



Pitch

Deck

Используй-  
вание Web-

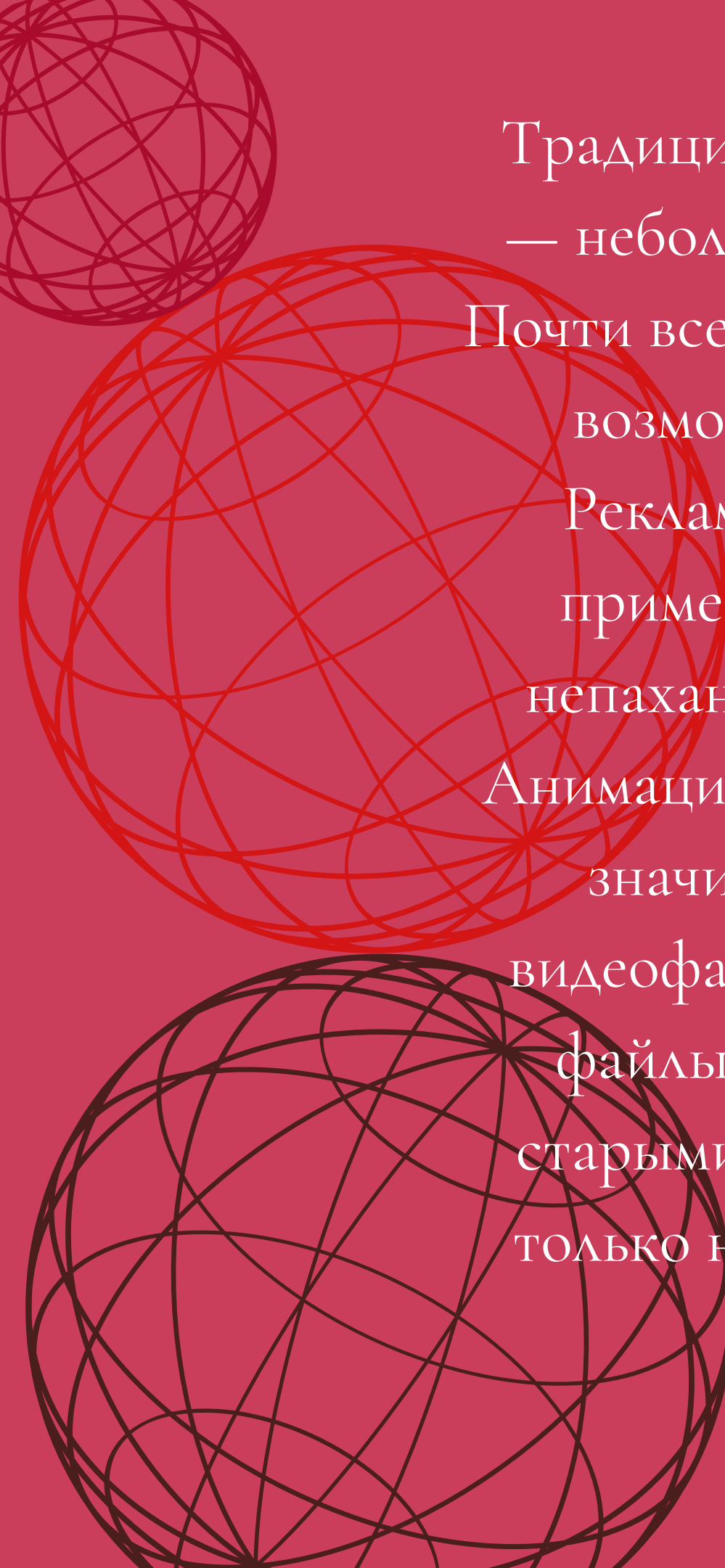
анимации



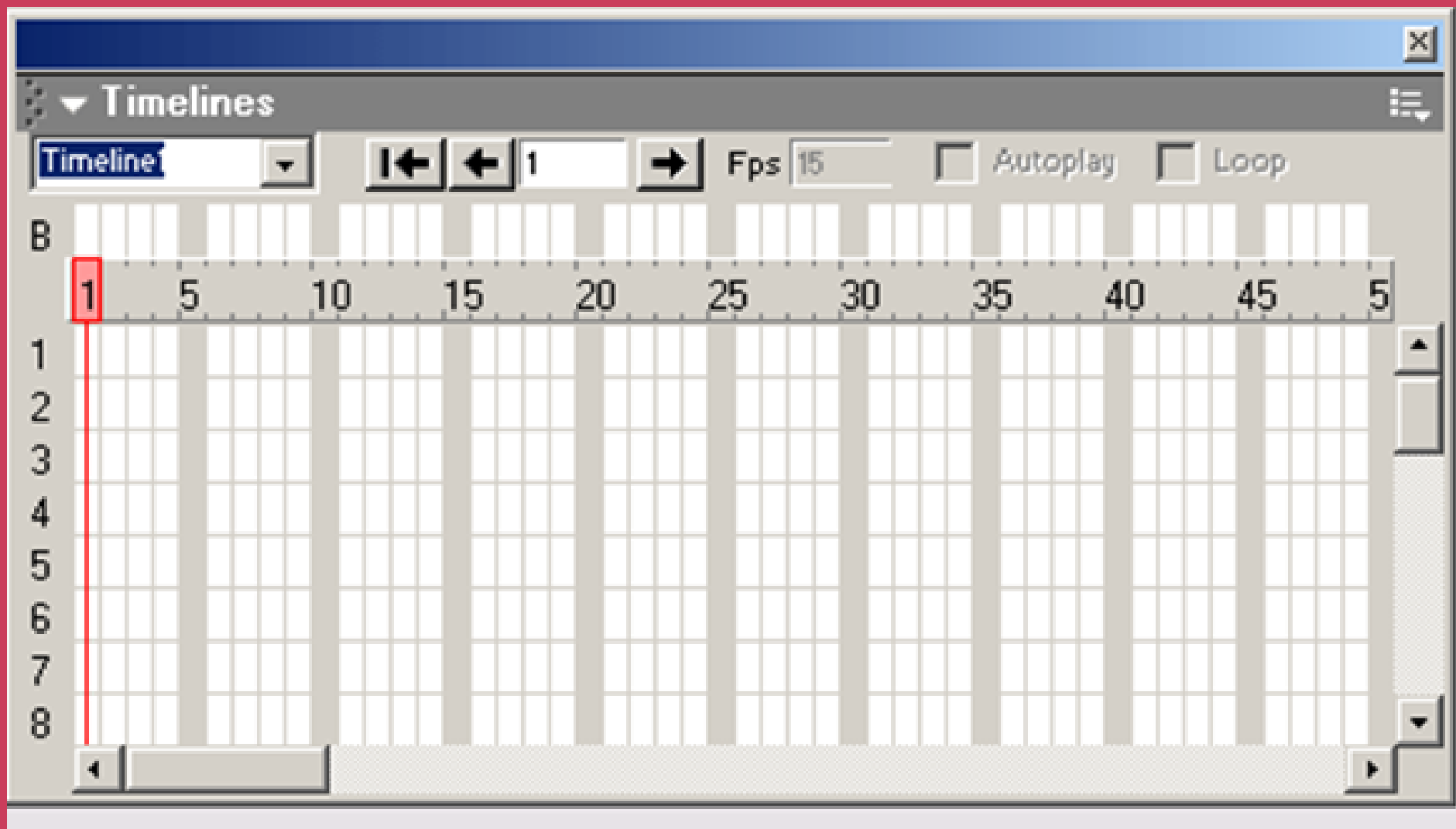


Развлечения в Интернете — достаточно молодая отрасль Web-строительства. Изначально Интернет был создан как сеть для ученых, которым нужно было обмениваться текстовыми документами (сначала даже без графики) и связывать их в некое подобие структуры. Потом в Сеть пришел обыватель, и Web-дизайнеры ринулись угождать его вкусам. (Не будем спорить, насколько они возвышенны или низменны. Личное мнение автора: обыватель слишком разнолик, чтобы свести его к одному-единственному ярлыку.) В Интернете появились аудио и видео, на Web-страницы пришли сложная графика и анимация. Сейчас все эти "навороты" используются так часто, что ими уже мало кого можно удивить.





