

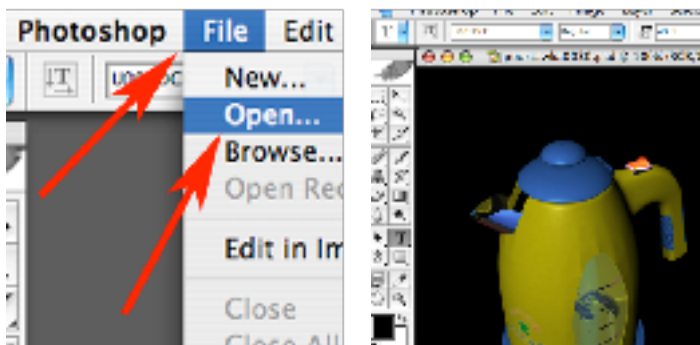
Tworzenie modeli sprzętów AGD - czajnik bezprzewodowy. Część IV - przygotowanie elementów do montażu we Flashu.

Akademia Sztuk Pięknych w Łodzi
Wydział Grafiki i Malarstwa
Katedra Projektowania Graficznego

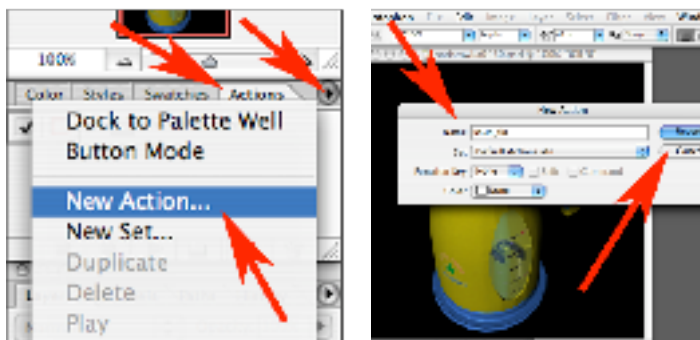
Jakub Balicki 15 XI 2004r.

1) W tym tutorialu opiszę jak przygotować elementy graficzne pod kątem ich wykorzystania w interaktywnej reklamie - prezentacji. Niezbędne będą uzyskane w poprzedniej części tego tutoriala teczki, zawierające renderingu ujęć nazwane: intro, podstawka, włącznik, pokrywka. Najpierw wykonaj sobie ich kopię zapasową (może się okazać potrzebna w wypadku popełnienia błędu - tu często proste Edit -> Undo nie pomoże).

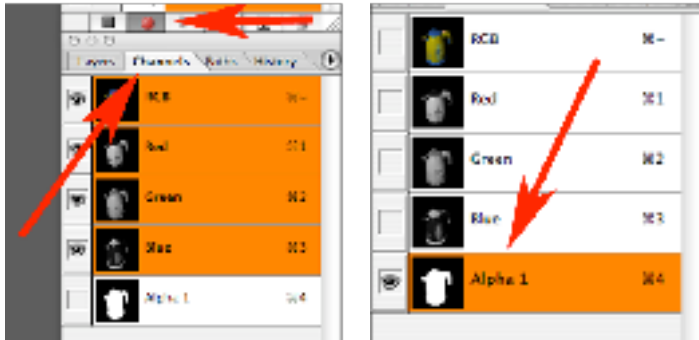
Uruchom program Adobe Photoshop. Załaduj jeden z plików z teczki z renderingami 'podstawka'.



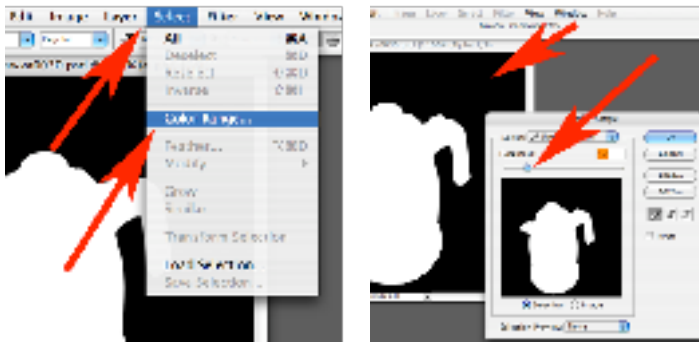
2) W palecie Actions, utwórz nową akcję i nazwij ją 'usun_tlo'.



