

Vizuální styl TV studia a jeho aplikace

David Sedláček

Diplomová práce
2011



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav vizuální tvorby

akademický rok: 2010/2011

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **David SEDLÁČEK**
Osobní číslo: **K09475**
Studijní program: **N 8206 Výtvarná umění**
Studijní obor: **Multimedia a design – Vizuální komunikace**

Téma práce: **Vizuální styl Neon Tv a jeho aplikace**

Zásady pro vypracování:

1. Rešerše
2. Analýza současného stavu
3. Postup práce a volba technologií
4. Vypracování jednotlivých částí projektu
5. Závěrečné zhodnocení a uplatnění v praxi


Rozsah diplomové práce: viz. Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz. Zásady pro vypracování
Forma zpracování diplomové práce: tištěná/elektronická

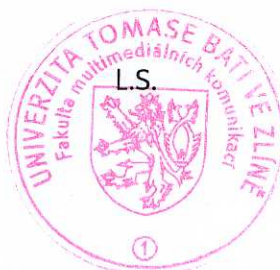
Seznam odborné literatury:

1. SCOTT, Bill; NEIL, Theresa. Designing Web Interfaces. O'Reilly, 2009
2. DABNER, David. Grafický design v praxi. Slovart, 2004
3. KRASNER, Jon. Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics. Focal Press, 2008
4. BRAHA, Yael; BYRNE, Bill. Creative Motion Graphic Titling for Film, Video, and the Web: Dynamic Motion Graphic Title Design. Focal Press, 2011
5. DAAB Books. Broadcast Design. Daab books, 2007

Vedoucí diplomové práce: **M. A. Bohuslav Stránský**
Ústav vizuální tvorby
Datum zadání diplomové práce: **2. prosince 2010**
Termín odevzdání diplomové práce: **15. září 2011**

V Uherském Hradišti dne 20. června 2011

doc. MgA.  Jana Janíková, ArtD.
děšanka




M. A. Vladimír Kovařík
ředitel ústavu

ABSTRAKT

Tato diplomová práce se zaměřuje na motion grafiku a network branding. Vysvětluje pojem motion grafika, její vznik a vývoj, a co je s ní spojováno. Dále je zde vysvětlen broadcast design, network branding a všechny jeho náležitosti. Popisuje tvůrčí proces, použití softwarů a postupy při vytváření jednotlivých elementů pro vizuální styl televizního studentského studia Neon TV.

Klíčová slova: motion grafika, network branding, spot, vizuální styl, microsite, Cinema 4D, After Effects

ABSTRACT

This thesis focuses on motion graphics and network branding. It explains the concept of motion graphics, its origin and development, and what is associated with it. There is explained the broadcast design, network branding and all of its elements. It describes the creative process, using software and procedures to create individual elements for the visual style of the student television studio Neon TV.

Keywords: motion graphics, network branding, spot, visual style, microsite, Cinema 4D, After Effects

Poděkování:

Chtěl poděkovat vedoucímu mé diplomové práce za odborné vedení, cenné rady a trpělivost při konzultacích. Svým blízkým za jejich podporu a pochopení.

OBSAH

ÚVOD	7
I TEORETICKÁ ČÁST	8
1 ZÁKLADNÍ POJMY A POZNATKY.....	9
1.1 MOTION GRAFIKA A NETWORK BRANDING	9
1.1.1 Charakteristika a vývoj motion grafiky	9
1.1.2 Broadcast design a Network branding	15
1.1.3 Ostatní využití motion grafiky	22
2 REŠERŠE.....	24
2.1 TRENDY V MOTION GRAFICE A NETWORK BRANDINGU.....	24
2.2 TECHNOLOGIE A MOŽNOSTI.....	27
II PRAKTICKÁ ČÁST.....	31
3 URČENÍ CÍLE	32
3.1 STRUKTURA PRÁCE	32
3.2 IDEA, POUŽITÉ TECHNOLOGIE A SOFTWARE.....	32
4 POSTUP PŘI ŘEŠENÍ	34
4.1 PROMO SPOT NEON TV	34
4.1.1 Příprava podkladů	34
4.1.2 Postprodukce a animace.....	35
4.1.3 Compositing	37
4.1.4 Výsledná práce.....	37
4.2 NETWORK ID (JINGLE).....	40
4.2.1 Post-produkce a animace	40
4.2.2 Výstupní verze	40
4.3 LOWER-THIRD.....	42
4.4 DALŠÍ ZPŮSOBY PROPAGACE.....	43
ZÁVĚR	46
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	47
SEZNAM OBRÁZKŮ	48
SEZNAM PŘÍLOH	50

ÚVOD

V první části této diplomové práci se zabývám hlavně oborem nazývaným motion grafika, její kořeny se dají vystopovat již do 17. století, kdy se na svět dostávaly první paprsky pohyblivých obrázků a pokusů o animaci. Tehdejší vynálezy a experimenty se světlem a optikou vedly ke vzniku fotografie, nedaleko potom filmu. Tomuto vynálezu se dostalo velké pozornosti, na přelomu 20. století vznikají první filmy, to naskýtalo nové produkty a hlavně medium pro masovou propagaci. Filmu se také ujalo umění, dadaističtí a surrealističtí malíři experimentovali s abstraktními motivy a liniemi, za účelem vzniku děl měnících se v čase. Právě tato díla byla nejvíce podobná umělecké formě motion grafiky. Tyto techniky se dále vyvíjely zároveň se stop-motion a cell animací, protože se animovaným filmům dařilo hlavně v komerční sféře, začala postrádat uměleckost a volnost. V 50. A 60. letech, kdy se svět již dostatečně nabažil dokonalých Disney animací, dochází ke zlomu. To zavdalo vzniku čiré motion grafiky, ano vychází z animace, ne ovšem z její podstaty, ale pouze z její technologie. Motion grafika převážně nevyužívá charakterové animace, jedná se spíše o abstraktní, grafické pojetí a vyjádření vizuálního zážitku v časové linii. Největší rozmach zažívá s vynálezem počítačové technologie a především rozšíření stolních počítačů.

Broadcast design využívá motion grafiky pro propagaci v televizním vysílání. Ať už se jedná o propagaci výrobků, firem, služeb nebo samotné televizní stanice. K této propagaci využívá mnoho nástrojů network branding, o nichž se v této diplomové práci dozvíme více. Po té, co budou odtajněny veškerá bílá místa na mapě a vysvětleny všechny pojmy, bude se lépe orientovat v druhé části diplomové práce.

V praktické části se dozvíme spletité zákulisí, které předcházelo finálním podobám prací, jež tato diplomová práce zahrnuje. Vysvětlím zde postupy v softwarech potřebných při vytváření jednotlivých elementů, kterými jsou - spot, network id, bumper, lower-third a microsite služeb.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 ZÁKLADNÍ POJMY A POZNATKY

V první části diplomové práce uvedu a vysvětlím základní pojmy, odvětví a jejich vývoj.

1.1 Motion grafika a network branding

1.1.1 Charakteristika a vývoj motion grafiky

Motion grafika (motion graphics)

Termín „pohyblivá grafika“ spadá do oboru vizuální komunikace, která zahrnuje grafické prvky v pohybu v určitém časovém úseku. Přestože to zní jednoduše, je to velice rozvětvená disciplína a zahrnuje velké množství různých oblastí designu. Tento termín je vhodný pro rozlišení still (neměnné) grafiky od grafiky s transformujícím se vzhledem v průběhu času, aniž by dále upřesňoval danou formu. Použití časového rámce umožňuje designérovi potenciálně sdělit a vyjádřit mnohem více informací, než v jediném obraze, a může tak provést diváka dílem pomocí vyprávění. Nejčastěji používá video a animační technologie k vytvoření iluze pohybu nebo transformace vzhledu. Obvykle je zobrazována prostřednictvím elektronických mediálních technologií (např. televizní obrazovka, monitor počítače, projektor, atd.), ale může být zobrazena také pomocí manuálně pohaněné technologie (např. thaumatrope, Phenakistoscope, stroboskop, praxinoscope, nebo přetáčení stránek papíru). Motion grafiky jsou většinou krátká díla časově založených vizuálních médií, které ke svému vyjádření kombinují jazyk filmu a grafického designu. Toho lze dosáhnout kombinací množství různých prvků, jako je 2D a 3D animace, video, film, typografie, ilustrace, fotografie a hudba. Nejčastější aplikace motion grafiky jsou úvodní filmové titulky, animované loga na konci reklamy či celé reklamní spoty, lower-third a informační prvky, apod.

[1] paraf. z : KRASNER, Jon. Motion graphic design : applied history and aesthetics. Burlington, MA, USA : Focal Presss, 2008. 413 s. ISBN 978-0-240-80989-2.

Motion grafiky přesahují nejčastěji používané metody frame-by-frame záběrů a animace. Počítače jsou schopné výpočtu a náhodného rozdělení změn v obraze k vytvoření iluze pohybu a transformace. Počítačová animace může použít menší informační prostor (paměť počítače) tím, že automaticky vytváří mezi stádia („tweening“), což je proces vykreslování („rendering“) klíčových změn obrazu na dobu urči-

tou nebo vypočítaný čas. Tato klíčová stádia neboli snímky („frames“) jsou běžně označována jako klíčové snímky (keyframes). Např. Adobe Flash používá při počítačové animaci tweening, ale i frame-by-frame animace.

[2] paraf. z : *Www.wikipedia.org [online]. 27.4. 2011 [cit. 2011-05-12]. Motion graphics. Dostupné z WWW: <http://en.wikipedia.org/wiki/Motion_graphic>.*

Historie a vývoj

Vznik motion grafiky úzce souvisí s vznikem animace, fotografie, filmu a hlavně počítačové technologie. Protože neexistuje nějaká všeobecně přijímaná definice pro motion grafiku, její počátky, jakožto umělecké formy jsou sporné.

První pokusy o rozpohybování obrazu se datují do začátku 17. století, kdy za použití projekce z luceren a odrazu vznikala iluze pohybu obrazu. Objevovala se zařízení, která by mohly být klasifikována jako motion grafika již v průběhu 19. století, např. phenakistoskop Belgičana Josepha Plateaua, nebo stroboskop Rakušana Simona von Stampfera, obě zařízení využívala otáčejících se disků s kresbami, obraz byl poté přenesen zrcadlem divákovi. Převratnějšími vynálezy byly zoetrop Williama G. Hornera (ten již nepoužíval zrcadlový odraz, jednalo válcovitý předmět s otevřenou vrchní částí, který se otáčel kolem své osy, kresby uvnitř po stranách a na dně poté vytvářely iluzi pohybu kreseb), praxinoskop (podobný princip jen navíc měl vnitřní x-úhelníkový válec se zrcátky), později kinetoskop (kolo se sekvencí obrázků, které se přetáčely a nahlíželo se na ně kukátkem). V Británii vznikl první camera-printer-projector bratří Lumierových, první masově vyráběný projektor, který promítal film na plátno pro platící diváky.

[1] paraf. z : KRASNER, Jon. Motion graphic design : applied history and aesthetics. Burlington, MA, USA : Focal Press, 2008. 413 s. ISBN 978-0-240-80989-2.