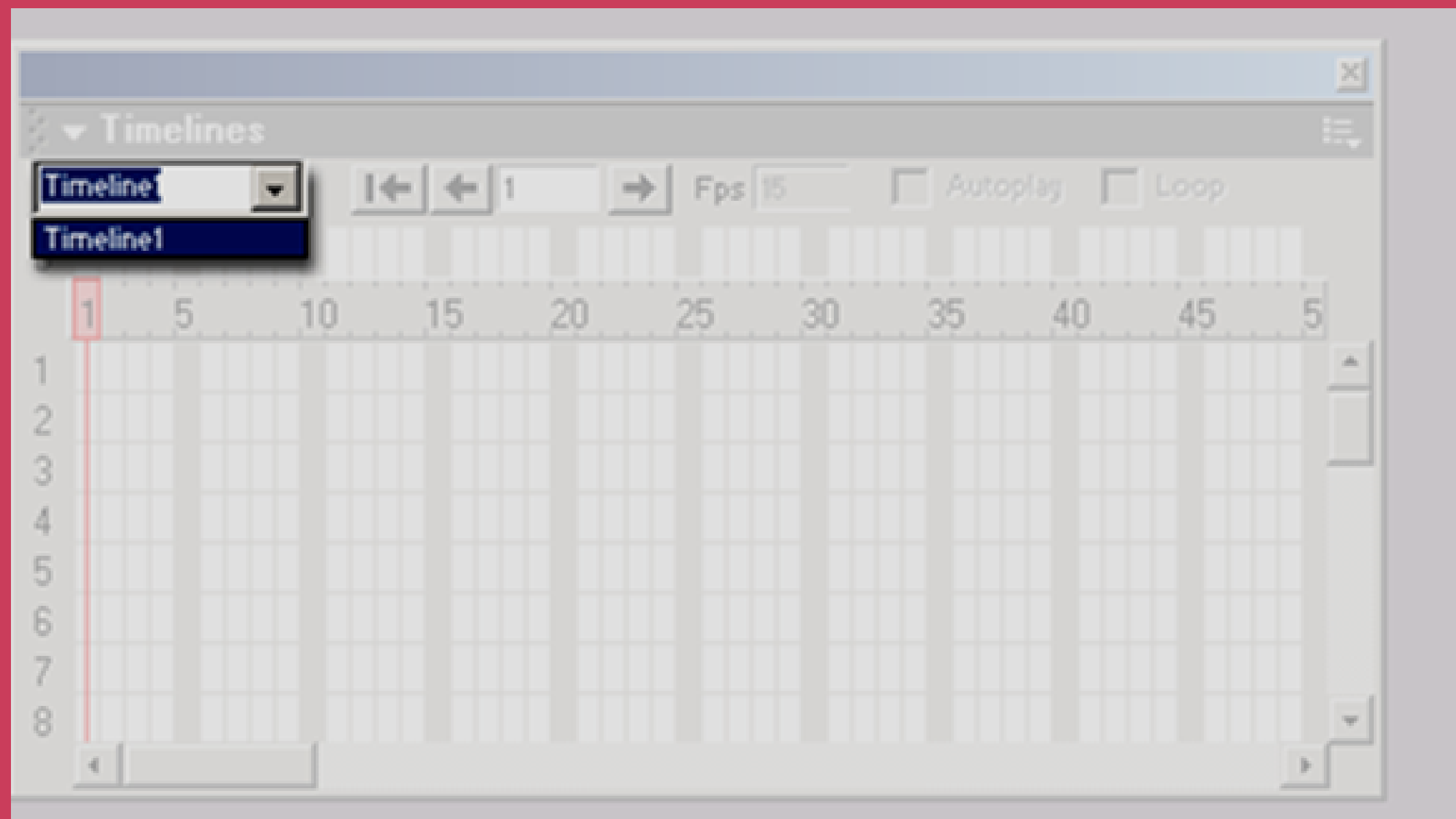
Традиционно для рекламных целей в Сети используются так называемые баннеры — небольшие графические изображения жестко стандартизированных форматов. Почти все баннеры создаются в формате "анимированный GIF", т. е. уже используют возможности анимации по привлечению внимания потенциального клиента. Рекламную анимацию, основанную на Web-сценариях, похоже, никто еще не применял, а если и использовал, то очень мало. Так что перед вами обширное непаханое поле деятельности, которое вполне может принести неплохие плоды. Анимация, основанная на свободно позиционируемых элементах и Web-сценариях, значительно компактнее любых видеофайлов, будь то анимированный GIF, видеофайлы форматов AVI или Apple QuickTime. Однако ани-мированные GIF-файлы поддерживаются абсолютно всеми Web-обозревателями, даже самыми старыми, поэтому и применяются так широко. Web-сценарии же будут работать только на достаточно новых Web-обозревателях (которыми, надо сказать, сейчас пользуется подавляющее большинство интернетчиков).



