

**Headline**  
studio™



**Олег Тищенко**

# Новый стандарт или СТАНДАРТОМАНИЯ?

## Творческое расследование!

### Пролог!

*Прежде чем приступить к описанию предстоящего действия, я, как автор должен сделать чистосердечное признание. Дело в том, что я с давних пор питаю нежные чувства к продуктам компании Metacreation. Наши давние читатели это, наверное, заметили, поскольку мы не однократно подвергали творческому анализу такие программы как Painter, Bryce3d, Expression и многие другие. По этому, возможно, некоторые мысли, которые я изложу ниже, уже звучали ранее в статьях нашего журнала под рубрикой «Творчество». Тем не менее, их актуальность несколько не утратилась!*

И так несколько месяцев назад на сервере [www.metacreations.com](http://www.metacreations.com) появилась новая программа Headline Studio. Разумеется, я не замедлил её скачать! Может быть, сказались моя давняя привязанность к Metacreations, может быть просто по тому, что эта программа была доступна для 30-дневного использования, а, скорее всего, просто потому что в рекламном заголовке прозвучало, что это новый стандарт GIF-анимации!

Действительно припоминаю, что меня задела эта фраза с новыми стандартами! Разумеется, сейчас я понимаю, что это не более чем маркетинговый финт. Но тогда меня это очень задело!

И действительно. Я столь долго занимаюсь интернет, мультимедиа и компьютерной графикой, и ни разу не слышал – ни о каких таких стандартах. А тут нате – вам, и не просто так, а сразу

новый!

Однако моё негодование быстро рассеялось, поскольку я увлёкся изучением программы. Помимо того, что процесс изучения доставлял эстетическое удовольствие, в этой программе обнаружилось довольно много того о чём стоит рассказать подробнее. Убеждён, что по прочтении этого материала многие, как и я возьмут эту программу на повседневное вооружение!

Тем же, кто занимается макетингом и продвижением на рынок программ эта история так же покажется бесполезной!



### И так!

Прежде всего, название: Headline Studio! На русском языке это звучит несколько дико. «Студия заголовков»! Нет у нас таких студий! И заголовки у нас это далеко не произведения искусства! Впрочем, может быть по тому и не произведения, что до сих пор не было студий! :-)

Если серьёзно, то Headline – это первая серьёзная профессиональная программа, предназначенная для производства банеров и коммерческой gif-анимации.

Тут, как всегда, с к а з ы в а е т с я фирменное чутьё Metacreations! Они просто взяли и расширили наши с в а м и представления о том, для чего бывают нужны программы. То есть задачи по созданию анимации стояли давно. И решались они тоже вполне успешно разными путями в зависимости от ситуации. А теперь всему находится своё место. И в

который раз в авангарде этих открытий всегда стоит Metacreations. В числе первых!

Здесь хочется немного отвлечься. Дело в том, что это вполне закономерный процесс. Развитие компьютерного рынка происходит очень стремительно. Те новые задачи встают столь же стремительно. Согласно экономическим законам о том, что

спрос рождает предложение – решение новых задач приходит столь же стремительно. Трудность только в том, чтобы суметь правильно сформулировать задачу в эпоху, когда задача уже есть, а общепринятых понятий и слов для её конкретной формулировки ещё нет! Поскольку общественное сознание ещё не дотянулось до передовой линии технологии! Вот где простор для маркетологов! Давайте посмотрим на рынок сегодняшних программ и подумаем, могли бы 3–5 лет назад эти программы вызвать какой-нибудь интерес у широкой публики. То есть интерес конечно “да”, а вот пользы от многих из них – сомневаюсь. Например, программы web-вёрстки с элементами визуального JavaScript! Тогда ещё земной шар боялся такого слова!

Ещё пример нынче незаменимая программа распознавания текста – несколько лет назад казалась абсолютно недостижимой, а по тому и бесполезной, в силу того, что цены на сканеры были тоже вполне поднебесными.... Сколько незаменимых нынче программ появилось с развитием мультимедиа, интернет и тд....

Тем не менее, в те времена фирмы-футурологи предвидели нынешнюю действительность и скрупулёзно строили это светлое будущее! А что нас ожидает дальше...

Однако надо немного притормозить. Поскольку слишком много шума и пафоса! Речь – то всего – навсего о программе gif-





анимации.

## Интерфейс!

Сразу бросается в глаза фирменный уют интерфейсов от Metacreations. Тем не менее, он не перегружен отвлекающей красотостью (как, например, в KAI's Power show) и слегка настораживает количеством открытых окон. Одним словом подсознательно создаётся впечатление, что здесь будут работать!

