

Ćwiczenie 17 – Banner

Wstęp

Jedną z najważniejszych form reklamy internetowej jest banner – animowany lub statyczny obraz będący zarazem linkiem do reklamowanej strony. Można go znaleźć na prawie każdej wirtualnej stronie www. Możemy wyróżnić kilka bannerów: standardowe bannery umieszczane zazwyczaj u góry strony, mniejsze bannery umieszczane w tekście albo po bokach, bannery pływające umieszczane po bokach, poruszające się wraz z przewijanym tekstem i bannery umieszczane na warstwach wyższych niż właściwa strona www, znikające po pewnym czasie.

W tworzeniu bannerów niezmiernie istotny jest ich rozmiar. Kwestia ta powinna być ściśle przestrzegana, gdyż istnieją tu normy ogólnoświatowe. Poniżej przedstawiam informacje na temat znormalizowanych rozmiarów bannerów na stronach internetowych, ustalonych przez Europejskie Stowarzyszenie Reklamy Interaktywnej (EIAA) oraz Biuro Reklamy Interaktywnej w Europie (IAB Europe):

Rectangles and Pop-Ups

- 180 × 150 (Rectangle)
- 240 × 400 (Vertical Rectangle)
- 250 × 250 (Square Pop-Up)
- 300 × 250 (Medium Rectangle)
- 336 × 280 (Large Rectangle)

Skyscrapers

- 120 × 600 (Skyscraper)
- 160 × 600 (Wide Skyscraper)
- 300 × 600 (Half Page Ad)

Inne formaty

- 80 × 15 (Antipixel)
- 350 × 19 (Userbar)

Banners

- 88 × 31 (Micro Bar)
- 120 × 240 (Vertical Banner)
- 234 × 60 (Half Banner)
- 468 × 60 (Full Banner)
- 728 × 90 (Leaderboard/Super Banner)

Buttons

- 120 × 90 (Button 1)
- 120 × 60 (Button 2)
- 125 × 125 (Square Button)

Drugą ważną rzeczą jest poziom skomplikowania banneru, a mianowicie to w jaki sposób będzie on działał. Mimo niewielkiej wagi filmy flasha mogą znacznie obciążyć procesor, a co za tym idzie nasza animacja na wolniejszych komputerach może spowodować wręcz zawieszenie się komputera odwiedzającego stronę z naszym bannerem. Nie można zatem przesadzić z przechodzeniem w siebie obrazków, ani też z wymyślnym Action Scriptem.

Nasz banner

Banner, który stworzymy na potrzeby tej lekcji, będzie reklamował nieistniejący portal - ja.com.pl. Cała praca polegać będzie na zaanimowaniu obiektów graficznych i dodaniu prostych skryptów AS 3.0. Banner będzie składał się z tła, drobnej grafiki oraz trzech ruchomych haseł i adresu strony www:

1. Pierwsze hasło **byłeś już u nas?** wjedzie z lewej strony na scenę, zwolni by po pewnym czasie nabierać prędkości i zjechać ze sceny za prawą jej krawędź.



2. Drugie hasło **nie?** pojawi się na scenie wlatując na nią z przodu, a następnie zapadnie się w nią (efekt taki osiągniemy skalując napis).



3. Trzecie hasło spadnie na scenę z góry by kolejno wypaść pod scenę.

na co czekasz?

4. Na samym końcu pojawi się adres portalu, który reklamujemy, podzielony na części, to znaczy każda z nich będzie inaczej animowana.

www.ja.com.pl

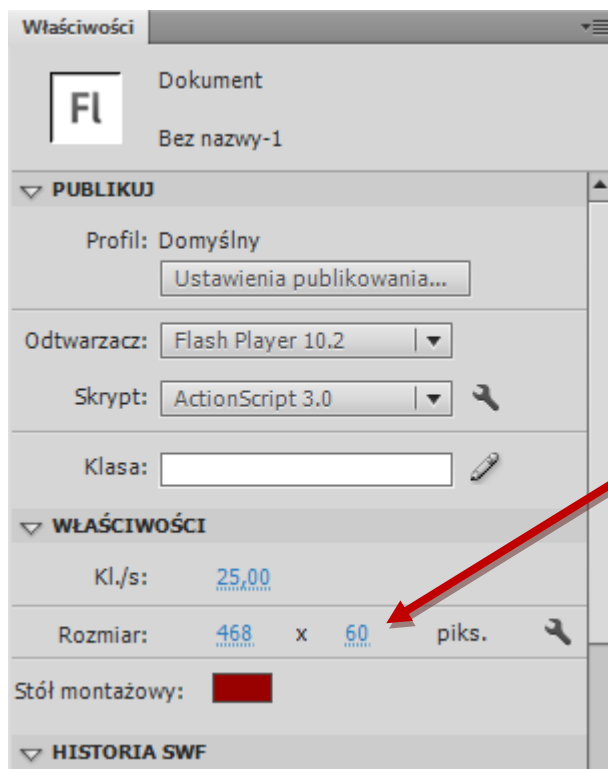
Pobierz przykład (<http://jsekulska.kis.p.lodz.pl/studia.htm>).

Jeżeli już to wiemy możemy zacząć.

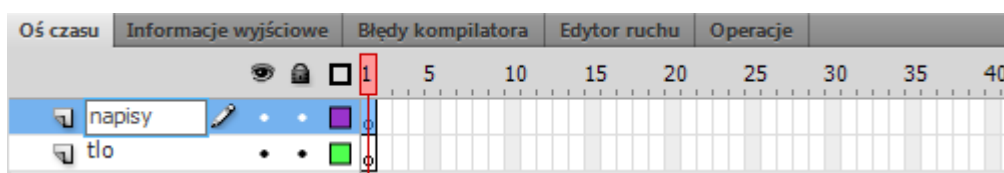
Krok 1

Rozpoczęcie pracy i tworzenie warstw na głównej osi czasowej

Zaczynamy oczywiście od otwarcia Flasha i nowego dokumentu o wymiarach **468x60**. Jest to wymiar tzw. **Full banner** (wymiary ustawimy w panelu właściwości dokumentu).



Ustalamy w tym samym okienku kolor tła oraz ilość klatek na sekundę (w tym przykładzie tło wiśniowe #990000 i 25fps - klatek na sekundę). Następnie tworzymy dodatkową warstwę na osi czasu. Nazywamy odpowiednio warstwy: **tło** i **napisy**.



