



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ



INTEGROVANÁ
STŘEDNÍ ŠKOLA
POLYGRAFICKÁ

Flash - animace

15. Program 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: 15
Název: Flash

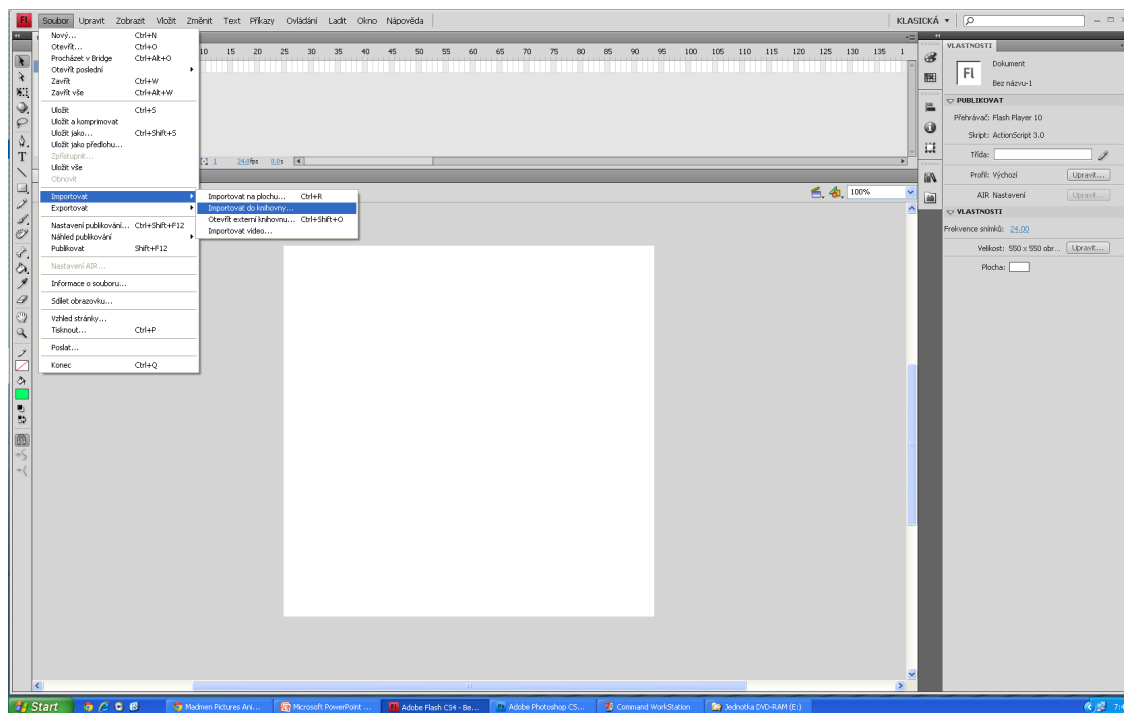
Interaktivní metody zdokonalující edukaci na ISSP
CZ.1.07/1.5.00/34.0538

Strana: 1/13

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	Program Flash
Pořadové číslo DUM	15
Kód DUM	VY_32_INOVACE_15_OV_VY
Datum vytvoření	10. 1. 2013
Anotace	Prezentace, která obsahuje tvorbu animací v programu Flash. Zaměřuje se na vkládání a převod fotografií.

