



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ



INTEGROVANÁ
STŘEDNÍ ŠKOLA
POLYGRAFICKÁ

Flash - animace

14. Úvod do programu Flash

www.isspolygr.cz

Vytvořila:
Radka Veverková
Vytvořeno dne: 10. 1. 2013

Integrovaná střední škola polygrafická,
Brno, Šmahova 110
Šmahova 110, 627 00 Brno

Flash

DUM číslo: 14
Název: Flash

Interaktivní metody zdokonalující edukaci na ISSP
CZ.1.07/1.5.00/34.0538

Strana: 1/10

Škola	Integrovaná střední škola polygrafická, Brno, Šmahova 110
Ročník	4. ročník (SOŠ, SOU)
Název projektu	Interaktivní metody zdokonalující proces edukace na ISŠP
Číslo projektu	CZ.1.07/1.5.00/34.0538
Číslo a název šablony	III/2 Inovace a zkvalitnění výuky prostřednictvím ICT
Autor	Mgr. Radka Veverková
Tematická oblast	Animace
Název DUM	Úvod do programu Flash
Pořadové číslo DUM	14
Kód DUM	VY_32_INOVACE_14_OV_VY
Datum vytvoření	10. 1. 2013
Anotace	Prezentace, která obsahuje tvorbu animací v programu Flash. Zaměřuje se na úvod do učiva.

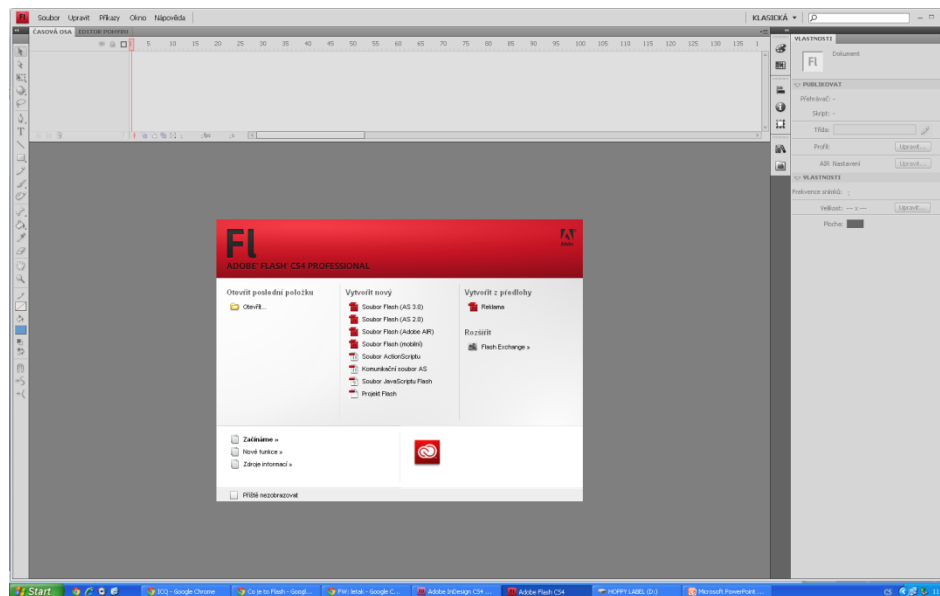
Pokud není uvedeno jinak, je uvedený materiál z vlastních zdrojů autora.

Co je to program Flash

- Flash vyvinula firma Macromedia
- Flash je program na tvorbu animací, prezentací nebo webových bannerů a webových stránek
- Pracuje s vektorovou grafikou, díky tomu jsou datově malé a neztrácí na kvalitě, když objekty zvětšujeme a zmenšujeme, vždycky si je opět přepočítá do původní velikosti