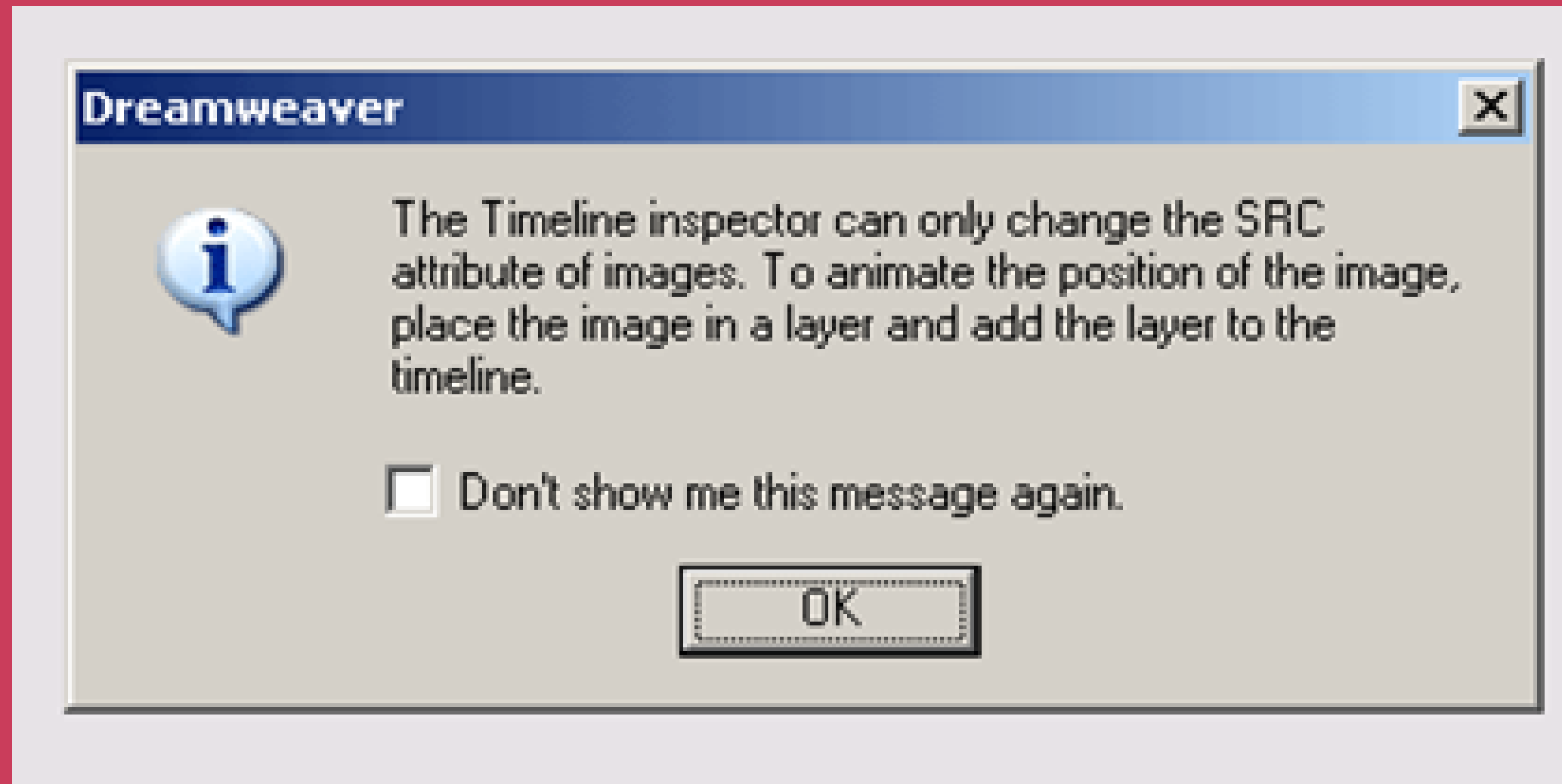
## Создание анимации

Для работы понадобится панель Timelines, в которой отображаются все анимации, созданные на Web-странице. Чтобы вывести эту панель на экран, включите пункт-выключатель Timelines в подменю Others меню Window или нажмите комбинацию клавиш <Alt>+<F9>. Сама панель Timelines показана на рис. 18.1.