[Side B]

Obrázek 1.1.1 Ukázka thaumatropu



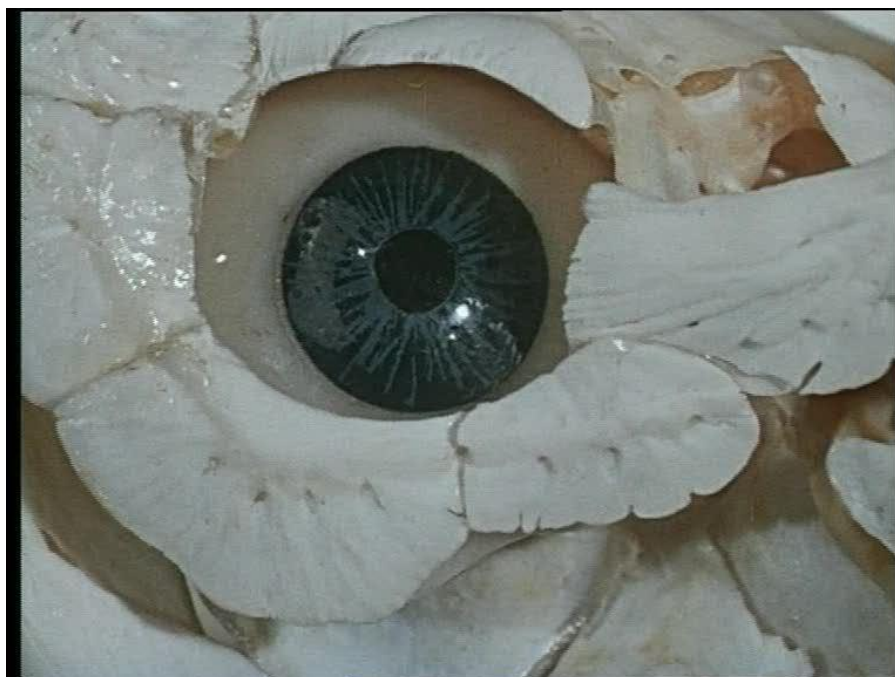
Obrázek 1.1.1 Ukázka phenakistoskopu



Obrázek 1.1.1 Ukázka praxinoskopu

Na začátku 20. století umělci odmítli klasickou formu presentace umění a začali vyjadřovat prostor v geometrickém pojetí. Za otce motion grafiky je považován švédský malíř Viking Eggeling, který využíval dadaistického nihilistického pohledu k vyjádření obrazu. S pomocí Němce Hanse Richtera vytvořil animaci, vyjádřenou liniemi a křivkami s měnící se tloušťkou tahu, s názvem *Symphonie Diagonale* (1923). Také Walter Ruttmann, Oskar Fischinger a Len Lye experimentovali s filmy, které se podobaly motion grafice. Mimo klasické frame-by-frame a cell animace produkované např. Disney Studios, umělkyně Mary Ellen Buteová experimentovala s osciloskopem, pomocí něhož ovládala světelné vzory pohybující se do rytmu (1954). Českým představitelem umělecké formy animace je Jan Švankmajer, s jeho bizarním, surrealistickým a mnohdy groteskním stylem se proslavil především v Evropě. Pro své animace používal člověkem vyrobené produkty, zvířata, rostliny, hmyz a kosti, prolínal animaci a živé záběry (*Historia Naturae* - 1967).

[1] paraf. z : KRASNER, Jon. *Motion graphic design : applied history and aesthetics*. Burlington, MA, USA : Focal Press, 2008. 413 s. ISBN 978-0-240-80989-2.



Obrázek 1.1.1 Frame ze Švankmajerovi *Historia Naturae*

Stejně jako u grafického designu, je těžké přesně určit začátek motion grafiky jako disciplíny. Poprvé termín "motion grafika" použil ve své práci až animátor John

Whitney, který v roce 1960 založil společnost s názvem Motion graphics Inc. Saul Bassovi úvodní sekvence k filmovým titulům v 50. a 60. letech (např. Vertigo, Anatomy of a Murder, Psycho), blíže představili tuto disciplínu veřejnosti. Motion grafika získala své místo především v úvodních titulcích filmů, nejznámějším dílem je úvod k filmu James Bond Dr. No (1962) od Maurice Bindera, díky své abstraktnosti a erotičnosti. S příchodem video kazet a videoher v pozdních 70. a 80. letech, se nabízí prostor pro využití motion grafiky, ale počítače a software nebyly dostupné všem. Ovšem osobnosti, jako je Harry Marks (network identity pro NBC, CBS a ABC), Con Penderson a Robert Abel, pomohly v těchto letech přinést počítačem generovanou grafiku (CGI) do televizního vysílání (The Black Hole, Tron). Od počátku devadesátých let s příchodem stolních počítačů a k nim dostupných softwarů se stává motion grafika a animace levnější záležitostí než produkce a natáčení s herci.

[1] paraf. z : KRASNER, Jon. Motion graphic design : applied history and aesthetics. Burlington, MA, USA : Focal Press, 2008. 413 s. ISBN 978-0-240-80989-2.

[6] paraf. z : *Www.mographwiki.net [online]. 2010 [cit. 2011-05-17]. Motion graphics. Dostupné z WWW: <http://www.mographwiki.net/Motion_graphics>.*



Obrázek 1.1.1 Frame z filmu Tron (1982)

Přestože motion grafika vyžaduje znalost a použití barev, typografie, obraznost a zvuk k vizuální komunikaci, nebyla v mnoha kruzích široce uznávána jako forma grafického designu. Ovšem v posledních letech se situace začala měnit a motion grafika byla zahrnuta v mnoha každoročních designových ocenění a soutěžích.

Filmové titulky

Již od 50. let 20. století vznikaly grafické úvodní titulky k filmům, jejich účelem bylo nejen vizuálně zajímavé uvedení daného filmu, ale i nastínění děje či prostředí, nebo uvedení diváka přímo do děje. Mezi hlavní otce této disciplíny patří právě již zmínění Saul Bass, ten se podílel na mnoha projektech, jako jsou např. „Slaměný vdovec“ (hl. role Marilyn Monroe - 1955), „Anatomie vraždy“ (1959), či závěrečná animovaná sekvence k filmu „Cesta kolem světa za 80 dní“ (1956), kde použil motivu hodinek utíkajících na nožičkách přes různá místa, vyjádřená ve své asociativní podstatě, např. Indie - sloni, Egypt - pyramidy, americký Divoký západ – křídlové dveře od salónu apod.). Nejslavnějším úvodním titulem k filmu je ovšem pohled zevnitř hlavně ráže .38, mířící na siluetu Jamese Bonda, tu vytvořil Maurice Binder v šedesátých letech 20. století. Nejen, že se toto abstraktní pojetí líbilo, ale stalo se i oficiální ikonou filmů o britském agentu MI6 Jamesi Bondovi. Kromě tohoto motivu se ujala i myšlenka Binderova ztvárnění celé sekvence, siluety nahých slečen v erotických tanečních pózách doprovázených zbraněmi a fluidními přechody mezi jednotlivými záběry a barvami.



Obrázek 1.1.1 Ukázka z úvodních titulků filmu Dr. No (1962)

Nejznámějším žijícím designérem filmových titulů je Kyle Cooper. Navrhl úvodní sekvence pro více než 150 filmů a TV pořadů, včetně „Mission Impossible“, „Mumie“ a „Sedm“ („Se7en“ - 1995), u něhož použil stylu škrábanců a fleků starého video materiálu, nervózně poskakujícího škrábaného písma a marko záběrů na nástroje užívané k vraždám. Podobného stylu (makro záběry na útržky textů, grunge textury

starého papíru, vážnosti tomu dodal vpíjením skvrn temně rudé barvy) využil Joel Schumacher u psychologického thrilleru „Číslo 23“ (2007).

[1] paraf. z : KRASNER, Jon. Motion graphic design : applied history and aesthetics. Burlington, MA, USA : Focal Press, 2008. 413 s. ISBN 978-0-240-80989-2.

[2] paraf. z : *Www.wikipedia.org [online]. 27.4. 2011 [cit. 2011-05-12]. Motion graphics. Dostupné z WWW: <http://en.wikipedia.org/wiki/Motion_graphic>.*



Obrázek 1.1.1 Ukázka framů z úvodní titulků filmu Se7en (1995)

V posledních letech, tím myslím 21. století (především posledních 7 let), se animované grafické úvodní titulky staly téměř standardem, jak pro celovečerní filmy, tak i pro televizní seriály i originální televizní show. Od jednoduchých, leč vizuálně poutavých logo animací, přes příběh vyjadřující komplexní a umělecky pojaté několika minutové scény.

1.1.2 Broadcast design a Network branding

Broadcast design

Je to komerční sféra, ve které má motion grafika silné zastoupení. Převážně se jedná o televizní grafiku, reklamní spoty, seriály, spoty jednotlivých show a přenosů, ale i např. webovou reklamu a animace do www stránek filmů a pořadů. Kromě televize přímo, je využíván i pro sekvence a spoty nejruznějších festivalů, autosalónů, soutěží a významných ocenění.

Velkou část broadcast designu tvoří sjednocující "branding" pro televizní kanály a jejich programy (televizní noviny, předpovědi počasí, sportovní bloky apod.). Tele-

vizní stanice často re-designují, či hledají svůj nový vizuální styl, což naskýtá spoustu prostoru pro motion designéry a animátory se realizovat.

Network branding

V posledních letech, televizní stanice kladou stále větší důraz na image a investují do ní množství prostředků. Vzhledem k dnešnímu rozšíření výkonných domácích počítačů a lepší dostupnosti grafických softwarů, si ale mohou kvalitní a poutavou motion grafiku dovolit i menší TV studia a kabelové TV. Toto zvýšilo počet konkurence, a díky tomu se divákovi dostane mnohem více vizuálních podnětů, které zaujmou jeho pozornost.

Station IDs (network identifications)

Network identity by měli esteticky a účinně uplatnit logo v časovém prostředí, a vzít v úvahu kontextové a elementární prvky loga. Většinou se tyto motion grafiky pohybují mezi 5 až 10 sekundami, přičemž pokud je zde i jiný děj, než jen vyobrazení loga, mělo by logo na konci mít dostatečný prostor, aby jej divák stihnul vstřebat.

Network identity vznikly v USA ze zákona, z důvodu lepšího rozpoznání vysílání mnoha televizních a rozhlasových stanic, jejichž signály se mnohdy překrývali. Kvůli tomu se vysílací stanice musely periodicky identifikovat svou značkou, znělkou, číslem frekvence (rádia) či později motion grafikou, každou hodinu nebo na konci vysílaného pořadu. To dalo podnět pro on-screen grafiku, jako logo (objevující se na okraji obrazovky), reklamu, či zobrazení časového harmonogramu na nejbližší vysílací čas apod.

Tato možnost vizuálního vyjádření mnoha informací během vysílání se velice rychle rozšířila a používala se pro mnohá sdělení, např. zdali je vysílaný obraz živě, za záznamu, jedná-li se o televizní premiéru, navíc se jednotlivá sdělení začala tematicky rozlišovat.