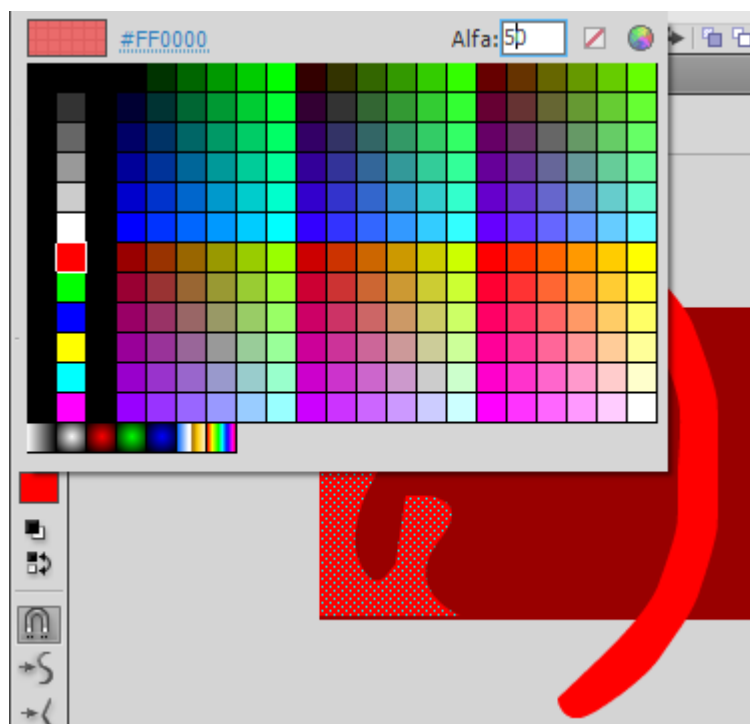
Krok 2

Praca na warstwie tła

Na warstwie **tło** umieszczamy drobne elementy graficzne występujące w tle naszego banneru. Ja umieściłam dwa kształty narysowane narzędziem **Pióro (P)** i **Pędzel (B)**.



Zmniejszamy też ich widoczność narzędziem **Kolor wypełnienia**, aby nie wyróżniały się zbyt mocno – **Alfa 50**.

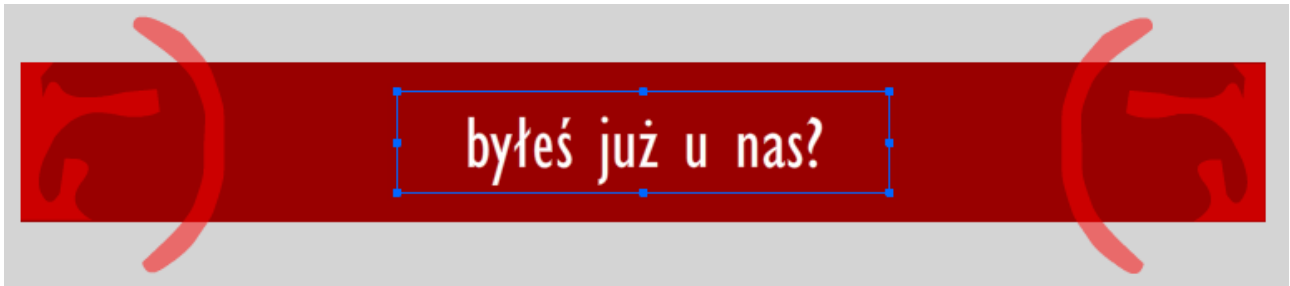


Następnie duplikujemy je (**Ctrl+D**) i przy pomocy polecenia **Modyfikuj > Przekształć > Obróć w poziomie**, robimy odbicie w poziomie kopii, uzyskując w ten sposób dwa lustrzane obiekty, które umieszczamy po obu stronach sceny.

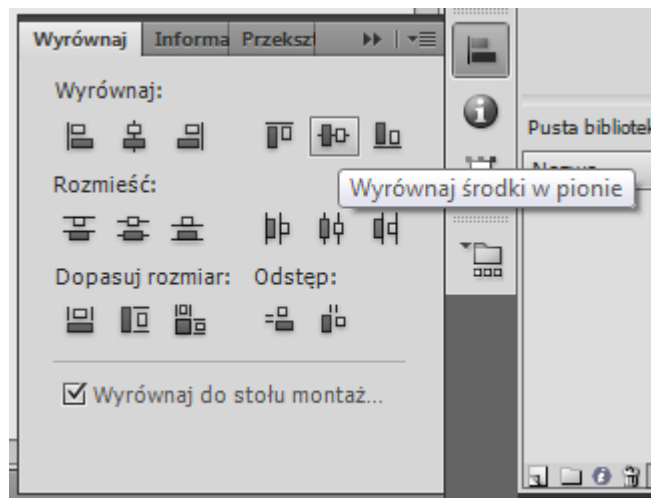


Krok 3**Praca na warstwie napisów**

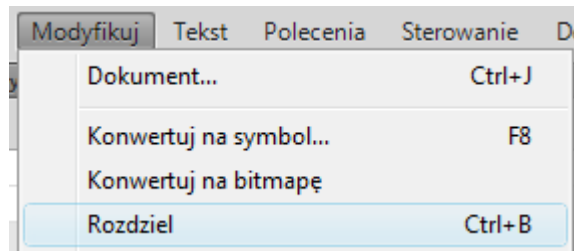
Na warstwie napisy przy pomocy narzędzia **Tekst (T)** piszemy: *byłeś już u nas?*



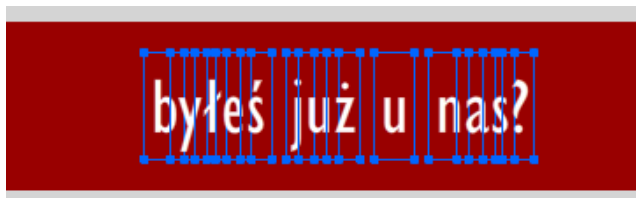
Tekst ten umieszczamy na środku strony. Przypominam o narzędziach do wyrównywania obiektów!



Następnie „łamiemy” tekst (**Modyfikuj > Rozdziel** lub **Ctrl+B**) konwertując go w ten sposób na wektory (w taki sposób postępować będziemy ze wszystkimi tekstami w tym ćwiczeniu).



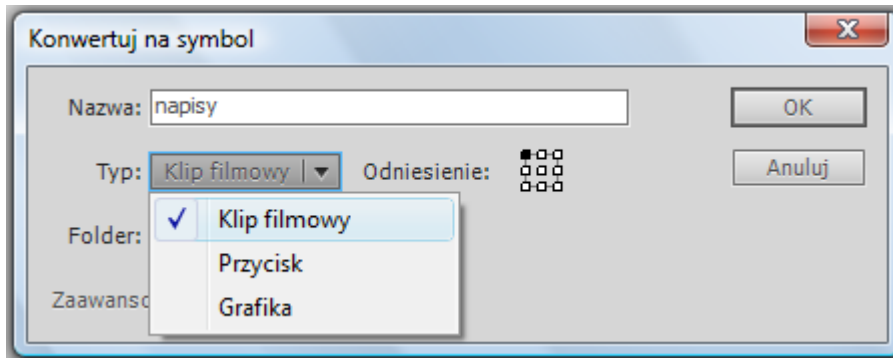
Uwaga: czynność należy wykonać dwa razy dla każdego napisu, ponieważ za pierwszym razem jedno pole tekstowe zostanie podzielone na tyle pól ile jest liter w tekście, dopiero za drugim razem uzyskujemy z liter obiekty graficzne.



Zabezpieczy to nasz banner przed niezamierzonymi zmianami spowodowanymi brakiem danej czcionki na innych komputerach.

Krok 4**Utworzenie głównego klipu filmowego**

Następnym krokiem będzie przekonwertowanie całego napisu w klip filmowy (**F8** lub **Modyfikuj > Konwertuj na symbol**) i nazwanie go *napisy*.