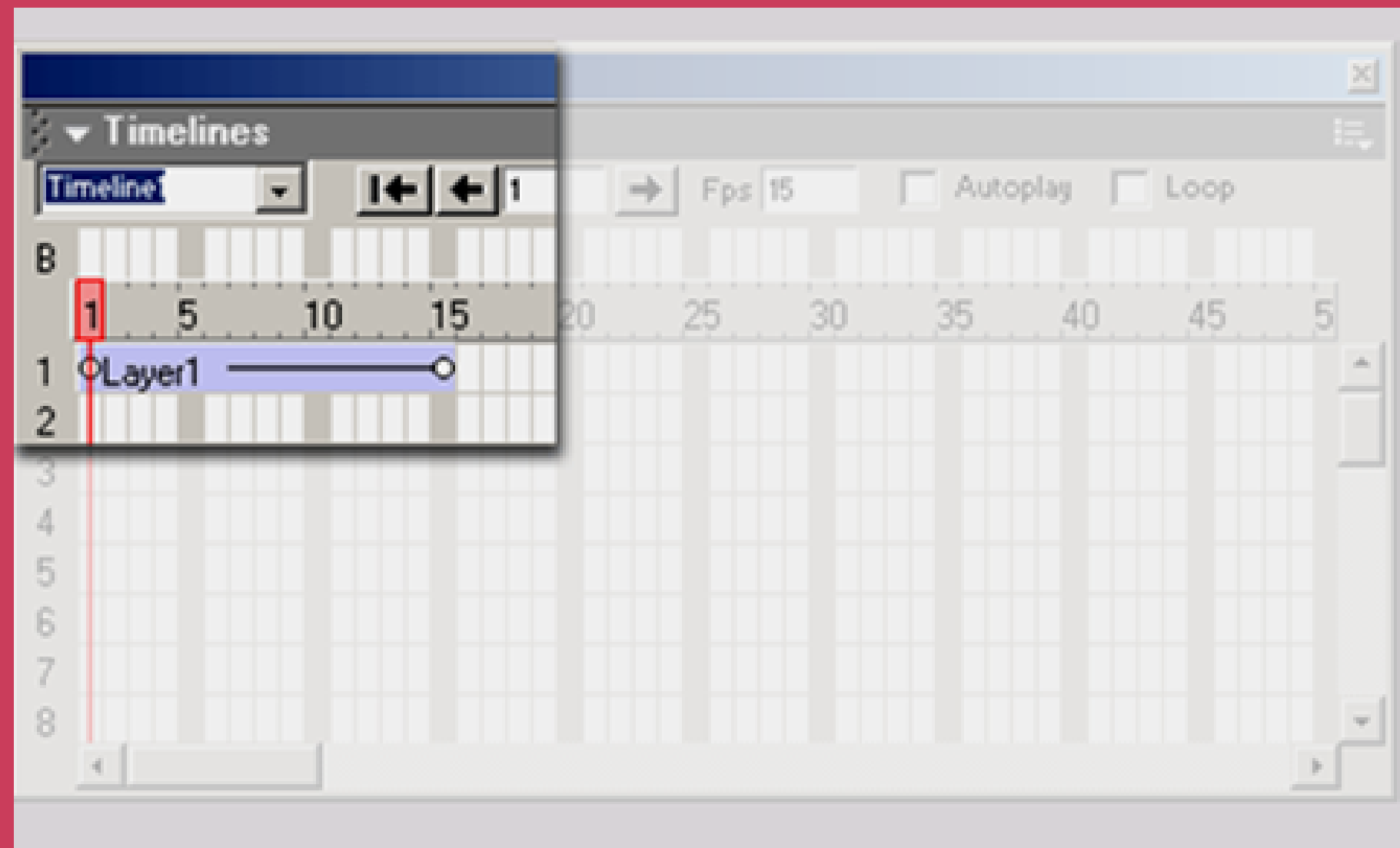
Как видите, панель Timelines находится в еще одном доке, занимающем нижнюю часть главного окна Dreamweaver. Это значит, что мы можем скрыть панель Timelines (и любые другие панели, которые вы поместите в док), если она нам не нужна, щелкнув по кнопке скрытия дока, а потом вернуть ее на экран.



"Но ведь Dreamweaver позволяет работать одновременно с несколькими временными шкалами, — скажете вы. — Где же остальные шкалы?" Чтобы увидеть их, нужно выбрать соответствующий пункт комбинированного списка анимаций, показанного на рис. 18.2.



