



Олег Тищенко

ЧАСТЬ I
 графика для интернет
 в лучшем виде!

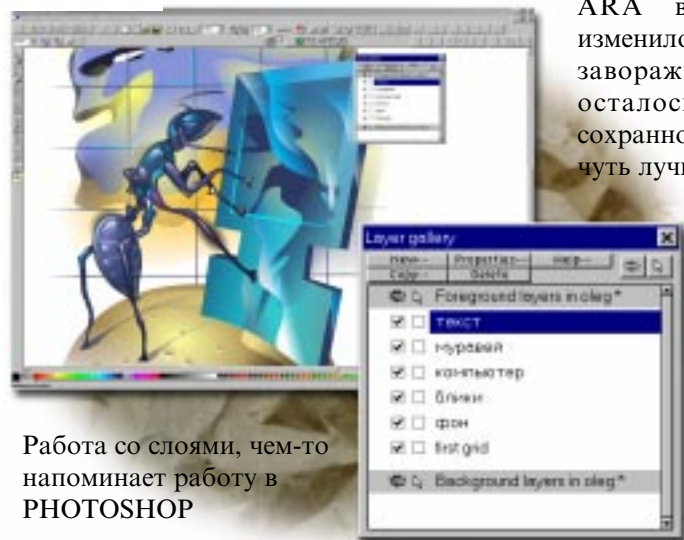
О CorelXARA постоянные читатели журнала уже наверняка наслышаны. В “Домашнем компьютере” №11 1997 г. мы уже рассказывали о простоте и удобстве художественной работы в этой программе. И, наверное, не было бы смысла обращаться к этой теме вновь, если бы не новая версия этого замечательного программного продукта, вышедшая в прошлом году. Так устроен человек, что однажды понравившаяся вещь обязательно вызывает приятные воспоминания. А в случае с программным обеспечением это значит, что

поиск следующей версии запавшей в душу программы становится навязчивой идеей. Таков и мой случай.

Сначала на сервере компании Xara Ltd было объявлено о готовящемся новом продукте. Затем прошли месяцы томительного ожидания, пока

CorelXARA и с трепетом отправился на www.xara.com в ожидании новых сообщений. Мой сегодняшний рассказ о том, что нового приготовила нам CorelXARA 2.0.

И вот тут, к своему огорчению (или радости), я вынужден сказать, что в новой CorelXARA внешне ничего не изменилось. Да, да! Все то, чем завораживала первая версия, осталось в целостности и сохранности и даже стало чуть-чуть лучше!



Работа со слоями, чем-то напоминает работу в PHOTOSHOP

Не могу удержаться от перечисления этих приятных моему сердцу деталей, которыми CorelXARA 2.0 очаровывает пользователей.

новое изделие дотянется до России. Это же не Windows 2000, появляющийся у лоточников задолго до того, как его выпустит Microsoft.

При первом же удобном случае я установил вторую версию

Во-первых, вызывающая простота и удобство при создании и редактировании векторных изображений. Причём *просто* не потому, что примитивно, а потому что эргономично! Настолько просто, что известный CorelDRAW! кажется бессмысленной грудой



навороченных “форточек”, - этот пакет делает то же самое, что и CorelXARA 2.0, только менее элегантно. Впрочем, каюсь, это дело вкуса.

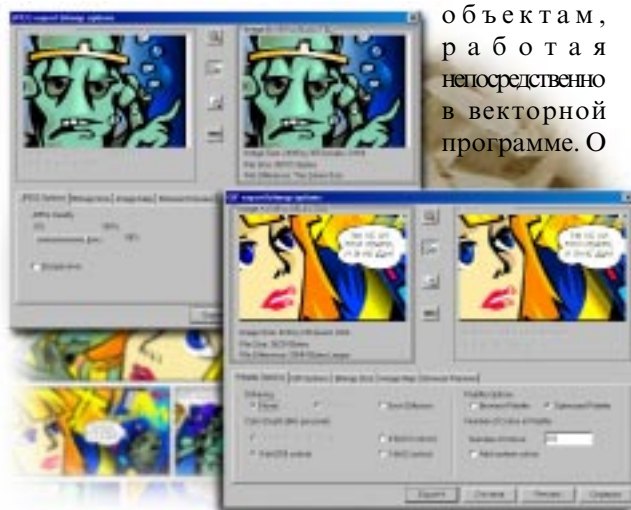
Во-вторых, это работа со слоями, приближающая CorelXARA 2.0 по творческим возможностям к Photoshop.