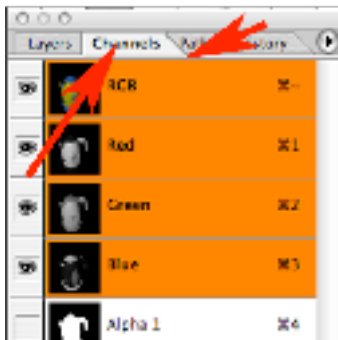
3) W paletce Akcji 'zapaliła' się czerwona 'lampka' na przycisku nagrywania akcji. Przejdź do palety Channels. Zaznacz kanał 'Alpha 1' (w którym przechowywana jest informacja o przezroczystości).



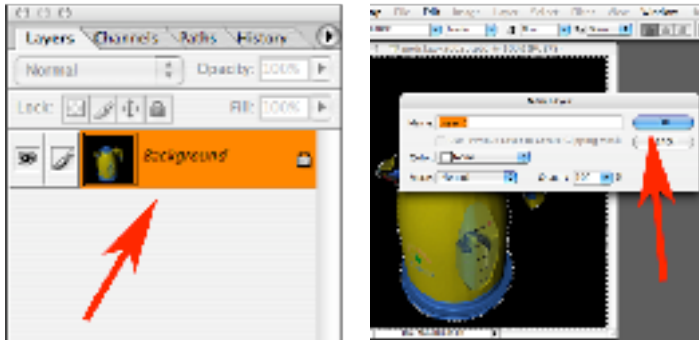
4) W menu Select użyj polecenia Color Range. Pojawi się okno z podglądem. Kliknij na właściwym obrazku w tło wokół czajnika (by wskazać tę próbkę walorową), a następnie wyreguluj według potrzeb tolerancję selekcji (suwak w oknie z podglądem).



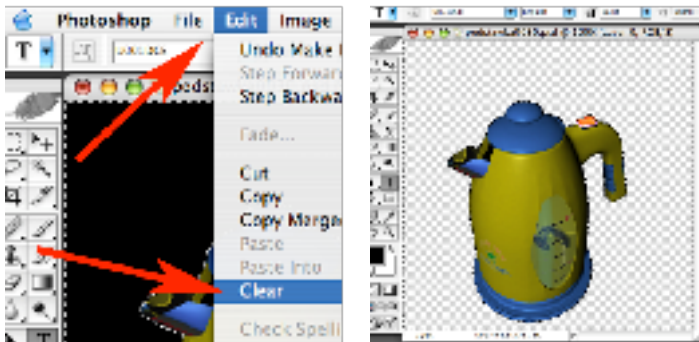
5) W paletce Channels zaznacz kanał RGB i przejdź do palety Layers.



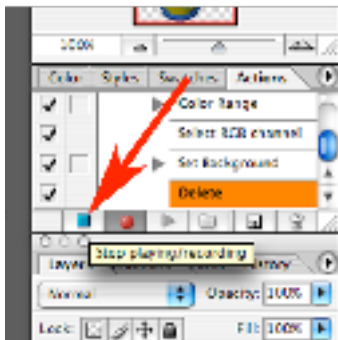
6) Kliknij dwukrotnie w Background i gdy pojawi się okno dialogowe New Layer kliknij w OK.



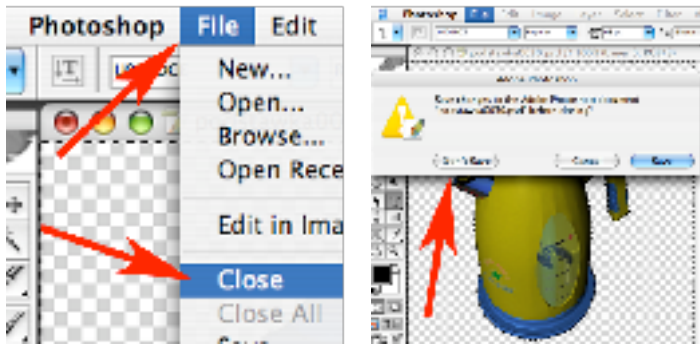
7) Poleceniem Edit -> Clear usuń niepotrzebne tło. Zwróć uwagę, że na miejsce odcinania ma wpływ tolerancja selekcji nastawiona w okienku Color Range.