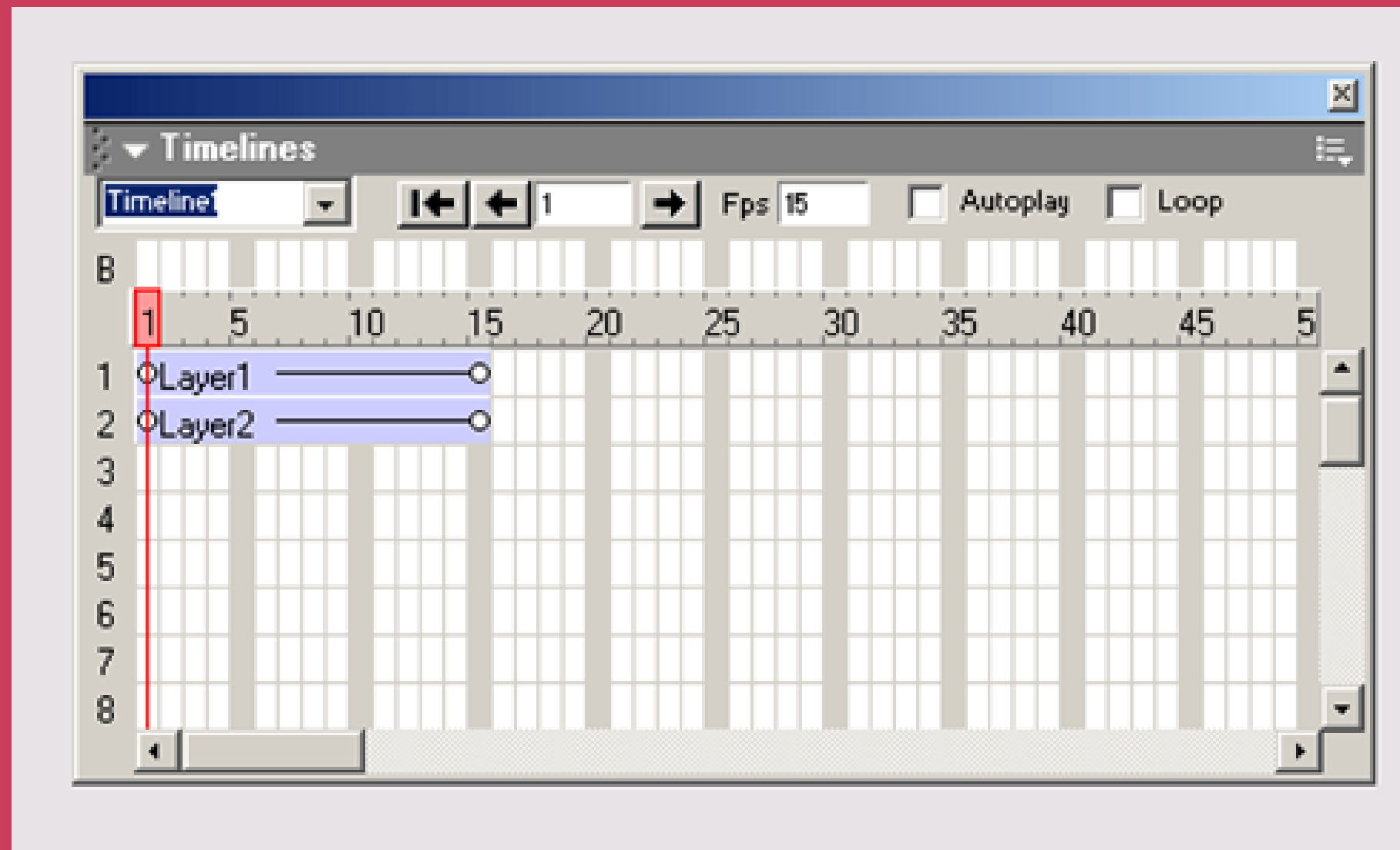
Работой с несколькими разными анимациями мы займемся потом. А сейчас давайте создадим одну из них, самую простую. Чтобы анимировать какой-либо из доступных свободно позиционируемых элементов, нужно поместить его на шкалу времени, создав дорожку анимации. Для этого выделим требуемый свободный элемент, щелкнем по нему правой кнопкой мыши и выберем в контекстном меню пункт **Add to Timeline**. Вы также можете выбрать пункт **Add Object** контекстного меню временной линии или пункт **Add Object to Timeline** подменю **Timeline** меню **Modify**. И, наконец, вы можете просто нажать комбинацию клавиш **<Ctrl>+<Alt>+<Shift>+<T>**.



Теперь закройте данное предупреждение нажатием кнопки ОК. Если вы не желаете больше его видеть, перед закрытием включите флажок *Don't show me this message again*.

