

banery WWW

tworzone na podstawie zmiennych

W poniższym artykule poznamy sekrety budowy internetowej kampanii reklamowej za pomocą programu Adobe Photoshop, oraz zewnętrznych zmiennych tekstowych.

Jeśli zdarzyło Ci się przygotować kilkanaście, czy nawet kilkadziesiąt banerów reklamowych na podstawie jednego projektu graficznego (Rysunek 1.). Z pewnością dobrze wiesz, jak nudna to i niewdzięczna praca. Mimo że, wprowadzanie jedynie drobnych zmian w tekstach reklamowych czy datach nie jest być może wielce skomplikowanym działaniem, jest jednak niezwykle monotonne i zwykle zabiera wiele cennego czasu.

Możemy to jednak łatwo i szybko zmienić. Dzięki użyciu Photoshopa jesteśmy w stanie szybko i całkowicie automatycznie przygotować setki grafik, czy właśnie banerów internetowych opartych o jeden projekt graficzny, używając w tym celu zewnętrznych zmiennych. Zapisane w pliku tekstowym dane można łatwo edytować za pomocą najprostszych edytorów tekstu np. Notatnika, a proces ich przygotowania i użycia w praktyce nie jest szczególnie trudny.

założenia ogólne – kampania reklamowa

Wyobraźmy sobie następującą sytuację. Przygotowujemy właśnie ogólnopolską kampanię reklamową ciekawego wydarzenia sportowego, które odbywać się będzie w wielu miastach Polski. Naturalnie, w tej sytuacji, konieczne będzie przygotowanie banerów informacyjnych wraz z datą oraz lokalizacją imprezy dla każdego miasta osobno. Oczywiście, pomimo tworzenia osobnych reklam, wykorzystamy tu jeden wspólny projekt graficzny oraz dane tekstowe, zapisane w zewnętrznym pliku.

Podczas projektowania reklamy ważne jest, aby przygotować dobrą strukturę całego projektu. Kolejne miasta oraz daty prezentowane będą zawsze w tym samym miejscu. Musimy więc przygotować odpowiednio dużo miejsca na wprowadzanie nawet najdłuższych nazw miast, a także dat. W całej pracy zmieniamy jedynie zawartość tekstową, bez ingerencji w układ graficzny, toteż dobry projekt ułatwi nam w pełni automatyczne działania. Zatem do dzieła.

przygotowanie szablonu graficznego banera

Pracę nad banerem rozpoczynamy od przygotowania prostego projektu graficznego. Możemy to zrobić za pomocą Photoshopa jak również za pomocą dowolnego innego programu graficznego. W tym przypadku wykorzystałem prosty układ graficzny, oparty na kilku elementach graficznych zbudowanych w programie Adobe Illustrator CS3. Zarówno postać, jak i elementy tła utworzone zostały za pomocą funkcji Live Trace, czyli automatycznego przekształcania elementów bitmapowych w wektorowe. Dodałem także nowy, bardziej wyrazisty kolor tła, tekstowe logo oraz niewielki tekst z adresem strony internetowej naszej hipotetycznej imprezy (Rysunek 2.).

Naturalnie, do budowy projektu banera, wykorzystać możemy także wszystkie narzędzia dostępne w programie Adobe Photoshop. Nie będzie żadnych problemów z użyciem masek, stylów

warstw czy innych zaawansowanych narzędzi programu. Całość, za pomocą polecenia *Save For Web & Devices*, zostanie zapisana w postaci prostego banera GIF a wszystkie wykorzystane obiekty pozostaną spłaszczone do jednej warstwy.

wprowadzenie i formatowanie tekstów

Kolejny krok to wprowadzenie właściwych tekstów. Za pomocą narzędzia *Horizontal Type Tool* [T] wprowadzamy nazwę przykładowego miasta (Rysunek 3.). O ile to konieczne, dobieramy odpowiedni kolor, krój i wielkość tekstu. Co ważne, w tym miejscu nic nie stoi na przeszkodzie, by wprowadzony tekst poddać dodatkowej edycji. Za pomocą narzędzi transformacji (*Rotation, Warp*) czy też stylów warstw (*Drop Shadow, Bevel&Emboss, Stroke* itp.) nadajemy naszej pracy ostateczną postać.

W podobny sposób dodajemy i formatujemy drugi tekst z datą konkretnego wydarzenia. Naturalnie oba teksty zapisane są na oddzielnych warstwach tekstowych (Rysunek 4.).

tworzenie zmiennych tekstowych

Aby wykonać serię banerów na podstawie przygotowanego projektu, konieczne jest zdefiniowanie zmiennych, które pozwolą na prezentację nazw kolejnych lokalizacji oraz terminów imprezy w ustalonych miejscach.