Jako to například udělalo cenami ověřené Shilo studio, které vytvořilo identitu pro programy vysílané na AMC, kdy pro válečné filmy použili grafických motivů parašutistů a letadel na obloze, pro akční a krimi filmy či seriály zase výjev s policejními auty a blikajícími majáky a pro romantické filmy scénu s rozestými lístky růže a šperků. Již v 80. letech grafický designér April Greiman vytvořil 12 grafík pro Lifetime Television,

za použití tehdejší počítačové technologie, jednorázových fotoaparátů a 8mm video záznamů natočených bez stativu.

To nás přivádí k další nedílné součásti network branding, a tou jsou show openers.

[1] paraf. z : KRASNER, Jon. Motion graphic design : applied history and aesthetics. Burlington, MA, USA : Focal Press, 2008. 413 s. ISBN 978-0-240-80989-2.

[4] paraf. z : *Www.wikipedia.org [online]. 2.5. 2011 [cit. 2011-05-16]. Station_identification. Do-stupné z WWW: <http://en.wikipedia.org/wiki/Station_identification>.*



Obrázek 1.1.2 Ukázka network ID pro NBC (1985)

Show openers

Jsou úvodní znělky pořadů, talkshow a seriálů, ale mohou představovat i danou televizní stanici. Tyto znělky jsou tvořeny pomocí grafických prvků, typografie, videí, fotografií, 3d animace a ID stanice. Jejich hlavním účelem je poutavě přednést člověku, co bude následovat, proto by takové video mělo obsahovat ideu a asociativní prvky s tematikou daného pořadu (např. reality show ze soudních síní by mohly být vyjádřeny želízky, soudním kladívkem, postavami v talárech, záběry hádek, emocí apod.). Show openers většinou mají trvání mezi 15 až 30 sekundami.

V poslední době nejznámější openers vznikají pro MTV a Discovery channel, pracují pro ně studia jako je např. Digital Kitchen, Troika, Eyeball. Právě Digital Kit-

chen se podílelo v roce 2006 na vytváření citlivého opener pro The Path to 911, dvojdílné minisérie o útocích na World Trade Center, pro který použili živé záběry z ulic New Yorku. Show openers pro zpravodajské pořady jsou často označovány jako topical openings, jsou navrženy, aby informovaly diváka o aktuálních nadcházejících událostech.



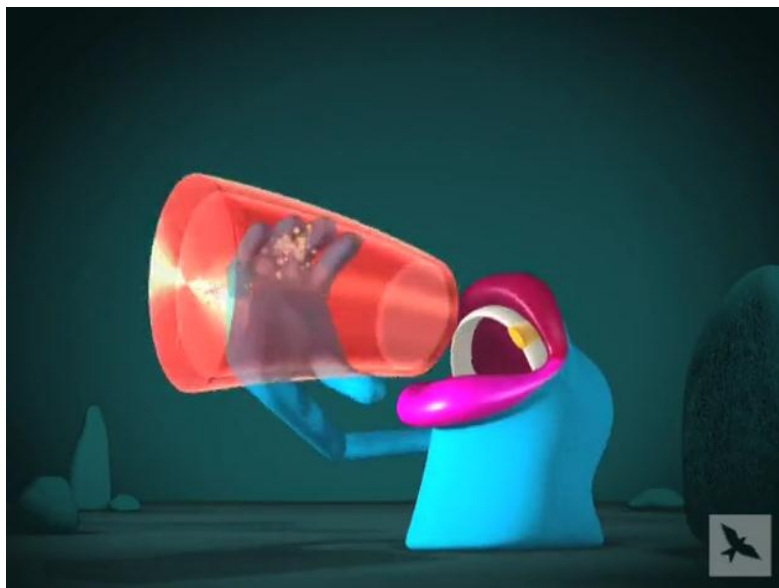
Obrázek 1.1.2 Ukázka show openeru seriálu Trueblood

Show packages

Tyto balíčky video informačního systému, obsahují větší sortiment designových elementů, které jsou používány na podporu určitého programu. Tyto návrhy musí prokázat vizuální synergii, jednotné spojující prvky, barvy nebo stylu stylizace. Do těchto balíčků patří veškerý materiál využitý k propagaci dané show, může zahrnovat kromě spotů, openerů, on-screen grafiky a lower-thirds i webové reklamní bannery, aplikace, hry apod.

Interstitial programy

Interstitials jsou mini-programy, které se objevují mezi programy, filmy nebo jinými událostmi, mnohdy jako výplň času, aby se splnil naplánovaný časový harmonogram. Některé obsahují např. úryvky z rozhovorů patřících do jiného programu, ukázky z filmů, které se chystá televizní stanice vysílat atd. Ale mohou vznikat i zajímavá animovaná či hraná mini díla, skeče a gagy (např. postavička „Squidley” pro Cartoon Network).



Obrázek 1.1.2 Cartoon Network Interstitial „Squidley”

Bumpers

Krátké, 2 až 10 sekundové, stručné oznámení, které slouží k přerušení programu nebo k prolnutí mezi záběry. Může ho tvořit reklamní claim partnera či sponzora pořadu, komerční pauza, znělka, logo (např. soutěže, mistrovství, klubu atd.) či jiný prvek identity stanice. Vizuálně se mohou lišit, nemusejí být nijak obsahově rozsáhlé, i když se tu a tam mají hodně podobného s Interstitial programy.

Lower thirds

„Nižší třetiny“ jsou kombinací grafiky a textu, které se zobrazují na spodní části obrazovky k identifikaci stanice, moderátora, a obsahu, který je vysílán. Nejvíce se vyskytují v produkci zpravodajských pořadů, rozhovorů a někdy u dokumentárních filmů. Ve většině případů se u lower-third setkáme jen se dvěma až třemi informacemi, a to se jménem osoby v záběru, její postavení či titul a místo. V případech, kdy je potřeba zobrazit informací více druhů na v jednom čase, nabalují se na hlavní panel další postranní či horní panely.

Panel může být tvořen jednoduchými statickými grafickými prvky a textem, ale i složitými morfujícími tvary a animacemi, které dělají panel nepřehlédnutelný, aniž by narušoval hlavní program.

Panely, jejich grafické prvky a texty se na obrazovce zjeví prolnutím (fade in, out) u většiny animovaných lower-thirds se panel objeví pozvolna pomocí animace jednotlivých prvků. Poté buď zůstane stále na obrazovce, dokud se zobrazovaná osoba či událost nezmění, nebo panel po pár vteřinách zmizí či transformuje na jiný. Někdy jsou animované lower-thirds navrženy tak, aby se přehrávaly do smyčky.



Obrázek 1.1.2 Ukázka CNN lower-third

Mortises

Statické nebo animované pozadí a rámečky zobrazující se přes celou obrazovku. Mohou využívat prvků lower-thirds, network identity a dalších grafických elementů. Často se jejich rozložení a tvar mění, ovšem za určitých pravidel, které umožňují jednotný styl a snadnější přiřazení k identitě stanice.

[1] paraf. z : KRASNER, Jon. Motion graphic design : applied history and aesthetics. Burlington, MA, USA : Focal Press, 2008. 413 s. ISBN 978-0-240-80989-2.

Rámečky se často používají u živých přenosů, vystoupení, soutěží či předávání cen. Mohou se tak sjednotit například jednotlivé osoby v jedné kategorii a jednotlivými variacemi grafického elementu také rozdělit dané kategorie.

Pozadí slouží k podobnému účelu, s tím rozdílem že video je zobrazeno před ním. Pozadí lze nadále využít i pro bez obrazové informace, např. telefonní hovor ve zpravodajství atd.

Lineups a upfronts

Lineup je grafika přes celou obrazovku informující diváky o nadcházejícím programovém schématu zobrazením názvu, data a času.

Upfront slouží k „prodeji“ nových programů pro nadcházející sezónu. Upfronts bývají většinou motion grafické díla, popřípadě doplněná o promo fotky známých tváří a o vybrané scény z pořadu. Upfronts rovněž představují následující sezóně lineup a tím dávají divákům první náznak toho, co je čeká za novinky.



Obrázek 1.1.2 Lineup pro pořad na Discovery channel

Network packages

Podobně jako show packages, zahrnují network packages kompletní vizuální systém celého network branding (network identitu, openers, show packages, interstitials, bumpers, lower-thirds, mortises, lineups a upfronts). Tento komplexní systém televizní společnosti neustále mění a modernizují, aby zůstávaly neustále se současnými trendy.

1.1.3 Ostatní využití motion grafiky

Film - Přestože celovečerní filmy mohou obsahovat prvky motion grafiky (např. ve "Stopařův průvodce po Galaxii", od Shynola nebo "Horší už to nebude" a „Quantum of Solace“ od MK12), velmi málo jsou skutečně považovány za motion grafické filmy samy o sobě.

[6] paraf. z : *Www.mographwiki.net [online]. 2010 [cit. 2011-05-17]. Motion graphics. Dostupné z WWW: <http://www.mographwiki.net/Motion_graphics>.*



Obrázek 1.1.3 Ukázka motion grafiky ve filmu *Horší už to nebude* (2007)

Vizuální efekty - Vizuální efekty jsou v první řadě zaměřeny na vytváření speciálních efektů, které vypadají realisticky, zatímco motion grafika nabízí více dvojznačný účel - více podobný grafickému designu.

CGI – počítačem generovaná grafika

Computer-generated imagery (CGI) je oblast 3D počítačové grafiky se zaměřením na speciální efekty v umění, počítačových hrách, filmech, televizních pořadech, reklamě, ale i v tištěných sdělovacích prostředcích. Vizuální scény mohou být dynamické používat výpočty na základě fyzikálních vlastností (např. Realflow), ovšem jejich hlavní úlo-

hou je vytvářet jinak nerealizovatelné světy, rozpohybování již dávno vyhynulých tvorů a pomáhat při vzdělávání.

Animace postav - Obě tradiční 2D a 3D animace postav mohou být použity v rámci motion grafiky, ale obvykle nejsou její podstatou. Ovšem při značném použití zásad grafického designu nebo stylizace může setřít hranici mezi tradiční animací a motion grafikou.

Propagační kampaně

Promotional campaigns. Televizní kampaně se objevily kolem roku 1970 a otevřely mnoho uměleckých příležitostí pro grafické, motion a broadcast designéry. Televizní reklamy jsou jedním z nejžádanějších médií pro kampaně a jedna z nejúčinnějších metod, jak dosáhnout rozpoznání značky usnadnit prodej produktů.



Obrázek 1.1.4 Ukázka z propagačního videa pro AT&T od studia *Prologue*

Oznámení ve veřejném zájmu

Public service announcements (nebo PSA) jsou nekomerční spoty, které se snaží zvýšit povědomí veřejnosti o problémech, jako je globální oteplování, úspora energie, řízení pod vlivem alkoholu apod. Motion grafika hraje stále větší roli v designu televizní nekomerční reklamy.

