

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ



Flash - animace 15. Program Flash

Vytvořila: Radka Veverková

Vytvořeno dne: 10. 1. 2013

DUM číslo: 15 Název: Flash

www.isspolygr.cz

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

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

Flash

Škola Integrovaná střední škola polygrafická, Brno, Šmahova 110 4. ročník (SOŠ, SOU) Ročník Interaktivní metody zdokonalující proces edukace na ISSP Název projektu Číslo projektu CZ 1.07/1.5.00/34.0538 Číslo a název šablony III/2 Inovace a zkvalitnění výuky prostřednictvím ICT Mgr. Radka Veverková Autor Tematická oblast Animace Název DUM **Program Flash** Pořadové číslo DUM 15 VY 32 INOVACE 15 OV VY Kód DUM 10 1 2013 Datum vytvoření Anotace Prezentace, která obsahuje tvorbu animací v programu Flash. Zaměřuje se na vkládání a převod fotografií.

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

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

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

Flash

Vložení obrázku do programu

E	Soubor Upravit 3	Zobrazit Vložit	Změnit Text Příka	zy Ovládání	Ladit Okno	Nápověda							1	LASICKÁ	i • [P	~ ×
** } }	i Nový Otevřít Procházet v Bridge Otevřít poslední Zavřít Zavřít vše	Ctrl+N Ctrl+O Ctrl+Alt+O Ctrl+W Ctrl+Alt+W	10 15 20	25 30	35 40	45 50 55	60 65	70 75 80	85 90	95 100	105 110	115 120	125 130 135		VLASTNOSTI FL Dokument Bez názvu-1	••
C C C T Z	Uložit Uložit a komprimovat Uložit jako " Uložit jako předlohu. Zpřístupnit Uložit vše Obnovit	Ctrl+S Ctrl+Shilt+S	[·] 1 <u>249</u> 5ps	9.05 4											Přehrávačí: Flash Player 10 Skript: ActionScript 3.0 Třída: Profil: Výchozí	J Upravt
1.1.	Importovat Exportovat Nastavení publikovár	Ctrl+Shift+F12	Importovat na plot Importovat do knit Otevřit externí knit Importovat vídeo	thu Ctrl+R Iovny hovnu Ctrl+Shi	ft+0							t	🗲 🚓 100%		AIR Nastavení V VLASTNOSTI Prekvence snínků: 24.00	Upravit
1	Náhled publikování Publikovat	Shift+F12													Velikost: 550 x 550 obr	Upravit
ð.	Nastavení AIR														Plocha:	
1	Editet observation	L	-													
100	Vzhled stránky Tisknout	Ctrl+P	-													
2	Poslat															
2 8 ■ 8 1 ■ 1 ■ 1 8 ■ 1 ■ 1 8 ■ 1 − 1 8 ■ 1 ■ 1 − 1 8 ■ 1 ■ 1 ■ 1 ■ 1 ■ 1 ■ 1 ■ 1 ■ 1 ■ 1 ■	xore:	Cond					-0									
-	Start 🔵 🧿 🖉 🕻) 🚯 🛛 👩		G Microsoft P	PowerPoint	Adobe Flash CS4	- Be 🖭 Ad	obe Photoshop CS	💈 Comman	nd WorkStation	🔄 Jednotka D/	VD-RAM (E:)				7:43

Veškeré obrázky, fotografie a jiné námi připravené věci, které chceme v programu flash používat, se vkládají do knihovny, pomocí záložky soubor – importovat – importovat do knihovny.

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

Flash

Vložení obrázku do programu



Po importu se nám veškeré věci řadí v knihovně, každý prvek má svoji ikonu, takže jsou dobře rozpoznatelné. Symbol stromu je pro jpg obrázky, ozubené kolo pro symboly a písmeno A pro vložené písmo. V knihovně si také můžeme udělat složku do které prvky vytřídíme.

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

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

Flash

Převod bitmapového obrázku na vektor



Někdy je nutné pro animace, převézt bitmapový obrázek do vektorové grafiky. To docílíme vložením fotografie, nastavíme změnit – bitmapa – vektorizovat bitmapu. Obrázek se nám převede a vypadá jako kreslený, což se nám v mnoha animacích může hodit.

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

Flash

Převod bitmapového obrázku na vektor



Po kliknutí na pole vektorizovat bitmapu, se nám zobrazí tabulka ve které si můžeme obrázek nastavit. Nastavujeme si práh barvy, minimální plochu, přesnost křivky a práh rohu. Dle našeho nastavení se nám fotka převede.

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

Flash

Převod bitmapového obrázku na vektor



Po převodu na vektor již program s obrázkem pracuje jako se sérií čar a křivek. Rozlišení obrázku je dané, proto jej můžeme zvětšovat a zmenšovat dle potřeby, aniž by utrpěl na kvalitě. Jednotlivé části můžeme odstranit či změnit, protože se nyní obrázek skládá z mnoha částí.

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

Flash



Flash

Vlastnosti dokumentu

Pokud je nyní naše pracovní plocha malá, klikneme pravým tlačítkem myši na bílé plátno a dáme Vlastnosti dokumentu

Poté se nám zobrazí tabulka, ve které si nastavíme nové rozměry naší pracovní plochy, Dále si můžeme nastavit barvu pozadí, kmitočet snímků a jednotky. Nastavení můžeme uložit jako výchozí, což je nastavení které nám zůstává uloženo.

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

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

Strana: 8/13

DUM číslo: 15

Název: Flash

Vlastnosti dokumentu



Vlastnosti dokumentu můžeme nastavovat i v pravém sloupci. Opět nastavujeme velikost plátna, pozadí a kmitočet snímků za sekundu.

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

Flash

Transformace



V okně transformace, které máme v pravém svislém panelu nástrojů, nebo si jej otevřeme pomocí záložky okna, si nastavujeme procentní velikost šířky a výšky, otočení obrázku, což vidíme na ukázce, dále zkosení nebo 3D efekty natočení

Integrovaná střední škola polygrafická, Brno, Šmahova 110 Šmahova 110, 627 00 Brno Název: Flash

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

Flash

Strana: 10/13



Barvy

V postraní liště máme dále záložku barvy, kde si volíme vlastní barvu kliknutím do barevného prostoru, nebo vepsáním číselných hodnot. Typ barvy můžeme zvolit plný, lineární, radiální nebo bitmapa.

V záložce políčka barev, volíme barvu kliknutím na dané políčko, ve spodní části máme ještě na výběr přechody a to lineární nebo kruhový

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

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



Flash

Zarovnání

Další záložka je zarovnání, která nám umožňuje přesné zarovnání objektů do pozice, kterou si z možností vybereme.

Informace

Ikona informace nám podává informace o velikosti obrázku nebo jeho vybrané části. Také si zde můžeme zjistit potřebnou barvu. Kapátkem si najedeme na danou barvu, a v poli se nám ukazují její číselné hodnoty.

> DUM číslo: 15 Název: Flash

Brno, Šmahova 110

Šmahova 110, 627 00 Brno



Zdroje

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

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

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

Flash