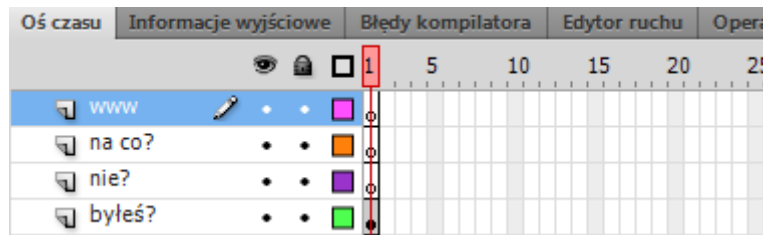


Po konwersji i nadaniu nazwy, klikamy podwójnie na tekście, aby wejść do wnętrza klipu gdyż tam stworzymy całą animację widoczną w bannerze.

Jest to najwygodniejszy sposób edycji symbolu, ponieważ mamy pełną kontrolę nad położeniem obiektu na scenie oraz względem innych obiektów.

Krok 5**Edycja głównego klipu filmowego**

Wewnątrz klipu dodajemy 3 warstwy, mamy więc łącznie cztery i nazywamy je kolejno: **byłeś?**, **nie?**, **na co?**, **www**



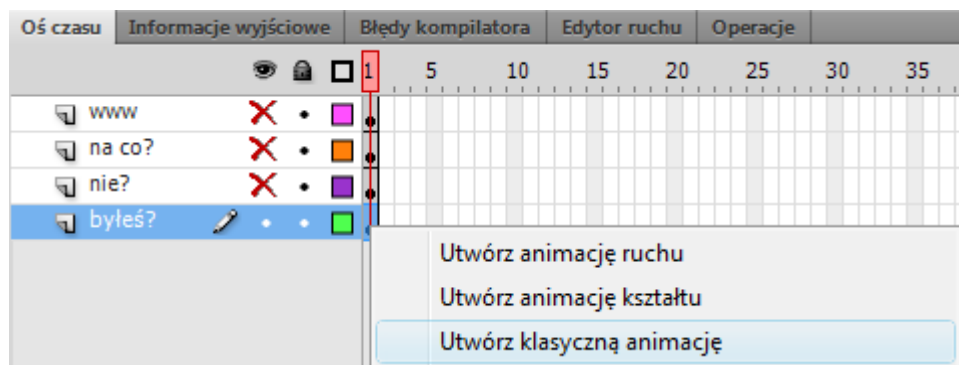
Na nowych warstwach tworzymy odpowiednie napisy, tak jak poprzednio „łamiąc” je. Napisy do wprowadzenia to:

nie?, na co czekasz?, www.ja.com.pl

Uwaga! Napisy umieszczamy na środku sceny, następnie ukrywamy widok trzech górnych warstw.

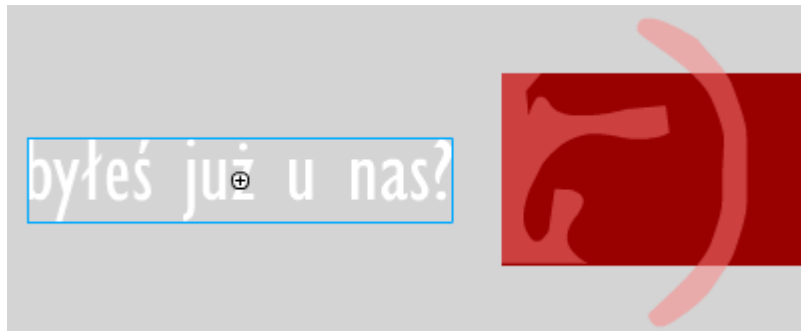
Krok 6**Animacja pierwszego hasła**

Na warstwie **byłeś?** klikamy prawym przyciskiem myszy na klatce nr 1. i wybieramy z menu podręcznego polecenie **Utwórz klasyczną animację**. Możemy to także zrobić przez menu **Wstaw > Animacja klasyczna**.

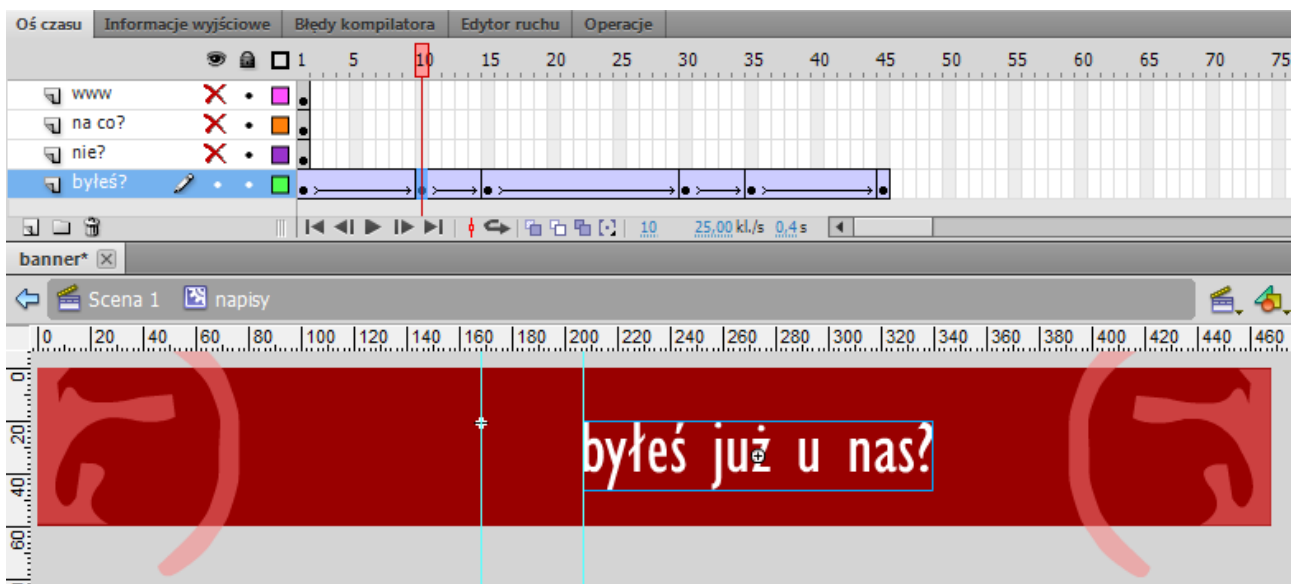


Następnie lewym przyciskiem klikamy na klatce nr **10**, na tej samej warstwie, i wstawiamy tam klatkę kluczową (**F6** lub **Wstaw > Oś czasu > Klatka kluczowa**), powtarzamy to samo w klatkach: **15, 30, 35, 45**.

Wracamy do klatki nr **1** i tam przenosimy napis poza lewą krawędź sceny.



W klatce nr **10** przesuwamy napis w prawo o długość wyrazu **byłeś** w stosunku do pierwotnego położenia (możemy wspomóc się linijką, prowadnicami i strzałkami z klawiatury).



W klatkach nr **15** i **30** napis pozostaje w niezmienionym położeniu, natomiast w klatce nr **35** przesuwamy napis tym razem w lewo ale także o długość wyrazu **byłeś?**, w klatce nr **45** ustawiam napis poza prawą krawędzią baniera.

