

16 Сайт на Flash и Canvas

В этой главе...

- ⇒ Технология Flash и тег HTML 5 Canvas
- ⇒ Как нарисовать дизайн для динамичного сайта
- ⇒ Примеры успешных проектов

Веб-сайты делаются по-разному. Раньше это был чистый HTML, затем — HTML плюс картинки, позднее придумали CSS, что значительно расширило возможности как для кодеров, так и для дизайнеров. После этого сайты стали не просто набором статичных страничек, а создавались “на лету” с помощью различных программных средств (PHP, Java, ASP и др.). Достаточно долго все самые модные сайты, получавшие множественные премии в области веб-разработок, были сделаны с применением флеш-технологий. Сейчас у нас есть новый инструмент, позволяющий делать примерно то же, а возможно, и больше, чем может флеш, — это тег HTML 5 canvas. В этой главе мы как раз и поговорим об этих двух, я бы сказала, конкурирующих идеологиях. Они стали настолько сильны и равны одна другой, что только от политики крупных игроков веб-рынка зависит, какая из них в итоге победит.

Флеш

Сайты на флеше появились достаточно давно: уже с 2000 года я наблюдала их лично. Технология Flash развивалась параллельно с другими веб-технологиями и нашла свое применение во множестве вещей: в сайтах, баннерах, анимации, играх и т.д.

Изначально, в 1993 году, это была просто программа, позволяющая вводить информацию в компьютер не с помощью клавиатуры, а с помощью “электронного пера”, прообраза современных планшетов. Но программа не получила большой популярности, поэтому в 1995 году ее преобразовали в программу для создания анимационных роликов под названием FutureSplash Animator. А в 1996 команда разработчиков этой программы присоединилась к компании Macromedia, и ее продукт стал носить новое имя, “Macromedia Flash 1.0”. Название технологии “Macromedia Flash” оставалось неизменным до 2005 года, когда компания Macromedia была куплена корпорацией Adobe. Теперь эта технология официально называется “Adobe Flash” и, естественно, прекрасно взаимодействует с продуктами, создаваемыми с помощью других пакетов приложений от Adobe.

В версии 4 программы Macromedia Flash появляется поддержка языка сценариев, ActionScript, благодаря чему стало возможно не только рисовать анимации, но и заставлять их выполнять какие-либо действия. Например, теперь можно было создать кнопку, после щелчка на которой осуществлялся переход на другой кадр анимации или на другую HTML-страницу. Произошло это где-то в 2000 году, тогда же и появились первые сайты с применением Flash. Сейчас современная флеш-технология позволяет создавать сайты и приложения, анимации и многое другое. В общем, из простенькой программки для рисования движущихся картинок она превратилась в инструмент для создания серьезных вещей. В разработке можно использовать видео, аудио и графические файлы, что открывает дизайнеру безграничный простор для фантазии.

Именно ActionScript, объектно-ориентированный язык программирования, сделал флеш-технология столь популярной, ведь просто анимацию можно создавать и в виде GIF-картинок. А разработать веб-приложение — это совсем другой разговор!

Flash-файлы имеют расширение `.swf` и просматриваются с помощью специальной программы — флеш-плеера (Adobe Flash Player), которая обычно встраивается в качестве плагина в браузер пользователя.

Первые флеш-сайты имели очень простое устройство и довольно ограниченную функциональность. Фактически большинство флеш-сайтов того времени состояло из нескольких кадров анимации, а переход по кадрам осуществлялся с помощью кнопок, при этом для красоты какие-то элементы анимировались. На рис. 16.1 схематически показано устройство первых флеш-сайтов.

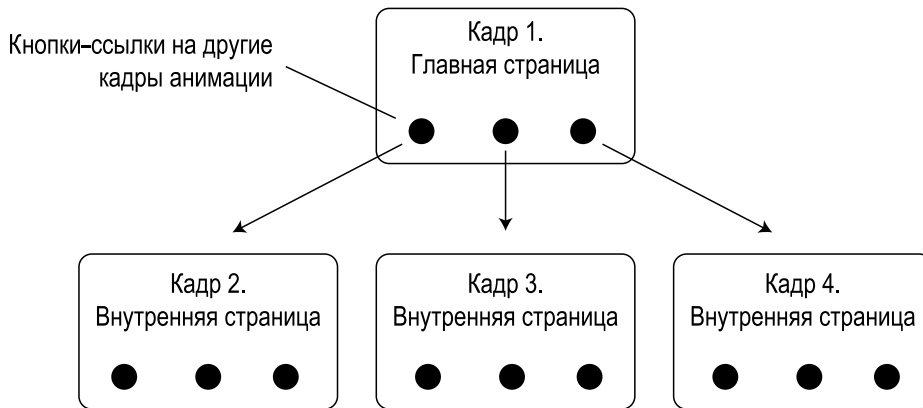


Рис. 16.1. Структура первых флеш-сайтов (схематично)