Остановимся на каждой «форточке»!

**Рабочее окно.** Здесь вам предстоит выбирать и перемещать объекты. Заметьте вверху рядом с названием рабочего файла – приведены его размеры. Эти размеры можно поменять вручную. В меню Banner

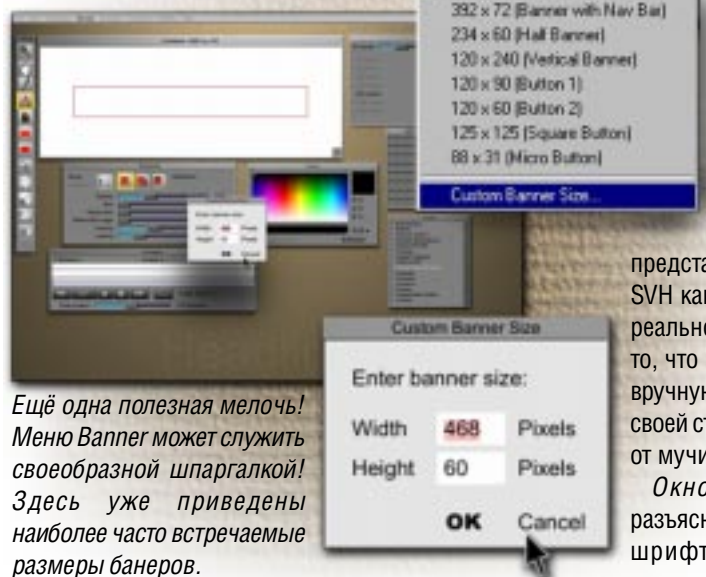
там же, кстати, приведены уже готовые стандартные размеры баннеров.

**Окно инструментов** перечислять инструменты нет необходимости. Всё интуитивно. Надо отметить, что в самом низу этого меню есть цифры. Если на них нажать мышкой – то можно вводить параметры выбранного инструмента вручную. Иногда это единственный способ вернуть случайно отпрыгнувшие элементы!

**Окно параметров** – это самое приятное для создателей окно. Столько параметров, столько возможностей! Тут же вы выбираете работаете ли вы с объектом или с его тенью. Можно включить эту тень inner shadow или outer shadow. Наконец тут же выставляется «метод». Это способ цветового наложения объектов друг на друга. На первых порах на эту тему не тоит задумываться. Но как только вы более менее освоитесь с HeadLine Studio рекомендую заняться освоением этих

замечательных функций. Если вы ещё не сделали этого в Photoshop!

**Окно анимации** помимо чисто



*Ещё одна полезная мелочь! Меню Banner может служить своеобразной шпаргалкой! Здесь уже приведены наиболее часто встречаемые размеры баннеров.*

управленческих функций (включить, выключить, перемотать назад) здесь есть самое главное, в чём достоинство HeadLine Studio – временная шкала. Правда она как-то совершенно не понятно отмасштабирована. Но это не главное! Главное что она есть и все ваши ключи виды как на ладони! В самом низу очень важный ползунок длительность анимации!



1. Окно инструментов; 2. Рабочее окно; 3. Окно параметров; 4. Окно анимации. и шкала кадров для ключей анимации; 5. Цвета; 6. Окно Gif-экспорта и установка числа кадров; 7. Цветовая палитра; 8. Окно с библиотекой шрифтов; 9. Основное меню; 10. Окно предварительного просмотра gif-анимации.

В этом же окне – открывается меню варьируемых параметров (об этом позже) и меню способа анимации (замедлить в начале и тд.). Но о способах анимации на мой взгляд имеет смысл вести речь в длинных фильмах.

**Окно «цвет»** совершенно простое. Здесь вы окрашиваете текст или объекты простым движением по цветному полю. Цветное поле может быть представлено вами в виде RGB, HVS или SVH как вам удобнее. Объекты красятся в реальном времени. Обратите внимание на то, что вы можете выставить индекс цвета вручную! Если вы знаете номер цвета фона своей страницы то вы можете себя избавить от мучительного выбора цвета!

**Окно «шрифт»** не нуждается в разъяснении. Единственное замечание что шрифты T1 не отображаются. Очень странно.

**Окно gif цветовой палитры.** Для тех кто способен оптимизировать цветовую палитру вручную. Я обычно выключаю это окно.

**Окно экспорта.** Здесь вы выставляете число кадров анимации, а так же параметры цвета. Из этого же окна вы можете сделать предварительный просмотр в реальных цветах браузера! Отсюда же делается последнее нажатие – экспорт в gif-файл.