W tym celu zaznaczamy pierwszą warstwę tekstową z widoczną nazwą miasta i za pomocą polecenia *Image>Variables>Define* przekształcamy ją w zmienną (*variable*). W oknie dialogowym *Variables* konieczne jest wprowadzenie kilku istotnych zmian. W sekcji *Layer* upewniamy się, że wybrana jest właściwa warstwa tekstowa, a następnie zaznaczamy opcję *Text Replacement* i w aktywowanym w ten sposób polu *Name* wprowadzamy nazwę zmiennej – *miasto* (Rysunek 5.). Następnie za pomocą przycisku *OK*, potwierdzamy wprowadzone właśnie ustawienia.

W podobny sposób zaznaczamy drugą warstwę tekstową – datę i za pomocą polecenia *Image>Variables>Define* tworzymy kolejną zmienną typu *Text Replacement*, o nazwie – *data* (Rysunek 6.).



Rysunek 1. Seria banerów reklamowych budowanych na podstawie stałego projektu graficznego i zmiany danych tekstowych

banery WWW tworzone na podstawie zmiennych

W rezultacie, mamy już gotowe wszystkie elementy graficzne oraz zdefiniowane konieczne zmienne. Zapisujemy roboczy dokument w formacie PSD, w dowolnej lokalizacji na naszym dysku. Kolejny istotny krok to utworzenie pliku tekstowego, zawierającego dane o wszystkich lokalizacjach oraz terminach imprezy.

budujemy zewnętrzny plik danych

Do budowy pliku danych możemy wykorzystać najprostszy edytor tekstu. Doskonale sprawdza się tu nawet popularny Notatnik Windows lub TextEdit Maca. Aby dane zostały poprawnie interpretowane przez Photoshopa, konieczne jest zachowanie specjalnej struktury pliku. Musi być on skonstruowany dokładnie na podstawie następującego schematu:

- nazwa zmiennej nazwa zmiennej nazwa zmiennej
- wartość zmiennej wartość zmiennej wartość zmiennej
- wartość zmiennej 2 wartość zmiennej 2 wartość zmiennej 2
- wartość zmiennej n wartość zmiennej n wartość zmiennej n

Co ważne, nie należy w żaden specjalny sposób formatować danych, powinien to być jedynie prosty tekst z konkretnymi danymi, rozdzielanymi za pomocą tabulatora. W naszym przypadku kolejne pary zmiennych (miasto i data) wprowadzamy w nowych wierszach i oddzielamy tabulatorem (Rysunek 7).

Przykład pliku danych dla naszej pracy mógłby wyglądać w następujący sposób:

```
Miasto data
Warszawa 23 maja 2008 Stadion Gwardii
Poznań 24 maja 2008 Arena
Katowice 26 maja 2008 Spodek
Jelenia Góra 27 maja 2008 Stadion miejski
```

Wprowadzając dane w pliku tekstowym, ważne jest, aby pamiętać o kilku drobnych szczegółach:

- kolumna danych musi odpowiadać nazwie zmiennej dla danej kolumny,
- muszą być zdefiniowane wszystkie zmienne, nie można pozostawić pustego miejsca w kolumnie z danymi.

Gotowy plik tekstowy zapisujemy w dowolnej lokalizacji na naszym dysku. Naturalnie byłoby bardzo wygodnie zapisać go w tym samym katalogu, co przygotowany wcześniej plik PSD Photoshopa.

wykorzystanie zmiennych w Photoshopie

Przygotowany plik danych wykorzystamy niebawem do automatycznego utworzenia serii banerów reklamowych. Wcześniej jed-



Rysunek 2. Do budowy naszej reklamy możemy wykorzystać dowolny program graficzny oraz dowolne narzędzia Photoshopa



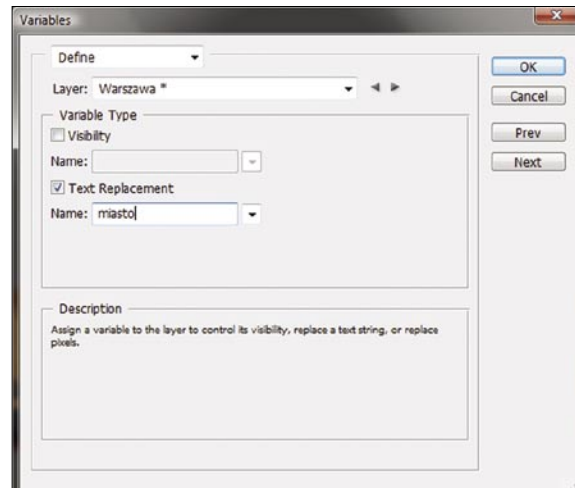
Rysunek 3. Za pomocą narzędzia Horizontal Type Tool [T] wprowadzamy nazwę przykładowego miasta