Еще большей популярностью пользовался такой ход: сам сайт делался классически, средствами HTML с использованием изображений, а вот шапка (и/или меню) создавалась анимированной (в HTML-текст вставлялся SWF-ролик). Зачем все это делалось? Ответ простой: технология появилась, стала популярной и все ею сразу заинтересовались. Преимущество флеш-анимации перед GIF-анимацией в том, что если не импортировать в SWF-файл аудио или растровую графику, то размер этого файла анимации будет меньше по сравнению с аналогичным в формате GIF. Более того, флеш-анимации — векторные, т.е. их можно масштабировать без потери качества, а значит, один и тот же ролик можно помещать в окно проигрывателя размером как 100×100, так и 1000×1000 пикселей, различия будут только в степени детализации рисунка.

В начале 2000-х годов практически каждый дизайнер хотя бы раз пробовал создать что-нибудь во флеше: либо анимированный баннер, либо меню для сайта, а кого-то хватало даже на создание большого сайта или мультфильма. Кстати, культовый персонаж начала 2000-х годов — Машенька, главная героиня одноименного флеш-мультсериала, созданного художником Олегом Куваевым, родился в 2001 году именно в программе Macromedia Flash. Немногие молодые люди сейчас помнят, что это за Машенька такая, но она мотивировала множество аниматоров пробовать свои силы. Из более известных сегодня персонажей я могу назвать Мистера Фримэна (<http://misterfriman.ru>), который предположительно нарисован во флеше. Но даже если это и не так, традиция интернет-мультфильмов, распространяемых самими пользователями, идет именно из далекого 2001 года.

Со временем дизайнеры поняли, что флеш можно использовать не только для рисования движущихся картинок, но и для того, чтобы анимация могла как-то взаимодействовать с пользователем. Сайты, сделанные дизайнерами на флеше (как мы помним, это просто анимация с кнопками), было очень трудно обновлять: для того чтобы поменять одно слово, нужно было открывать исходный программный файл с

расширением FLA, редактировать его и сохранять в формате SWF. А когда ActionScript достаточно развился, дизайнерам без программистов вообще стало невозможно работать с ним: мало какой профессиональный дизайнер имеет такой же талант и в программировании. Как и для HTML-сайтов, понадобились два человека: один рисует, а другой программирует.

Сегодня на флеше можно делать и сайты с хорошо и быстро обновляемым контентом, поскольку уже написаны системы управления контентом специально для флеша. Все это позволяет редактору открывать панель управления сайтом и менять тексты, не изменяя FLA-исходники. Другой вопрос, когда это действительно нужно и нет ли альтернатив?

Когда нам нужен флеш?

Флеш-технология используется, когда нужно создать нечто совершенно необычное не только по внешнему виду, но и по функциональности, когда нужно поразить пользователя. И чаще всего флеш-сайты создают веб-студии для презентации своего портфолио, а также крупные компании, проводящие веб-презентации своих продуктов. Флеш для этого подходит очень хорошо: в него можно поместить картинку, звук, видео и еще добавить какие-нибудь эффекты. Однако у нынешних сногшибательных флеш-сайтов есть и пара минусов: чаще всего они громоздкие, долго загружаются и очень утомляют простого пользователя постоянной необходимостью думать (а все потому, что сайты бывают такие нестандартные, что не знаешь, чего от них ожидать). И второе: тач-устройства от компании Apple (т.е. iPad и iPhone) не поддерживают флеш-технологии ни в каком виде.

Теперь подробнее о самых популярных сферах применения флеш-технологии. Во-первых, это **баннеры**. Сейчас GIF-анимации уже не только немодны, но и в каком-то смысле неприличны, поэтому если создаются графические анимированные баннеры, то только на флеш. С этой задачей, если только баннер не интерактивный (никак не взаимодействует с пользователем), может справиться и дизайнер. Всего-то и надо, что выучить программу Adobe Flash, прочитать, как сделать, чтобы баннер вел на какой-то сайт, придумать сценарий для ролика и нарисовать.

Обратите внимание: флеш-баннер должен “весить” немного, поэтому в ролик нужно внедрять поменьше растровой графики, и, конечно же, он должен молчать! Баннеры, внезапно начинающие издавать какие-то звуки, очень раздражают. Зачем вам нужно, чтобы каждый, кто видит баннер, вспоминал вас плохими словами?

Во-вторых, **анимационные заставки** (или *сплэш*) к сайтам. Хотя уже давно доказано, что сплэш-страницы чаще всего только раздражают посетителей сайта, поскольку они малофункциональны, некоторые сайты, особенно презентационные (или полупрезентационные), прежде чем показать вам страницу с контентом, желают, чтобы вы просмотрели анимационную заставку на главной странице. Это должно создать у вас определенное настроение. Но, честно говоря, если у этой заставки есть

кнопка “пропустить” или “skip intro”, я всегда с радостью ей пользуюсь! Потому что одно дело — сайт полностью на флеше и совсем другое — сайт, у которого есть такие себе “двери”. Либо заставка должна быть гениальной, либо ее не должно быть вовсе.