2 REŠERŠE

2.1 Trendy v motion grafice a network branding

Mezi hlavní představitele, kteří udávají trend a budoucí vývoj motion grafiky, patří specializovaná studia, zabývající se především a právě motion grafikou, popř. i animací a vizuálními efekty.

Nejznámější a nejocenenější studia

Prologue studio má bohaté zkušenosti ve filmové produkci (úvodní titulky pro - The Book of Eli, Fast and furious, Iron man, Rango, Robin Hood, Rock'n'rolla, Spiderman, Tron:Legacy), vizuálních efektech (Iron man, Sherlock Holmes), televizní produkce (Deadliest catch, Ford, HBO, HP, MTV, NBA, O2, The Walking dead) a i jiných médií.

Digital Kitchen - DK používá živé hrané záběry, design, 3D, motion grafiku, hudbu k vytvoření obsahu pro klienty, jako jsou Microsoft (Win 7), HBO (True blood, 6 feet under), Nike, NBC, AT & T, Coca-Cola a Budweiser.

Dalšími významnými studii jsou **TROIKA** (Discovery channel, ABC, Ford, Fox, ESPN, NBC), **Royale** (Discovery channel, Toyota, Nike, Blackberry, CNN), **MK12** (James Bond - Quantum of Solace, Stranger than fiction, ...), německé studio **Sehsucht** (Lamborghini, O2, Google) a mnoho dalších neméně důležitých freelancerů a studií.

V České republice působí studio **Oficina** založené Lukášem Fišárkem, Marekem Cimbálníkem a Vladkrou Cimbálníkovou. Oficina vytváří spoty, network IDs, show openers a network branding pro Českou televizi, Nova TV, Prima Cool, Z1 a další.

Trendy v motion grafice

Je těžké určit jednotný vizuální trend v oblasti motion grafiky, každá práce závisí na kulturním a etnickém původu tvůrce či klienta, jeho zaměření a tématu dané práce. Na určité znaky trendu lze pohlížet spíše až zpětně, kdy je patrnější rozdíl mezi stylem a obrazem děl z 80. a 90. let oproti poslednímu desetiletí. Původem tohoto rozdílu jsem mnohdy jen technologické možnosti, ale i jiné smýšlení v průběhu let.

V posledních letech tyto rozdíly nejsou až tolik znatelné, technologie o moc nezměnila, ovšem vlivy jsou dnes jiné, za podobnosti v motion grafice posledních let může internet, a to nejen snadná dostupnost k pracím profesionálů skrze jejich demo reel či www stránky, ale hlavně návody na tvorbu daného efektu či stylu, kterých je dnes na internetu plno a zadarmo. Bohužel díky těmto návodům se stává, že začátečníci využijí znalostí z nich ne vždy pro svou vlastní potřebu, ale v podstatě okopírují daný vzhled a nevneseou do něj vlastní myšlenku.

Nejznatelnějším trendem v letech 2006 až 2007 je hojné využití stylu koláží a středové symetrie, nejčastěji lze tyto znaky rozpoznat u motion grafiky pro sportovní utkání a šampionáty (NBA, a fotbalová scéna) či u hudebních pořadů a televizních stanic (MTV, Nicktoons Network). Mnohdy se trend v motion grafice pozná podle použití nově vydaných nástrojů a pluginů pro softwary užívané k tvorbě motion grafiky, největší tzv. „boom“ zažili Particular a Shine od Trapcode, jejich podpis byl znát na dílech především z let 2007/2008.



Obrázek 2.1 Ukázka symetrického trendu z roku 2006, od GMunk pro Nicktoons



Obrázek 2.1 Ukázka použití Trapcode Particular a Shine v openeru pro ceny Emmy

Často viditelným vizuálním stylem u různých prací, ať už v reklamě, spotu či videoklipu, je napodobení grafiky 80. let a VHS nekvalitního záznamu obrazu. Na to navazuje i tzv. bad TV a holografický efekt.



Obrázek 2.3 Ukázka napodobení stylu 80. Let ve spotu pro LA hero awards

2.2 Technologie a možnosti

Motion grafika vychází z původního VDO editingu v počítači, možná aby udržela krok s novějšími technologiemi. Než se počítače staly široce dostupnými, motion grafika byla nákladná a časově náročná záležitost, což omezovalo jejich využití k vysoce rozpočtovým filmům a televizním projektům. S dostupností desktop programů jako Adobe After Effects, Discreet Combustion a Apple Motion, je motion grafika stále přístupnější.

Termín "motion graphics" byl mezi prvními propagován Trish a Chrisem Meyerovými v knize o použití Adobe After Effects. Toto byl začátek desktopových aplikací, které se specializují na video produkci, ale nebyly to editační nebo 3D programy. Tyto nové programy shromáždily dohromady speciální efekty, compositing a sady nástrojů na barevnou korekci, a hlavně umožnili postprodukcí pro digitální video a 3D ve výrobním procesu. Takové motion grafiky a výsledný styl animace je důvod, proč někdy je označována jako 2.5D.

Motion grafika se i nadále vyvíjela jako umělecká forma se začleněním pohybů kamery a 3D prvků. Maxon CINEMA 4D je známá pro její snadné používání a pluginy, jako je MoGraph a možnost integrace s Adobe After Effects, Apple Motion apod. Autodesk Maya a 3D Studio Max jsou i přes jejich relativní složitost také široce užívanými programy na animaci a design motion grafiky. Maya (tradičně používaná pro high-endové speciální efekty a animaci postav) má výhodu v začlenění neskutečně široké sady funkcí a velkou podporu uživatelských systémů. 3D Studio Max má mnoho pokročilých funkcí jako Maya a používá nodový částicový systém podobný Thinking particles v Cinema 4D. Existují také některé Open Source programy, které mají mnoho funkcí, které se mohou používat v motion grafice. Blender a jeho node-editor je každým dnem stále silnějším nástrojem díky své uživatelské podpoře.

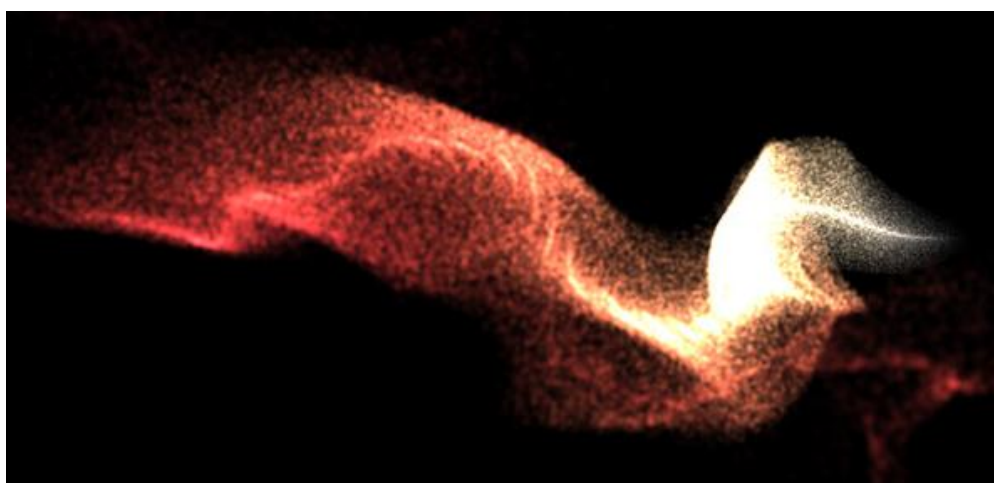
[5] paraf. z : *Www.wikipedia.org [online]. 29.4. 2011 [cit. 2011-05-16]. Computer generated imagery. Do-stupné z WWW: <http://en.wikipedia.org/wiki/Computer-generated_imagery>.*

Mnoho motion grafických designérů se naučí hned několik 3D grafických softwarů a kombinuje jejich silné stránky dohromady. Ačkoli mnohé trendy v motion grafice se zakládají na konkrétních softwarových schopnostech, software je pouze nástroj, který designér používá pro přenesení vize do života.

Částicové systémy

Jedním z nejpoužívanějších nástrojů motion grafiky jsou particle systémy. Jedná se o generátory malých částic uvedených do pohybu, které se dají dobře ovládat a animovat. Tento typ animace se běžně označuje jako procedurální animace. Částicový systém je k dispozici jako plug-in (Trapcode particular), jako stand-alone aplikace (Houdini), nebo je zahrnut jako nedílná součást programu. Částice jsou body v 3-D nebo 2-D prostoru, než mohou být reprezentovány širokou škálou animovaných objektů, jako jsou primitivy objektů, světla, vybrané videoklipy a mnoho dalších typů.

Částice jsou generovány částicovými generátory a mohou být emitovány od malého množství až po deseti tisíce, v závislosti na projektu. Generátory mohou být ve formě jediného bodu, linie, mřížky, plochy nebo nabízeného předmětu, některé dovolují využít vlastní objekty a obrazce, jako např. logo. Ty pak mohou mít různé chování a ovlivňovány různými fyzikálními vlivy (gravitace, vítr, fraktální pole, překážkami, atd.). Různou mírou rozmazání, náhodným tvarem a možnostmi překrývání částic, můžeme docílit vzhledu napodobující oheň, kouř, písek, déšť a sníh. Kromě těchto základních vlastností mohou být particle systémy použity pro velké bitevní scény, kdy místo každé částice se promítne 3d model či videoklip postavičky, navíc nabízejí tyto systémy náhodné rozmístění, klonování a časový posun takové dosazené částice, čímž můžeme docílit rozmanitě vyhlížejících velkolepých davů. Taková disciplína se pak nazývá „crowd controll“. Nejpoužívanějším částicovým systémem pro motion grafiku je zejména Trapcode Particular a Form.



Obrázek 2.2 Ukázka particle systému

Animace

Motion grafika může používat různé druhy animačních postupů. Mezi ty nejstarší, ale stále aktuální patří např. stop-motion, který může být simulován i v softwaru, v závislosti na jeho schopnostech. Tyto prvky mohou být ve formě částí umění, textů, fotografií, videoklipů, ilustrací pod. Nejvíce rozšířená forma animace je keyframing, ve kterých mohou vlastnosti objektu stanoveny ve vybraných momentech časového úseku stanovením řady klíčových snímků. Ty nemusejí být vedle sebe jako u frame-by-frame animace, protože dnešní softwary zvládají mezi výpočty (tweening, randomizing) pohybu a rotace ze stádia A do B. Další metoda zahrnuje použití vzorců nebo skriptů, jako jsou výrazy funkce v softwaru Adobe After Effects nebo psaní ActionScriptu v Adobe Flash. Další z možností se nabízí u 3D softwarů, a tou jsou dynamické výpočty na základě fyzikálních vlastností prostředí a těles. Může tak docházet k dynamickým simulacím, systémům kolizí, které ovšem designér plně neovládá.

Match moving

Je technika dovolující implementaci CGI či motion grafiky do reálného či již vytvořeného prostředí (video záznam, render). Aby daný prvek odpovídal perspektivním změnám, a pohybům kamery využívá hned několika technik.

Rotoscoping, je jednou ze starších technik využívaných již v minulosti, jedná se frame-by-frame animaci pohybu a překrývání.