И, в-третьих, нельзя не отметить продуманный интерфейс инструментов градиентной заливки и прозрачности.

В этой версии появился ряд дополнений, выводящих CorelXARA 2.0 на новый уровень. Давайте вначале коротко

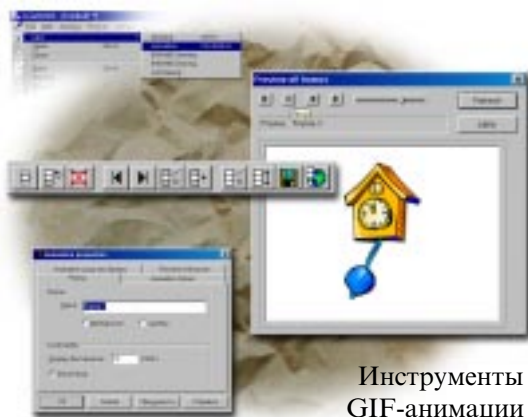
интересным, на мой взгляд, нововведением CorelXARA 2.0 является возможность создания gif-анимации непосредственно в программе. Теперь создание живых мультимедий для веб-страниц

объектам, работа непосредственно в векторной программе. О



Средства оптимизации графики для Вэб.

Одно из важнейших отличительных особенностей Corel Xara 2.0. Как видите варьируемых параметров вполне достаточно.



Инструменты GIF-анимации

охарактеризуем эти новшества, а затем рассмотрим их подробнее. В первую очередь эти нововведения касаются тех, кто творит для Интернет. Не случайно бета-версия этого продукта называлась Xara Webster.

Встроенный модуль оптимизации графики. Не секрет, что оптимизация графики для веб-страниц является очень важной задачей. Множество фирм выпускают специальные программы для ее решения. Ещё больше компаний выпускают встраиваемые plug-in для широко используемых программ. Подобные модули в последнее время становятся признаком хорошего тона в графических программах, в том числе и в векторных.

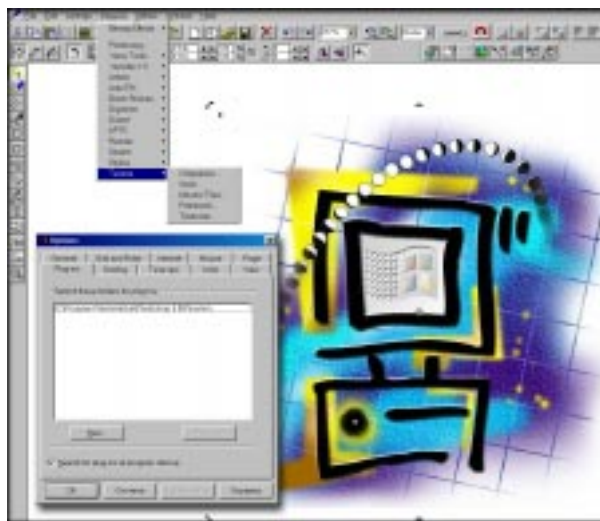
Gif-анимация. Другим, и самым

делается до обидного легко и просто. Не стану утверждать, что именно Xara Ltd первой додумались до такой простой и удобной функции. Но зато можно уверенно сказать, что теперь большинство выходящих в свет очередных версий векторных программ (а может быть и растровых) непременно включают в себя подобные модули анимации.

