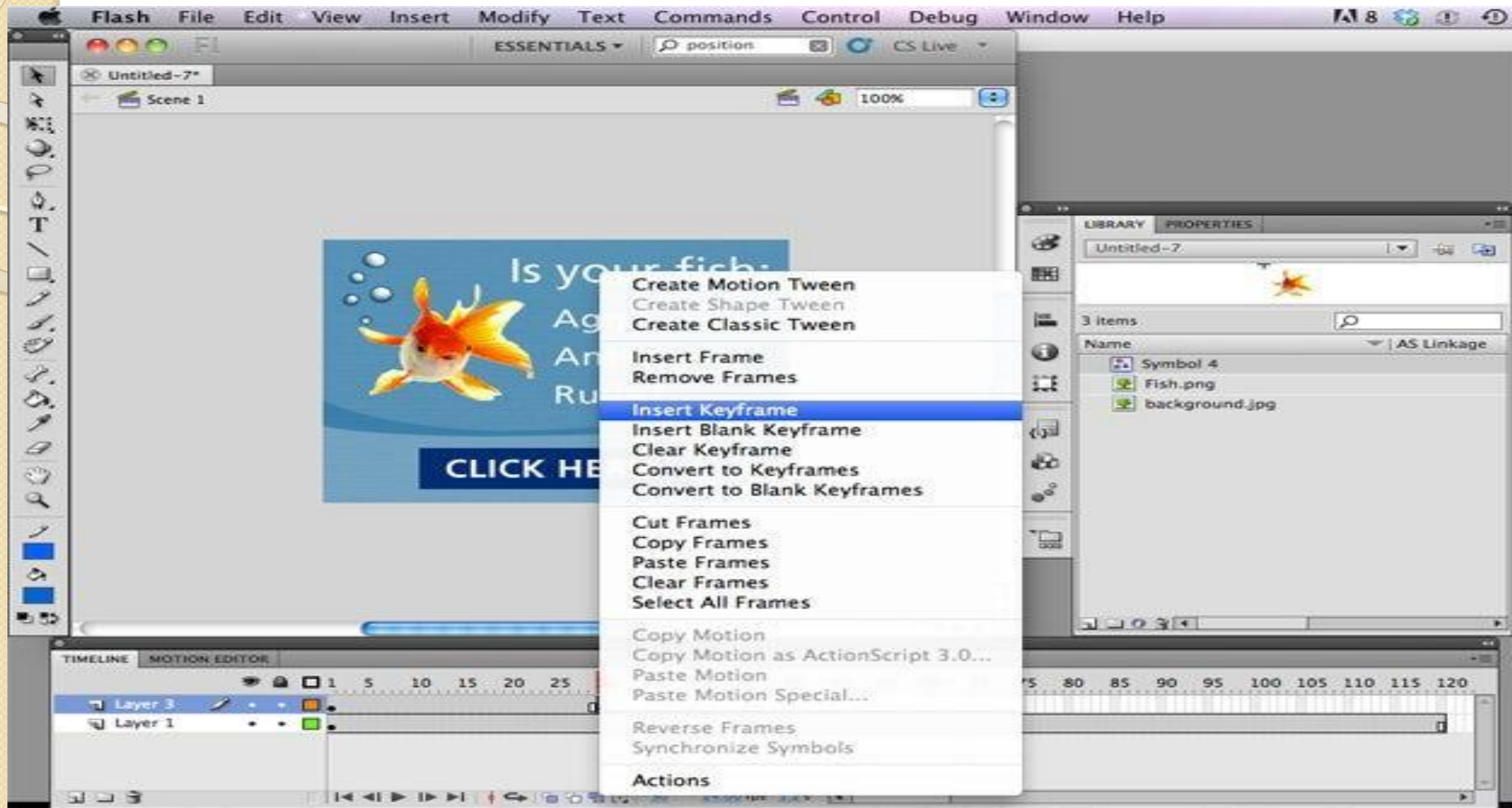
CLICK HERE!

The program converted the PNG file into a symbol.

