

Adobe LiveMotion 1.0

Život je pohyb

Když se před časem začaly na internetu objevovat zprávy o novém programu pro tvorbu flash animací od Adobe, vyvolalo to mezi profesionálními webovými designéry opravdový rozruch. Tato oblast totiž byla doménou společnosti Macromedia, která někdy kolem roku 1995 s formátem flash na internet přišla. Minulý rok, při příležitosti uvedení jeho čtvrté verze, byla mimo jiné uvolněna i specifikace a zdrojové kódy kompletního přehrávače Flash 4. Díky tomu také mohl vzniknout přehrávač flash filmů pro nejrůznější platformy (BeOS, Linux, UNIX), Apple navíc integroval přehrávač přímo do svého operačního systému Mac OS (QuickTime 4).

Nikdo ale nečekal, že se společnost **Adobe** rozhodne tak zásadně prosadit i v tvorbě animovaných interaktivních flash filmů. Na webu Adobe se v tomto formátu (.swf) objevily animované sekvence a brzy i jinde přibýly reklamní proužky (v tomtéž formátu), které vyzývají k volnému stažení "plně funkční beta verze produktu nové generace" – **Adobe LiveMotion 1.0**.

Podívejme se tedy, co LiveMotion opravdu přináší. Rozhodně nekonkuruje v současnosti nejpoužívanějšímu programu pro tvorbu flash animací – Macromedia Flash 4. Ten nabízí rychlejší a produktivnější prostředí pro profesionální animátory, není však příliš určen příležitostným tvůrcům a začátečníkům. Na rozdíl od nového editoru od Adobe je Macromedia Flash 4 určen výhradně pro tvorbu flash filmů. LiveMotion oproti tomu rozhodně nesleduje jen tvorbu flash animací; spíše jde o "editor grafických efektů" pro prostředí internetu a možnosti animace odhalíte teprve po důkladném seznámení s programem.

Co do novinek nepřináší LiveMotion na první pohled nic převratného – jde o kombinaci produktů Adobe ImageReady a Adobe ImageStyler, která je obohacena o několik dalších efektů a o možnost vytvářet například již zmiňované flash animace. Pokud pracujete s těmito produkty, bude vám LiveMotion velmi povědomý. Největší změny ovšem nejsou patrné okamžitě – vše, co vidíte na obrazovce, se uchovává interně ve vektorové podobě až do doby výsledného exportu. S veškerými objekty tedy můžete neustále pracovat bez ztráty kvality a třeba jediným klepnutím myši měnit jejich vlastnosti. Stíny, průhlednost, 3D efekty, to vše lze aplikovat na libovolný objekt (text, grafika). I pokud na objekt aplikujete sadu efektů, je možné s ním nadále pracovat (text běžně editovat, grafiku zvětšovat a přemísťovat – vše se automaticky dopočítá bez ztráty kvality).

Díky možnosti vytvářet vlastní grafické styly, které pak lze jednoduše aplikovat na libovolný počet objektů, můžete velmi rychle vytvářet nejrůznější tlačítka, textové nebo grafické efekty, které mají určené vlastnosti stejné a s nimiž je přitom možné dále pracovat. Jako příklad uveďme jednoduchou tvorbu 3D tlačítek. Nejprve se vyrobí základní tlačítko, vytvoří se jeho vzhled, barevnost a velikost stínu, a zvolí se například textura. Dále se určí vzhled a efekt pro popis tlačítka. Poté již stačí tlačítko umístit na požadované místo a napsat k němu konkrétní popis. Tvorba dalších tlačítek je již jen otázkou jejich umístění na požadovaná místa a doplnění popisů. Tím však možnosti zdaleka nekončí; máme-li již tlačítka hotová, je možné je dále přemísťovat, zvětšovat a editovat texty, nebo dokonce měnit globálně jejich vzhled.

LiveMotion je ale především určen pro dynamické efekty na webu. Například tvorba populárních "rollovers" je velmi snadná a opět maximálně automatizovaná pro snadné aplikování.

Inzerovaná tvorba flash animací je již trochu složitější – vše probíhá podobně jako v programu Adobe After Effects, tedy pomocí klasické objektově orientované časové osy. Zde už musí mít uživatel základní vzdělání v oboru animace (i když přesunout po přímce několik objektů nemusí být ani pro zbláhleho neprofesionála s LiveMotion žádný problém). LiveMotion tak představuje nový integrovaný nástroj, který si klade za cíl zpříjemnit a zrychlit tvorbu náročných webů, včetně dynamických efektů a flash animací.

LiveMotion podporuje řadu exportních formátů (GIF, JPEG, PNG, SWF) a samozřejmě plně spolupracuje s ostatními produkty Adobe (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator). K dispozici bude pro operační systémy Mac OS 8.5 a novější, Windows 98/2000 a Windows NT. Pro svou práci vyžaduje minimálně procesor Pentium II nebo libovolný PowerPC, z pevného disku si ukousne 100 MB.

Na závěr snad ještě pár osobních dojmů. Především mě zarazily opravdu nepěkné (až nevkusné) ukázkové soubory dodané v základní instalaci. Na internetu je sice možné stáhnout si daleko lépe provedené ukázky, ale ty se zabývají možností zpracování flash animací. Chápu, že soubory mají demonstrovat snadnost vytváření zejména 3D efektů, ale právě zde bych byl velmi opatrný. Živě si dokážu představit, co může LiveMotion způsobit v rukou snaživce, který má – jak tomu často bývá – spíše technické než estetické cítění. Laciné efekty lákají k aplikování takřka na všechno a i zkušený grafik se s takto koncipovaným produktem musí mít opravdu na pozoru, aby se nenechal unést kýčem...

Nechat počítačový program kreslit za člověka je v poslední době stále silnější trend. Čím dál tím častěji se setkáváme s pracemi, které jasně demonstrují možnosti "filtrů" počítačové aplikace, ale samotný výsledek je žalostný. A právě LiveMotion se může stát dobrým pomocníkem profesionálního grafika, ale také nebezpečnou "zbraní hromadného ničení" v rukou pouze technicky orientovaného uživatele.

Jakub Formánek