2D a 2.5D motion tracking se používá např. v programech Adobe After Effects, Shake, Apple Motion, Mocha. Jde o základní sledování pohybu daného bodu (pixelu) ve vybrané části video podkladu. Záznam této pozice je ovšem pouze na osách x a y, tudíž nenabízí přesnou orientaci v 3d prostoru. Mocha, která je již pár let součástí After Effects, toto kompenzuje možností sledování plochy (planar tracking), a její zkosení a perspektivu v obraze.

3D tracking umožňuje jednodušší compositing a match moving, díky vytvoření reálného pohybu 3D kamery z daného podkladu, kdy pomocí mnoha tracking bodů zjistí jejich perspektivní změny a možnou vzdálenost na ose z. Po této fázi se pokusí vytvořit 3D kameru s určitou ohniskovou vzdáleností a umístí ji do 3d prostoru.

Software používaný pro motion tracking: SynthEyes, PFHoe, Voodoo (freeware), PF Track, Maya MatchMover, Boujou a CameraTracker plug-in.



Obrázek 2.2 Ukázka okna 3D match moving programu

II. PRAKTICKÁ ČÁST

3 URČENÍ CÍLE

Zadáním je vytvořit části network brandingového balíčku pro studentskou televizní stanici Neon TV. Tento základní balíček má obsahovat promo spot, network identitu (pracovně nazvanou jako jingle - znělka) a návrh základní on-screen grafiky jako je lower-third, popř. jiné návrhy propagace TV studia. Součástí tohoto balíčku je i micro-site řešený již v předchozím semestru.

3.1 Struktura práce

- 1.) Zimní promo spot
- 2.) Network IDs (jingly) o délce stopáže 1, 3 a 5 sekund
- 3.) Návrh on-screen grafického prvku

3.2 Idea, použité technologie a software

Idea

Hlavní myšlenkou, co se týče vizuální stránky práce je ukázat kampus a jeho nově dostavěné části v okolí studia Neon TV, tedy jedná se o využití živých záběrů (live action footage), které jsou doplněny o grafické vizuální prvky a efekty. Největší zastoupení zde má světle modrá barva (cyan), kterou má Neon TV ve svém logu a vizuálním stylu. Ta je především reprezentována plasmatickou energií v podobě jejích provazců prolétavajících v prostředí kampusu. Sledováním trasy těchto linií se dostaneme, až na závěr kde se pomocí loga odhalí identita studia. Jako další doprovodnou barvu jsem zvolil odstíny tmavo růžové a světle fialové (magenta), ty lze rozpoznat v zbarvení živých záběrů a také dalších grafických prvků doprovázejících tuto práci.

Použité technologie a software

Největší zastoupení v použitých softwarech má Adobe After Effects, který je skvělým nástrojem na barevnou korekci, compositing a i vytváření grafických elementů. Jeho prostředí je jednoduché a snadno se v něm orientuje, poskytuje široký výběr specializovaných nástrojů. Pro doplňující funkce lze využít velký výběr plug-inů, největší rodinu těchto rozšiřujících nástrojů poskytuje Red Giant Software. Jeho balíčky Key Correct Pro, Magic Bullet a Trapcode lze stáhnout k vyzkoušení zdarma. Nejčastěji

používaným nástrojem v mé práci je ovšem Trapcode Particular, ten slouží pro generování a komplexní využití částicových systémů, zobrazovaných v 3D prostoru. Dalším rozšiřujícím plug-inem pro AE, který jsem v práci využil je Optical Flares od Videocopilot.net jehož zakladatel Andrew Kramer působí v branži vizuálních efektů a motion grafiky již několik let. Na jeho stránkách naleznete spoustu výborných tutoriálů (video návodů) a presetů zdarma. Optical Flares slouží k vytváření realistických a sci-fi světelných efektů, jak již název napovídá, jedná se většinou o on-lens efekty vznikající při pohledu kamery na zdroj světla.

Dále využívám 3D grafického programu Cinema 4D, který poskytuje kompletní nástroje pro vytváření 3D motion grafiky, modelování, texturování a nasvícení scény. Jeho jednoduché graficky pojaté prostředí umožňuje snadnou orientaci a přehled v jednotlivých nástrojových balíčcích. Jeho výtečné animační nástroje MoGraph, umožňují deformace náhodné rozmístění objektů a jejich animaci. Cinema 4D často používána pro její integraci výstupů pro jednotlivé motion grafické softwary, jako je např. i After Effects. Ze Cinema 4D lze dostat veškeré potřebné výstupní podklady důležité pro následný compositing, jako jsou např. alpha mapy jednotlivých elementů ve scéně (object buffers), stínové a reflexní mapy apod. Pro After Effects můžeme vyexportovat celou scénu i s potřebnými 3D daty, jako jsou statické a animované kamery a světla použité ve scéně.

Pro promo spot jsem využil i 3d tracking softwaru PFHoe Pro, který díky své esenciální vybavenosti zbytečně nerušil a nezdržoval dalšími kroky. Tento program mi pomohl integrovat grafické prvky do pořízených video podkladů.

4 POSTUP PŘI ŘEŠENÍ

3.3 Promo spot Neon TV

Výsledným výstupem je video o cca 15 - 20 sekundách, zobrazující zimní záběry okolí Fakulty multimediálních komunikací a nových objektů knihovny doplněné o grafické vyjádření identity TV studia.

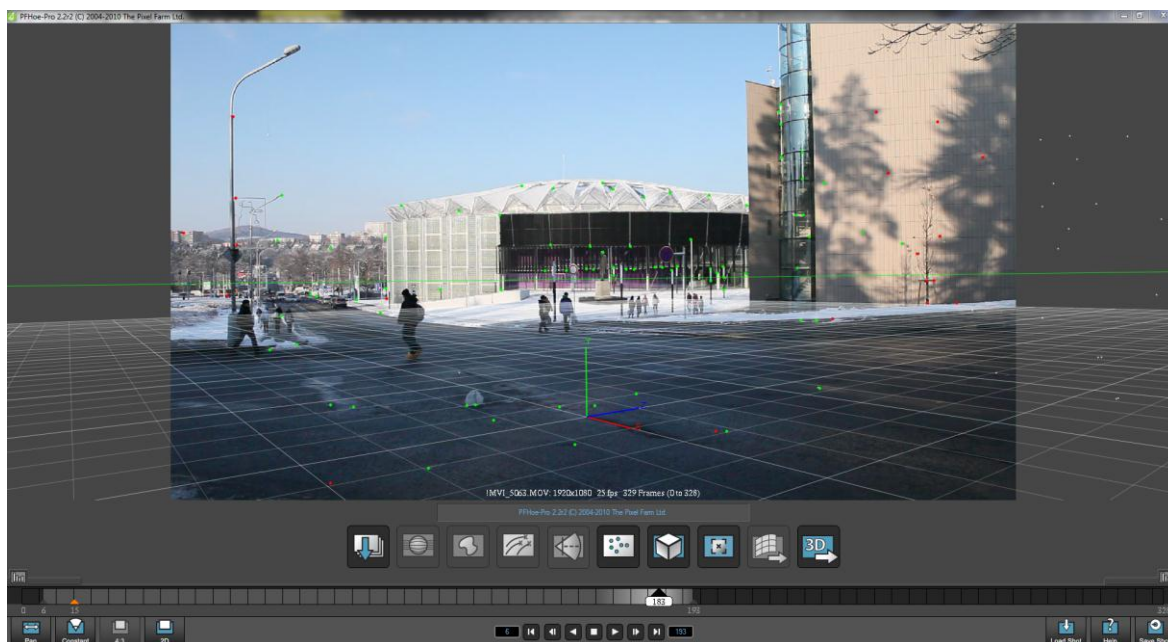
3.3.1 Příprava podkladů

Na začátku zimy 2010, jsme natočili několik záběrů studentského komplexu u FMK. K pořízení těchto záběrů jsme experimentovali a DSLR fotoaparátem a kamerou Canon 5D s objektivem se širokým záběrem. Tyto dynamické a statické záběry ve full HD (1920x1080p) ovšem vyžadovaly mnoho úprav.

Největším problémem byla zrnitost a proměnlivá světelnost záznamu, z důvodu velké ISO hloubky, která byla znát až na monitoru počítače. Kvůli proměnné kvalitě videa se špatně redukoval vzniklý šum. Ani Magic Bullet Denoiser v After Effects k odstranění příliš nepomohl. Proto jsem musel video několikrát duplikovat a na každý z nich použít různé korekční efekty. Denoiser odstranil šum až při vysokém nastavení potlačení, tím ovšem video ztratilo ostrost, proto jsem na další vrstvu aplikoval výraznější zostření a videa pak prolnul. Většina problému se zrnitostí odpadla. Po té jsem upravené video vyexportoval jako obrázkovou sekvenci, kterou jsem potřeboval pro 3D tracking (viz. kapitola Match moving).

Tuto sekvenci jsem importoval do tracking softwaru PFHoe Pro. V PFHoe jsem nastavil, jestli je kamera v záběru na stativu či se pohybuje volně a zda je v záběru použitý zoom a nechal proběhnout tracking. Po té, co byl tracking bodů dokončen, bylo potřeba jej dále upravit, jelikož spousta bodů neměla správnou dráhu, která je důležitá pro správný výpočet kamery. Po vymazání špatných bodů jsem nechal proběhnout výpočet kamery. Zkontroloval jej a nastavil správnou perspektivu umístěním referenčního kvádrů, podlahy a horizontu, potvrdil a proběhl přepočítání. Tato fáze je důležitá pro správné aplikování koordinačních os v prostoru. PFHoe nabízí množství výstupních formátů, pro After Effects funguje stejný script jako pro Autodesk Maya.

Tento celý postup musel být zopakován u každého jednotlivého záběru se změnami, které museli být řešeny individuálně.



Obrázek 4.1.1 Ukázka okna PFHoe Pro

3.3.2 Postprodukce a animace

Pro další postup jsem používal již vyexportovaný upravený záběr. Nastal zdlouhavý proces barevné korektury, kontrastu a gama. Výsledkem má být video zabarvené do tmavě modro-fialových odstínů, převedené do jiné denní doby, beze ztráty důležitých informací. Jelikož pro animaci používám zářící prvky, je potřeba, aby vynikly.

