



INTEGROVANÁ
STŘEDNÍ ŠKOLA
POLYGRAFICKÁ

Flash - animace

16. Pohyb v programu Flash

www.isspolygr.cz

Vytvořila:
Radka Veverková
Vytvořeno dne: 11. 1. 2013

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

Flash

DUM číslo: 16
Název: Flash

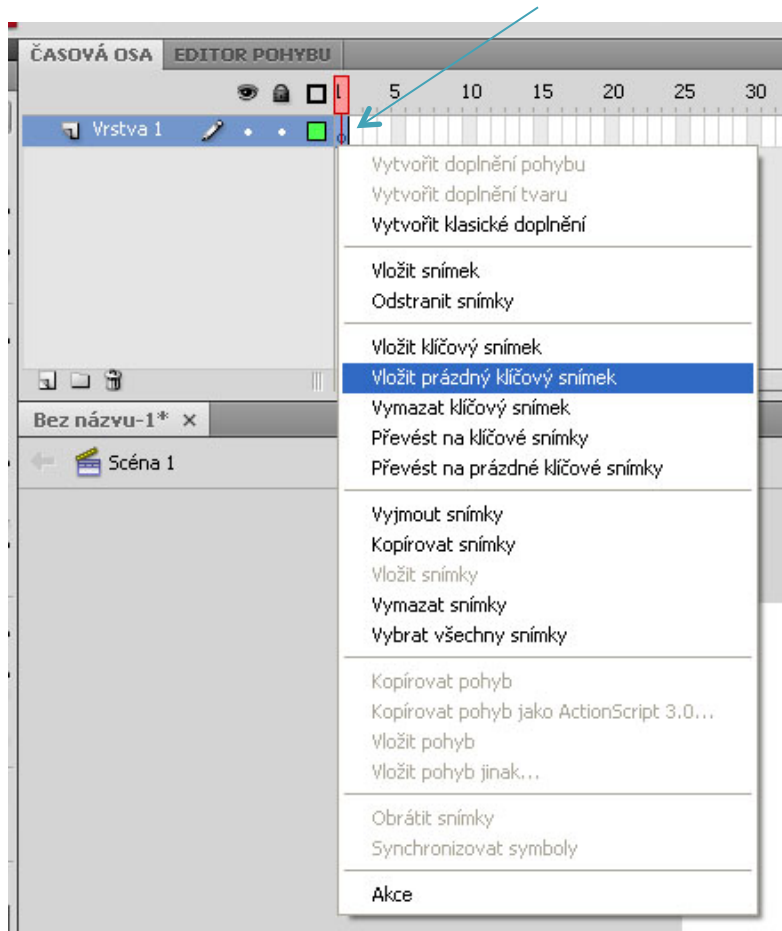
Interaktivní metody zdokonalující edukaci na ISSP
CZ.1.07/1.5.00/34.0538

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	Pohyb v programu Flash
Pořadové číslo DUM	16
Kód DUM	VY_32_INOVACE_16_OV_VY
Datum vytvoření	11. 1. 2013
Anotace	Prezentace, která obsahuje tvorbu animací v programu Flash. Zaměřuje se na pohyb objektů.

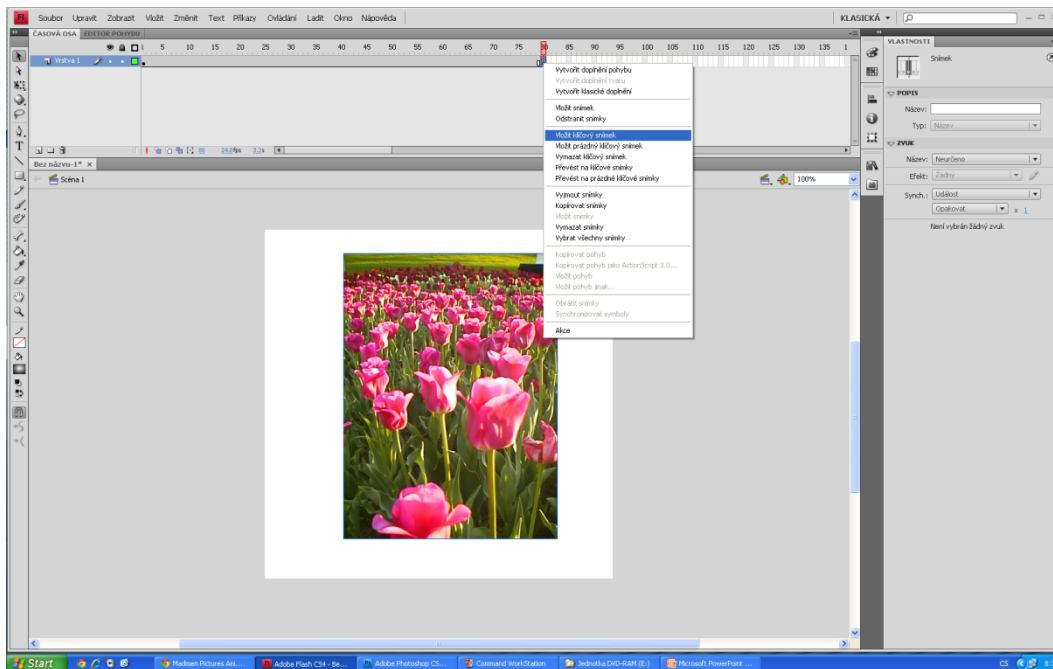
Pokud není uvedeno jinak, je uvedený materiál z vlastních zdrojů autora.