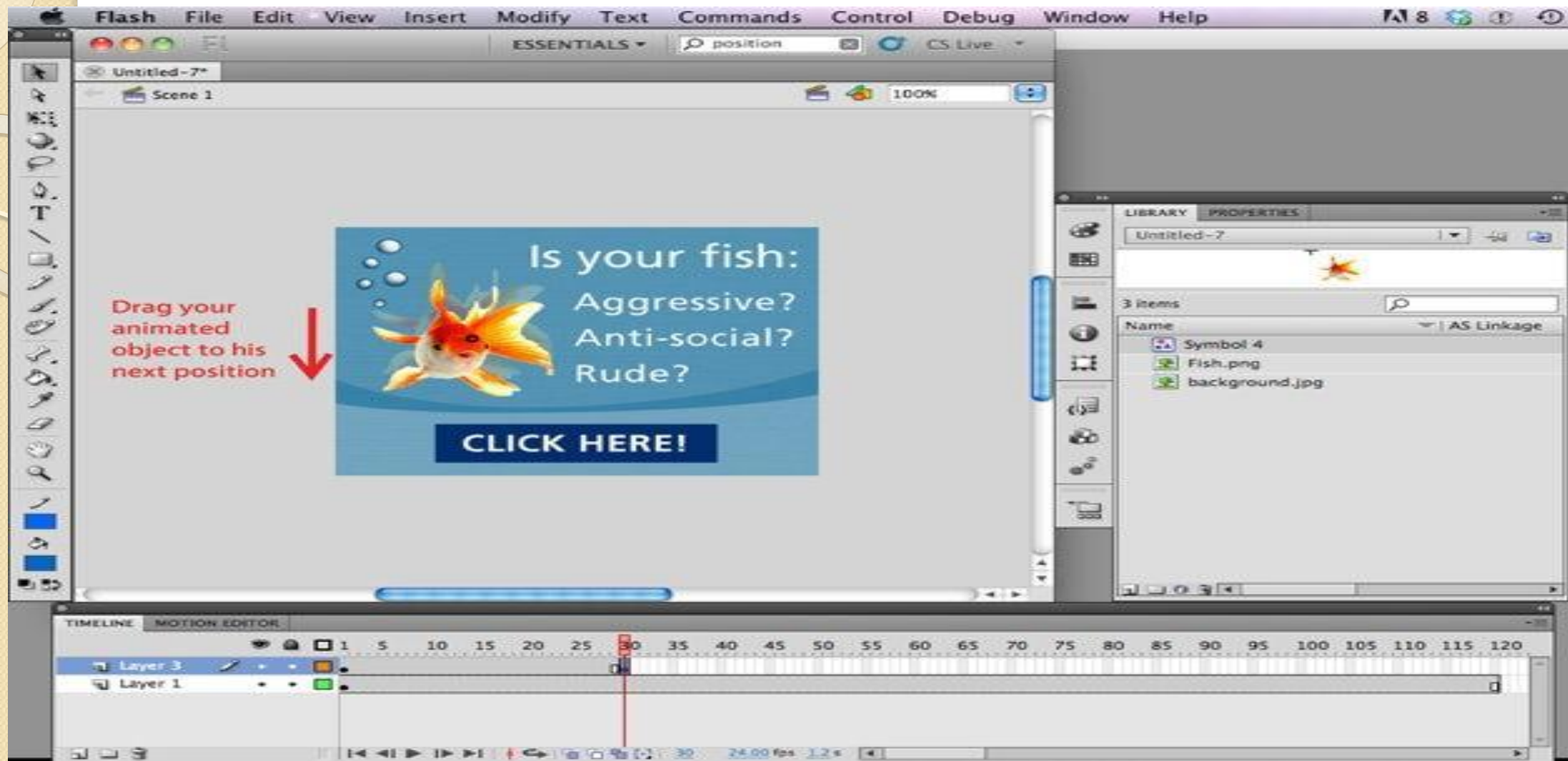
Make sure to put your objects on separate layers!