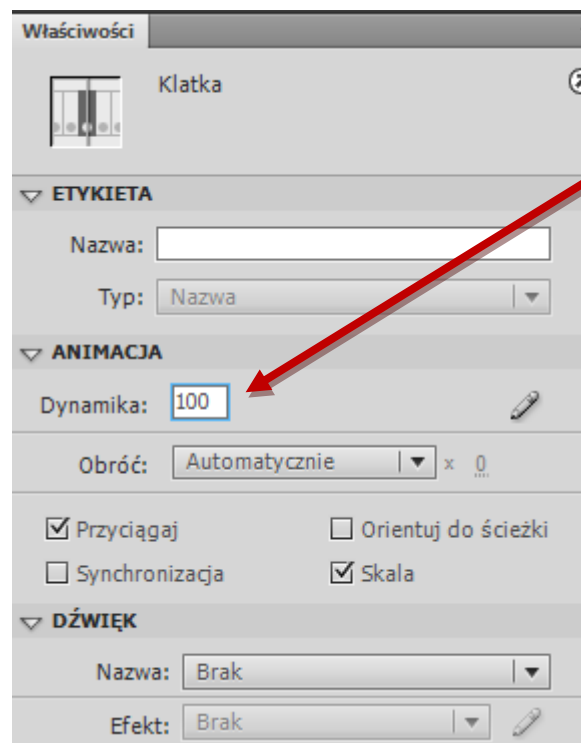
Dynamika animacji

Należy teraz zająć się dynamiką poruszania się napisu po scenie. Służy do tego opcja **Dynamika** zlokalizowana w zakładce **Animacja** okna **Właściwości**.

Jeżeli wybrana jest klatka, która zawiera animację ruchu lub kształtu możemy zmienić wartość **Dynamiki** w granicach od -100 do 100 w zależności od tego, jaki efekt chcemy osiągnąć:

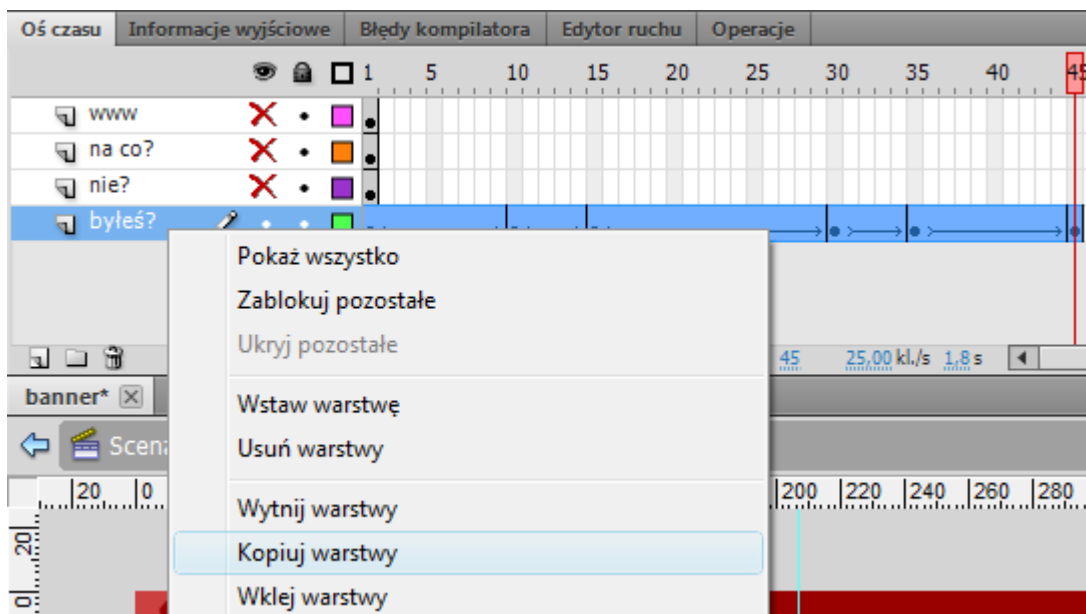
od -1 do -100 spowoduje, że animacja rozpocznie się wolniej i przyspieszy przed kolejną klatką kluczową, od 1 do 100 spowoduje, że animacja przyspieszy wychodząc z klatki, a następnie zwolni przed następną klatką.

W naszym przypadku ustawimy w 1 klatce wartość **Dynamiki** na 100, co spowoduje, że nasz napis szybko wjedzie na scenę, a następnie wolno wyhamuje, tak samo ustawimy **Dynamikę** w klatkach nr 10, 30, 35.



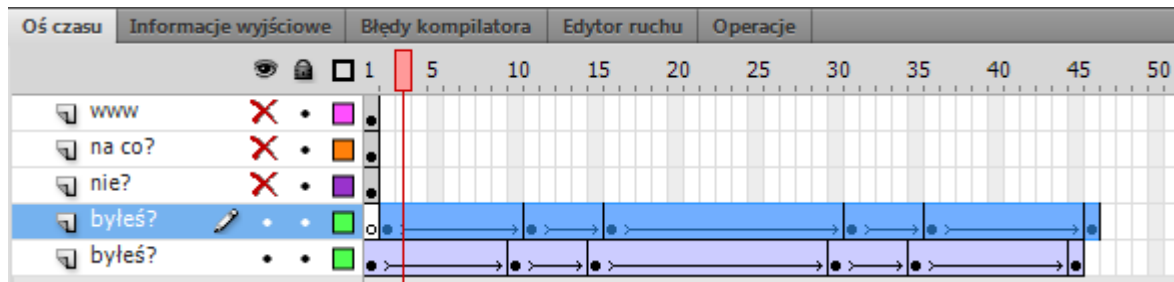
Kopiowanie warstwy

W dalszej kolejności skopiujemy warstwę *byleś?* i wkleimy ją jako kolejną warstwę powyżej. Prawym klawiszem myszy zaznaczymy warstwę *byleś?*, i z menu podręcznego wybieramy polecenie **Kopiuj warstwę**.



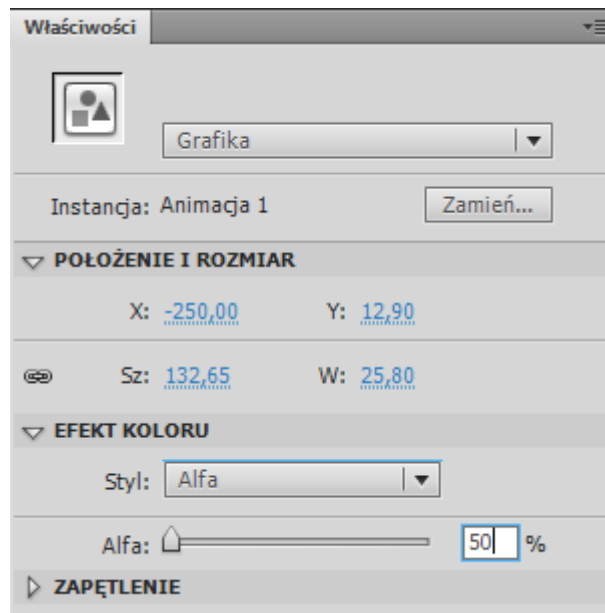
Następnie klikamy jeszcze raz i tym razem wybieramy polecenie **Wklej warstwę**.

Wklejona animacja powinna zacząć się od drugiej klatki, dlatego musimy cały blok klatek przesunąć „o jeden”. Najwygodniejsze wykonanie tego zabiegu to najpierw kliknięcie na nazwę warstwy, a następnie „złapanie i przesunięcie” całego bloku klatek.