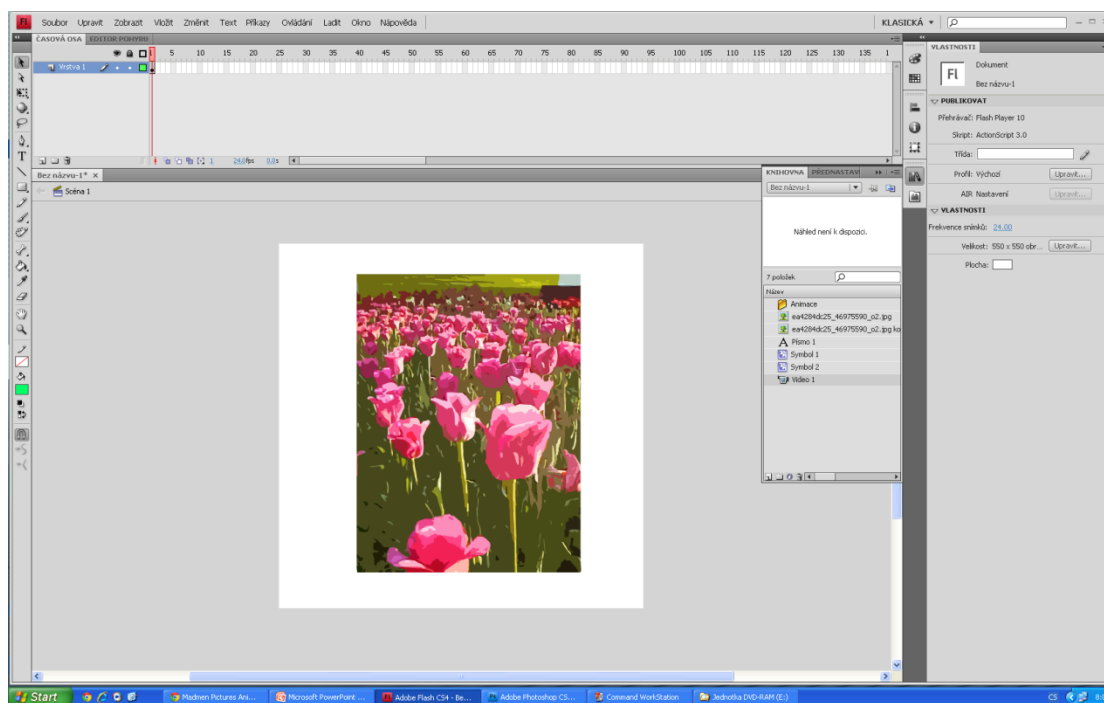
Pokud není uvedeno jinak, je uvedený materiál z vlastních zdrojů autora.

Vložení obrázku do programu



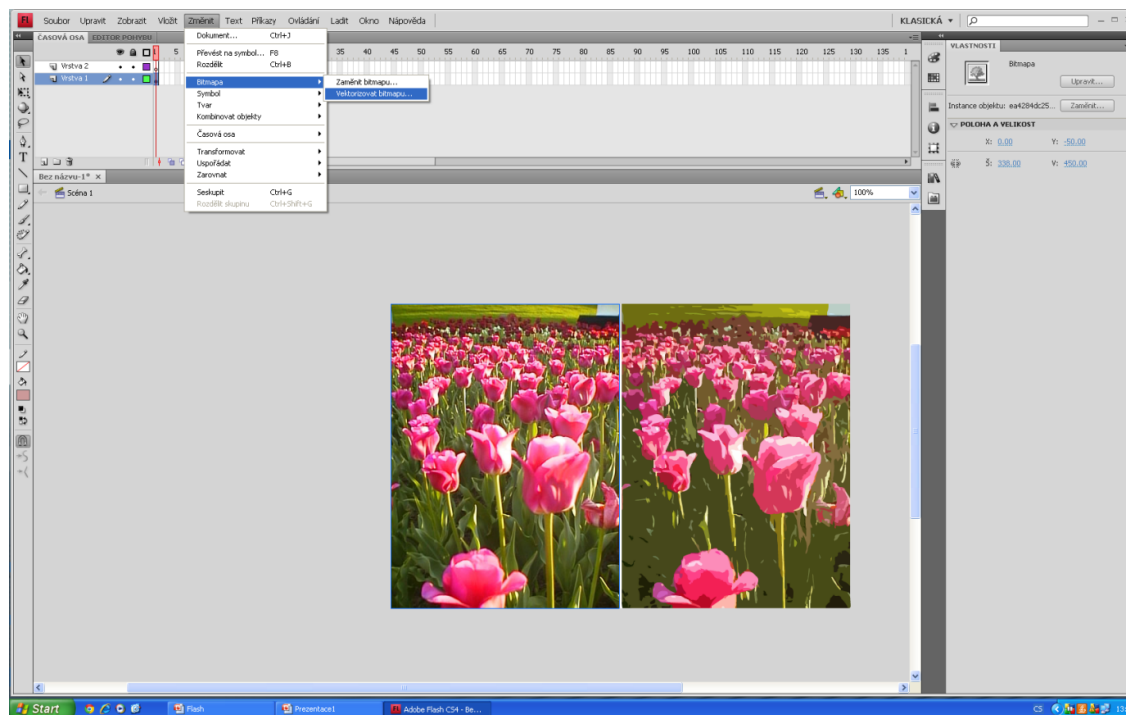
Veškeré obrázky, fotografie a jiné námi připravené věci, které chceme v programu flash používat, se vkládají do knihovny, pomocí záložky soubor – importovat – importovat do knihovny.