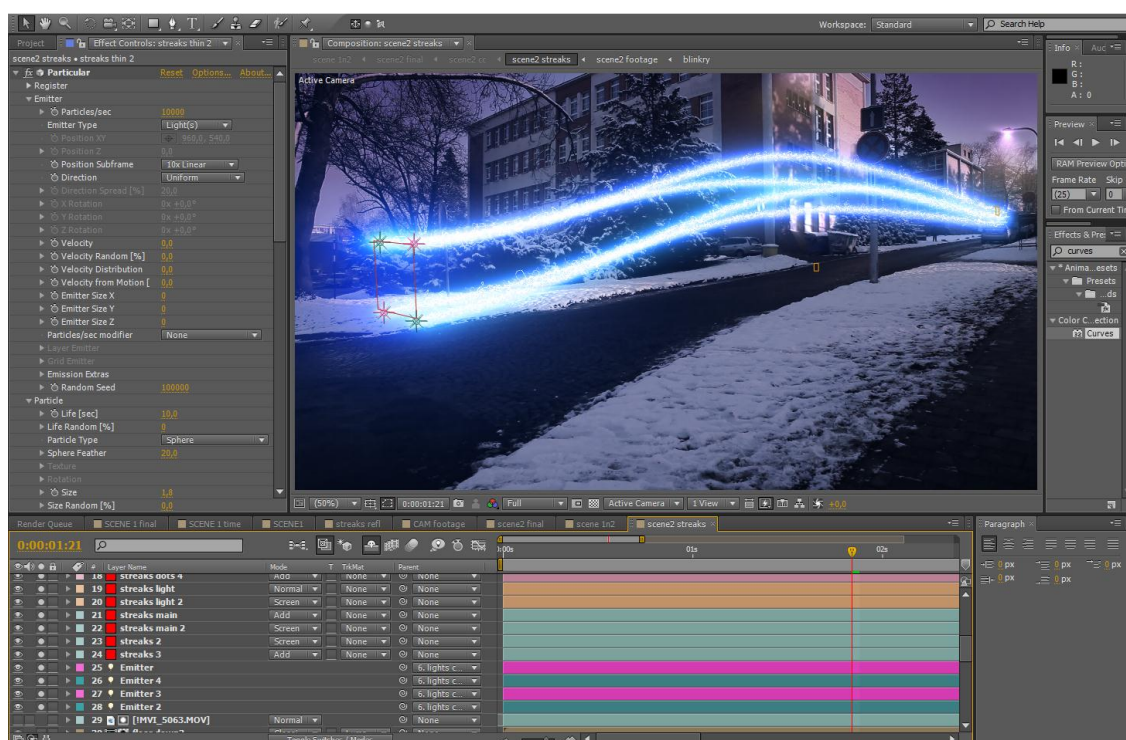
Důležitou součástí takové komplexní postprodukce je tzv. precomposing, kdy se jednotlivé bloky vrstvených efektů zabalují do jedné kompozice, která se použije v kompozici další už jen jako jedna vrstva. Tím si udržujeme přehled a čistější timeline.

Po úpravě video podkladů jsem importoval do AE script vzniklý po motion trackingu, ten obsahuje data s naší 3D scénou. Taková kompozice má animovanou 3D kameru, jednotlivé tracking body zastoupené 3D Null objekty a video jako 2D pozadí. Díky správnému vygenerování kamery na základě prostoru a pohybu záběru, můžeme do této scény přivést jakýkoliv objekt orientovaný v 3D prostoru a na správném místě a bude nám sedět s pohybem v pozadí.

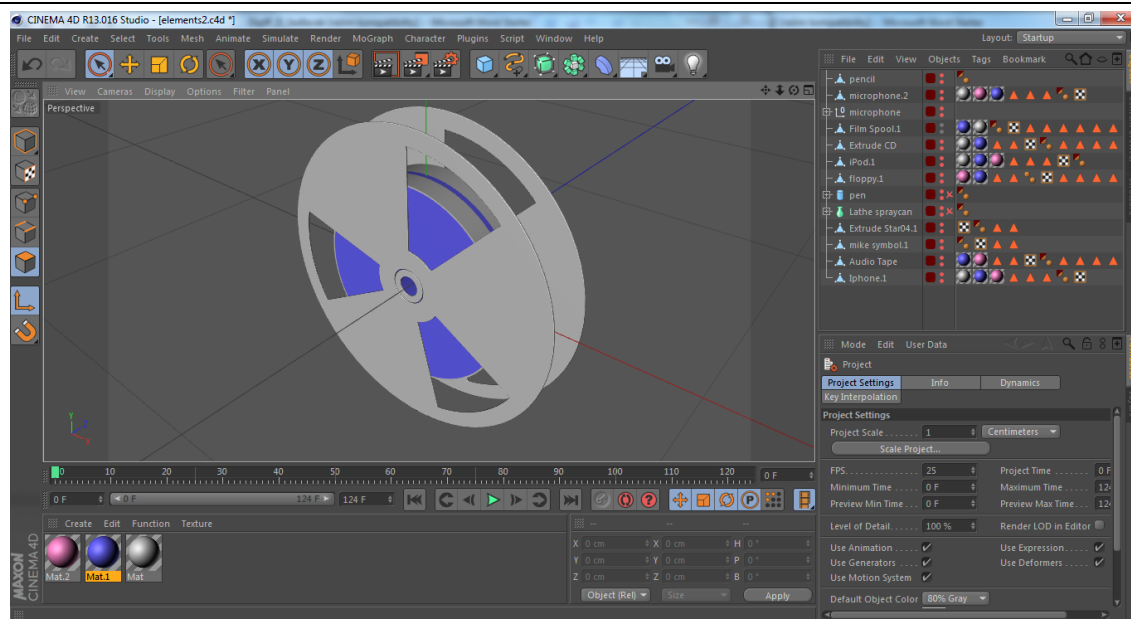
Hlavním elementem pro ID jsem vytvořil komplexní rozzářené linie evokující jakýsi plasmový tok energie. Tyto linie jsou tvořeny mnoha vrstvami particle systémů,

aby bylo dosaženo potřebného vzhledu. Pro pohyb ve 3D prostoru jsem využil funkce Trapcode Particular a navázal jeho emitter (generující bod) na světlo, které umožňuje orientaci a polohování v 3D prostoru. Za pomoci importovaných 3D bodů jsem určil dráhu světla v prostoru tak, aby při pohledu skrze kameru seděli linie v pohybujícím se záběru podkladového videa.

3D animované prvky jsem vytvořil pomocí Cinema 4D. Tyto elementy byly vybrány jako zástupci asociativních prvků k Neon TV, tedy z mediálního prostředí. Díky získaným data pohybu kamery, které lze použít i pro Cinemu 4D jsem mohl tyto elementy lehce zakomponovat do scény.



Obrázek 4.1.2 Ukázka okna After Effects při animaci



Obrázek 4.1.2 Ukázka okna Cinema 4D při tvorbě elementů

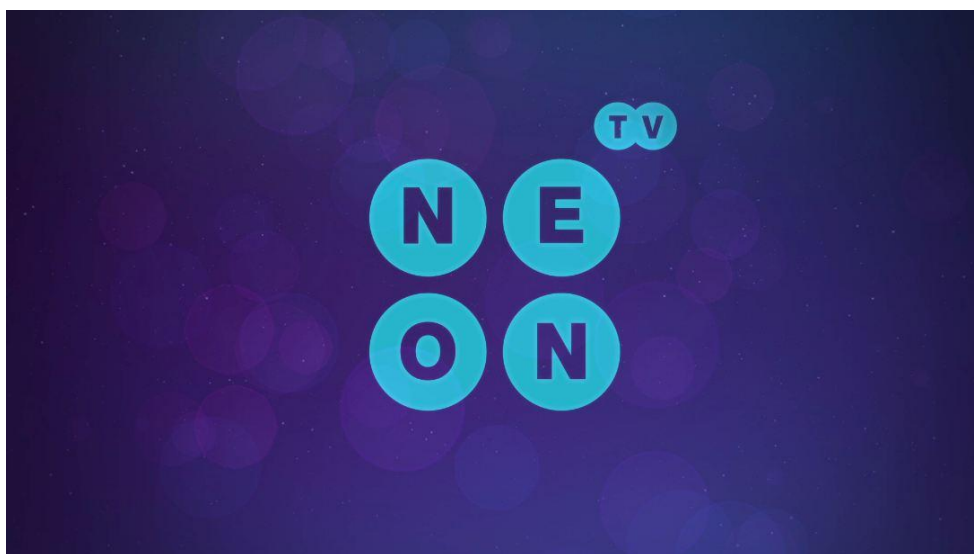
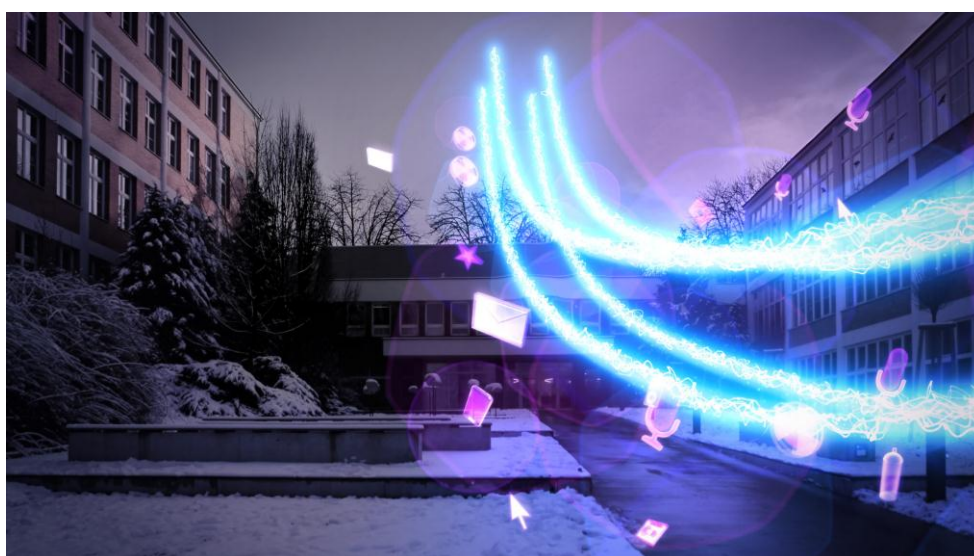
3.3.3 Compositing

Compositing je důležitou součástí integrace CGI (viz. kapitola CGI) a efektů do scény. K tomu se používá overlay color korekce, úprava nasvícení a stínu ve scéně. V mém případě se ani tak nejedná o realistickou integraci do videa, přesto jsem použil hned několika prvků. Zářící linie prolétávající energie osvětlují silnici a podloží pod sebou, popř. stěnu. Aby bylo znát, že se jedná o paprsky energického náboje, použil jsem pár triků, pro ovlivnění okolního prostředí (např. rozsvěcování blízkých světel, lamp, alarmů okolních aut - Optical Flares a zvlnění obrazu v blízkosti paprsků apod.)

3.3.4 Výsledná práce

Vznikla tak vizuálně poutavá dynamická scénérie několika záběrů, které sledují a zachycují linie zářivé bohaté energie prolétávající kolem objektů naší školy, spot končí animací loga televize Neon TV.





Obrázek 4.1.4 Ukázka z promo spotu

3.4 Network ID (jingle)

Výsledkem jsou krátké animované motion grafiky určující vizuální identitu NEON TV, s použitím propojujících vizuálních prvků a loga. Tyto network ID budou díky své krátké stopáži sloužit pro předěly mezi programy apod. Pro tyto krátká videa jsem si vybral některé záběry z promospotu s prvkem zářivých energických linií a sestříhal je do 1,3 a 5 sekundových videí.