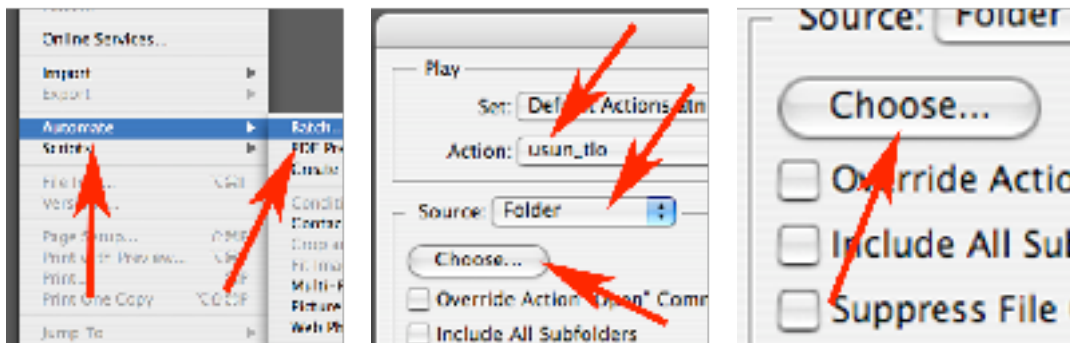
8) W palecie Actions kliknij w przycisk Stop. Twoja akcja została nagrana i zapisana.



9) Zamknij plik bez nagrywania.

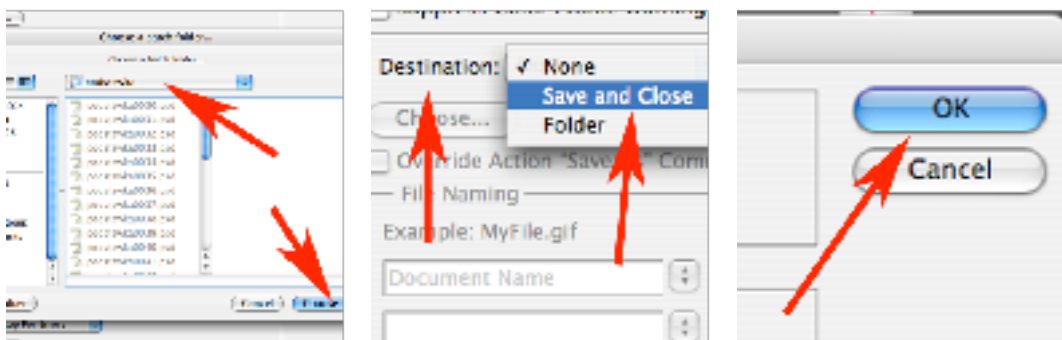


10) W menu File wybierz Automate -> Batch. To polecenie pozwoli zastosować dowolnie wybraną akcję do dużej ilości plików jednocześnie. W części Play w Action wskarż akcję 'usun_tlo'. W części Source zaznacz Folder, a następnie kliknij w Choose by wybrać folder zawierający pliki przeznaczone do zastosowania akcji.

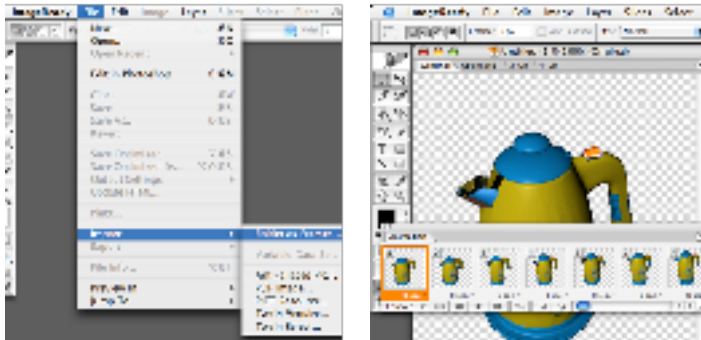


11) Wybierz folder 'podstawka'. W części Destination wybierz Save and Close. Kliknij w OK. Przetwarzanie wsadowe rozpocznie się... może potrwać dłuższą chwilę.