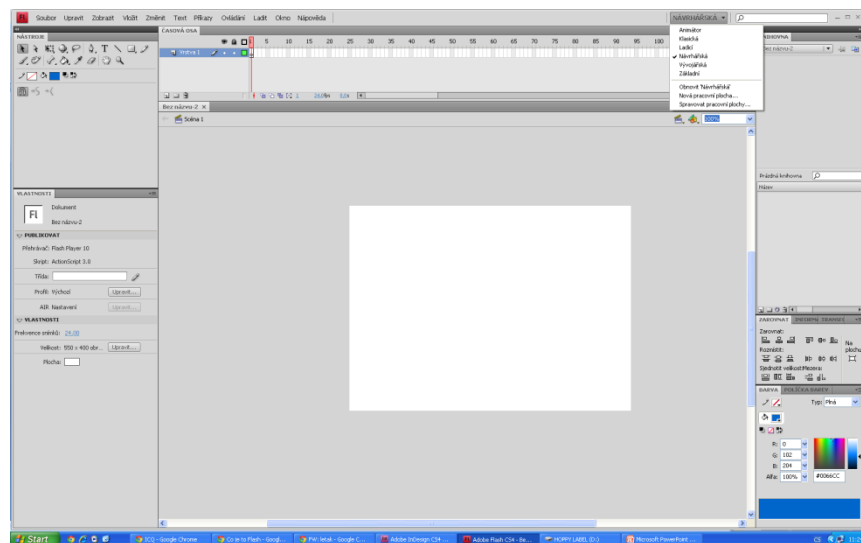
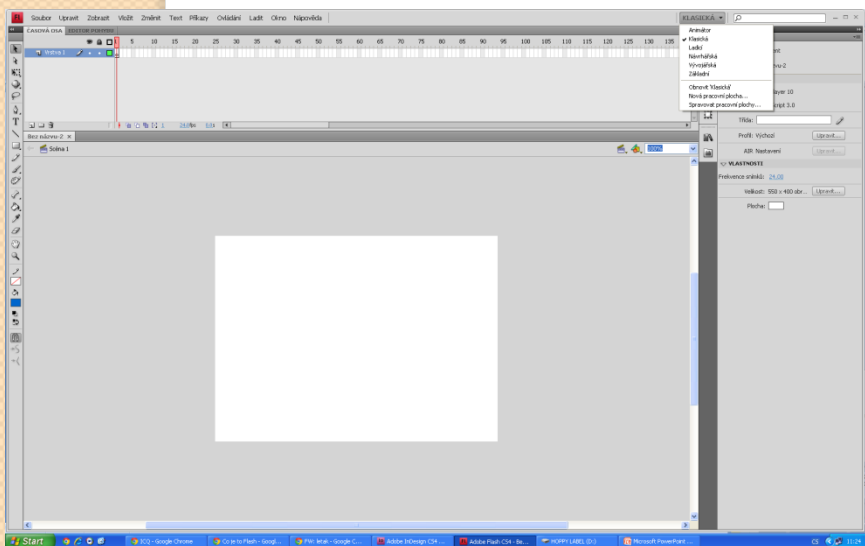
Otevření programu Flash

- Po spuštění programu se nám objeví tabulka, ve které nastavíme ActionScript 3.0, což je nejnovější technologie programu Flash, ve které lze pracovat s interaktivními prvky. Musíme mít v počítači nainstalovaný přehrávač Flash Player 9 a novější.