В-третьих, **флеш-вставки на HTML-сайтах**. Это когда сайт хотят немного оживить (например, летающими в шапке бабочками или какой-то другой динамикой, желательно откликающейся на действия пользователя). Когда такая вставка нарисована грамотно, это может весьма украсить сайт. Проверено на себе и на людях, что если во флеш-вставке есть какой-то элемент, после щелчка на котором происходит какое-то действие, желательно неожиданное, это радует. Некоторые флеш-разработчики специально, помимо основных “откликов” на действия пользователей, прячут во флеш-коде так называемые “пасхальные яйца” — какие-то совершенно неожиданные анимации. Флеш-вставки уместны на сайтах разной направленности, кроме информационных и Веб 2.0-проектов, где флеш вообще не очень нужен. Это и промосайты, и бизнес-сайты. Вопрос только в качестве анимации: она не должна выглядеть, как мультфильм, нарисованный школьником.

В-четвертых, с помощью флеша можно создавать **оффлайн-презентации, игры** и другие мультимедийные приложения. Этот пункт уводит нас от веб-дизайна, поэтому особо распространяться о нем не буду. Но если вы в Интернете не первый день, то могли заметить, что множество браузерных игр в социальных сетях используют именно флеш.

И, в-пятых, **сайты на флеше**. Для нас это самое интересное. Сайт на флеше раскрывает самые разные таланты дизайнера и требует от него работы в команде. Это одна из самых дорогостоящих разработок, поскольку отнимает много времени и сил. К тому же качественный флеш-сайт действительно нельзя сделать быстро, в отличие от HTML-сайтов, которые, если работать по-стахановски, можно запустить за неделю (простенький сайт, а посложнее — за месяц).

Если вы предлагаете своим клиентам такую услугу, как создание сайта на флеше, то, во-первых, всегда разъясняйте им, чем обусловлена его высокая стоимость (как я говорила выше, тем, что работает не один человек, а команда, и тем, что все это делается небыстро), а во-вторых, не идите на поводу и обязательно разъясняйте, что во многих случаях флеш неуместен.

Вот список сайтов, для которых флеш просто губителен: интернет-магазины, информационные сайты, форумы, различные сообщества, каталоги, почтовые серверы, любые прочие сервисы, связанные с быстрым получением информации. Какой бы оригинальной ни казалась клиенту идея создать нестандартный почтовый сервер на флеше, она провалится. Или же интернет-магазины. Конечно, крупные бренды могут сделать интернет-магазин на флеше, но там наверняка будут продаваться какие-то эксклюзивные товары, и это наверняка не будет супермаркет.

Если ваш клиент — не владелец мегабренда и продает товары только через Интернет, то для него быстрый доступ к сайту, удобство пользования интерфейсом,

а также возможность индексации его сайта поисковыми машинами *крайне важны*. Флеш-сайты на данный момент действительно не очень хорошо индексируются поисковиками. Вы можете вручную внести адрес сайта в поисковую систему, но поскольку сайт — на флеше, придется озаботиться дополнительно тем, чтобы поисковики видели его внутреннее содержимое.

Какие бывают флеш-сайты

Чтобы ответить и себе, и вам на этот непростой вопрос, я открыла браузер и целенаправленно пересмотрела несколько десятков сайтов, созданных с применением технологии флеш. На заметку: сайт BestWebDesignAward (<http://www.bestwebdesignaward.com>) показывает самые креативные сайты мирового Интернета, среди которых немало флеш-сайтов. С первого взгляда понимаешь одну вещь: многие сайты объединяет только одно — собственно технология, настолько разным и неожиданным бывает результат. Тем не менее, как и везде, все самое значительное было придумано до нас, и ключевые элементы то и дело повторяются.

Графическое оформление

С позиции графического оформления можно выделить несколько характерных направлений, в которых работают дизайнеры.

1. **Минимализм**, стремящийся даже, я бы сказала, к концептуализму. Это когда объектов на сайте мало, но их расположение и взаимодействие с пользователем и между собой продуманы до гениальности.
2. **Футуризм**. Интерфейсы и графика “предполагаемого будущего”. Мы все знаем, что любые попытки заглянуть в будущее и представить себе, как там будут выглядеть сайты и интерфейсы, бесполезны. Но результаты таких фантазий и экспериментов способны поразить воображение.
3. **Стилизация** под какую-либо эпоху, культуру. Так как флеш-сайты очень часто создаются именно для продвижения какого-либо продукта, их дизайн в этом случае — дизайн в промостиле, который может выглядеть совершенно по-разному. Об этом я говорила в главе 15, так что повторяться смысла не имеет.
4. **Интерактивный журнал**. Очень часто флеш-сайт похож на оживший глянцевый журнал, в котором много крупных картинок, который сам перелистывается и к тому же все это сопровождается тематической музыкой. А благодаря оформлению, схожему с оформлением печатных изданий, это ощущение еще больше усиливается.