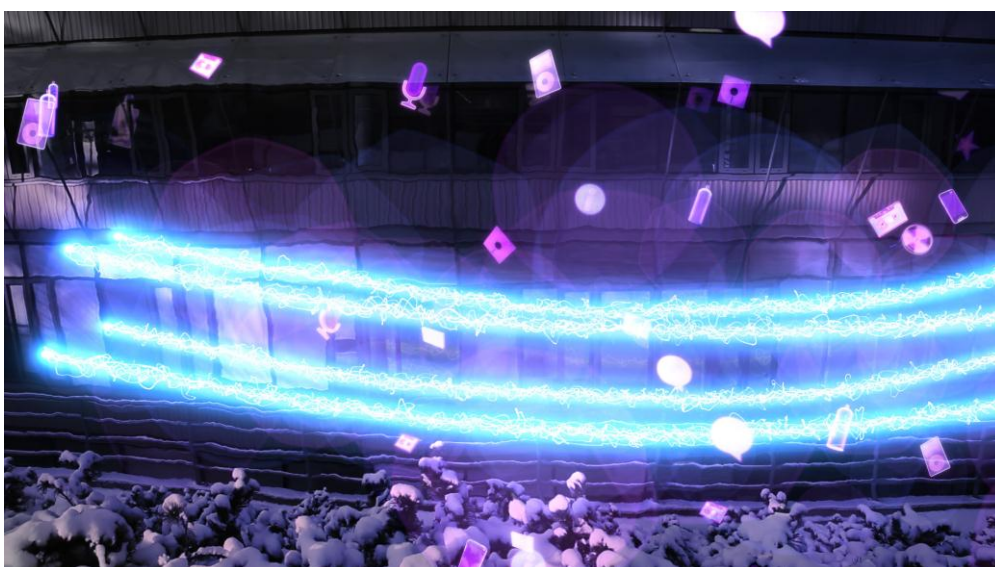
3.4.1 Post-produkce a animace

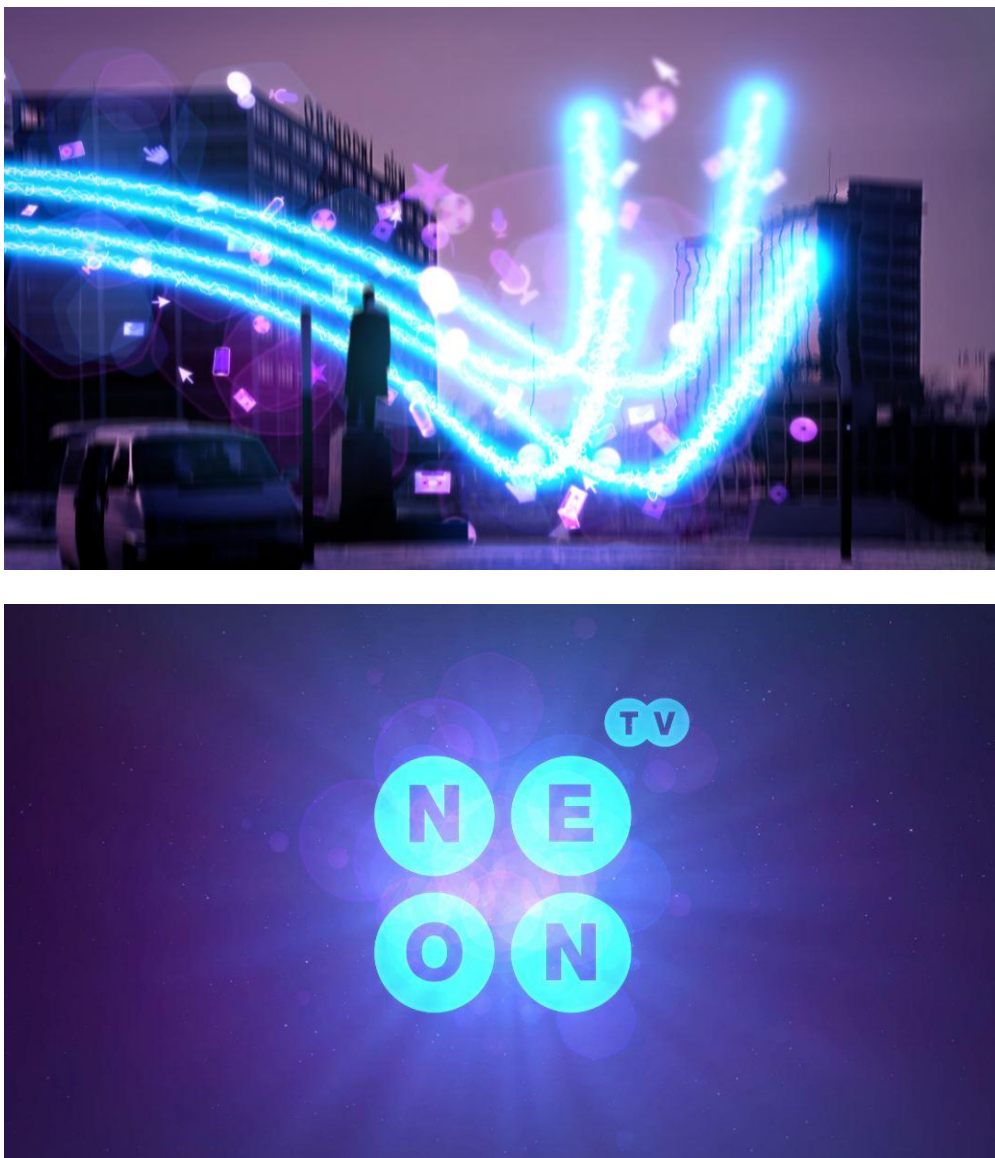
Stejně jako u promo spotu jsem použil After Effects, Trapcode Particular a Optical flares. Zde si barevná korekce vyžádala mírné zvýšení kontrastu a gam křivky. Pro barevnost jsem použil stejné odstíny jako u promo spotu a to modrou a nachovou. Využil jsem importovaných renderů elementů a jejich alpha map z Cinema 4D.

3.4.2 Výstupní verze

Pro výstup jsem použil různých kombinací a počtu jednotlivých záběrů. Tím jsem dosáhl jednotlivých stopáží této motion grafiky.







Obrázek 4.2.2 Ukázka scén z animace identity

3.5 Lower-third

Neboli informační on-screen panel, požadavkem byl statický výstup pro Adobe Photoshop. Lowe-third jsem vytvořil užitím stejných prvků, které provázejí celou práci. Panel vznikl jako animace, ale lze jej využít jako statický prvek. Pro texty jsem použil font Gotham Narrow, který nabízí hodně různých sil tahů a řezů.



Obrázek 4.3 Návrh na informační lower-third

3.6 Další způsoby propagace

Dalšími navrhovanými způsoby propagace mohou být tištěné plakáty, samolepky a již vytvořený microsite.

Microsite Neon TV

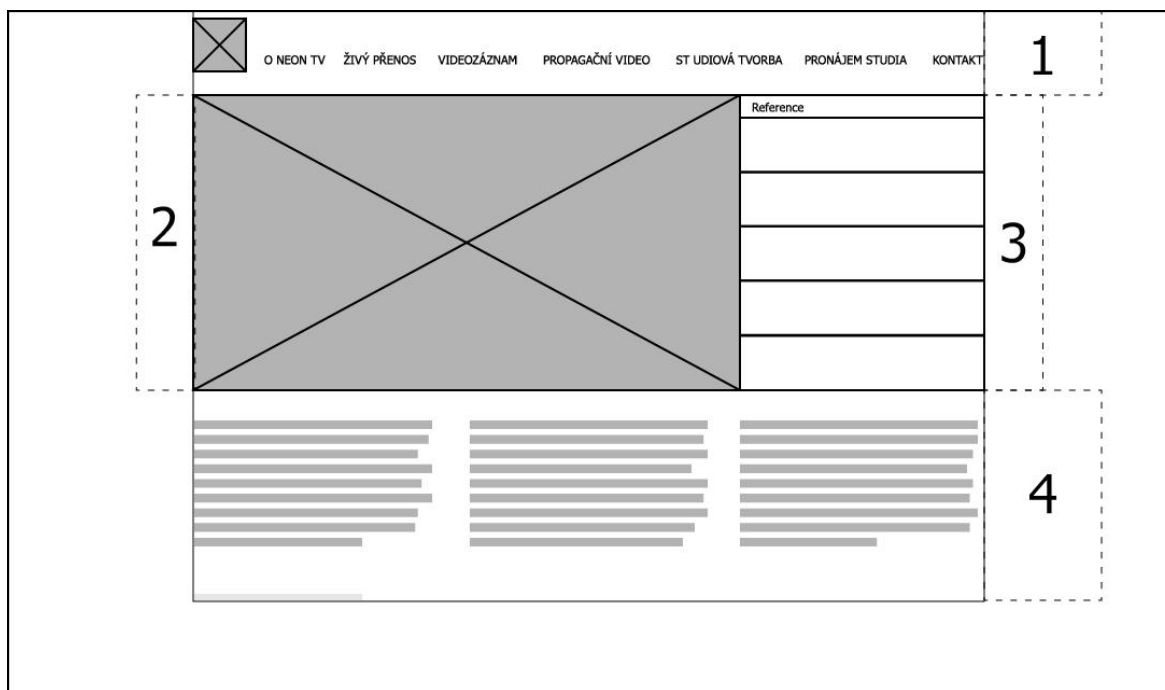
Návrh microsite vychází ze stejné barevnosti a stylu použité ve všech prvcích propagace (neurčité sci-fi prostředí, zářící prvky, panely v tmavých barvách).

Návrh layoutu microsite vznikl s použitím Adobe Illustrator, s jehož novými funkcemi přichytávání objektů a bodů k pixelové mřížce a zobrazení v pixelech mnohem usnadňuje práci na digitálních médiích. Pozadí webu je vytvořeno pomocí Adobe After Effects a jej doplňujícími plug-iny jako např. Trapcode Particular a Optical Flares. Pozadí je v tónech modré a fialové, barevnost se ke krajům obrázku pozadí zatmaví do čistě černé. Takže je možný snadný přechod z barevného pozadí obrázku do černé barvy pozadí určené v css kódu. Velikost obrázku je 1440 x 1050 pixelů a nepřesahuje 150 kb.