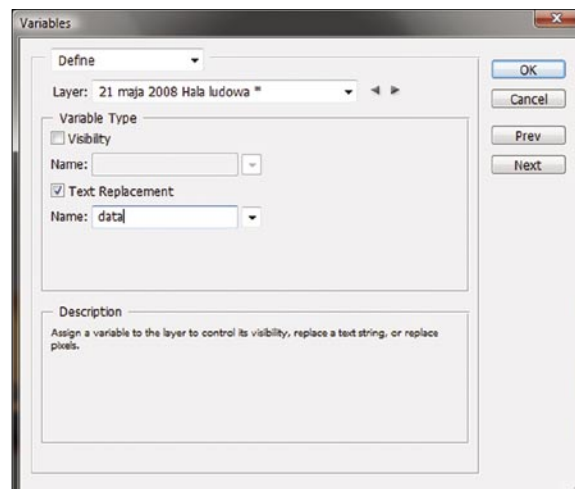
Rysunek 4. Wprowadzamy przykładowe dane i nadajemy tekstom odpowiedni wygląd. Ważne jest, aby teksty zapisać na dwóch oddzielnych warstwach

nak, musimy wczytać wszystkie zmienne do przygotowanego wcześniej projektu w pliku PSD.

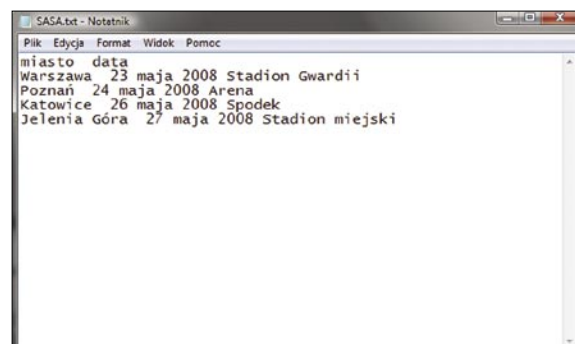
Wykorzystamy w tym celu polecenie *Data Sets* dostępne w menu górnym *Image>Variables>Data Sets*. Początkowo, w wyświetlonym oknie dialogowym *Data Sets* niedostępne są wszel-



Rysunek 5. W sekcji *Layer* upewniamy się, że wybrana jest właściwa warstwa tekstowa, a następnie zaznaczamy opcję *Text Replacement* i w aktywowanym w ten sposób polu *Name* wprowadzamy nazwę zmiennej – *miasto*

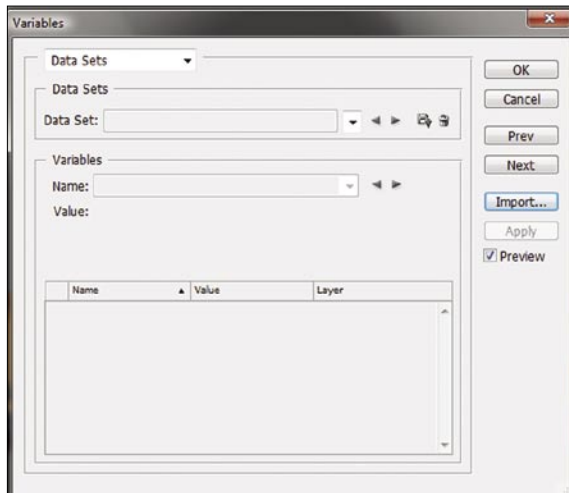


Rysunek 6. W podobny sposób tworzymy kolejną zmienną typu *Text Replacement* o nazwie – *data*

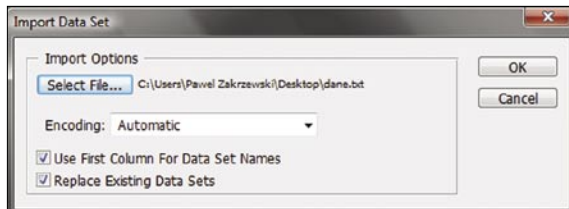


Rysunek 7. (Co ważne, nie należy w żaden specjalny sposób formatować danych, powinien to być jedynie prosty tekst z konkretnymi danymi, rozdzielanymi przecinkami lub za pomocą tabulatora)