Vložení snímku



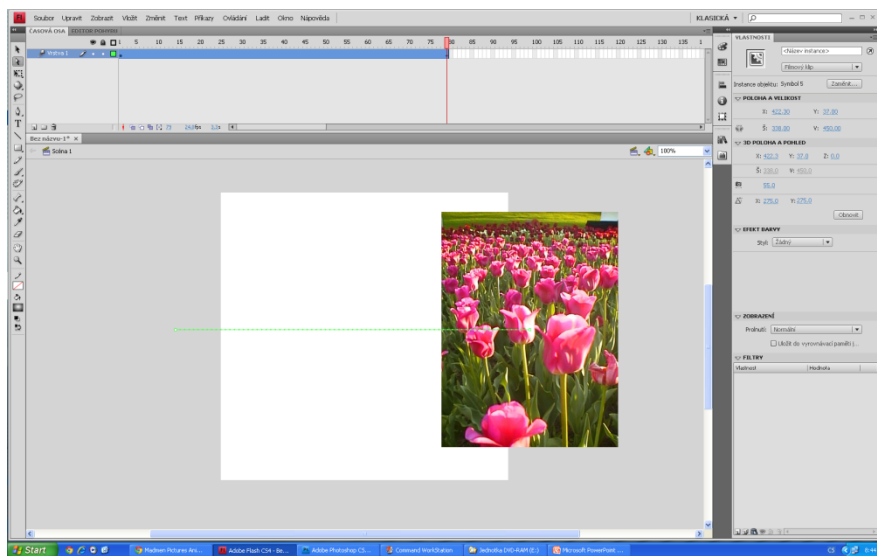
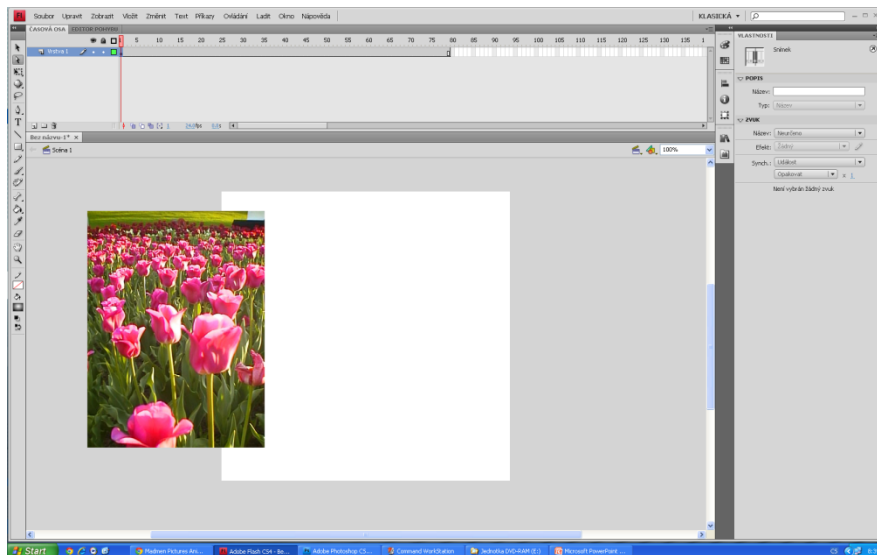
Animaci začínáme vložení prázdného klíčového snímku. Na časové ose se nám objeví prázdné kolečko, které znázorňuje **PRÁZDNÝ** klíčový snímek. Do takto nachystaného snímku už můžeme umísťovat veškeré prvky, které jsme si importovali do knihovny. Po přetáhnutí na pracovní plochu se nám kolečko vyplní a je z něj plná černá tečka, která nám říká že klíčový snímek už není prázdný.

Nastavení animace



Po vložení našeho obrázku si zvolíme délku animace a klikneme do časové osy pravým tlačítkem a dáme vložit klíčový snímek

Díky tomu se nám animace natáhne na 80 snímku a už vidíme, že animace je nastavená na 24 snímků za sekundu a bude trvat 3,3 sekund. Šedé zabarvení na časové ose nám říká, že je pouze vložený obrázek, bez dalších povelů.