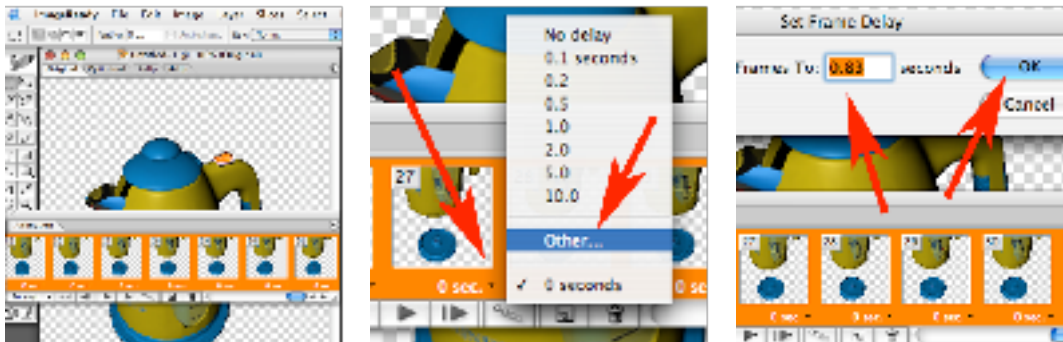
Podejmując analogiczne działania jak w krokach 10 i 11 przetwórz tą samą akcją pliki zawierające klatki animacji pokrywki i włącznika. Następnie wyłącz Photoshopa.



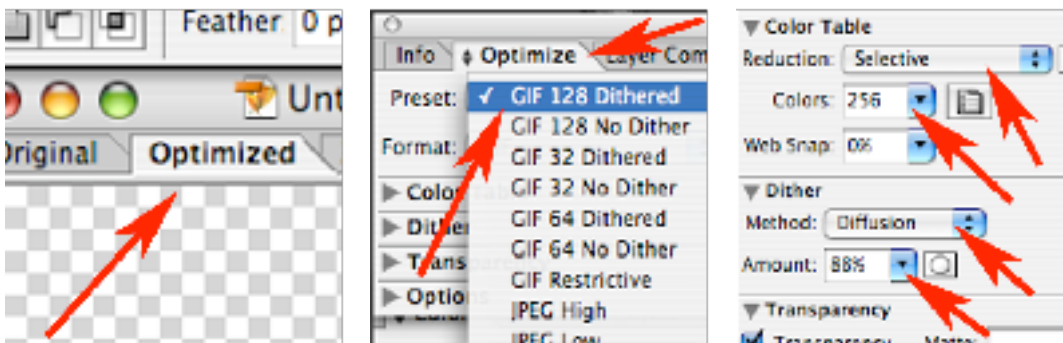
12) Uruchom Adobe Imageready i użyj polecenia File -> Folder as Frames by z serii klatek utworzyć animację.



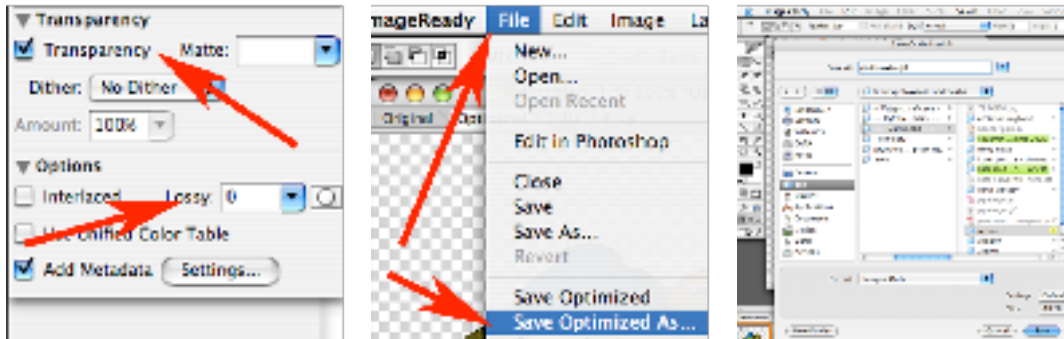
13) Zwróć uwagę, że czas trwania wszystkich klatek jest 0.0 sekundy. Trzeba to zmienić. Zaznacz wszystkie klatki (kliknij w pierwszą, przewiń materiał do końca i kliknij z klawiszem SHIFT w ostatnią). Kliknij w mały trójkącik przy opisie '0 sec' dowolnej klatki i wybierz z menu Other. Pojawi się okno Set Frame Delay. Wpisz w nim wartość 0.83 seconds (0.83333(3) to równowartość 1/12 sekundy).