5. **Сайт, живущий своей жизнью.** В нем почти все движется! Фон, ссылки, кнопки, блоки, оживающие при наведении на них указателя мыши. Кажется, что вы попали в особый мир со своими законами.

Это далеко не все, как вы понимаете, но таковы основные тенденции.

Забота о пользователе

Флеш-сайт либо относится к пользователю максимально заботливо, либо как раз наоборот. Хорошим тоном считается предупреждать посетителя небольшой сплэш-страницей (на HTML, разумеется), что дальше его ждет *большой флеш-сайт*. Более того, некоторые предлагают HTML-версию этого же сайта. На сплэш-странице желательно указывать, какая версия флеш-плеера нужна для отображения сайта и где ее достать. Совсем замечательно — предлагать выбрать, хотите вы просмотреть сайт в режиме полного экрана или нет.

На самом деле практически нет флеш-сайтов, отвечающих всем канонам юзабилити. Например, вы заранее не можете знать, куда вас приведет выбор той или иной ссылки, а строка состояния браузера, в которой обычно выводится адрес выбираемой ссылки, на этот раз будет пуста. Якоб Нильсен вообще предал флеш-сайты анафеме, сказав, что флеш для создания сайта неприемлем на 100%, тем не менее, если флеш-сайты все же есть, значит, это кому-нибудь нужно. Я думаю, разработчик должен обеспечить пользователю какое-то минимальное понимание того, о чем сайт и что с ним делать, а дальше — на то они и флеш-сайты, чтобы с ними было интересно взаимодействовать и смотреть, “а что будет, если щелкнуть на вот этой кнопочке”.

И здесь всплывает вот такая проблема: если посетителю нужно быстро найти информацию, то затейливость сайта может начать раздражать его. А уж если найденную текстовую информацию нельзя скопировать, это совсем плохо! В общем, какие-то мелочи наподобие поиска и сохранения информации (если вы действительно хотите ею поделиться) очень важны.

Canvas-сайт

Сайты, построенные с использованием тега HTML 5 canvas, — достойная альтернатива флешу. Мы уже немного говорили о теге canvas и его возможностях в первых главах книги. Здесь я хочу лишь отметить, что в грамотных руках он не только не хуже, но значительно лучше флеша. Анимация, видео, звук, различные сценарии поведения сайта — все это возможно. Разумеется, дизайнер здесь не сможет справиться сам, нужна команда: человек, который поставит задачу и продумает механизмы, идеологию сайта; человек, который нарисует; человек, который возьмет все это и, добавив код на языке Javascript, превратит картинку в сайт.

Сайт, созданный с использованием тега HTML 5 canvas, — признак новой разработки и нового веба. Поскольку мы понимаем, что в основе технологии canvas лежит Javascript-приложение, следует несколько раз подумать, а нужен ли вам сайт, заключенный в один-единственный тег, или вы сможете обойтись отдельными Javascript-эффектами.

Если вы говорите “Я хочу, чтобы после щелчка на вот этой кнопке происходило такое-то действие, красиво перелистывались странички, играла музыка и менялись картинки”, то на самом деле для реализации подобных эффектов есть свои отдельные сценарии. Так что в целом ваш сайт будет сверстан с использованием обычных средств HTML, и тег canvas не пригодится. И лишь в том случае, если весь сайт должен стать одним большим приложением и невозможно решить вашу задачу иным способом, выбор очевиден — это тег HTML 5 canvas.

Хочу привести интересный пример: <http://www.20thingsilearned.com>. Этот сайт представляет собой онлайн-книгу “20 занятных фактов об Интернете и браузерах”. Внешне он действительно похож на книгу — с закладкой и перелистывающимися страничками. Но в тег canvas на этом сайте заключены только отдельные области. Человечек на его странице (<http://www.20thingsilearned.com/ru-RU/what-is-the-internet/1>; рис. 16.2) является статичной картинкой, а буквы, вытекающие из шланга — пример работы тега canvas. Хорошая альтернатива флешу, и вы можете сохранить себе на память всю картинку.



Рис. 16.2. Страничка сайта “20 занятных фактов об Интернете и браузерах”

Взаимодействие со зрителем

По принципам своего взаимодействия с пользователем, или по интерактивности, флеш- и Javascript-сайты (они ведь могут и не быть заключены в тег canvas) делятся на несколько типов.