Vložení obrázku do programu



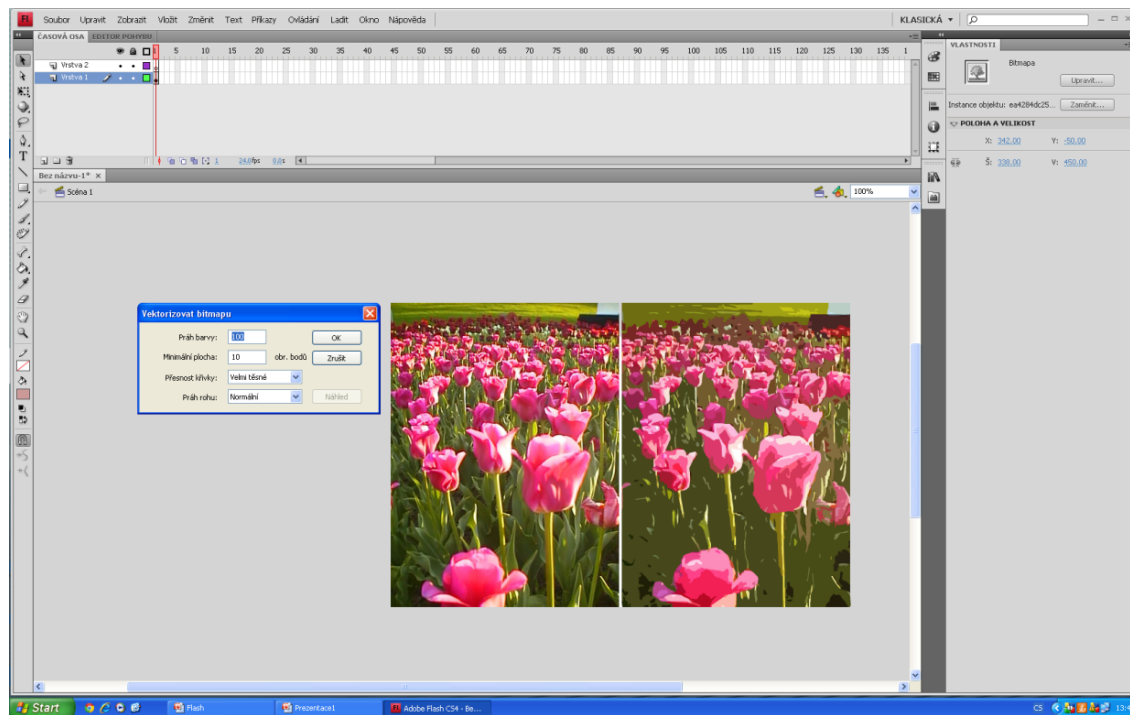
Po importu se nám veškeré věci řadí v knihovně, každý prvek má svoji ikonu, takže jsou dobře rozpoznatelné. Symbol stromu je pro jpg obrázky, ozubené kolo pro symboly a písmeno A pro vložené písmo. V knihovně si také můžeme udělat složku do které prvky vytřídíme.