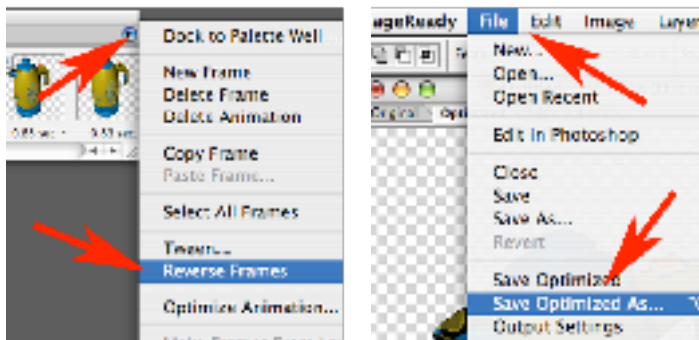
14) Teraz trzeba zoptymalizować uzyskany plik animacji. Kliknij w oknie z grafiką w zakładkę Optimized. Następnie w palecie Optimize w parametrze Preset wybierz GIF 128 Dithered. Wedle potrzeb wyreguluj sposób redukcji kolorów, ich liczbę. Jeśli trzeba uruchom dithering i określ jego parametry (pozwoli to kosztem zwiększenie poziomu szumu - uzyskać wrażeniowo większą liczbę kolorów w mechanizmie rastrowania).



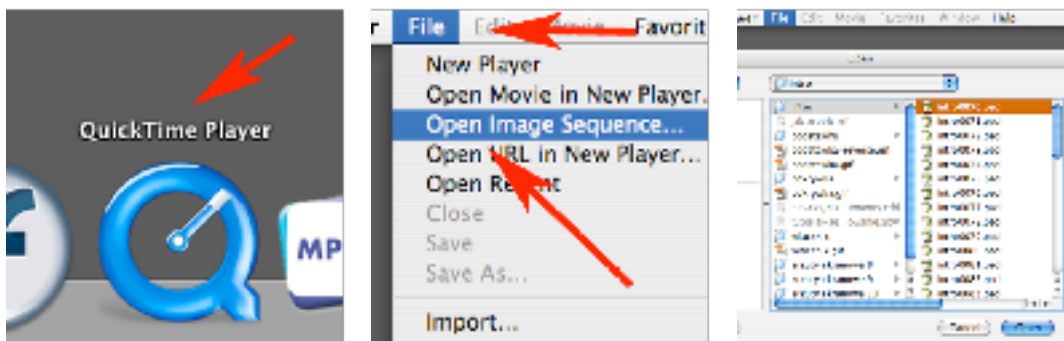
15) W części Transparency zakliknij kratkę przy 'Transparency' by uzyskany plik przenosił przezroczystość. W wypadku potrzeby drastycznej redukcji rozmiaru pliku (kosztem jakości obrazu) możesz wyregulować parametr Lossy na wartość większą niż 0. Następnie zapisz zoptymalizowany plik (Save Optimized) jako 'podstawka.gif'.



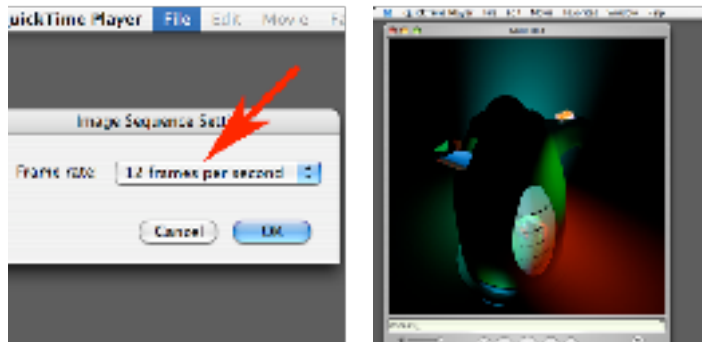
16) W wypadku animacji z podnoszeniem czajnika z podstawki, będziesz potrzebował nie tylko ruch czajnika w górę, ale i jego powrót w poprzednie położenie. W celu uzyskania ruchu w tym kierunku, wybierz z palety Animations polecenie Reverse Frames i nagraj uzyskaną animację (Save Optimized) jako 'podstawka-reverse.gif'. Podejmując analogiczne działania jak w krokach 12 i 15 utwórz animacje z plików w tezkach 'pokrywka' i 'włącznik'. Następnie wyłącz Imageready.