1. Сайт достаточно статичен, не делает никаких резких движений в ответ на действия пользователя. После щелчка на ссылке выполняется переход на другую страницу. От разработчика здесь зависит, будет ли этот переход мягким и ненавязчивым, как будто кто-то аккуратно перелистнул страничку, или же наоборот — вдруг смолкнет фоновая музыка, все исчезнет и действие вновь продолжится только после загрузки следующей страницы.
2. Сайт более-менее живой и активно подсказывает увеличением масштаба или подсветкой объектов, где здесь можно щелкнуть. Могут появляться и перемещаться какие-то предметы, но все это происходит в целом аккуратно и ненавязчиво.
3. Весь сайт живет своей жизнью. В нем практически все можно потрогать, и все объекты в ответ на действия пользователя (щелчок или даже просто перемещение поверх него указателя мыши) что-нибудь делают и как-то звучат. Как правило, такие бурлящие жизнью сайты делаются для создания праздничной, шумной атмосферы. Все это может здорово повеселить, но долго находиться на таком сайте утомительно, поэтому с самого начала покажите посетителю, где находится все самое важное на сайте, — вдруг он торопится.
4. Сайт реализует какой-то сценарий, а возможно, и не один, по которому хочет провести пользователя для достижения своих целей.

Только от вас зависит, как будет выглядеть готовый сайт, насколько он будет концептуален и оригинален. Я бы даже сказала так: если вы не уверены, что сайт не будет достаточно привлекательным и запоминающимся, то, может, лучше и не начинать?

Дизайн флеш- или canvas-сайта

Когда уже точно решено, что вы будете создавать сайт на флеш или с использованием тега HTML 5 canvas, можно приступить к реализации проекта. Как и полагается, любой сайт начинается с обдумывания структуры и ответа на такие важные вопросы как “Для кого делаем?”, “Зачем делаем?” и “Что и как мы здесь делаем?” Все эти вещи следует обсудить заранее, поскольку ошибка может быть фатальной: в наихудшем случае *никто* не придет на сайт больше одного раза. Твердая концепция здесь — самое важное.

Далее работа по созданию сайта может вестись по такому плану.

1. Идея и сценарии
2. Дизайн
3. Программирование

Сначала вы продумываете идею сайта. Необходимо ответить на такие вопросы: о чем сайт, чем он будет отличаться от всех остальных, какая идеология будет лежать в его основе, какие графика и эффекты помогут сделать его лучше. На этом этапе можно делать черновые наброски на уровне квадратилов и стрелочек и думать над различными сценариями.

Ваш сайт должен быть интересным, интерактивным. И поэтому нужны сценарии, разные схемы поведения сайта в разных ситуациях. Что будет двигаться на сайте? Откуда вылетать и во что превращаться? Как будут изменяться кнопки и другие функциональные элементы? Как будут перелистываться страницы? Что будет, если пользователь щелкнет не там, где вам хотелось бы? Будете ли вы вести его по жестко заданному сценарию, давать подсказки, куда "ехать", или пусть сам думает?

Все это довольно сложные вопросы, и ответы на них зависят от вашего вкуса, опыта и чувства меры. Самые общие рекомендации таковы: лучше недосолить, чем пересолить, а также ориентируйтесь на общепринятую практику.

К разработке сценария вплотную прилегал вопрос музыкального оформления. По традиции обычные сайты должны вести себя тихо, но тихая фоновая музыка, создающая настроение, — частый атрибут флеш-сайта, так же как и легкие щелканья во время щелчков на каких-либо функциональных элементах. Canvas-сайты традиционно ведут себя тише, как примерные веб-приложения.

Какие рекомендации к музыке? Если у сайта достаточно хороший бюджет, то неплохо было бы нанять музыканта, чтобы он сочинил оригинальную тему и придумал ненавязчивые "служебные" звуки. В противном случае музыку придется подбирать вам из уже готовых материалов, но при этом всегда помните об авторском праве: как и в случае с клипартами, ничто не должно использоваться без согласия автора или владельца прав.

И лишь затем, когда вы окончательно определитесь, что и как будет на сайте, приступайте к визуализации идеи, т.е. к собственно дизайну. После того как макет будет нарисован, придет время привлечь к работе хорошего и ответственного программиста — специалиста по флешу или использованию тега canvas, — который оживит ваш макет и наполнит внешнюю оболочку содержанием. Для получения хорошего результата важно постоянно контролировать процесс, помогать, разъяснять и непременно тестировать получившееся. Итак, приступим.

Идея

Для учебно-тренировочного макета придумываем себе одну из простых задач: оригинальное портфолио фотографа. Я заметила, что многие фотографы, особенно претендующие на гламурность и концептуальность в своем творчестве, предпочитают HTML-сайту динамичные флеш-сайты. Пусть сайт будет не очень сложным в дизайне, но при этом привлекательным, не совсем минималистичным. Главное требование — чтобы ничто не отвлекало от главного, от фоторабот. С этой идеей и приступим к дизайну.

Пусть этот сайт будет таким, чтобы его можно было реализовать как на флеше, так и с помощью средств языка Javascript. В любом случае все начинается с Photoshop.

Дизайн

Флеш — формат, предполагающий наличие векторной графики, а дизайн-макеты традиционно рисуют и сохраняют все же в программах растровой графики. Что делать?