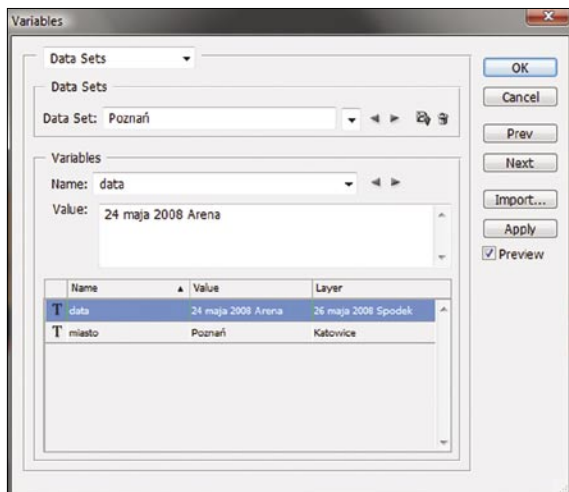
kie opcje, dotyczące obsługi zmiennych (Rysunek 8.). Nie jest to jednak żaden problem; wkrótce ulegnie on całkowitej zmianie. Dla wygody uruchamiamy od razu *podgląd* [przycisk *Preview*], a następnie za pomocą przycisku *Import* wczytujemy dane zapisane w przygotowanym pliku tekstowym. Jeśli korzystamy z Photoshopa CS3, nie ma konieczności, by w oknie importu wprowadzać jakiegokolwiek zmiany (Rysunek 9.). Kodowanie tekstu zostanie automatycznie rozpoznane i właściwie interpretowane przez Photoshopa.



Rysunek 8. Aby wczyta zmienne do przygotowanego wcześniej projektu w pliku PSD, wykorzystamy polecenie *Data Sets* dostępne w menu górnym *Image>Variables>Data Sets*



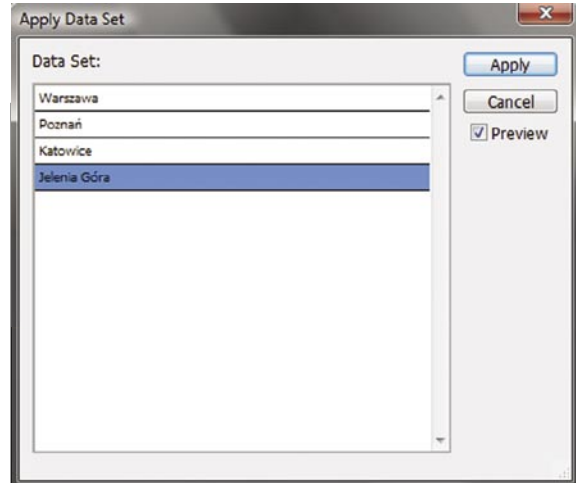
Rysunek 9. W oknie importu danych nie ma konieczności wprowadzania jakichkolwiek zmian. Kodowanie tekstu zostanie automatycznie rozpoznane i waciwie interpretowane przez Photoshopa



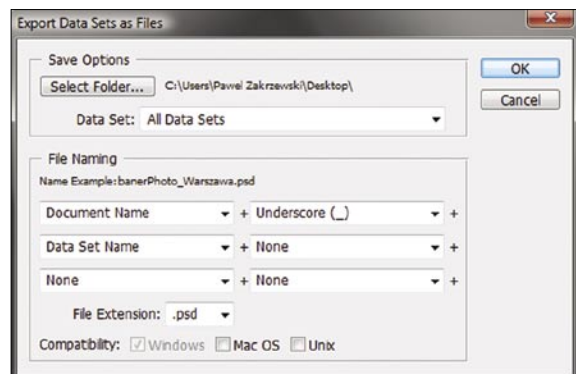
Rysunek 10. W dolnej sekcji okna widoczne są wszystkie zdefiniowane wcześniej zmienne. W tym przypadku są to odpowiednio: *miasto* oraz *data*



Rysunek 11. Każda wczytana para zmiennych, odpowiednio przekształcona i formatowana, jest od razu widoczna w oknie naszego projektu



Rysunek 12. Nawet już po zamknięciu okna *Data Sets* można atwo zmieniać zestaw danych, za pomocą palety *Apply Data Sets* dostępnej w menu górnym *Image>Apply Data Set*



Rysunek 13. Za pomocą polecenia *File>Export>Data Sets as Files* otwieramy okno dialogowe – *Export Data Sets as Files*