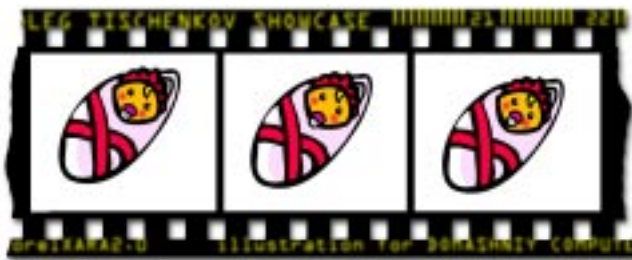
Обработка растровых изображений с помощью фильтров для Photoshop. За год с CorelXARA случилось то, о чём с такой гордостью было в свое время заявлено при выпуске Adobe Illustrator, а именно

— возможность применять фильтры Photoshop к

полной совместимости CorelXARA 2.0 с продуктами Adobe говорить, конечно, не приходится. Но в основном такая совместимость требовалась, чтобы применить особо модный фильтр к какому-нибудь объекту, работая в Adobe Illustrator или другом векторном программном продукте. Но теперь монополия на это “ноу-хау” заканчивается. А учитывая, что создание векторных объектов в CorelXARA значительно проще и удобнее, чем в Illustrator,



Для того, чтобы включить в CorelXARA фильтры Photoshop - необходимо просто указать путь к каталогу, в котором они находятся. И вот они уже включены в опцию Plug-ins.



Простейшая анимация. Просто перемещаем соску. Соска – это несколько сгруппированных объектов.

можно быть уверенным, что сторонников последнего значительно поубавится, хотя некоторые консервативные полиграфисты будут продолжать свое фанатичное обожание этой громоздкой и неповоротливой программы. Привычка – вторая натура, с нею трудно расстаться. Но видимо из-за тех же консервативных привычек многие до сих пор недолюбливают Интернет. А может быть просто сказывается бессознательный страх конкуренции со стороны набирающей силу WWW. Впрочем, это тема отдельного разговора.

Что ж, давайте теперь рассмотрим поближе новые приобретения CorelXARA 2.0.

Модуль оптимизации графики для вэб не бросается в глаза. Он скромно “запрятан” в команде Export и в тот момент, когда вы



Для того, что бы виляние хвотом у собаки выглядело более реально – был скопирован промежуточный кадр 2 и 4.

экспортируете в один из итернетовских форматов — Gif или Jpg – он предстаёт перед вами. В виде, отличном от обычного экспортного окна. Внешне это напоминает Web Graphics Optimizer Express. Перед нами два окна. Слева —

начальный вид, справа — оптимизированный. Внизу — настройки оптимизации. К сожалению, эти настроек не

столь много, и для профессиональной работы, пожалуй, маловато. Тем не менее, это наглядно и просто. Выбираете необходимый параметр, “становитесь” на Image В, назначаете предварительный просмотр Preview и наблюдаете за результатом. Внизу, под картинкой, виден её размер в килобайтах. Если результат вас не устраивает, меняете параметры: степень компрессии, размеры, а затем снова повторяете Preview. И так до тех пор, пока не придёте к желаемому результату. В заключение такой настройки можно нажатием кнопки просмотреть своё произведение в выбранном браузере. Здесь же

приводится таблица, сообщающая о времени загрузки изображения при различных скоростях соединения. Небесполезная информация!

Gif-анимация в векторном

пакете. Без преувеличения, это та функция, которую все ждали! И действительно, раньше, чтобы создать примитивное перемещение шарика вдоль надписи, приходилось воспользоваться несколькими программами. Теперь подобная задача решается элементарно.

Сначала вы создаёте свои объекты gif-анимационной сцены в отдельном файле и копированием создаёте файл анимации. Затем, используя **Gif animation bars**, копируете фреймы и делаете пок кадровые изменения в них. К сожалению,



В данном примере среднее положение маятника отличается, в зависимости от направления движения. Кроме того, обратите внимание в 1-м и 3-м кадре были добавлены штрихи, создающие эффект “размытого движения”.