Pracovní plocha

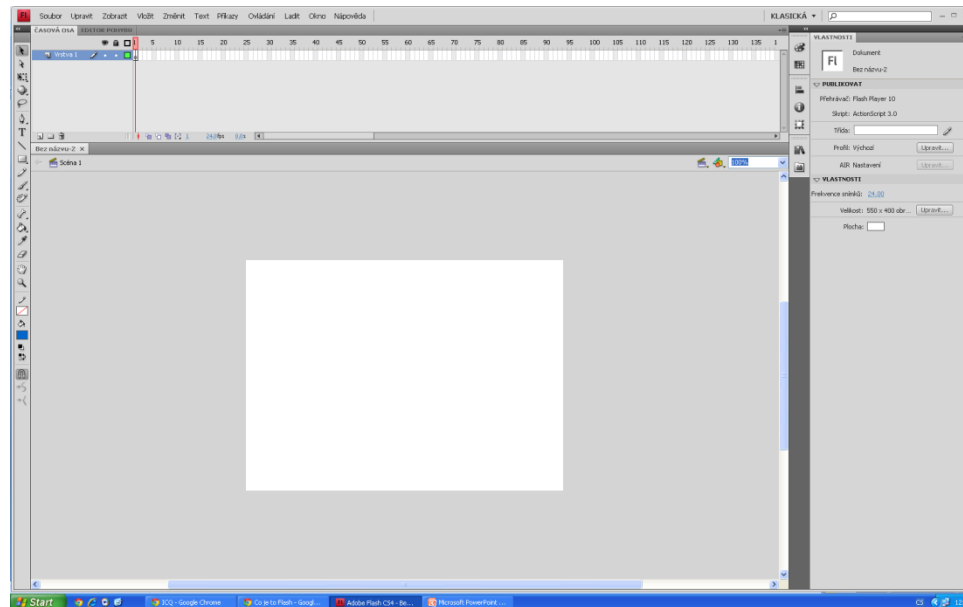
V horní liště si zvolíme jakou chceme pracovní plochu, na prvním obrázku je zvolena Klasická na druhém Návrhářská. Tyto plochy se liší v zobrazení panelu nástrojů. Které si můžeme také otevřít v záložce Okna



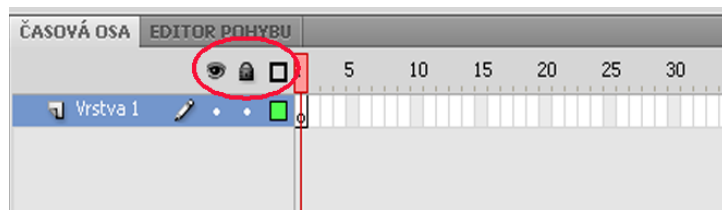
Popis pracovní plochy

V horní části se nachází panel příkazů, po levé straně jsou nástroje, v horní části je časová osa, a po levé straně inspektor vlastností. Při práci si můžeme otevírat a zavírat potřebné panely.

Animace tvoříme přímo v programu Flash, můžeme si také různé prvky importovat do knihovny z ostatních programů jako je Photoshop nebo Illustrator



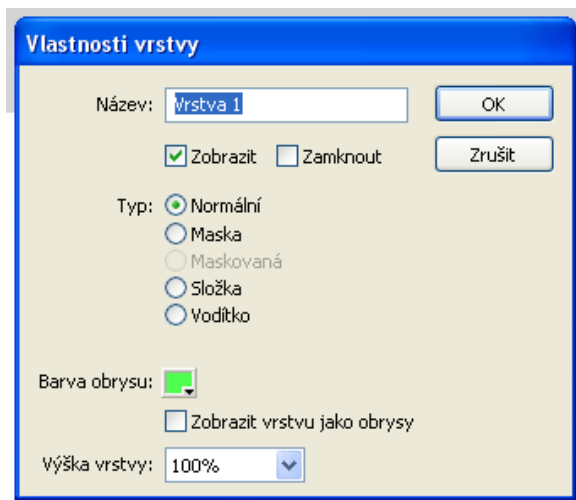
Ikony na pracovní ploše



Ikona oka nám umožňuje danou vrstvu zakrýt

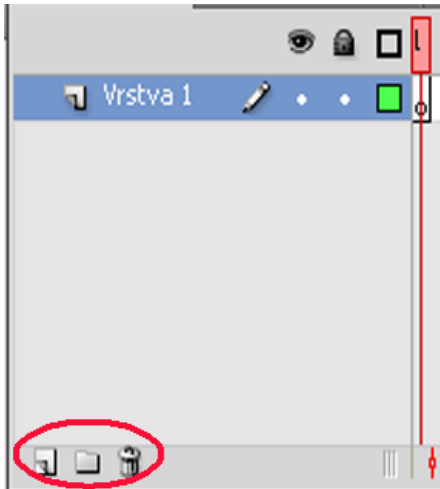
Ikona zámku nám umožňuje danou vrstvu zamknout, aby v ní nebyly provedeny nechtěné změny