Чуть не забыли **основное меню!** Но если честно, то проку в нём почти ни какого! Только две функции мне приходится делать в нём! 1. Перемещать слои один поверх другого. 2. Выставлять в ручную размеры рабочего окна. Даже Help ни какой пользы не принесёт!

## Возможности. Начнём с главного!

Динамические ключи анимации.

Самым прогрессивным достижением Headline являются динамические ключи.

Принцип этот состоит в том, что вы расставляете на нужных



кадрах «фильма» ключи и в этих ключевых кадрах вносите изменения. Программа – автоматичеки прощитывает изменения в промежуточных кадрах. Этот принцип используется во всех трёхмерных аниматорах и программах видеомонтажа. Революционность в данном случае состоит в том, что этот алгоритм был перенесён из сложных программ и предельно упрощён.

Отдельное слово необходимо сказать про варьируемые параметры!

Однако обо всём в порядке!

#### Импорт.

Импорт изображений возможен из трёх форматов. Gig, jpg и tiff. Это не много. Тем более обидно, что нет возможности вставлять изображение в буфер! Так что если вам потребуется «втянуть» изображение только фрагмент какой-либо картинке, то вначале придётся её вырезать и «запомнить» в одном из предложенных форматов! Слабым утешением

является возможность использовать преимущества, дающиеся альфа каналом! Для тех, кто не в курсе: это битмэповая карта прозрачности картинки. Нечто вроде маски! Впрочем, маскированные элементы можно импортировать в виде «отравленных» gif-изображений!

#### Создание.

К сожалению, тем кто планирует порисовать с помощью HeadLine Studio придётся слегка разочароваться! Только Прямоугольники и эллипсы. И только радиальной заливки!

#### Редакция.

Все объекты можно деформировать: пропорционально и не пропорционально масштабировать, наклонять и поворачивать. Кроме того «слои» можно перемещать: Bring to Front – Send to back.

Совершенно непонятно почему создатели не предусмотрели функции Group?

#### Работа с текстом.

Работа с текстом в лучших традициях векторных программ! Меняется шрифт, трекинг и интерлиньяж. Практически все что надо. Однако положение букв отдельно от всего словане меняется! То есть если вам необходимо чтобы в слове одна из букв сваливалась с неба – вам придётся сделать

варьируемый параметр! Точнее не динамически варьируемый параметр. То есть если на 3 кадре у вас метод – Overlay а на 6-м метод – Dissolve то промежуточные кадры будут считаться по методу предыдущего ключа, а потом скачком поменяется на следующий параметр.

Таким образом разное количество эффектов HeadLine Studio приближается к Adobe AfterEffect!

#### Посмотр.

Вы можете включить просмотр на панели animation и отлаживать клип по кадрам, добываясь желаемого успеха. Однако не зобольщайтесь! Этот просмотр – совсем не то, что увидят ваши интернет-зрители. Для того чтобы увидеть реальный клип со всеми цветовыми ограничениями

Gif, вам потребуется нажать preview в меню gif export.

#### Экспорт.

Файлы записываются

в своём формате \*.hap.

И экспортируются в gif. Причём создатели побеспокоились за нас о паллитрах. Может быть их забота о нас не вполне уместна. Но всё равно приятно. Тем, кто озабочен цветовой совместимостью, наверное, придётся по душе такая забота. Могу сказать, что я не вдавался в тонкости этого вопроса, поскольку у меня ни разу не возникло проблем с совмещением паллитр!

### Эпилог! Ложка дёгтя!

Наверное в силу того, что это первая версия программы некоторые замечания имеют место быть!

Не очень логичен порядок инструментов на панели инструментов. Например стрелочка «выделить» находится где-то в середине панели! Когда гораздо удобнее её выбирать если она сверху. Как во всех рисовальных программах!

Это можно бы было компенсировать наличием «горячих клавиш» но об это видимо в следующей версии!



*Если работа в меню параметров Properties требует полёта воображения, то работа в параметрах анимации требует особой внимательности, аккуратности и точности движений! Изобилие варьируемых параметров в данном случае может показаться раздражительным!*

два объекта: отдельно – шаловливую букву, отдельно это слово без неё!