пока все эти изменения нужно выполнять вручную. А хотелось бы расставлять ключевые позиции и совершать автоматический рендеринг. Такое усовершенствование наверняка ожидает нас в дальнейших версиях.

После завершения анимации, выполняете настройку анимации: частота кадров, повторяемость, задержка цикла. Разумеется, тут же возможен предварительный просмотр. А к неудачному кадру можно вернуться и подправить его.

А самое неожиданное, нет, скорее, ожидаемое, но превзошедшее все ожидания, — это оптимизация gif-анимации. В результате оптимизации ваш файл будет состоять не из серии картинок, а из одной картинки и се-



рии её изменений! Как правило, такая оптимизация весьма существенно уменьшает размер файла, скажем, с 60 Кбайт до 12 Кбайт. Чувствуете разницу?

Раньше для выполнения оптимизации анимационного файла приходилось пользоваться отдельными “сшивающими” и оптимизирующими программами (AniMagic). Причём оптимизация выполнялась ручным способом, путём выделения зоны изменений... Бр-р-р! Но теперь нужда в программах такого рода отпадает. Хотя полностью безупречной оптимизацию палитры gif-анимации назвать нельзя.



Browser Preview показывает как будет выглядеть ваша анимация в окне Browsera, а заодно деликатно сообщает сколько секунд будет грузиться ваша картинка при различных скоростях соединения.

Plug-in от Photoshop. Мы в очередной раз утверждаемся, что удачные находки конкурентов, реализованные в их продуктах, скоро становятся достоянием всех участников состязаний за содержимое кошельков пользователей. Следуя этому правилу, в CorelXARA 2.0 появилась заимствованная возможность — применение фильтров от Photoshop к битмаповым изображениям.

Зачем это нужно? А вот зачем. Мы, к примеру, импортируем изображение, вырезаем лишние элементы, и в результате имеем векторный контур, залитый импортированным изображением. Теперь выбираем в меню желаемый Plug-in. И вот результат!

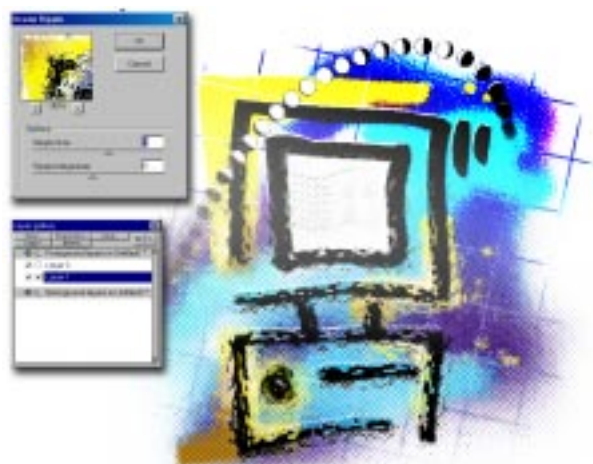
Единственное, что необходимо отметить, чтобы ваш фильтр “понимался” CorelXARA, это заранее поместить его в необходимый ката-

лог.

Если учесть, что фильтров (plug-ins) для Photoshop существует превеликое множество, то благодаря этому нововведению CorelXARA становится графическим инструментом с почти неограниченными возможностями.

Есть, правда, небольшая нюанс: эти фильтры применимы только к битмаповым объектам. Поэтому, если вы хотите “зафильтровать” своё векторное творчество, необходимо выполнить команду Edit/Save as bitmap. Нельзя утверждать, что это удобно. Но навык по преодолению этого неудобства приходит достаточно быстро.