Powstały „nadmiar” klatek (to te z linią przerywaną) możemy usunąć zaznaczając je i klikając prawym klawiszem myszki wybierając polecenie **Usuń klatki**.

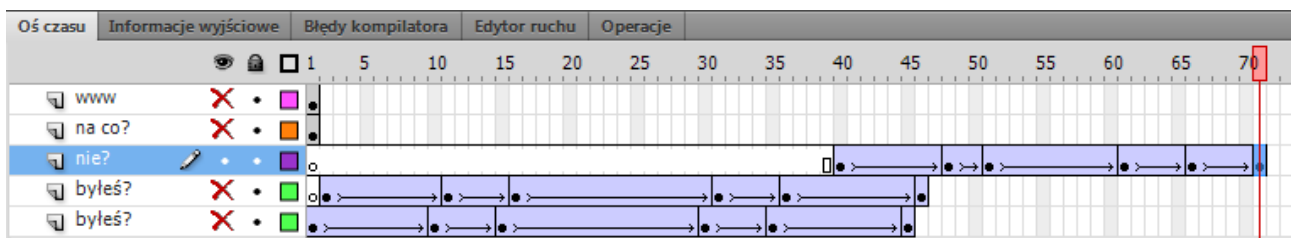
Na kopii warstwy **byleś?** w każdej klatce kluczowej zmieniamy widoczność tekstu ustawiając wartość **Alfa** na **50**. (Zaznaczamy w pierwszej kolejności daną klatkę, a dopiero potem tekst na stole montażowym).



Krok 7

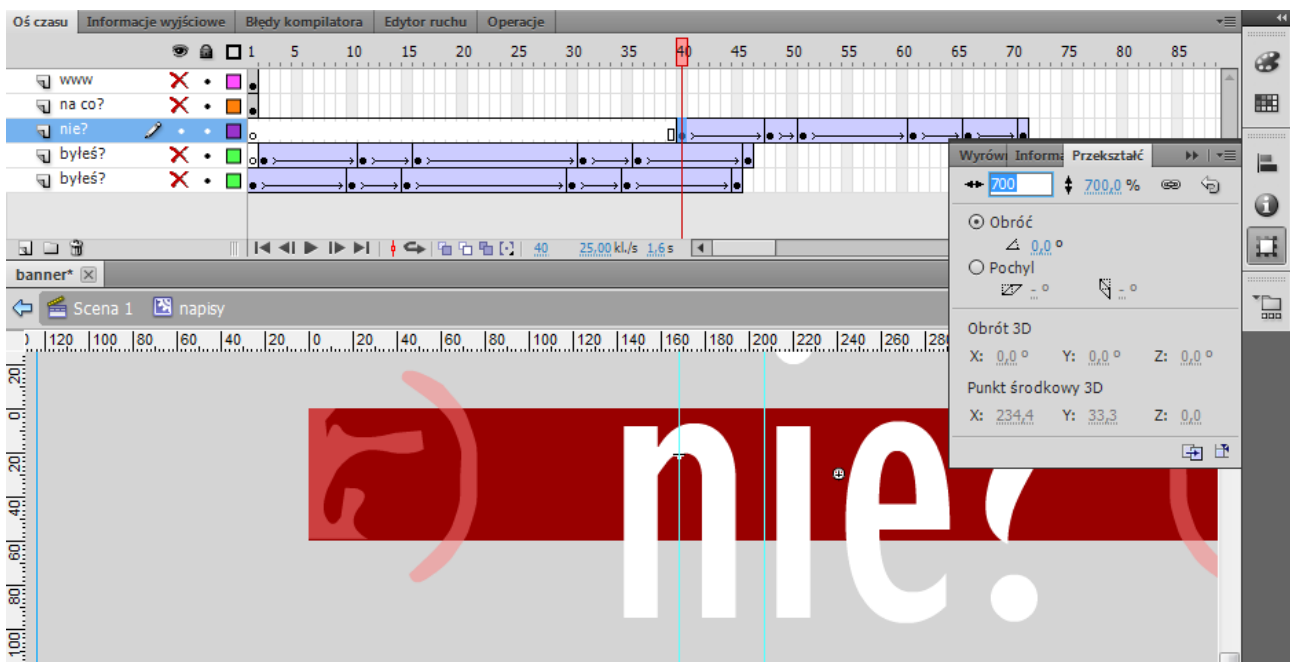
Animacja drugiego hasła

Na warstwie **nie?** zaznaczamy pierwszą klatkę i przeciągamy ją do klatki nr **40**. Tam tworzymy Klasyczną animację, a następnie dodajemy klatki kluczowe (**F6**) w następujących klatkach: **48, 51, 61, 66, 71**.



W klatkach: **48, 61** ustawiamy wartość **Dynamiki** animacji na 100.

Następnie w klatce nr **40** powiększamy napis tak, aby wychodził poza scenę i ustawiamy wartość **Alfa** na 0.

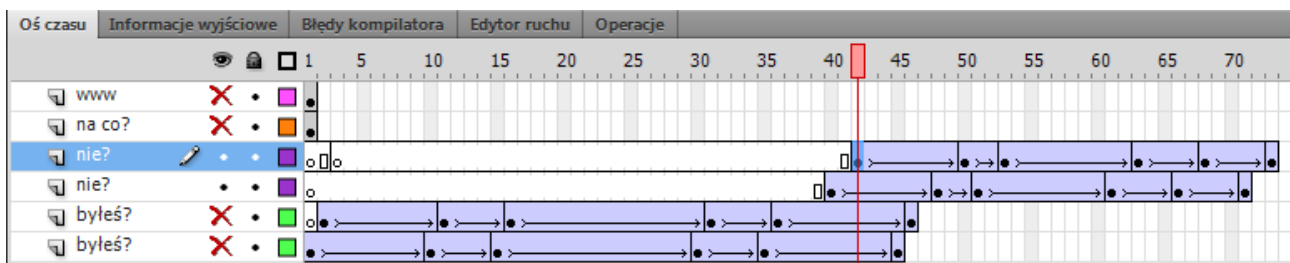


W klatce nr **48** nieznacznie zmniejszamy napis, w klatce nr **66** zwiększamy o 50%, a w ostatniej zmniejszamy „do zera” jego wielkość i wartość **Alfa**.

Zmiany wielkości obiektów możemy dokonać w panelu **Przekształć** (widoczny na rysunku powyżej) lub narzędziem **Przekształcanie swobodne (Q)**.

Kopiowanie warstwy

Kopiujemy warstwę z animacją napisu *nie?* (w taki sam sposób jak przed chwilą kopiowaliśmy warstwę *byłeś?*) a klatki przesuwamy o dwie „jednostki” względem oryginalnej warstwy.



Krok 8

Animacja trzeciego hasła

Na warstwie *na co?* zaznaczamy tekst i wybieramy narzędzie **Przekształcanie swobodne**.

