

Oživlý plakát

Toto vydání časopisu Font se zabývá firemní identitou dopravních podniků. Je řízením osudu, že jsme ve studiu Kafka design měli možnost řešit komplexní design výroční akce 30 let metra, pořádané Dopravním podnikem hl. m. Prahy.

Vše začalo logotypem včetně minimanuálu, pokračovalo návrhem knihy, plakátů a inzerce. Závěrečná tečka projektu byla animovaná. Dostali jsme zadání převést tištěný plakát na projekční plátna v přestupních stanicích pražského metra, v max. délce 30 sekund. Použil jsem tedy program Flash MX, bez dalších doplňků.

Robert Sýkora

Použitý počítač: Apple Cube G3, software: Flash MX, Illustrator 9, Photoshop 7.0. V přípravné části je nutné přichystat všechny „účinkující“ prvky: RGB bitmapové obrázky ve velikosti 640 x 460 pixelů. V novém dokumentu Flash nastavíme rozměr animace v paletě Properties (nebo menu Modify > Document) na 640 x 480 pixelů, background bílý, frame rate 25 fps (počet obrázků za sekundu). Anglická verze programu Flash MX by mohla někomu trochu komplikovat život, takže jen pro pořádek (pokud nechcete nahlédnout do Fontu č. 68):

Frame – snímek = nejmenší jednotka času (snímky jsou řazeny za sebou na časové ose)

Keyframe – klíčový snímek (dále KF) (určuje obsah násl. snímků na dané časové ose)

Motion Tween – přechodový pohyb (série snímků přecházejících plynule od prvního KF k poslednímu)

Create Motion Tween – vytvoří přechodový pohyb mezi KF (automaticky vytváří mezisnímky)

Výsledek můžete vidět na webu www.font.cz/kzk75.html

PS: U tohoto typu zakázky nebylo třeba zajistit co nejmenší datový objem, potřebný pro internetové aplikace. Některé kroky by se daly pro použití na webu optimalizovat možná lépe.

Počáteční „stanice“: plakát rozměru B1

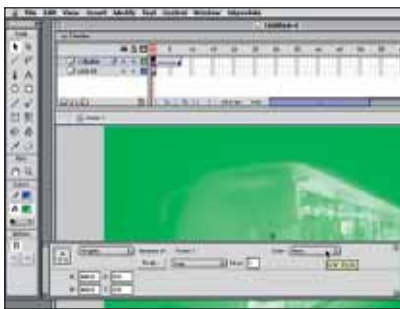




1. Příkazem Import z menu File umístíme do scény LOGO DP (viz obr. 5), v paletě Timeline kliknutím na ikonku přidáme vrstvu, nazveme 1 ZELENA a-importujeme zelený obrázek. ěrná tečka v časové ose je automaticky vzniklý Keyframe (dále KF). Teď budeme vytvářet efekt rozsvícení se, neboli „rozetmění“ obrázku. Klikneme např. na frame č. 7 a v menu Insert vložíme KF.



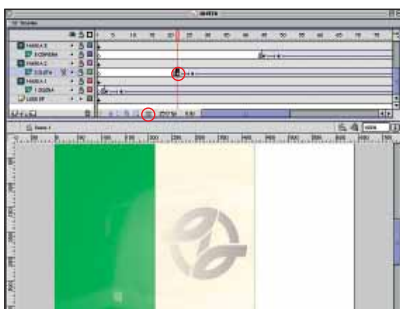
2. Postup vytvoření Motion Tween: klik + CTRL kamkoliv mezi 1. a 2. KF vyvolá kontextové menu (na PC pravé tlačítko myši), z kterého zvolíme položku Create Motion Tween (nebo můžeme postupovat přes menu Insert zvolit Create Motion Tween).



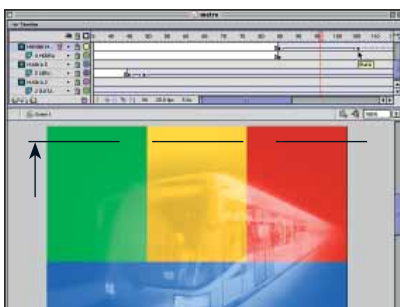
3. Opět klikneme na 1. KF a pak na samotný obrázek v pracovní ploše. To umožní zobrazení voleb v paletě Properties. V pop-up řádku Color (Color styles, na obr. vpravo dole) vybereme možnost Alpha. Obrázek rázem zmizí, je průhledný. MT zajistí přechod z 0 % KF č. 1 na 100 % KF č. 7.