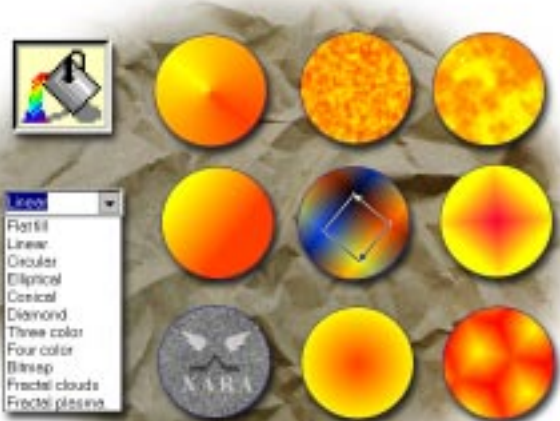
Библиотека градиентов. И, наконец, необходимо отметить, что библиотека градиентов заливки и прозрачности пополнилась некоторыми очень приятными функциями. Но, к сожалению, ощутить прелесть этого прогресса, можно только сравнивая первую и вторую версии CorelXARA. Впрочем, я не призываю вас ощущать прелесть именно таким способом (и уже даже представил себе мазохистов, которые для подогрева своей любви к MS Word инсталлируют третью версию, а потом наслаждаются прогрессом!).



Как это делалось! Изображение было скопировано в разные слои. Каждому изображению был задан свой фильтр. Затем они были совмещены. Градиентная прозрачность каждого слоя позволили добиться эффекта маскирования.

В завершение можно резюмировать: появилась новая версия очень дружелюбного, удобного и элегантного графического редактора. Если вы занимаетесь графикой, особенно для Интернет, то очень мощь CorelXARA 2.0 будет оценена по достоинству.

Есть и еще один маленький, но очень интернетовский нюанс: CorelXARA 2.0 не продается через дилеров и дистрибьютеров! Не стоит искать эту программу на полках магазинов. Официально CorelXARA 2.0 можно приобрести только через Интернет по адресу www.xara.com.



Образцы градиентных заливок. Эти же карты градиентов распространяются и на прозрачность.

ЧАСТЬ 2

несколько уроков
gif-анимации!
в Corel XARA

Приведем пару примеров, дающих представление о возможности стаях CorelXARA 2.0 в таком тонком деле как gif-анимация.

Не секрет, что самая трудная задача – что-то придумать. Воплощение готовой идеи — это лишь дело техники. Особенно, если у вас в руках хорошие инструменты. Но бывает, что свежие идеи приходят в голову по мере знакомства с возможностями новой программы, и ценность конечного продукта от этого не уменьшается. Но оставим художественную сторону дела и перейдём к технике. Пример №1 Всё просто!

1. Берём рисунок и копируем его в новый анимационный документ: File – New – Animation. В данном случае мы берём бокал шампанского с бутылкой. Обратите внимание, что пузырьки это отдельные объекты!

2. Затем нажимаем кнопку Copy Frame. То есть мы создаём точно такой же кадр.