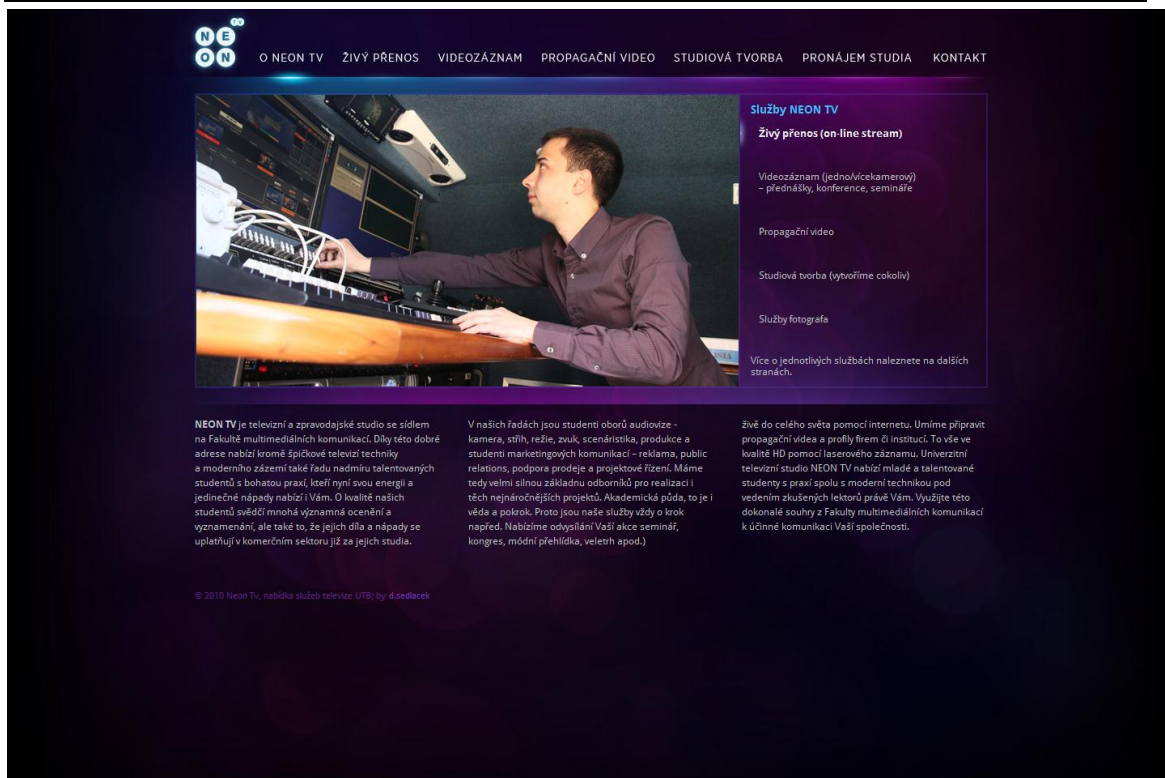
Layout složen ze tří hlavních horizontálních částí, splňuje pravidlo 600px, což znamená, že nejdůležitější a nejpoutavější informace jsou ihned viditelné, aniž by se stránka musela rolovat. Dohromady layout tvoří 5 částí, první je horní lišta s přehlednou navigací (1), která zasahuje do celé šíře rámce. Pod navigačním menu je vždy vlevo

velký poutavý obrazový materiál ve slideshow (2) nebo okno s videem (360p). Napravo od slideshow se nachází sekundární navigační panel (3), ten slouží pro výběr video referencí, obsahuje popisky a náhledy videí. V dalším horizontálním pásu je textový materiál (4), který provází jednotlivými podstránkami webu.

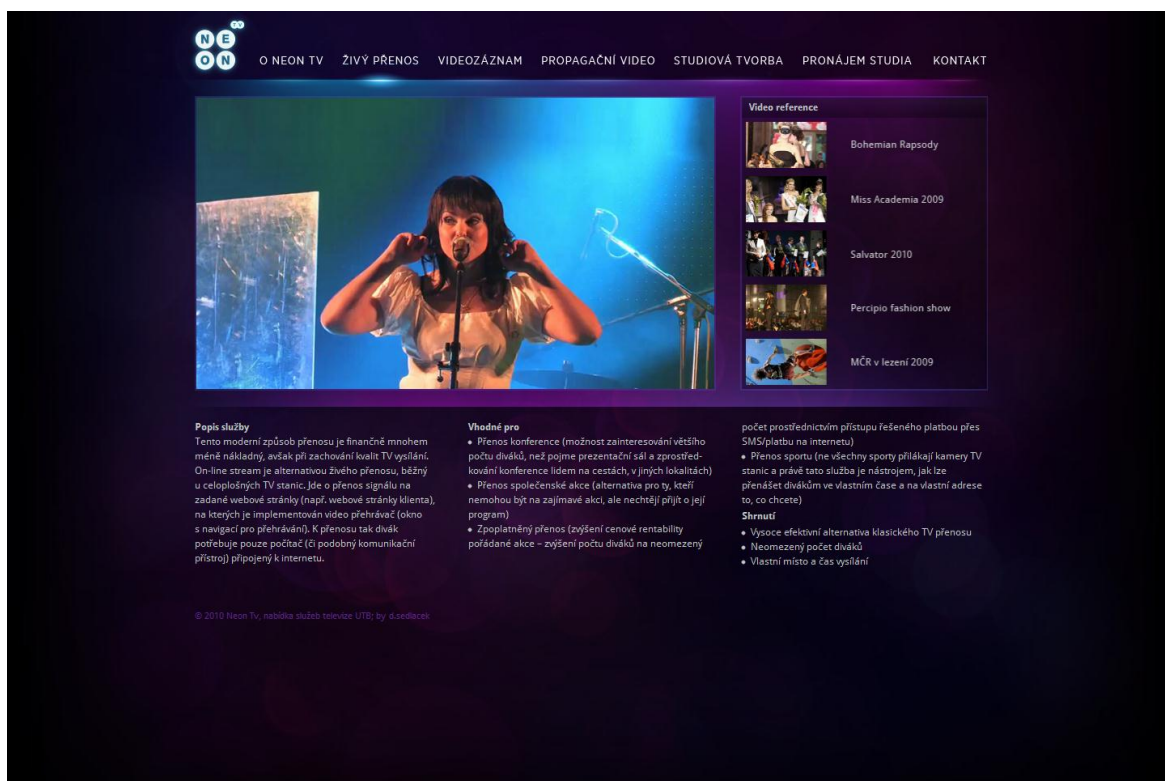
Jako programovací jazyk jsem do testovací verze použil HTML doplněné o kaskádové styly CSS. Slideshow a animované ovládací prvky používají javascriptové JQUERY knihovny.



Obrázek 4.4 Drátěný model layoutu microsite



Obrázek 4.4 Domovská stránka (homepage) microsite



Obrázek 4.4 Stránka služby „živý přenos“

ZÁVĚR

Při vypracovávání první části práce jsem se dozvěděl mnoho nových informací o historii motion grafiky. Hlavním přínosem byl podrobnější náhled do produkce broadcast designu a osvětlení nových pojmů a týkajících se network branding. Ač se s těmito prvky vizuální komunikace televizních stanic setkáváme ve vysílání dnes a denně, nepřišlo mi to nikdy jako takto rozsáhlý a členitý projekt. Na tvorbě network branding se podílí týmy mnoha kreativních designérů, kde se každý specializuje na svůj úkol. Mají tak svou úlohu ve velkém prostoru a mohou se soustředit jen na svou část práce. Pro mě jako jedince bylo těžké udržet se určitý odstup nadhled, ovšem byla to skvělá zkušenost. A teď již vím, že vytvářet takto komplexní projekty je pro mě nemožné, při vytváření této práce mě napadala spousta vizuálních prvků a scénářů, které mě několikrát svedli na scestí, musel jsem se vracet zpět a zhodnotit co dělám špatně.

S konečným výsledkem jsem spokojen, jen by vyžadoval více času na doladění do finální podoby. Práce v Cinema 4D mi při tomto úkolu svědčila nejvíc. Lépe se v tomto prostředí orientuji a vím, kudy kam. Myslím, že výsledné práce splnily zadání a při rozšíření vizuálních prvků o další části network branding, může tento vizuální styl fungovat.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] KRASNER, Jon. *Motion graphic design : applied history and aesthetics*. Burlington, MA, USA : Focal Presss, 2008. 413 s. ISBN 978-0-240-80989-2.
- [2] *Www.wikipedia.org [online]. 27.4. 2011 [cit. 2011-05-12]. Motion graphics. Dostupné z WWW: <http://en.wikipedia.org/wiki/Motion_graphic>.*
- [3] *Www.wikipedia.org [online]. 13.3. 2011 [cit. 2011-05-15]. Lower-third. Dostupné z WWW: <http://en.wikipedia.org/wiki/Lower_third>.*
- [4] *Www.wikipedia.org [online]. 2.5. 2011 [cit. 2011-05-16]. Station_identification. Dostupné z WWW: <http://en.wikipedia.org/wiki/Station_identification>.*
- [5] *Www.wikipedia.org [online]. 29.4. 2011 [cit. 2011-05-16]. Computer generated imagery. Dostupné z WWW: <http://en.wikipedia.org/wiki/Computer-generated_imagery>.*
- [6] *Www.mographwiki.net [online]. 2010 [cit. 2011-05-17]. Motion graphics. Dostupné z WWW: <http://www.mographwiki.net/Motion_graphics>.*
- [7] *Www.cognito.cz [online]. 2010 [cit. 2011-05-19]. Motion grafika. Dostupné z WWW: <<http://www.cognito.cz/motion-grafika/>>.*

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1.1.1 Ukázka thaumatropu	10 - 11
Obrázek 1.1.1 Ukázka phenakistoskopu thaumatropu	11
Obrázek 1.1.1 Ukázka praxinoskopu	11
Obrázek 1.1.1 Frame ze Švankmajerovi Historia Natura	12
Obrázek 1.1.1 Frame z filmu Tron (1982)	13
Obrázek 1.1.1 Ukázka z úvodních titulků filmu Dr. No (1962)	14
Obrázek 1.1.1 Ukázka framů z úvodní titulků filmu Se7en (1995)	16
Obrázek 1.1.2 Ukázka network ID pro NBC (1985)	17
Obrázek 1.1.2 Ukázka show openeru seriálu Trueblood	18
Obrázek 1.1.2 Cartoon Network Interstitial „Squidley”	19
Obrázek 1.1.2 Ukázka CNN lower-third	20
Obrázek 1.1.2 Lineup pro pořad na Discovery channel	21
Obrázek 1.1.3 Ukázka motion grafiky ve filmu Horší už to nebude (2007)	22
Obrázek 1.1.4 Ukázka z propagačního videa pro AT&T od studia Prologue	23
Obrázek 2.1 Ukázka symetrického trendu z roku 2006, od GMunk pro Nicktoons	25
Obrázek 2.1 Ukázka použití Trapcode Particular a Shine v openeru pro ceny Emmy ..	26
Obrázek 2.3 Ukázka napodobení stylu 80. Let ve spotu pro LA hero awards	26
Obrázek 2.2 Ukázka particle systému	28
Obrázek 2.2 Ukázka okna 3D match moving programu	30
Obrázek 4.1.1 Ukázka okna PFHoe Pro	35
Obrázek 4.1.2 Ukázka okna After Effects při animaci	36
Obrázek 4.1.2 Ukázka okna Cinema 4D při tvorbě elementů	37
Obrázek 4.1.4 Ukázka z promo spotu	38-39
Obrázek 4.2.2 Ukázka scén z animace identity	40-42
Obrázek 4.3 Návrh na informační lower-third	43

Obrázek 4.4 Drátěný model layoutu microsite	44
Obrázek 4.4 Domovská stránka (homepage) microsite	45
Obrázek 4.4 Stránka služby „živý přenos“	45

SEZNAM PŘÍLOH

[PI] Obsah datového CD