Převod bitmapového obrázku na vektor



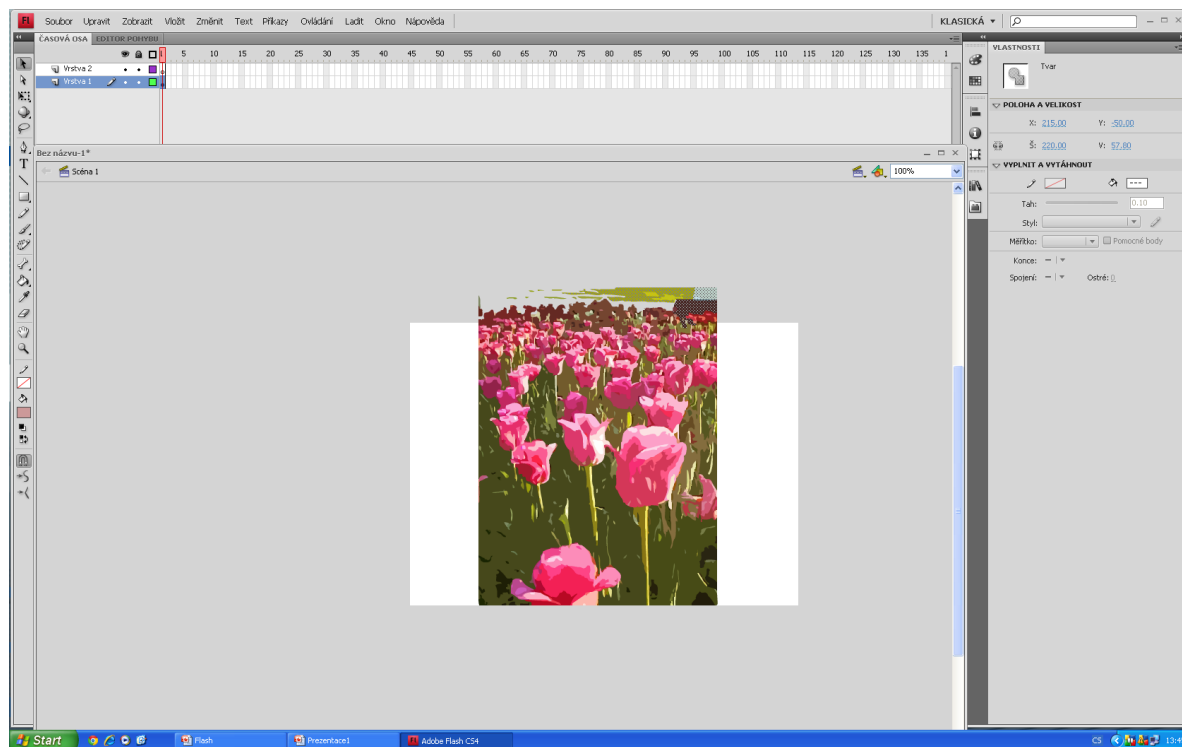
Někdy je nutné pro animace, převést bitmapový obrázek do vektorové grafiky. To docílíme vložením fotografie, nastavíme změnit – bitmapa – vektorizovat bitmapu. Obrázek se nám převede a vypadá jako kreslený, což se nám v mnoha animacích může hodit.

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.