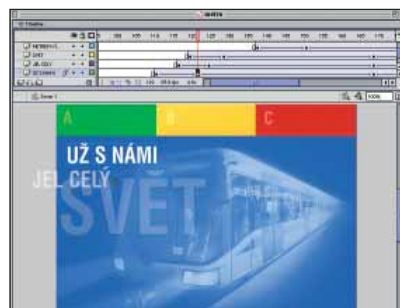
4. Abychom docílili členění scény na 3 svislé pásy, připravíme si vodítka. Vytvoříme novou vrstvu MASKA 1, v ní vytvoříme obdélník (libovolné barvy, např. modrý) – tvar, který se rovná masce. Klik + CTRL na jméno vrstvy vyvolá kontextovou nabídku, ze které zvolíme MASK. Výsledek je vidět na obr. 5.



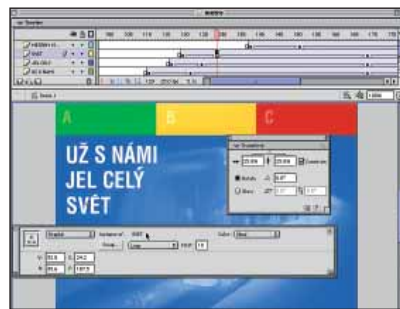
5. Aby logo DP bylo vidět déle než 1 frame. Klik + CTRL dále do časové osy příslušné vrstvy, vyvolá kontextovou nabídku, zvolíme Insert frame. Definujeme tak, jak dlouho bude logo na scéně. Abychom docílili postupného rozsvěcování tří pásů, umístíme počáteční KF pro vrstvu 2 ZLUTA např. do framu 22 (pak importujeme obrázek), pro vrstvu 3 CERVENA např. do framu 45.



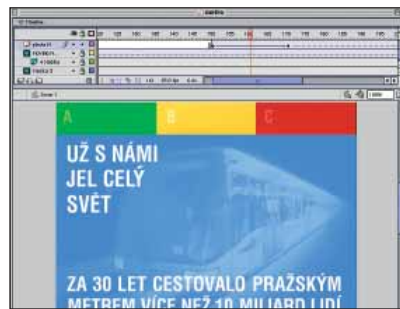
6. Trochu odlišná je maska pro vrstvu 4 MODRA. Maskující vrstva MOVING MASK obsahuje MT (kurzor ukazuje na koncový KF ve kterém maska „dojede“ ze spodního okraje do místa označeného čárkovanou linkou). Odkryje tak téměř celou vrstvu 4 MODRA.



7. Titulek UŽ S NÁMI JEL CELÝ SVĚT napíšeme v Flashi pomocí Text tool, co řádek to vrstva, abychom mohli na každý vytvořit samostatný efekt. Příkazem Modifiky > Break Apart převedeme text na křivky. Následuje Insert > Convert to symbol (v dialogu Behavior zvolíme Graphic, pojmenujeme SVET). Převod na grafický symbol je nutný pro aplikaci efektu průhlednosti.



8. Velikost a polohu grafického prvku SVET měníme pomocí paletek Transform a Properties při označeném KF v časové ose. Kurzor ukazuje na info, že se jedná o instanci symbolu, uloženého v knihovně (vyvoláme F11), viz krok 7. Kdykoliv bude potřeba, vezmeme jej znovu z knihovny.



9. Potřebujeme, aby se vytrátil modrý obrázek a přitom se zachovala horní barevná páska. Docílíme toho pomocí vrstvy PLOCHA M, která obsahuje modrý obdélník konvertovaný na symbol (krok 7), prolnu pomocí MT mezi 1. KF (nastavím Color: Alpha 0 % v paletě Properties) a 2. KF (Color: None). Jedná se o-opakování postupu z kroku 3.



10. Ještě pro doplnění: vektorové plochy se vytrácejí – prolínají mnohem plynuleji, elegantněji, než bitmapy (srovnejte s úvodním prolínáním tří pruhů bitmap). Vektorové prvky či loga je často problém bezchybně naimportovat ve tvaru *.AI, viz dolní logo. Doporučuji export z Illustratoru do formátu Flash *.SWF, avšak koncovku přepsat na *.FLA.



11. Pokud se týká symbolů, výhodou je možnost je kdykoliv editovat, s tím že se změní ve všech instancích. Na obrázku je označeno číslo 6, které jsme přebarvili na červenou. K němu se jednoduše proklikáme dvouklikem. Kliknutím na název scény (viz kurzor) se dostáváme zase zpět.



12. Do nové vrstvy (jen pro přehlednost, může to být i vrstva již existující) jsem vložil z palety Action (F9) funkci Stop: označím poslední frame a vložím do něj KF. Pak v paletě Action 2x kliknu na položku Stop. Kurzor ukazuje na výsledek. Tímto se přehrávání spotu na konci zastaví.