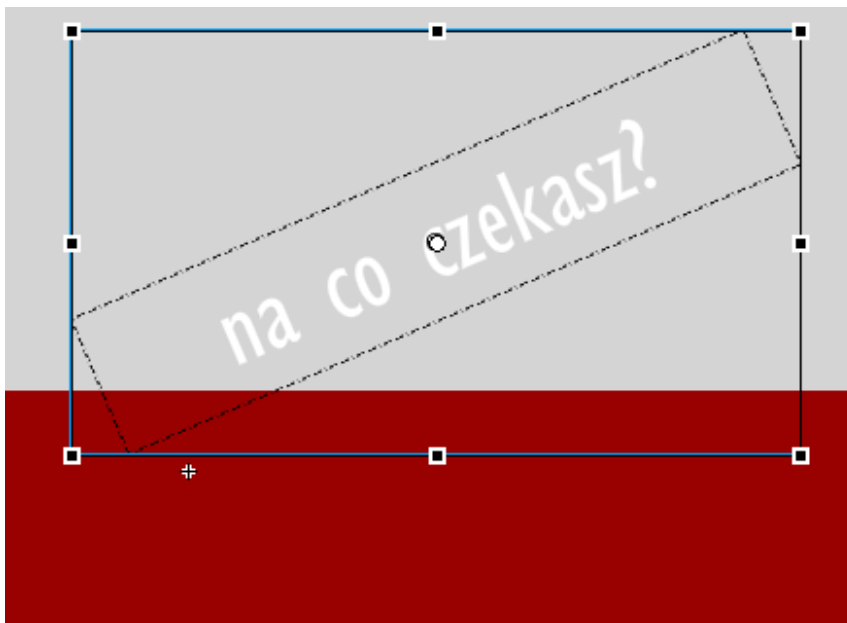


Pośrodku napisu widzimy białą kropkę, którą możemy przesuwać. Jest to środek ciężkości obiektu, wobec którego wykonywane są operacje przekształcania. My na początek umieszczamy kropkę pod pierwszą literką naszego napisu. Teraz możemy obracać nasz napis.

Po najechaniu na jeden z rogów zaznaczenia kursor zmieni się w okrągłą strzałkę, wówczas należy obrócić napis tak, aby jego koniec był zdecydowanie wyżej niż początek.

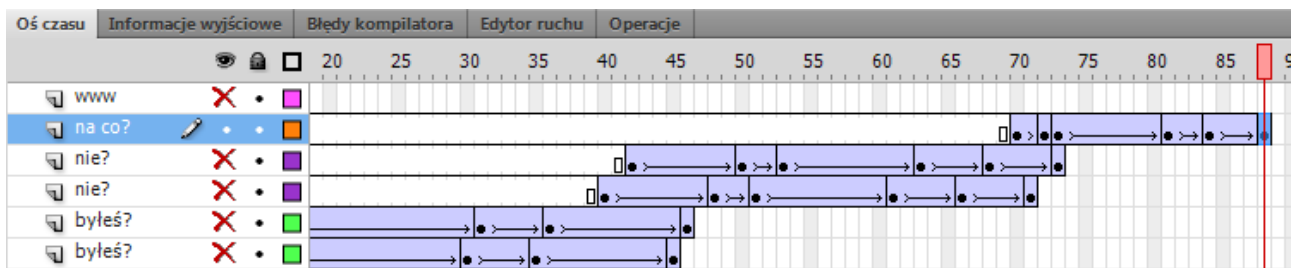


Cały napis przesuwamy ponad banner, aby po to aby na początku animacji nie był widoczny.

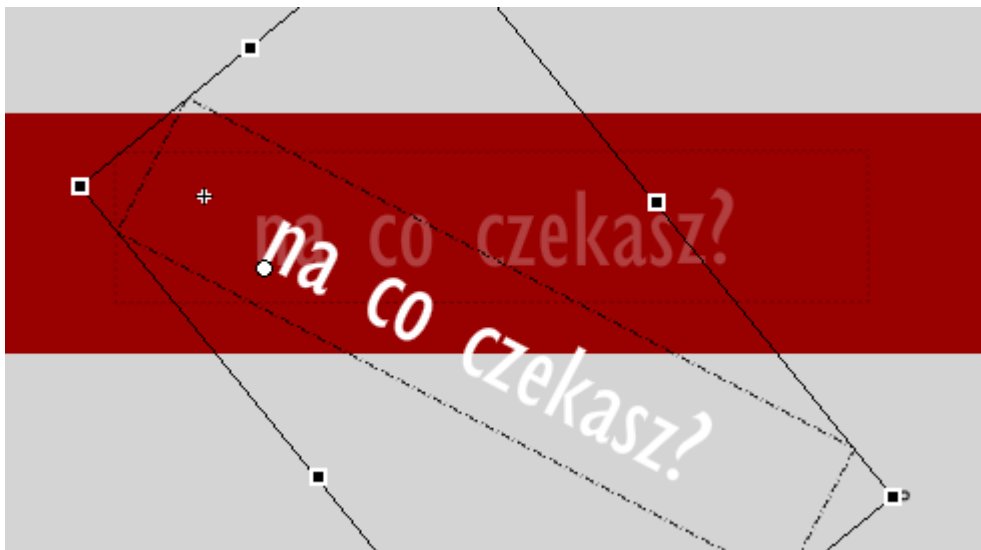


Przeciągamy klatkę z napisem do klatki nr **70** i tworzymy **Klasyczną animację**.

Wstawiamy klatki kluczowe w klatkach nr **72, 73, 81, 84, 88**.



W klatce **72** ściągamy napis na dół - na scenę. Kopiujemy tę klatkę do klatki **73** i obracamy go tak, aby nie był przekrzywiony jak dotychczas. Następnie znów kopiujemy tę klatkę do klatki nr **81** i **84**. W klatce **84** obracamy napis tak, aby początek znajdował się wyżej niż koniec. Pamiętaj, że punkt obrotu zawsze musi znajdować się pod pierwszą literą napisu!



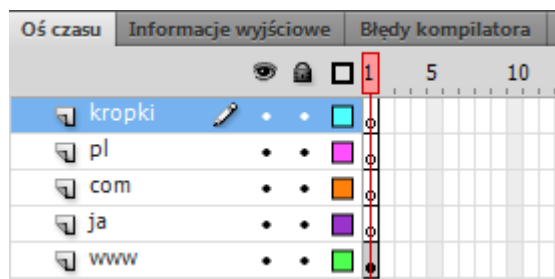
W ostatniej klatce przesuwamy napis całkiem pod scenę.

Krok 9

Animacja czwartego hasła – zagnieżdżony klip filmowy

Zaznaczamy napis www.ja.com.pl, który znajduje się na warstwie **www** i konwertujemy go do klipu filmowego (klip nazywamy ja.com.pl). W ten sposób uzyskujemy klip zagnieżdżony, który powinien zajmować tylko jedną klatkę (ostatnią) w naszym głównym klipie. Przenosimy więc klatkę z klipem do klatki nr **88**.

Teraz edytujemy powstały symbol (najlepiej dwukrotnie klikając na klipie leżącym na stole monażowym). Wewnątrz klipa nazywamy pierwszą warstwę **www** i tworzymy kolejno warstwy o nazwach **ja**, **com**, **pl**, **kropki**.



Dwukrotnie łamiemy tekst, o ile nie zrobiliśmy tego wcześniej. Zaznaczamy tylko litery **ja** i wycinamy je (Ctrl+X lub prawym przyciskiem myszy klikamy, a następnie wybieramy **Wytnij**) z warstwy **www**, przechodzimy do warstwy **ja** i tam klikamy na scenie prawym klawiszem myszki i z menu podręcznego wybieramy polecenie **Wklej w miejscu**. Widzimy, że litery są wklejane w to samo miejsce, tylko że na innej warstwie. Tak samo postępujemy z **com**, **pl** oraz kropkami w napisie.