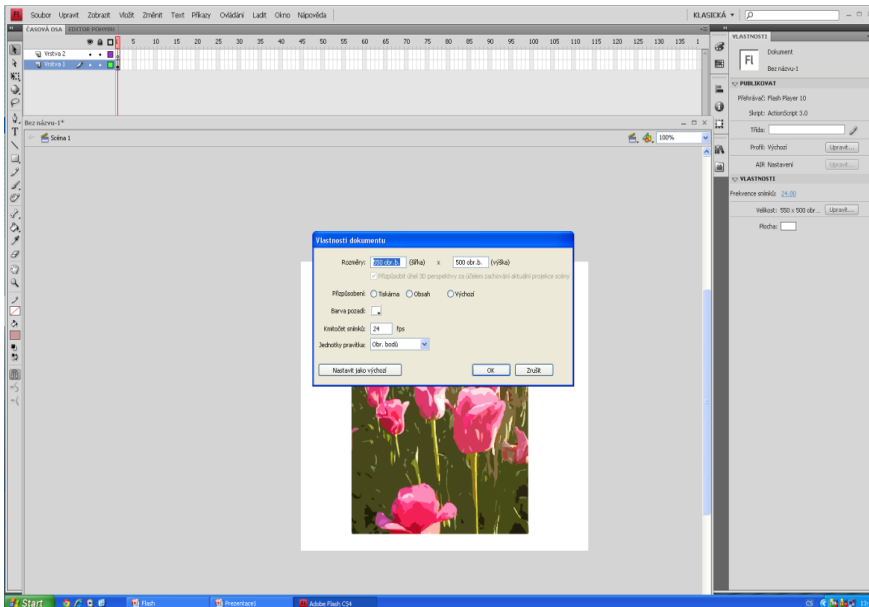
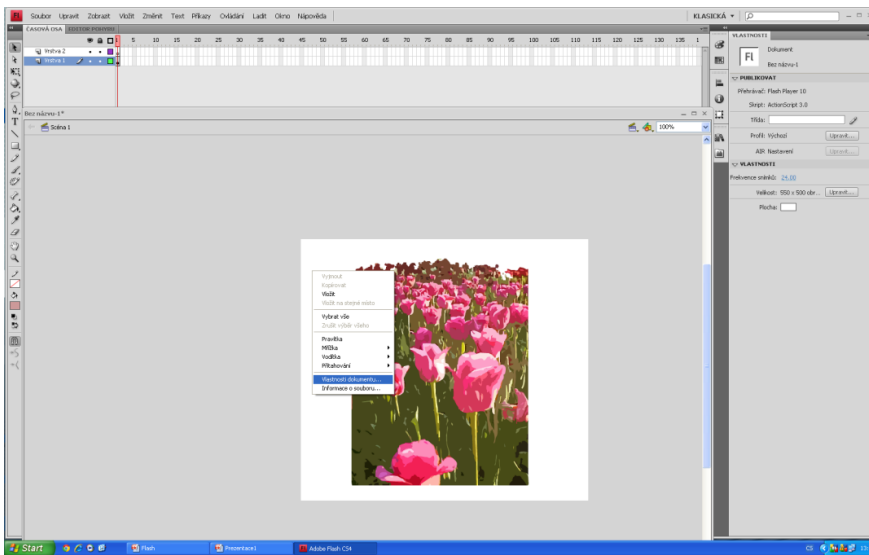
Převod bitmapového obrázku na vektor



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.