#### Эффекты.

Наверное слово эффекты в данном случае не уместно. И приведено мной в данном случае лишь по аналогии с меню effects в Adobe Photoshop 5. Наиболее правильно этот раздел назвать варьируемые параметры. Ограничимся их перечислением в том порядке, который предлагается в окне анимации:

Увеличение по X, увеличение по Y, наклон, масштабирование, поворот, положение на оси X, положение на оси Y, прозрачность, blur (размытость), motion blur, угол motion blur, прозрачность тени, тот же комплект размытостей отдельно для тени, трекинг, интерлиньяж, отставание тени по осям X и Y, цвет, цвет тени, метод наложения, метод наложения для тени.

Методы наложения сродни методам в Photoshop. Этим методов 17 штук. Боюсь, что для тех кто этим не пользуется это перечисление будет утомительным. Это не



Если в вашем gif-клипе несколько перекрывающихся слоёв то вы, как и я, ощутите некоторое неудобство в «вылавливании» нужного вам слоя. Иными словами отсутствует какой-либо инструмент выбора именно слоя, а не объекта!

Но самое основное это то, что функции оптимизации gif-анимаций – практически – отсутствуют! Очень серьёзная, на мой взгляд, недоработка. Как выйти из положения? Приходится «затаскивать» свой фильм» в программу оптимизации. Например Adobe ImageReady.

Если смотреть на HeadLine более критично, то можно найти и другие мелкие «недоработки» или вернее – несущественные пункты, которые способны улучшить HeadLine Studio-2. Но об этом я предпочёл написать лично менеджеру проекта в Metacreations.

### Системные требования.

Платформа PC  
Pentium Processor  
Windows 95/98/NT4 with Service Pack 3  
32MB RAM  
5MB свободного дискового пространства для инсталляции.

Платформа Macintosh:  
Power Macintosh  
Mac OS 8.0 или выше  
32MB RAM  
5MB свободного места на HDD.

### Ноу хау!

И так в этом изящном и достаточно мощном подкте создатели соединили вместе две важные вещи. Это Аимация с помощью динамических ключей и интнтуитивная простота. Всего-то!

Как я использую HeadLine в работе?

Функция MouseOver, MouseDown, котаря используется и в JavaScript, Macromedia Director & Authorware, требует наличия нескольких сосотяний тех или иных элементов, например кнопок. Это можно сделать и в других программах! Может быть даже проще! Но если аппаратные средства пзволяют решив эти задачи изящнее. То организм этого требует!

Нпример «мёртвая» надпсь – смещается, замещааясь такой же «мёртвой» картинкой

– это пошло!

Альтернатива? Элементарно! Пусть Ваша надпись плавно изменит цвет!

Или тень под ней немного станет двигаться. Или поиграться с размытостями надписи!

Или ещё приятнее с межбуквенными расстояниями!

В общем, Новое средство в виде HeadLine Sudio – открывает новые возможности, о которых вы раньше не догадывались! И без которых, очень скоро вы не можете дальше творить!

Разумеется, на сервере компании можно посмотреть не большую галерею выставочных работ, выполненных в HeadLine Sudio.

### За дело!

И в заключении мы вместе попробуем создать небольшой банер с помощью HeadLine.

Для начала придумаем сценарий! «Перст указующий» скользит по жизнерадостному фону. Из под него проявляются слова «Радости» «Всем!». Перст выходит из кадра и на образовавшемся пространстве

возникают несоосные чёрно-белые овалы. Для придания всему жизненного смысла поместим в центр композиции личико ребёнка!

Конечно не «Война и Мир» но есть развитие и основная мысль! Мы заведомо пойдём на некоторые украшательские эффекты, для того, что бы вы могли

прочувствовать удобство и мощь HeadLine Sudio.

Для начала нам потребуются изображения руки и овал с лицом ребёнка! Поскольку нам потребуется обтравленный

контур – заранее позаботимся, чтобы это было выполнено в gif-файлах со включенной прозрачностью (transparency). Пока не стоит беспокоиться об уменьшении числа цветов. Делаем на все 256.

В меню Banner выставляем предполагаемый размер. Пусть 100 на 100 пикселей. Делаем фон с помощью прямоугольника. Экспортируем картинку. Это делается нажатием на иконку с изображением

Джоконды. И последующим нажатием мыши на рабочем поле.

Давайте сразу разберёмся со всеми элементами.

Исходя из небольшого опыта работы в HLS, советую сначала создать все элементы. Очень тщательно продумать какой элемент будет сверху, а какой внизу! Потом расставить ключи анимации. Потом разобраться с цветами, эффектами и в самую последнюю очередь – прозрачность. В данном случае как способ «прятать» ненужные элементы.