Można użyć także polecenia **Rozmieść na warstwach** w taki sposób, że zaznaczamy litery, które mają powędrować wspólnie na tę samą warstwę, grupujemy je (Ctrl+G), a następnie zaznaczamy wszystkie grupy i wybieramy w menu **Modyfikuj > Rozmieść na warstwach** lub (Ctrl+Shift+D). Wówczas zostaną automatycznie stworzone warstwy i umieszczone na nich odpowiednie elementy. Jeżeli nie pogrupujemy elementów, każda litera zostanie umieszczona na osobnej warstwie, a tego nie chcemy.

Poszczególne animacje w klipie

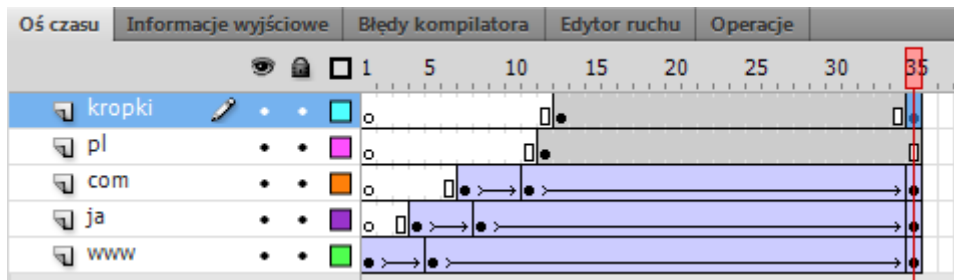
Na warstwie **www**, **ja** i **com** tworzymy **klasyczne animacje**.

Na warstwie **www** tworzymy klatki kluczowe w klatkach nr **5** i **35**.

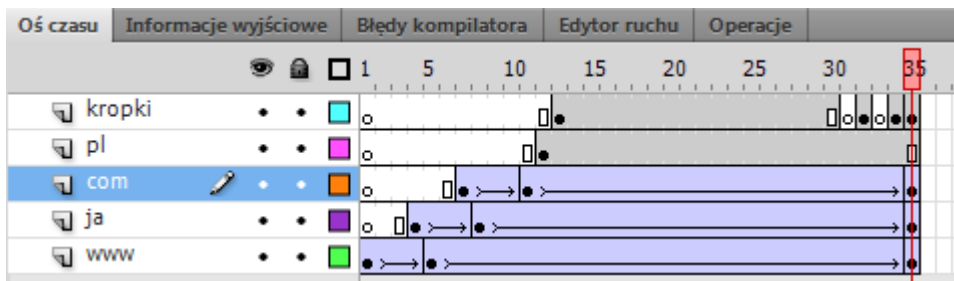
Na warstwie **ja** przeciągamy klatkę z tekstem do klatki nr **4** i wstawiamy klatki kluczowe w klatkach nr **8** i **35**.

Na kolejnej warstwie **com** przeciągamy klatkę pierwszą do klatki nr **7** i umieszczamy klatki kluczowe w klatkach nr **11** i **35**.

Warstwa **pl** powinna zaczynać się w klatce nr **12** i kończyć jak wszystkie w **35** (pamiętajmy o użyciu skrótu F5), a warstwa **kropki** zaczyna się w nr **13** i kończy w klatce **35**.



Teraz w pierwszej klatce znacznie zmniejszamy napis **www** i jego wartość **Alfa** do zera. Tak samo postępujemy w klatce nr **7** z napisem **com**. W klatce nr **4** zwiększamy napis **ja** o 200% i zmniejszamy **Alfa** do zera. Dodamy jeszcze mrugnięcie kropek i banner prawie gotowy. Aby kropki zniknęły i pojawiły się musimy usunąć zawartość klatki **31** i **33** (wstawiamy od klatki **31** do końca klatki kluczowe i kasujemy klawiszem **Delete** zawartość klatki 31 i 33).

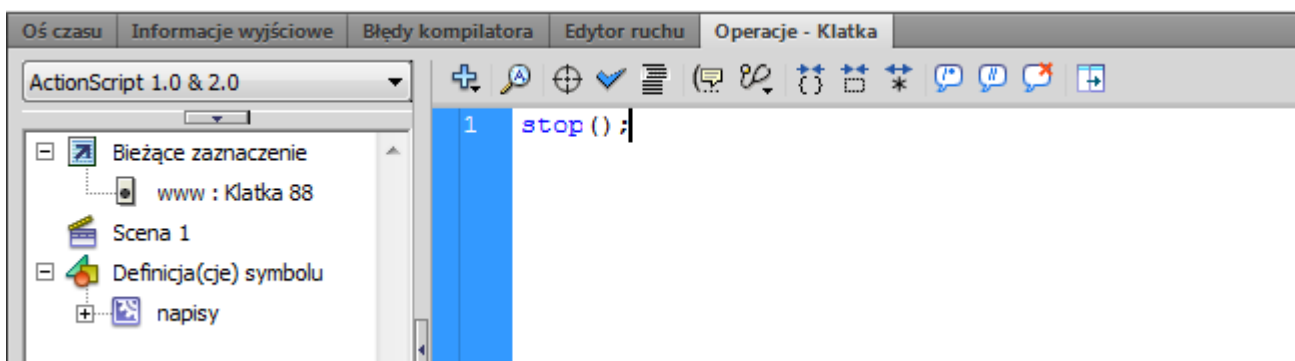


Animacja skończona, należy jeszcze zatrzymać animację głównego klipu w ostatniej klatce, po to aby mogła odtworzyć się cała animacja umieszczona w zagnieżdżonym podklipie z adresem WWW. Jednocześnie konieczne jest ustawienie powrotu do odtworzenia głównego klipu od początku po wykonaniu się całej animacji z podklipu.