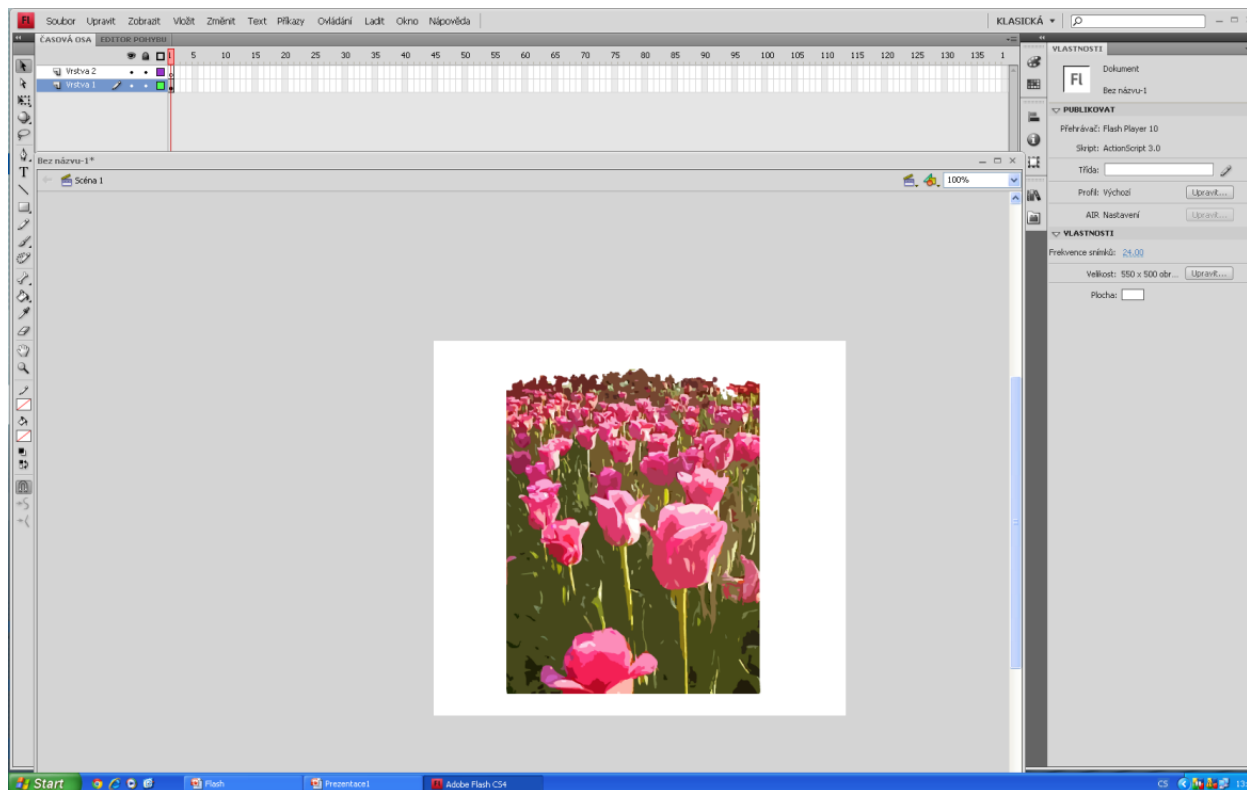
Vlastnosti dokumentu

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



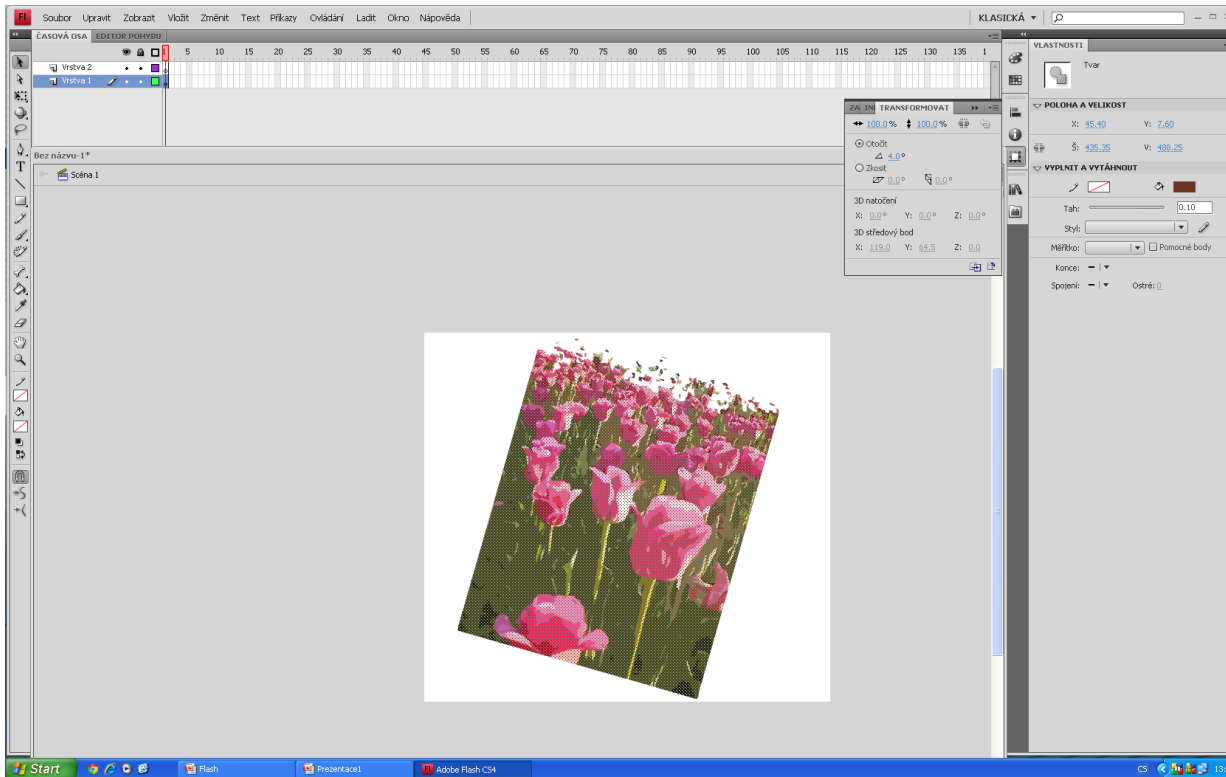
Poté se nám zobrazí tabulka, ve které si nastavíme nové rozměry naší pracovní plochy, Dále si můžeme nastavit barvu pozadí, kmitočet snímků a jednotky. Nastavení můžeme uložit jako výchozí, což je nastavení které nám zůstává uloženo.