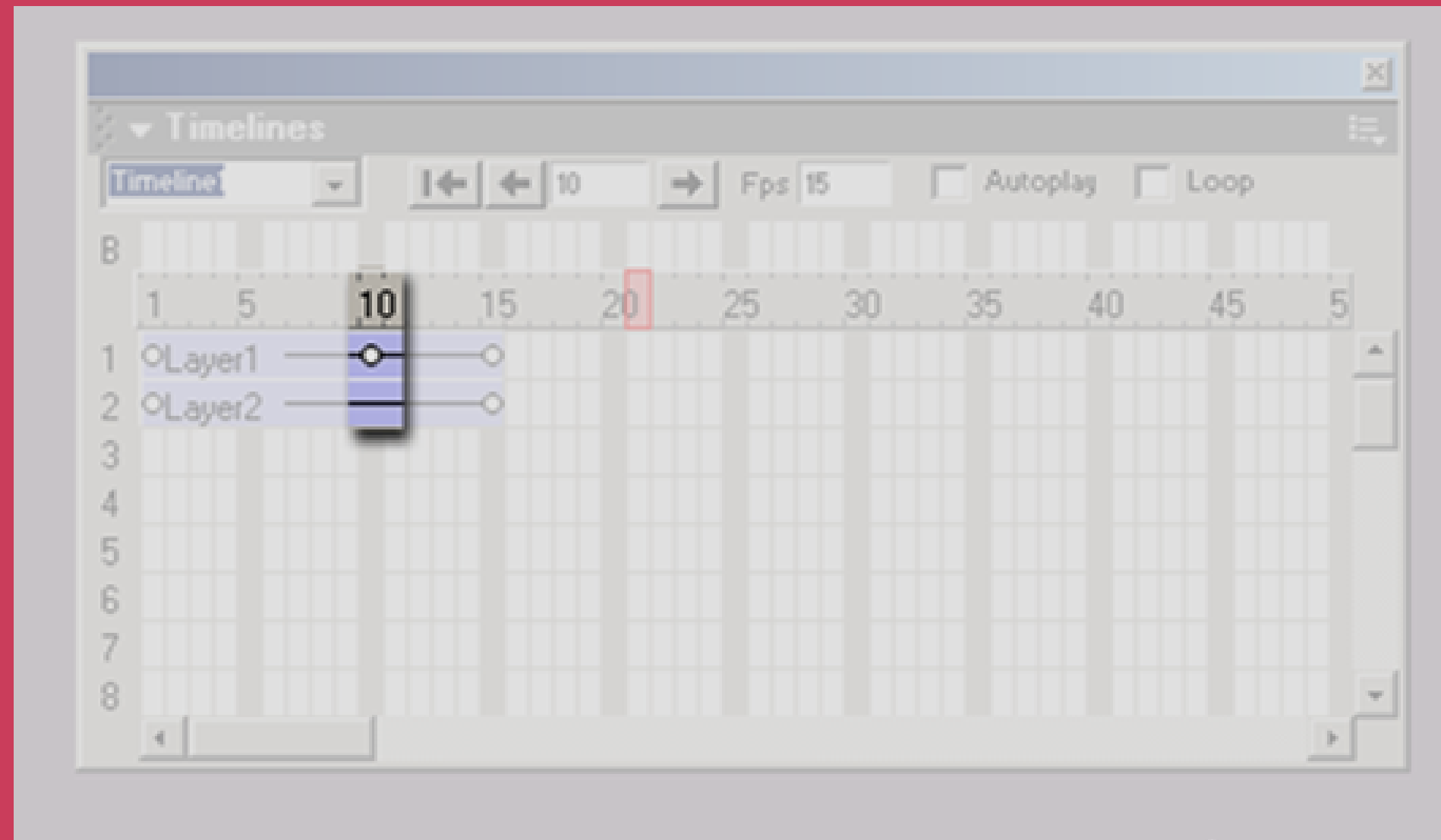
Наконец, после всех тревожных уведомлений, мы увидим в списке панели *Timelines* новую дорожку (рис. 18.4). Она отображается в виде светло-синей полосы, на которой написано имя свободного элемента, которому она принадлежит. По обеим сторонам данной полосы можно заметить светлые кружки. Это ключевые точки; их пока всего две: начало и конец траектории. Первая ключевая точка — начало — находится на первом кадре; это значит, что анимация для данного элемента начнется с первого кадра. Вторая ключевая точка — конец траектории — находится на пятнадцатом кадре; там наш анимированный элемент перестанет двигаться.