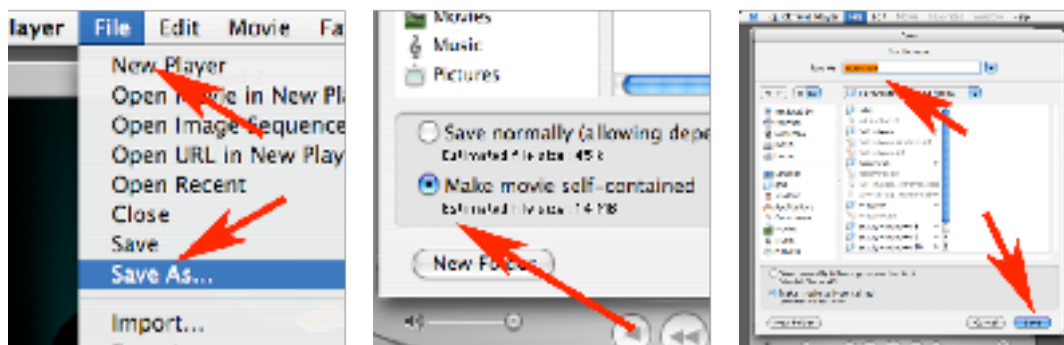
17) Uruchom QuickTime Playera. Użyj polecenia File -> Open Image Sequence w celu złączenia do jednej animacji klatek z tezką 'intro'.



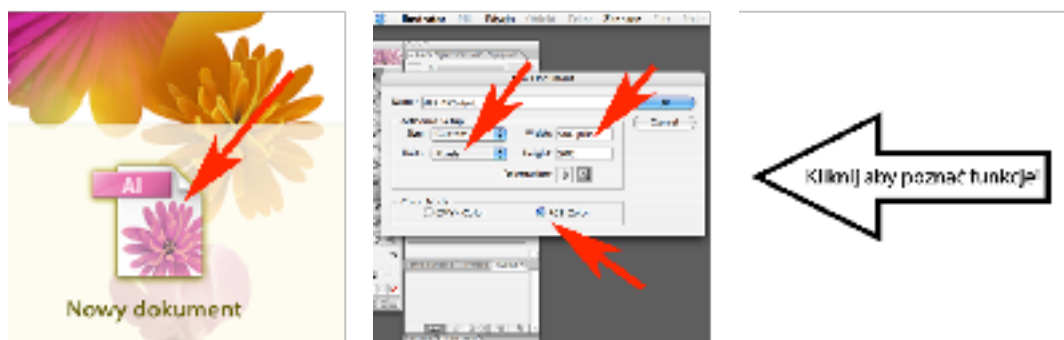
18) Gdy program zapyta się o liczbę klatek na sekundę - wybierz 12.



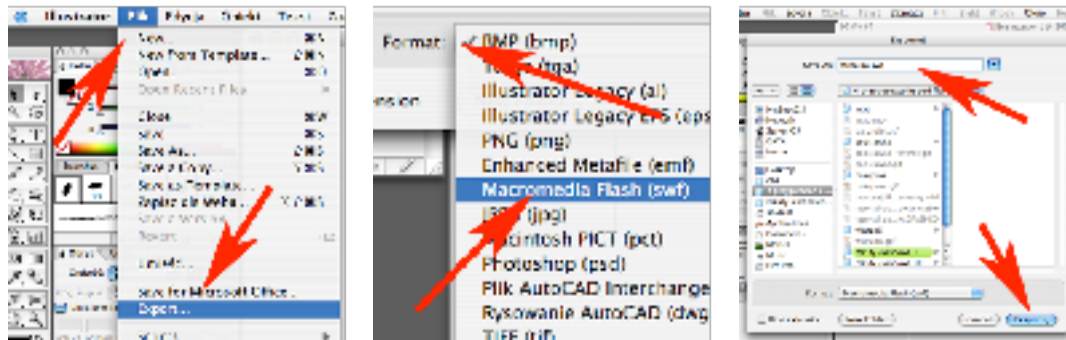
19) Następnie nagraj uzyskany plik poleceniem File -> Save As. Przy czym zaznacz w oknie Save opcję Make Movie Self-contained. Stworzysz w ten sposób plik większy, lecz zawierający wszystkie elementy składowe w jednym dokumencie. Nazwij go 'intro.mov'. Wyłącz QuickTime Playera.



20) Uruchom program Adobe Illustrator. Utwórz nowy dokument w trybie RGB i o rozmiarach 500x500 pixeli. Narysuj pierwszy piktogram - strzałkę zachęcającą do klikania w istotne punktu reklamy.



21) Wyeksportuj ten element do formatu Macromedia Flash (.SWF) jako plik 'strzalka.swf'.



22) W opcjach eksportu wybierz AI file to SWF file i Curve Quality = 10, oraz zaznacz Preserve Appearance i naciśnij OK. Podobnie utwórz i wyeksportuj inne przydatne elementy takie jak, dymek z opisem funkcji, raport z napisów Czajnik, jak i pojedyncze czarne i białe napisy czajnik itd.