Флеш-программисты предпочли бы, чтобы им передавали макет в формате Adobe Flash, чтобы не нужно было возиться с конвертацией форматов и перерисовыванием элементов. Но на практике часто оказывается так, что веб-дизайнер просто физически не может этого сделать: он не владеет программой на достаточном уровне и не представляет, как сделать тот или иной эффект в среде Adobe Flash. В итоге либо всем приходится идти на небольшие компромиссы, либо дизайнер рисует все в Photoshop, а затем исходник в формате PSD отдает кодеру на флеше: мол, дальше — ты.

Есть несколько способов облегчить работу кодеру. Если вы откроете Adobe Flash, то увидите, что он способен импортировать различные форматы, как векторные, так и растровые. К большому разочарованию пользователей Corel Draw, флеш не импортирует файлы формата CDR, однако понимает форматы AI, EPS и PDF. Таким образом, дизайн, который можно нарисовать исключительно с помощью векторных объектов, лучше делать в векторных программах. Не владеете Adobe Flash? Рисуйте в Adobe Illustrator или CorelDRAW с последующей конвертацией. Будет очень гуманно по отношению к кодеру на флеше, который продолжит работу над макетом, своими силами перенести макет из вашей рабочей программы в Adobe Flash, не забыв распределить элементы по слоям, если их очень много.

Это был простой метод сделать жизнь кодера проще. Но многие флеш-сайты практически полностью состоят из растровых объектов: фотографий, иллюстраций и прочего, и перегнать их в векторный формат нельзя, поскольку сайт претендует на реалистичность. Более того, предполагается, что они будут как-то двигаться, накладываться друг на друга. В этом случае макет рисуется в Adobe Photoshop. Все, что может быть векторным, рисуйте с помощью векторов. Растровые объекты располагайте на отдельных слоях. Затем либо вы, либо кодер сохраните все растровые картинки в формате PNG и импортирует их в Adobe Flash.

Вот так все непросто происходит с флешем. А при разработке canvas-сайта достаточно хорошего, продуманного макета в Photoshop с сохранением всех используемых слоев. Здесь вообще нет особых проблем.

Теперь вернемся к нашему подопытному кролику — дизайну сайта-портфолио.

Я создаю документ, указываю его размер в пикселях из расчета, что минимальное разрешение монитора равно 1024×768 пикселей. Сайт может быть фиксированной ширины либо, для достижения лучшего эффекта, масштабируемыми. Флеш-ролик можно уменьшать или увеличивать в зависимости от размеров окна браузера пользователя, задав минимальные размеры, меньше которых сайт не может быть. Canvas-сайту это тоже под силу. В любом случае еще до начала разработки нужно определиться, будет сайт масштабироваться или нет.

Дальше все по плану: модульная сетка, разметка лейаута и все то, без чего не обходится ни один дизайн.

Фотопортфолио часто рисуются в виде галереи: одно большое фото — в центре, где-то по сторонам, вверху или внизу — маленькие картинки-превью плюс элементы навигации. Есть и более изощренный вариант: все фотографии лежат перед вами, разбросанные в художественном беспорядке, их можно двигать с помощью мыши, а после щелчка на фото оно увеличивается. Все это возможно. Главное, чтобы было красиво. На рис. 16.3 — наш макет на начальной стадии рисования.

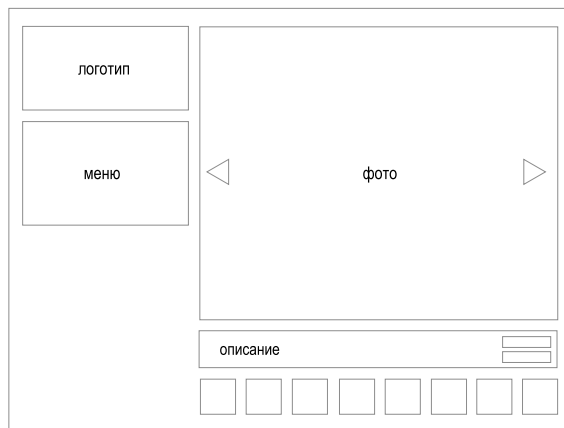


Рис. 16.3. Макет на стадии лейаута

Далее заполняем макет контентом, вставляем “рыбные” фотографии: они впоследствии будут меняться, но нам важно уже сейчас знать, как будет выглядеть макет с большим количеством разнородных фото (рис. 16.4).

Последнее — дополнительное декорирование сайта, доводка деталей, навигации и пр. Получается в целом современный и функциональный сайт, а кодер на флеше добавит макету живости. Особенную прелесть придадут ему такие мелкие, но важные для удобства пользователя вещи, как возможность сохранить большую фотографию. Это

часто не делается из боязни, что “обворуют!” Таким людям надо говорить: “Клавишу <PrintScreen> никто не отменял, захотят украсть — украдут”. На рис. 16.5 представлена законченная картинка макета, а на ил. 8 цветной вклейки — ее полноцветный вариант.