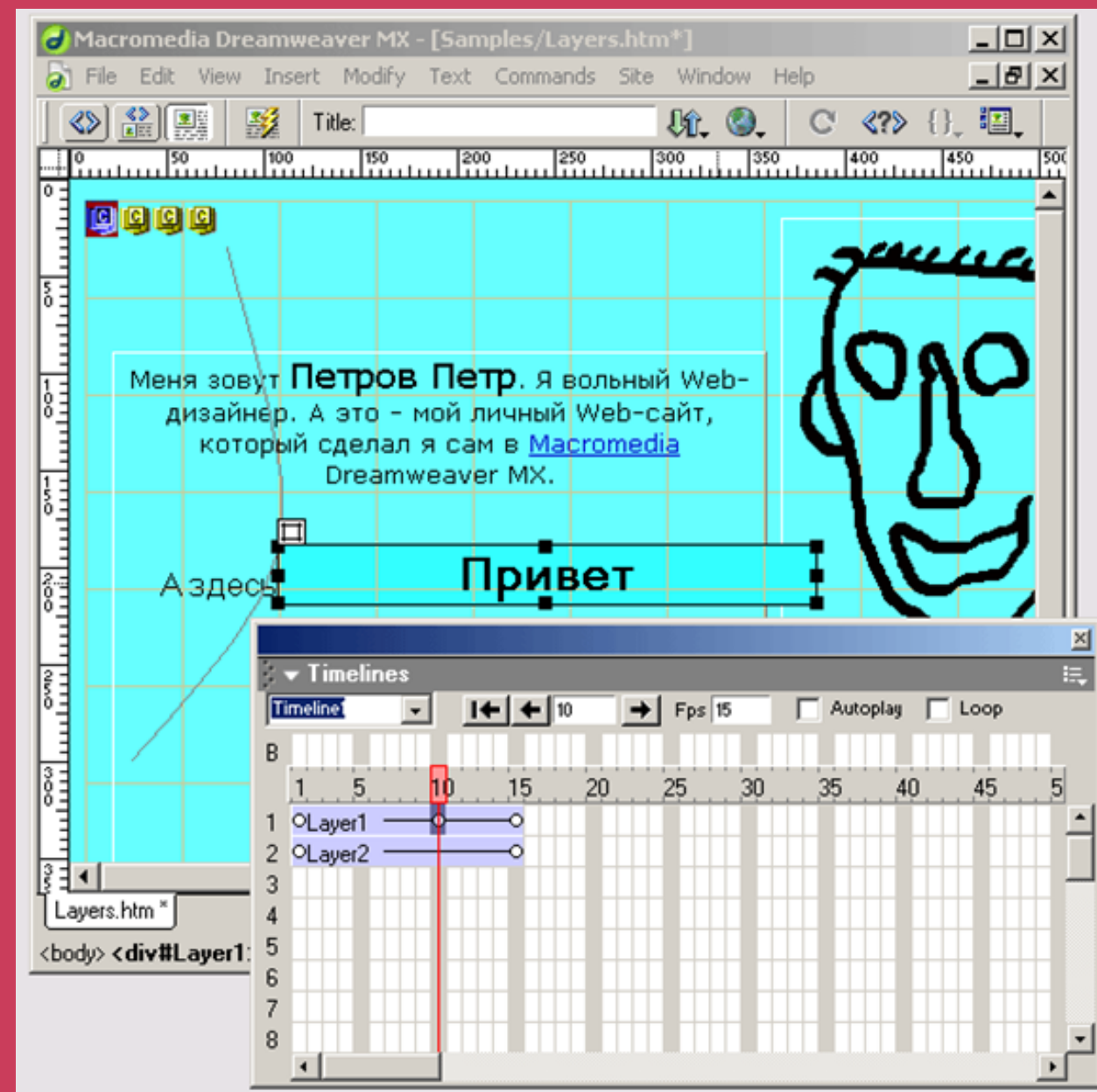




Сделать их очень просто. Вернемся в панель Timelines и включим флажок Autoplay, расположенный в верхней части этой панели. Dreamweaver, по своему обыкновению, выдаст очередное предупреждение, что сейчас в код страницы будет добавлен соответствующий сценарий. Избавьтесь от этого предупреждения, нажав кнопку ОК; если не хотите больше его видеть, можете включить перед этим флажок Don't show me this message again. Вот теперь все на самом деле готово. Загрузите страницу в Web-обозреватель и убедитесь в этом.

**Add Keyframe.** Вы также можете выбрать одноименный пункт в подменю Timeline меню Modify или просто нажать клавишу <F6>. На дорожке в этом месте появится новая ключевая точка (рис. 18.8).





Теперь проверим, выделена ли наша новая ключевая точка, и, если нет, выделим ее. После этого активизируем окно документа и переместим заголовок в то место на траектории, где он должен находиться в настоящий момент. Тонкая серая линия, обозначающая траекторию движения заголовка, тотчас изогнется, следуя за заголовком (рис. 18.9).

Остальные ключевые точки траектории помещаются на дорожку анимации точно таким же образом. Поместите их и задайте для них новое положение анимированного заголовка. Изобретите траекторию посложнее, чтобы заставить Dreamweaver работать по-настоящему.

Если вы поставили ключевую точку не в том месте, в котором хотели, выделите ее и выберите пункт Remove Keyframe контекстного меню. (Также вы можете выбрать одноименный пункт в подменю Timeline меню Modify.) После этого протестируйте страницу с новой анимацией в Web-обозревателе. Вы увидите, что заголовок следует точь-в-точь по траектории, которую вы для него задали.

Полученный результат можно увидеть на рис. 18.10. Сохраните страницу default2.htm, откройте ее в Web-обозревателе и посмотрите на результат ваших трудов.

Ну, вот и все. Мы познакомились с основными возможностями, предлагаемыми Dreamweaver для создания анимации. Более сложные анимации, включающие в себя множество элементов, согласованно движущихся по разным траекториям, создаются аналогичным образом. Только тогда вам предстоит несколько больше работы по заданию траекторий, выставлению параметров в ключевых точках анимации и согласованию движения анимированных элементов.