Vlastnosti dokumentu



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

Transformace

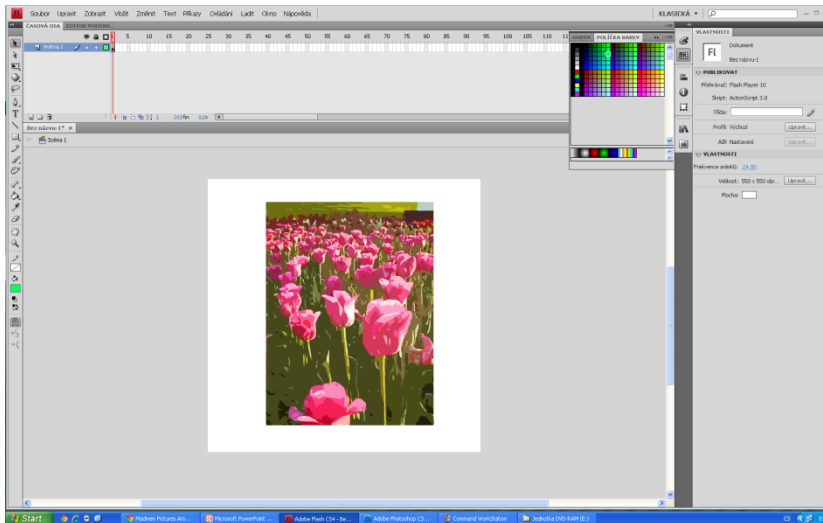
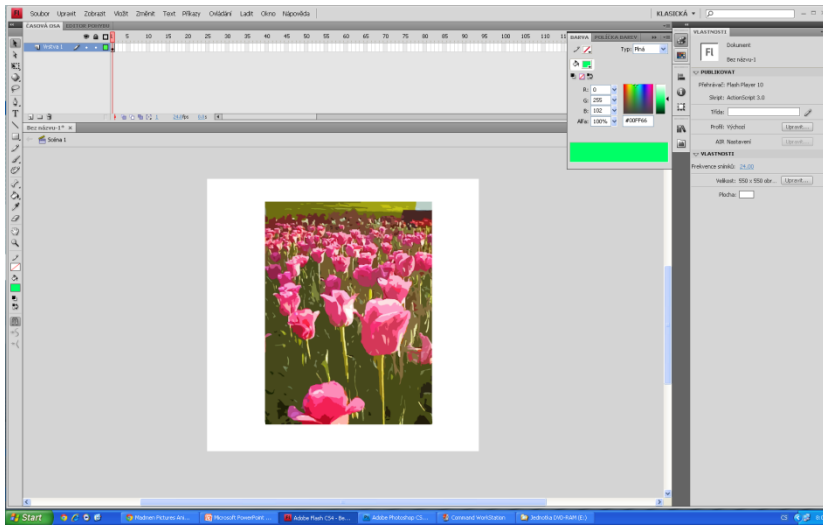