Krok 10

Akcje

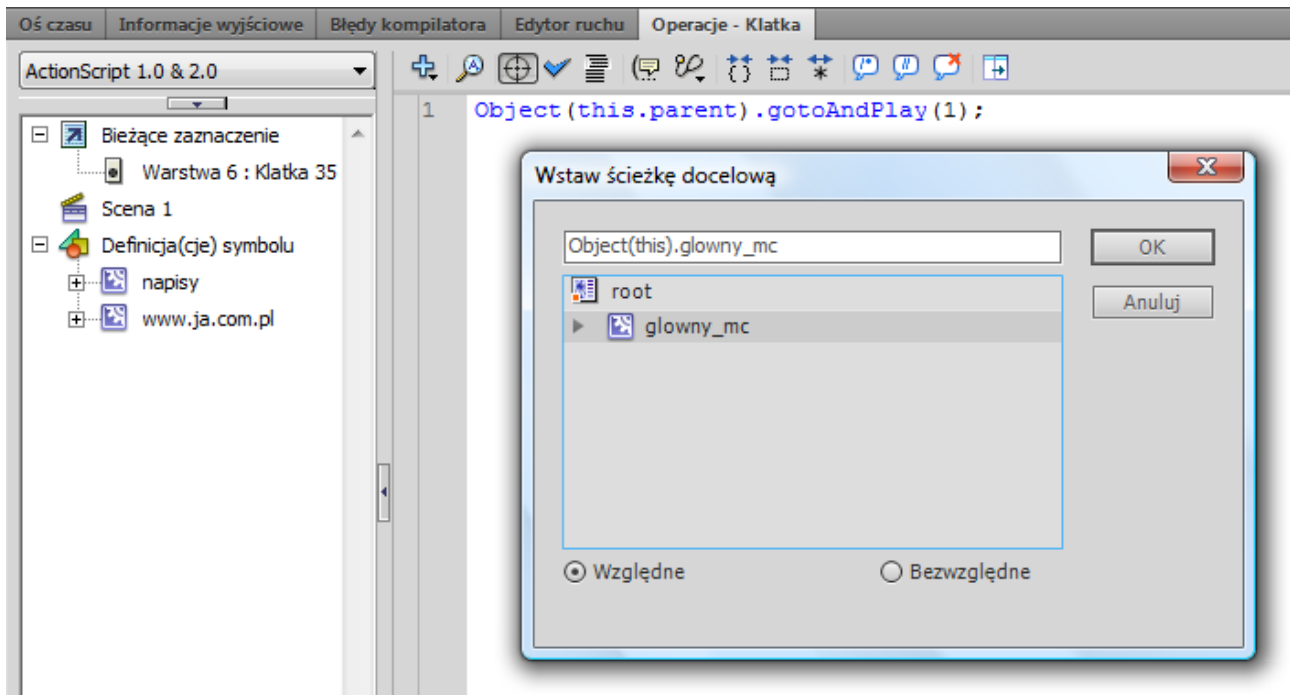
W ostatniej klatce klipu **napisy** (tam gdzie znajduje się podklip **ja.com.pl**) umieszczamy akcję zatrzymania. Klikamy na tej klatce prawym przyciskiem myszy i przechodzimy do zakładki **Operacje**, tam wpisujemy akcję `stop()` ;



Następnie w podklipie **ja.com.pl** w ostatniej klatce wpisujemy akcję:

```
Object(this.parent).gotoAndPlay(1);
```

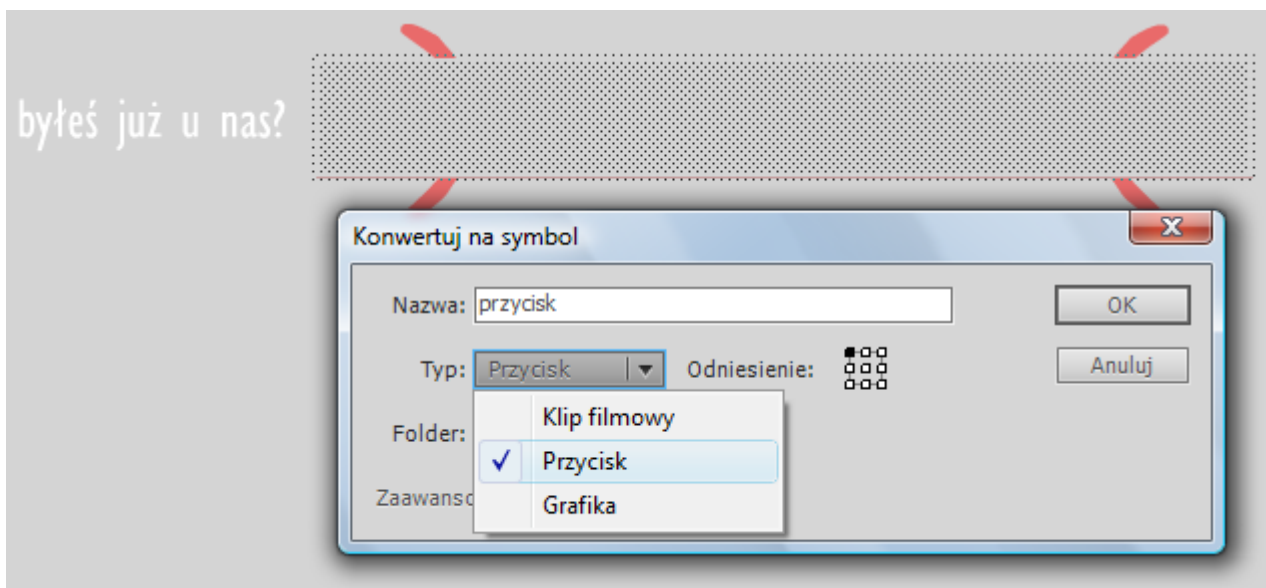
Do napisania skryptu można wykorzystać narzędzie adresowania znajdujące się w zakładce **Operacji**:



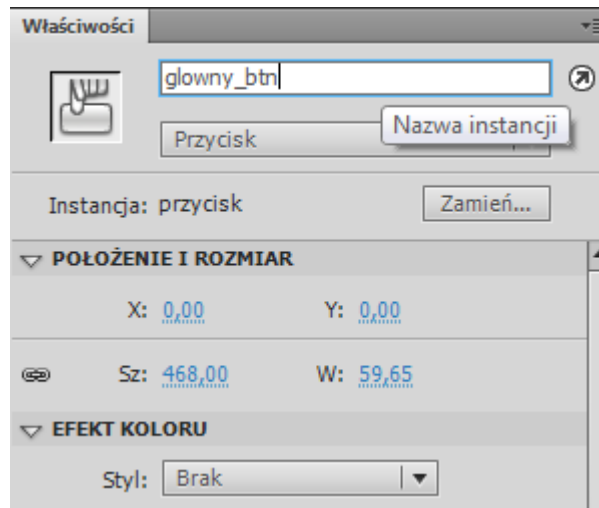
Krok 11

Przycisk

Animację mamy skończoną jeszcze tylko dodamy przycisk, który będzie odsyłał internautów do naszego portalu po kliknięciu na banner. Wracamy do sceny głównej, gdzie mamy dwie warstwy i dodajemy tam jeszcze jedną warstwę (nazwijmy ją „przycisk”). Na niej rysujemy narzędziem **Prostokąt** (R) prostokąt na całą wielkość sceny (468x60). Zaznaczamy go i ustawiamy widoczność jego wypełnienia i konturu na 0. Konwertujemy ten obiekt w symbol przycisku.



Teraz przycisk jest całkowicie niewidoczny, ale to nie znaczy, że nie będzie spełniał swojej funkcji. Nadamy mu jeszcze nazwę instancji: **glowny_btn**.



Otwieramy zakładkę **Operacji** i mając zaznaczoną klatkę z przyciskiem wpisujemy akcję, która spowoduje otworenie się okna z naszym portalem:

```
import flash.net.URLRequest;
var myURL:URLRequest = new URLRequest ("http://www.ja.com.pl");
function clickButton(myevent:MouseEvent):void
{
    navigateToURL(myURL);
}
glowny_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, clickButton);
```

Kod może wyglądać też tak:

```
glowny_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, buttonHandler);
function buttonHandler(event:MouseEvent):void {
    navigateToURL(new URLRequest("http://www.ja.com.pl/"));
}
```

Teraz należałoby przetestować nasz banner, możemy to zrobić podczas pracy we Flashu wciskając Ctrl+Enter. Wówczas będziemy mogli zobaczyć jak prezentuje się sama nasza animacja. Należałoby jednak przetestować nasz banner na stronie www, wobec czego możemy skorzystać z opcji **Podgląd publikacji**.