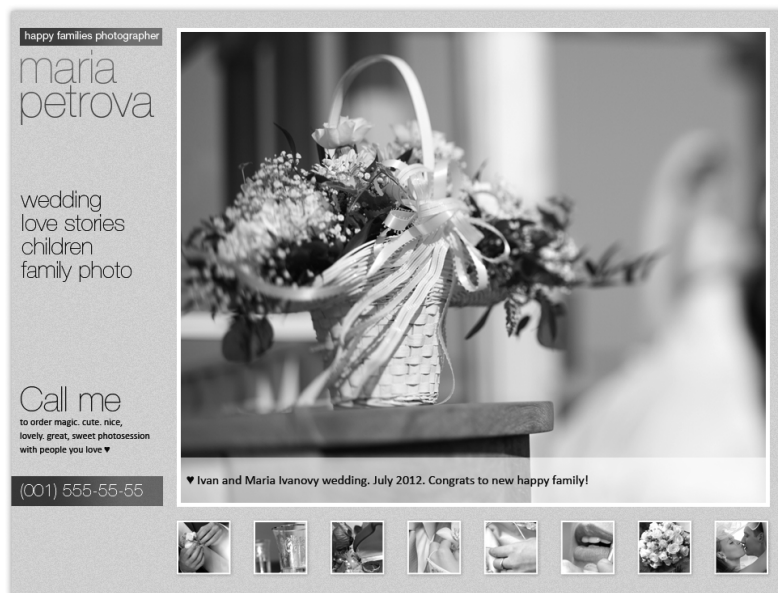


Рис. 16.4. Макет с предполагаемым контентом

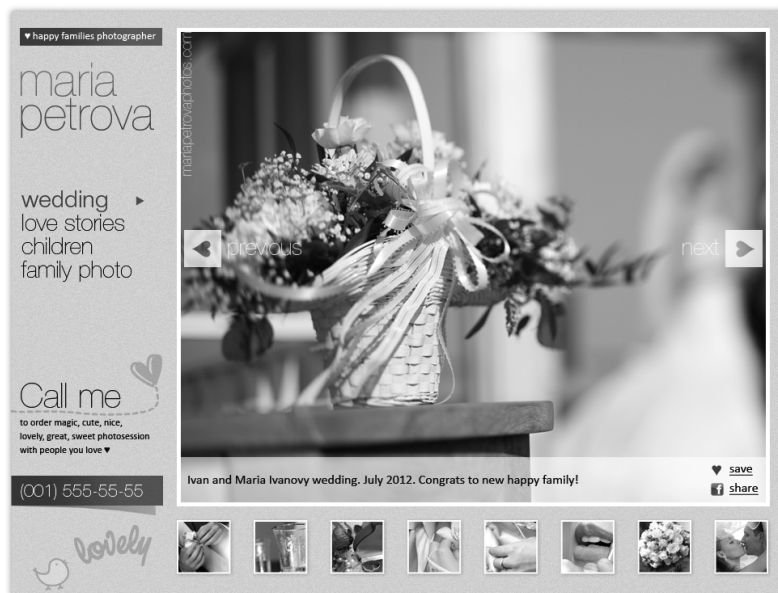


Рис. 16.5. Окончательная версия макета сайта-портфолио

Сценарий

Нарисованная картинка — это только часть дела. Теперь нужно продумать функциональность и сценарий, по которому будет работать сайт. Что-то вы сможете описать словами при составлении пояснительной записки для кодера на флеше либо веб-технолога, а что-то придется нарисовать самим, будьте к этому готовы.

Большой и слишком отличающийся сайт начинается непременно с HTML-заставки. Особенно это важно, если сайт будет много весить и он имеет только флеш-версию. На заставке — предупреждение, какая-то служебная информация, не забудьте о логотипе проекта и, может быть, краткое описание и контакты. Не важно, пойдет пользователь дальше заставки или нет, даже заставочная страница должна дать ему тот минимум информации, за которым, возможно, он пришел, например телефон фотографа или что-то в этом духе.

Посетителей, которые решили идти дальше, должен ожидать прелоадер — элемент интерфейса, показывающий, что идет загрузка (и желательно с отображением, сколько процентов сайта уже загрузилось).

Что происходит после полной загрузки? Сайт не должен выпрыгивать на пользователя просто так. Типичным является постепенное “выползание” или проявление сайта целиком либо по частям. Часто каждый функциональный элемент появляется сам по себе согласно заранее определенному порядку, например сначала — логотип, затем — пустые рамки для фотографий, после — элементы навигации. Последними загружаются фотографии. Так вот, этот порядок появления элементов, а также метод, по которому они появляются, вы и должны придумать, записать или нарисовать. В крайнем случае можно обойтись схематичными набросками.

До этого момента сценарий сайта был достаточно линейным, схематически его можно было изобразить так, как на рис. 16.6.