Další ikona jsou vlastnosti vrstvy, po jejím rozkliknutí se nám zobrazí tato tabulka

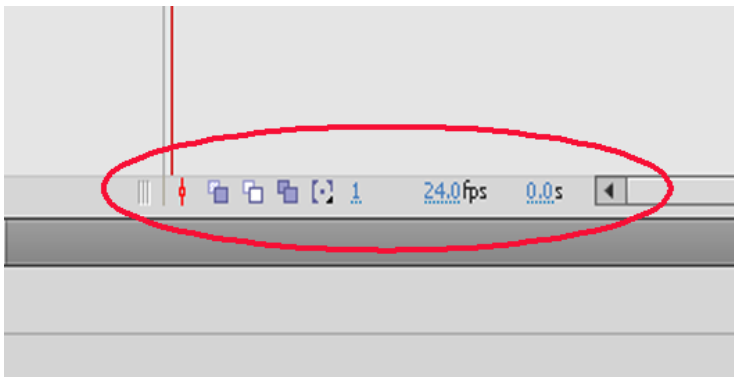


V této tabulce si můžeme nastavit vše potřebné pro naši vrstvu. Název, zamknutí, jaký bude vrstva typ, barvu vrstvy a její výšku

Ikony na pracovní ploše

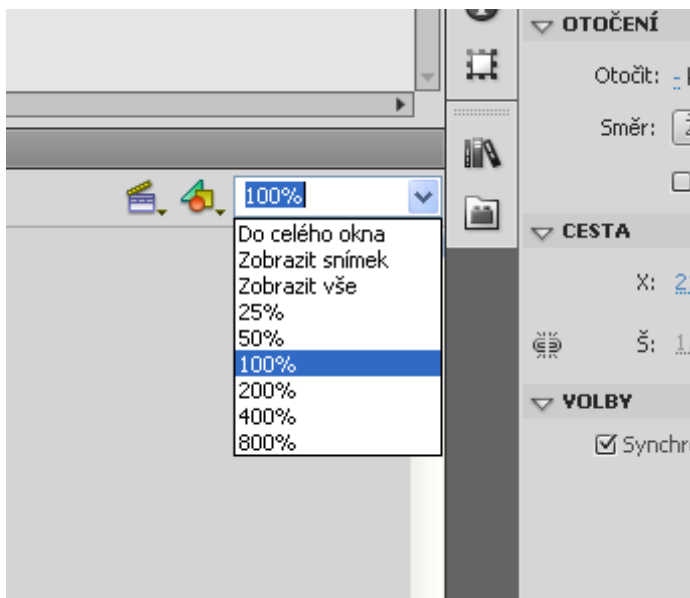


Tyto tři ikony používáme pro práci s vrstvami. První ikona nám vytvoří novou vrstvu, druhá ikona nám vytvoří novou složku, do které si poté můžeme vkládat vrstvy, které jsou jednou animací a třetí ikona je ikona koše, která umožňuje danou vrstvu odstranit



První dvě ikony jsou ikony průsvitek, které jsou pro animace nezbytné neb nám umožňují vidět předešlý nebo následující frame. Dále zde máme pořadové číslo aktuálního snímku, počet framů za sekundu a uplynulý čas

Ikony na pracovní ploše



První ikona klapky nám ukazuje veškeré scény ve kterých animaci tvoříme, v této ikoně si pohodlně vybereme potřebnou scénu. Ve druhé ikoně symboly se řadí všechny prvky převedené na symboly, kliknutím na daný symbol se nám otevře nabídka úprav, které můžeme se symbolem provádět. V rozbalovacím okně nastavujeme velikost plátna na kterém pracujeme.

Zdroje

SCHAEFFER, Mark. Adobe Flash CS4 Professional: oficiální výukový kurz. Vyd. I. Brno: Computer Press, 2009, 389 s. ISBN 978-80-251-2334-8.