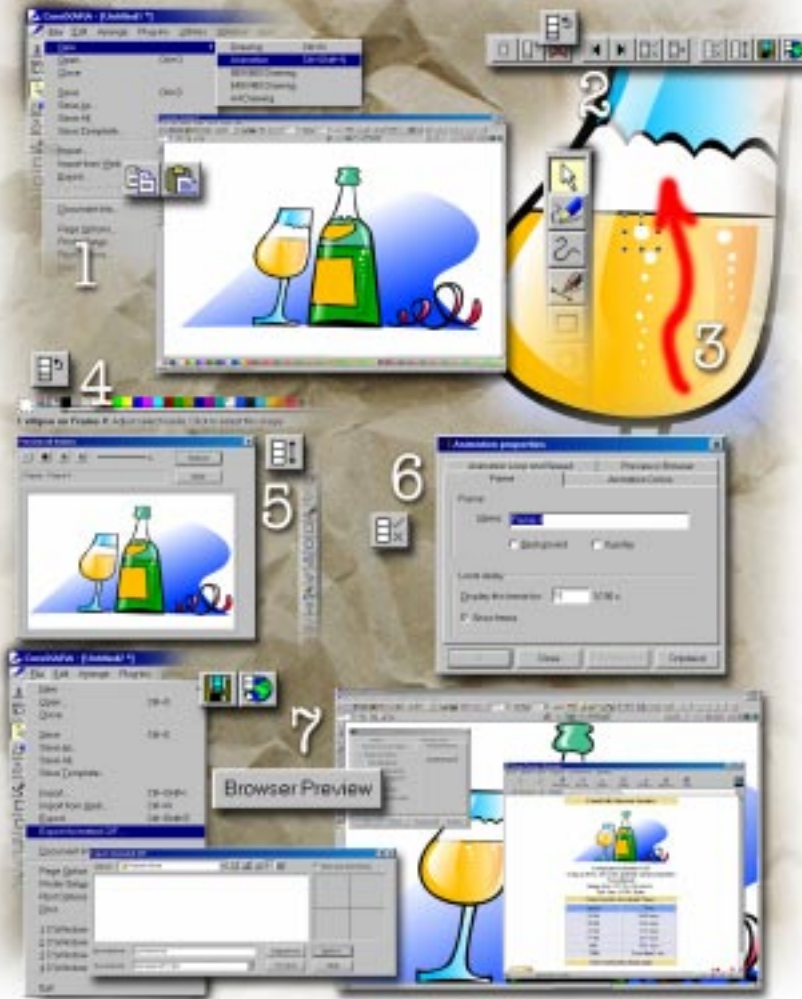
3. В него мы вносим небольшие изменения. Самое логичное в нашем случае – просто всплывшие пузырьки!

Просто берём и перемешаем пузырьки немного

вверх. Не лишне будет их слегка увеличить.

4. Согласитесь, что двух кадров анимации, будет недостаточно. Поскольку при неудачном перемещении пузырьков может сложиться впечатление, что они тонут! По этому тем же способом делаем третий кадр, и снова вносим некоторые изменения.

ПРИМЕР №1



Разумеется перемещение и увеличение пузырьков это самое простое, что приходит в голову. Ведь можно Изменять форму кривых рюмки или бутылки, можно наносить надписи и менять цвет фукв от кадра к кадру... Разумеется всё в ваших силах.

5. С помощью кнопки Preview смотрим на получившееся кино! И если нас, что-то не устраивает – редактируем неудачный кадр!

6. В Animation Property мы устанавливаем частоту кадров и другие анимационные и опти-

мизационные параметры.

7. Спомощью Export – Animated Gif – мы экспортируем законченное произведение! Здесь же не лишним будет предварительный просмотр с помощью Preview Browser.

В тексте этой статьи приведены несколько примеров такой же простой анимации.

Пример №2

Мой друг очень любит сериал про Альфа! По этому я шлю ему “кино”, представляющее собой ращговаривающего Альфа, сопровождая его каждый раз разными фразами!

Эта анимация делается немного хитрее.

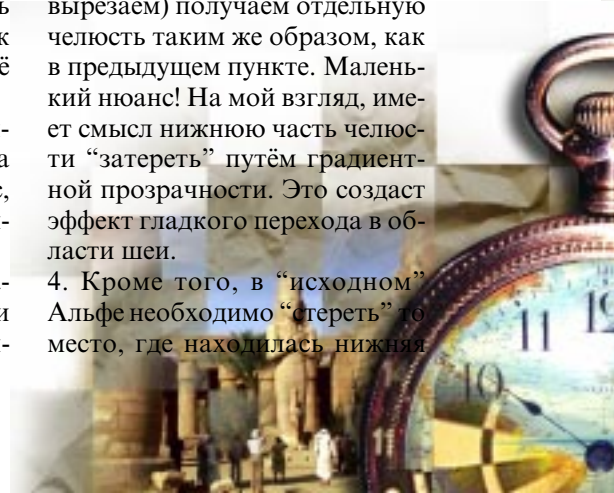
Вот как:

1. Для начала вырежем изображение самого Альфа из графического файла. И портируем картинку, затем создаём замкнутый контур по форме Альфа. Благодаря удобству CorelXARA редактировать эту форму можно очень точно! 2. После этого ототрежем всё лишнее! Выделяем все объекты и

разрезаем их, используя инструмент IntersectShapes.