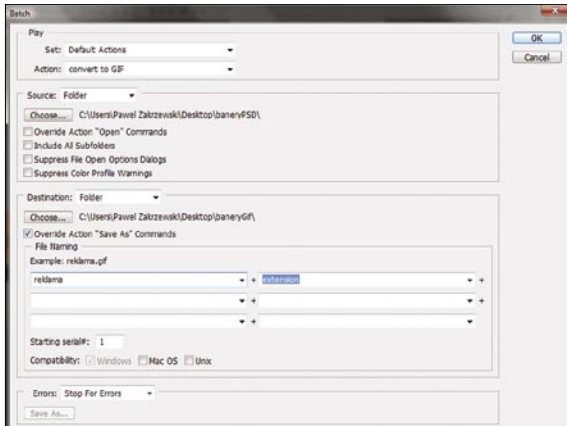
Bezpośrednio po wczytaniu zewnętrznych zmiennych aktywują się opcje okna *Data Sets*, co umożliwia nam podjęcie kolejnych działań.

W dolnej sekcji okna widoczne są wszystkie zdefiniowane wcześniej zmienne (Rysunek 10.). W tym przypadku będą to odpowiednio: *miasto* oraz *data*. Dzięki uruchomieniu podglądu, pierwszy zestaw wczytanych danych od razu widoczny jest także w oknie dokumentu Photoshopa. Za pomocą niewielkich strzałek w sekcji *Data Set* możliwy jest podgląd kolejnych par zmiennych. Naturalnie, każda wczytana para odpowiednio przekształcona i formatowana, jest od razu widoczna w oknie naszego projektu (Rysunek 11.).

Nawet już po zamknięciu okna *Data Sets* można łatwo zmieniać zestaw danych, za pomocą palety *Apply Data Sets* dostępnej w menu górnym *Image>Apply Data Set* (Rysunek 12.). W tym miejscu, po uruchomieniu podglądu, możliwe jest szybkie wyszukanie odpowiedniego zestawu danych i zapis w osobnym pliku graficznym.

To całkiem wygodne, import i podgląd danych z pliku zewnętrznego działa bez zarzutu, jednak co w sytuacji, gdy danych

szukasz pomysłu...



Rysunek 14. Dzięki uyciu waszej akcji możliwe jest przekonwertowanie przygotowanych wcześniej banerów PSD do formatu GIF lub JPEG

zewnętrznych mamy kilkanaście lub nawet więcej. Zapis kolejnych plików z odpowiednim zestawem danych byłby strasznie nudnym i żmudnym procesem. Spróbujmy więc nieco zautomatyzować ów proces.

eksport – Automatyczne tworzenie serii banerów reklamowych

Gdy wszystkie zewnętrzne dane są poprawnie ładowane do pliku Photoshopa, możliwe jest użycie automatycznych narzędzi, które pomogą szybko zapisać serię banerów internetowych. Za pomocą polecenia *File > Export > Data Sets as Files* otwieramy ciekawe okno dialogowe – *Export Data Sets as Files* (Rysunek 13.).

Za pomocą przycisku *Save Folder* w sekcji *Save Options* wskazujemy miejsce docelowe, gdzie zostaną zapisane wszystkie pliki wynikowe naszej serii. Dodatkowo, w polu poniżej, wybieram jaki zestaw danych chciałibyśmy wyeksportować. Najwygodniej zadziała tu opcja *All Data Sets*, która pozwoli mi na zapis serii banerów budowanych, na podstawie wszystkich zestawów (*Data Sets*) zmiennych.

W sekcji *File Naming* możliwe jest określenie wybranego sposobu nazywania plików wynikowych. Co istotne, jako podstawę nazwy pliku graficznego, mogą w tym miejscu wskazać jedną ze zmiennych, by w ten sposób różnicować produkty. Naturalnie, w przypadku, gdyby odpowiadały mi bardziej jednorodne nazwy, nie muszę korzystać ze zmiennych podczas określania nazw plików.

No cóż, po wciśnięciu przycisku *OK*, nie pozostaje mi nic innego, jak radować się nową, wspaniałą funkcją programu, która w wielu przypadkach pozwoli zaoszczędzić naprawdę dużo, zwykle cennego czasu.

uwaga!

Jest tu jednak pewien problem, wszystkie banery eksportowane są do pliku PSD, który niezbyt dobrze sprawdza się w zastosowaniach internetowych. Do prezentacji na stronie internetowej konieczna jest jego konwersja na postać GIF lub JPEG w zależności od potrzeb (Rysunek 14.). Naturalnie tą prostą operację możemy wykonać, używając panelu *Actions* i przygotowanej akcji. <<

*Paweł Zakrzewski
Adobe Certified Expert
Adobe Certified Instructor*