V okně transformace, které máme v pravém svislém panelu nástrojů, nebo si jej otevřeme pomocí záložky okna, si nastavujeme procentní velikost šířky a výšky, otočení obrázku, což vidíme na ukázce, dále zkosení nebo 3D efekty natočení

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

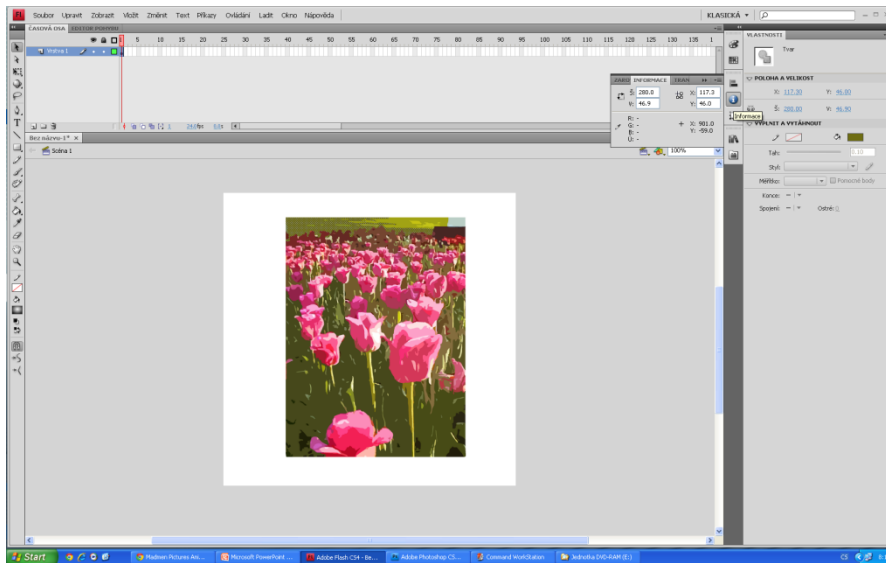
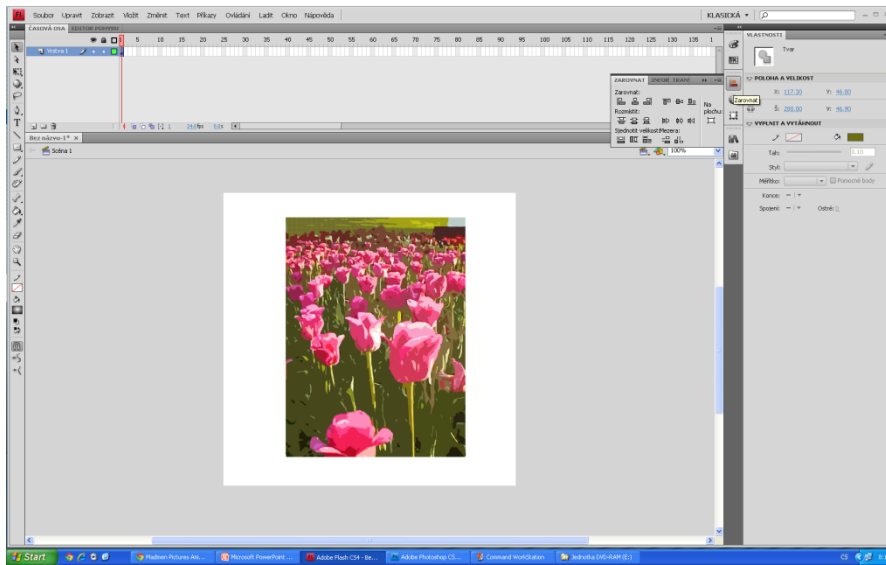


Zarovnání

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.



Zdroje

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