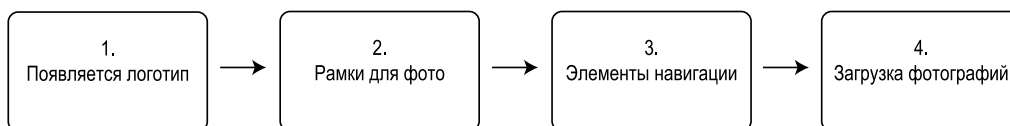


Рис. 16.6. Сценарий сайта, начальный этап

Далее начинается участок с разветвлениями, вы ведь точно не знаете, где первым делом будет щелкать мышью ваш посетитель. Поэтому начинайте описывать или рисовать, что будет делать каждый элемент на сайте. То ли он будет скромно подсвечиваться и немного увеличиваться, то ли у него будет собственная сложная анимация. Решать вам.

И еще раз о музыке: ее наличие на сайте необязательно. Но если она есть, то, во-первых, она должна быть достаточно тихой, а во-вторых, должна быть кнопка выключения звука. Как показывает практика, составлять плей-лист из десяти композиций на

выбор пользователя — совершенно ненужная затея. Человек пришел сюда не музыку слушать, если, конечно, сайт не представляет собой портфолио музыканта или диджея. Он либо будет слушать фоновую музыку, либо нет, а искать подходящий саундтрек в 90% случаев точно не будет. *Важно:* выберите достаточно длинный фрагмент для прослушивания и максимально незаметно его зациклите. Нет ничего хуже слишком часто повторяющегося фрагмента и вдобавок с плохо состыкованными концом и началом мелодии.

Совместная работа

Пора поработать над проектом в команде. Очень хорошо, если человек, который будет продолжать работу над сайтом, вам знаком, и вы можете часто вместе обсуждать проект, тестировать его и делать исправления. Часто же бывает так, что вы можете только подготовить макет и рекомендации к дальнейшему его превращению в готовый сайт. А далее макет передается совершенно незнакомому человеку. Этот путь не очень хорош, так как вы и кодер на флеше можете по-разному представлять себе суть проекта. Но если от вас ничего не зависит, увы, придется успокаивать себя тем, что вы со своей стороны сделали все, что могли.

Но все же работа в команде и возможность контролировать процесс разработки дает будущему сайту гораздо больше шансов на успех: выжить, быть запущенным и радовать пользователей. Поэтому, если вы фрилансер, заранее найдите хорошего флеш-кодера либо Javascript-разработчика и старайтесь делать такие сайты вместе, убеждайте заказчика в необходимости изготовления сайта вашими силами “под ключ”. Тогда и клиент будет доволен, и вы.

Коммерческий потенциал

Больше всего выгоды флеш-сайты, пожалуй, принесут самим веб-дизайнерам и флеш-кодерам, при условии, что вы будете реально расценивать затраты своего времени и сил и не работать за маленькие деньги. Всегда разъясняйте клиенту, что цена за сайт складывается из графической оболочки и работы флеш-программиста, а также требуйте доплаты за креатив.

Необычные, запоминающиеся canvas-сайты отлично подходят для рекламных целей, позволяют создать нечто, чего до вас никто не делал, и дать больше эмоций.

Ваш заказчик должен иметь достаточно основательный бюджет, чтобы позволить себе такую сложную разработку, как флеш- либо canvas-сайт, и если коммерческая выгода флеш-сайта будет очевидно выше, чем затраты на него, стоит попробовать. В любом случае всегда выясняйте у заказчика, почему ему нужен именно флеш, так как многие люди просто слышали, что “флеш — это модно”, но не в курсе, почему. Возможно, ему просто нужен HTML-сайт с презентационным дизайном, поэтому ваша задача — понять цели, которых стремится достичь ваш клиент, и помочь ему определиться с выбором.

Пример 2. Сайт компании Gotmilk

Ссылка на сайт — <http://www.gotmilk.com>. Это сайт, посвященный популяризации искусственного молока, производимого калифорнийской компанией из миндаля, соевых бобов и кокосовых орехов (рис. 16.8).



Рис. 16.8. Сайт компании Gotmilk

Пример 3. Сайт компании New Work City

Ссылка на сайт — <http://www.mynetworkcity.com.au>. Это сайт рекрутинговой компании New Work City в округе Парраматта (г. Сидней, Австралия) (рис. 16.9).



Рис. 16.9. Стартовая страница сайта компании New Work City

Пример 4. Сайт компании Marcellini

Ссылка на сайт — <http://www.marcellini.de/eng/index.php>. Это сайт торговой компании Marcellini, расположенной в г. Эссен (Германия) (рис. 16.10).



Рис. 16.10. Сайт компании Marcellini

Пример 5. Сайт Toyota Prius Promo

Ссылка на сайт — <http://promo.prius.ru>. Это российский сайт, рекламирующий японские автомобили Toyota Prius (рис. 16.11).



Рис. 16.11. Сайт Promo Toyota Prius