Ну вот и самое самое. В меню animation мы трогаем шкалу времени. Ни как не пойму, почему она разбита на 32 ячейки? Но что бы не запутаться, давайте сразу выставим число кадров 32. Это делается ползунком в меню gif export. В меню animation выставляем продолжительность клипа.

Оживляем! Выставляем все элементы в начальное положение. Если элемент пока планируется быть невидимым, то лучше тут же на нулевом кадре разобраться с ним. Вообще сотит очень внимательно отнестись к нулевому кадру, поскольку самое незначительно смещение ползунка для программы является уже НЕ нулевым кадром и она автоматически поставит вам ключ! К сожалению взять и стереть ключ нельзя! По этому ещё одна важная рекомендация если в той или ний точке временной шкалы вы планируете изменение нескольких параметров. То сначала выберите изменяемый параметр и станьте на сам ключ то есть на красную точку. Не верьте глазам своим. Это вначале покажется не совсем удобно но видимо



На сервере компании можно посмотреть онлайнную выставку банеров, сделанных с помощью Headline.



Metacreations



логика в этом есть!

Дальше дело техники.

Сначала создаём движение руки! Затем раздвигание слов.

Теперь задаём эффекты. Например, чтобы рука казалась над немного над поверхностью действия уместно ей присвоить тень. А вот буквам дадим обратную тень, как бы вырежи их. Это добавит ещё немного объёма! Теперь расставляем ключи и прозрачности. И смотрим!

Ну как?

Согласитесь, что для того, чтобы сделать такое же как и мультфильмом средствами надо было бы очень сильно потрудиться!

А дальше займёмся “наворачиванием”! Например сделаем так, чтобы рука не просто уезжала за край поля а при этом немного уменьшалась. Сделаем так, чтобы слова девиза

проявлялись и разезжались не синхронно а с небольшим отставанием друг от друга! Разрушим спокойствие нессосных эллипсов их хаотичным двидением друг относительно друга. Открою секрет, чтоя в самом начале это заплпнировал, по этому и эллипсов несколько. Получается эффект “живой” рамочки. И самое главное надо сделать так, чтобы наш фильм закольцовывался. Тоесть надо чтобы начальный и конечный кадр анимации стыковались друг с другом без рывка!

Думаю пытливые и изоретательные умы читателей придумают ещё какие-нибудь “наворотики”.

Но мы не будем подробно описывать как это можно сделать с помощью HeadLine

менее увлекателен чем процесс создания! В итоге я пришёл к размеру 25 килобайт. Это уже терпимо для такого “художественного фильма”!

На одной из страничек моего домашнего сайта по адресу [www.olegti.da.ru](http://www.olegti.da.ru) вы можете увидеть результат этого творчества!

### Warning!

Необходимо осознавать, что такое “оживление” идёт в ущерб килобайтам! И подобная “гуманизация” в интернет должна использоваться о ч е н ь продуманно!

### Возвращаясь к стандарту!

И так следуя классическому режиссёрскому приёму закольцовывания, мы возвращаемся к тому, что стало причиной нашего изучения HeadLine Studio. И так как

Studio. И не потому что это займётслишком много места, не потому, что некоторые из наших читателей не интересуются компьютерной графикой, а скорее по тому, что решать эти задачи не просто но приятно. И вы сами найдёте наиболее удобны для вас алгоритм действий!

В итоге мой файл с 50 кадрами анимации 256 цветов занял 150 килобайт. Если бы я скачал такой рекламный банер, я бы наверно обиделся на такую фирму.

Но, ксатати, процесс оптимизации не

мы поняли – ни каких стандартов на этот счёт gif-анимации не существует. Однако эта программа образовала форватер новых категорий программ. И стала, нет, не стандартом, а чем-то вроде эталона или точки отсчёта. Разумеется, скоро в этом секторе станут “всплывать” и другие подобные программы. Но им придётся изобрести нечто уж очень выдающееся, чтобы потеснить Metacreations!

С автором можно связаться по e-mail: [art@zel.ru](mailto:art@zel.ru)



1. Сначала задаём размеры будущего фильма; 2. Наполняем сцену всеми элементами; 3. Окрашиваем элементы созданные в Headline (эллипсы, прямоугольники и текст); 4. Устанавливаем начальные значения эффектов (тени). 5. Внимание! Камера! Теперь каждый элемент сцены – оживает! А затем оживляем его эффекты! 6. Снято. Оптимизируем, просматриваем. Вряд ли вы будете удовлетворены результатом своей деятельности с первого раза!