3. «Отчленяем» движущиеся части! В данном случае челюсть. Копируем вырезанно Альфа и таким же образом (обводим и вырезаем) получаем отдельную челюсть таким же образом, как в предыдущем пункте. Маленький нюанс! На мой взгляд, имеет смысл нижнюю часть челюсти “затереть” путём градиентной прозрачности. Это создаст эффект гладкого перехода в области шеи.

4. Кроме того, в “исходном” Альфе необходимо “стереть” то место, где находилась нижняя



челюсть. Создаём контур и с помощью SubtractShapes – вырезаем лишнюю часть.

5. Исходя из того, что рот предполагается открывать, надо создать «дырочку ото рта» на доторой будет двигаться челюсть! Создаём. Возможно не лишними, в данном случае будут зубы! Не забудьте сгруппировать эти элементы!

6. Совмещаем все три элемента, разумеется учитывая их «накладываемость». То есть сначала основная форма, затем «дырочка ото рта», а затем челюсть. Возможно для этой процедуры будет проще воспользоваться слоями, чтобы лишний раз не «цеплять» ненужные элементы.

В данном случае основная форма и «дырочка ото рта» помещаются на отдельный слой.

7. Выделяем всё и копируем. Сору. 8. Создаём новый файл анимации. Вставляем из буфера Paste. А дальше всё просто. Копируем кадры и вносим изменения. В нашем случае просто перемещаем челюсть и немного поворачиваем вокруг предполагаемого челюстного сустава. И так 4-5 кадров.

Таким образом перед нами живой Альф!

Таким же образом можно сделать так, что бы Альф кивал головой или размахивал руками.

Смею утверждать, что это самый простой и удобный способ оживить вашу веб-страничку или добавить хорошего настроения вашему

почтовому абоненту.

Важный совет!

Прежде чем создавать анимацию – не потрудитесь создать (и копировать его из кадра в кадр) незаполненный контур. Нечто

в последствии безболезненно удалить.

Иными словами чаще смотрите Preview на предмет наличия лишних элементов.

В заключении должен предостеречь начинающих аниматоров от самой распространённой ошибки. Друзья, старайтесь применять анимацию (да и графику) только там, где без этого не обойтись. Ничто не может вызвать большего раздражения (особенно при не самой хорошей связи), когда компьютер тянет с сервера совершенно бесполезную цветную подчёркивающую полосу, которая к тому же и анимирована, но не оптимизирована. Такой анимации следует да-

вать четкую правую оценку – это просто мелкое хулиганство. Помните, воплощая свои смелые дизайнерские

ПРИМЕР №2



вроде экрана для вашей анимации. Это вам очень пригодится, если вы захотите сделать въезжание посторонних объектов (надписей) в банер! Дело в том, что CorelXARA создаёт файл Gif-анимации исходя из размеров наибольшей площади, на которой находятся все объекты кадра. То есть если в кадр вкатывается шарик, то ваша анимация будет содержать изображения этого шарика до того как он вкатился! Рамка нужна для того, что бы удалить лишние элементы из «невидимой» зоны. Кстати эту рамку тоже можно



Таким образом, перед нами живой Альф!

кие идеи вы рискуете, что потерявший терпение посетитель сайта в конечном итоге просто отключит загрузку картинок. К чему тогда ваш доблестный труд? Поэтому, создавая свои шедевры, думайте, пожалуйста, о пользователях