2. Создать анимацию

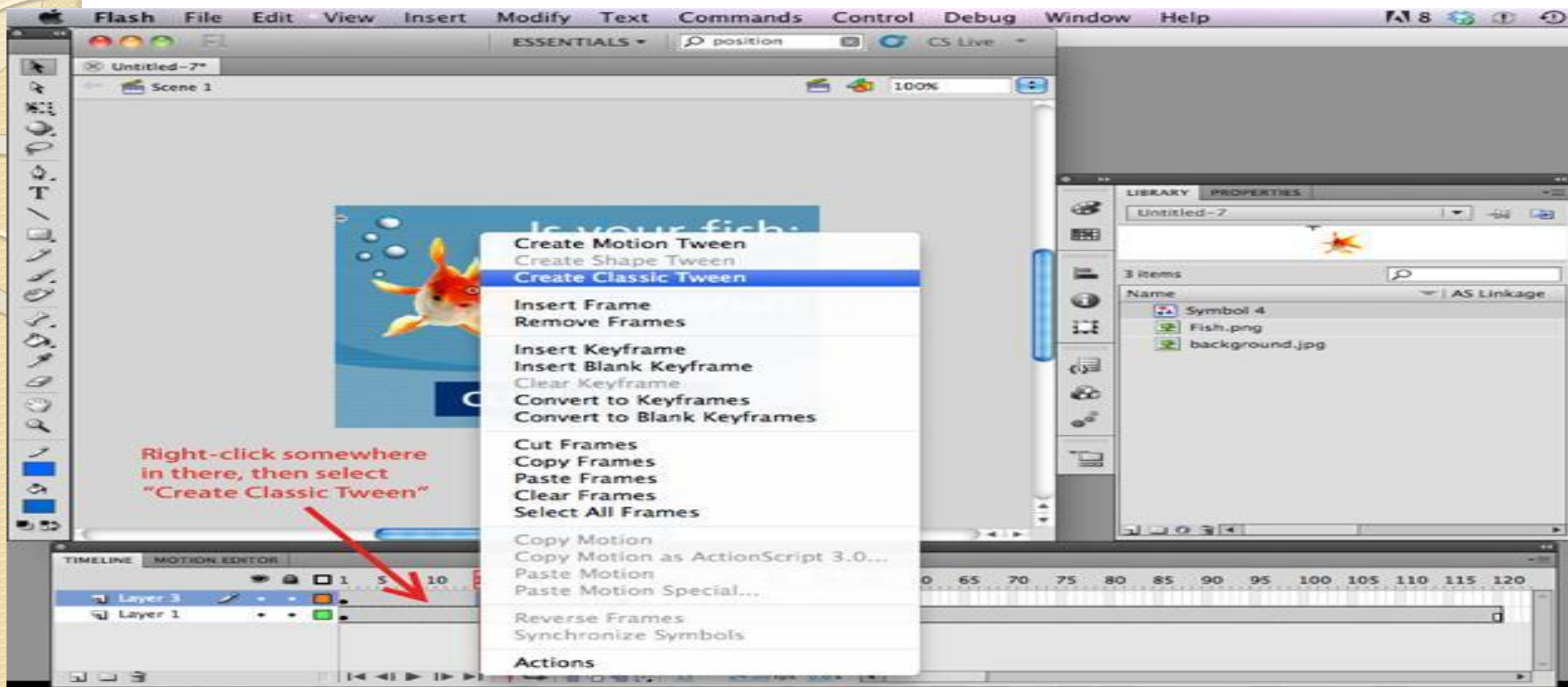
Теперь решите, как долго вы хотите, чтобы Ваша анимация держалась. Устанавливаем время-5 секунд, или 120 кадров. Убедитесь, что фоновый слой является видимым для всей анимации, выбираем его, затем правой кнопкой мыши с отметкой 120 в timeline и выбираем “Insert Frame” из выпадающего меню. Теперь, выберите элемент, который вы хотите анимировать (рыба), перейдите на шкалу времени(timeline), щелкните правой кнопкой мыши на кадр позже на монтажном столе и выберите “Insert Keyframe” из полученного выпадающего меню.



Перетащите элемент в то место которое нужно.



Щелкните правой кнопкой мыши на любой кадр между двумя слоями, и выберите “Create Classic Tween” из полученного выпадающего меню. Проигрывая получившуюся анимацию можно увидеть, что г-жа Золотая рыбка плавно двигается от начальной точки до новой позиции.



Right-click somewhere
in there, then select
"Create Classic Tween"

Рыбы умирают, если перестают двигаться, заставим ее плавать вверх и вниз несколько раз, чтобы сделать анимацию. Будем повторять то, что мы только что сделали еще 2 раза через каждые 30 кадров: Right click > Insert Keyframe > Right click > Create Classic Tween. Если вы хотите скорректировать сроки, этапы анимации, просто перетащите круг черной точки по краям кадра (появится маленький белый квадрат, когда вы успешно выбрали один). Нажмите клавишу Enter или кнопку "Play" для воспроизведения анимации.


4. Тестирование и редактирование анимации

Click the Control tab > Test Movie > Test и можете смотреть свой кинематографический шедевр воспроизведенный в всплывающем окне!


5. Export в GIF формат

File > Publish Settings > Click the GIF checkbox > Change palette type to “Adaptive” > Max Colors “99999” > Publish

Publish Settings

Profile: 

Player:

Script: 

PUBLISH

Flash (.swf)

SWC

OTHER FORMATS

HTML Wrapper

GIF Image

JPEG Image

PNG Image

Win Projector

Mac Projector

Output file: 

Size: Match movie

Width:

Height:

Playback:

Loop continuously

Repeat times:

COLORS ▾

Optimize colors

Interlace

Smooth

Dither solids

Remove gradients

Transparent:

Threshold:

Dither:

Palette Type:

Max colors:

Palette: 

Help

Publish

Cancel

OK

Если вы просто экспортировали в GIF без настройки “Publish Settings” получите в конечном итоге очень зернистый, неровный GIF. Это не сделает GIF супер высокой с точки зрения разрешения, потребует много действий для улучшения. Оно не будет идеальным, но это будет идеально подходить для подачи на контент GIF баннера для чисто представительских целей.

Когда вы откроете файл на вашем компьютере, он будет выглядеть примерно так :



Is your fish:
Aggressive?
Anti-social?
Rude?

CLICK HERE!



Is your fish:
Aggressive?
Anti-social?
Rude?

CLICK HERE!

Fish_Flash.gif



Is your fish:
Aggressive?
Anti-social?
Rude?

CLICK HERE!

2



Is your fish:
Aggressive?
Anti-social?
Rude?

CLICK HERE!

3



Is your fish:
Aggressive?
Anti-social?
Rude?

CLICK HERE!

4



Is your fish:
Aggressive?
Anti-social?
Rude?

CLICK HERE!

5



Is your fish:
Aggressive?
Anti-social?
Rude?

CLICK HERE!