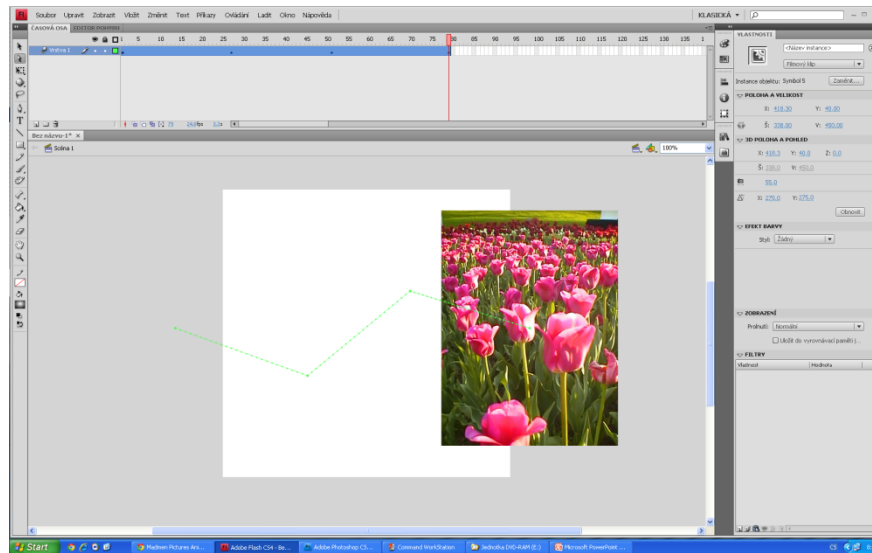
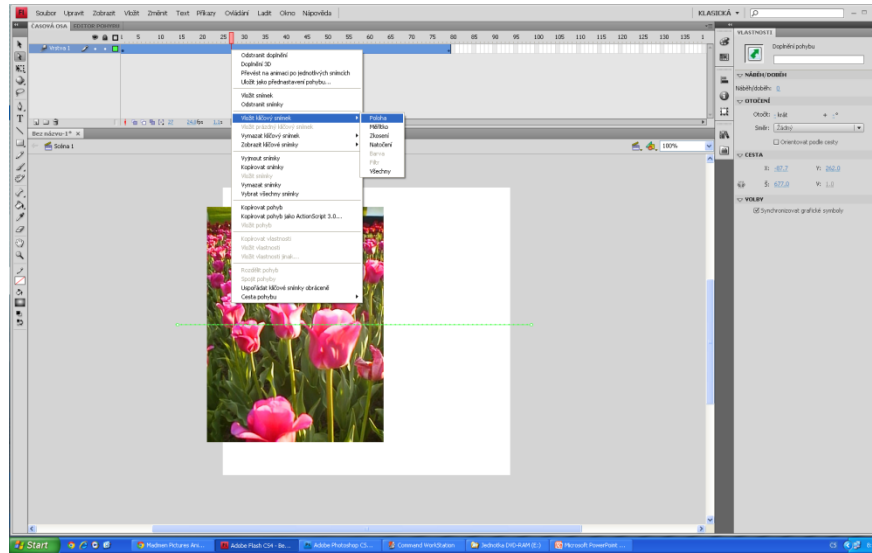
Doplnění pohybu

Animaci začínáme na prvním snímku, na který klikneme myší, aby byl aktivní, poté si nastavíme naši fotografii na místo ze kterého bude animace začínat. Pak klikneme pravým tlačítkem myši a dáme doplnění pohybu, klikneme na poslední snímek a fotografii přetáhneme tam, kde naše animace bude končit.

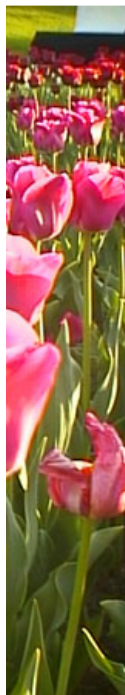
Snímky na časové ose nám zmodraly což nám značí, že je zadáno doplnění pohybu. Mezi snímky se nám zobrazila modrá čára pohybu, to nám říká, že je doplnění správně vytvořeno.

Doplnění pohybu

Pohyb si můžeme sami upravovat. Kliknutím do časové osy, pravým tlačítkem dáme vložit klíčový snímek a poloha. Pak si náš snímek přemístíme do požadované polohy. Krok můžeme několikrát opakovat na celé délce časové osy. Na zelené čáře můžeme vidět dvě vložené pozice naší fotografie a pohyb ve kterém se obrázek bude pohybovat.



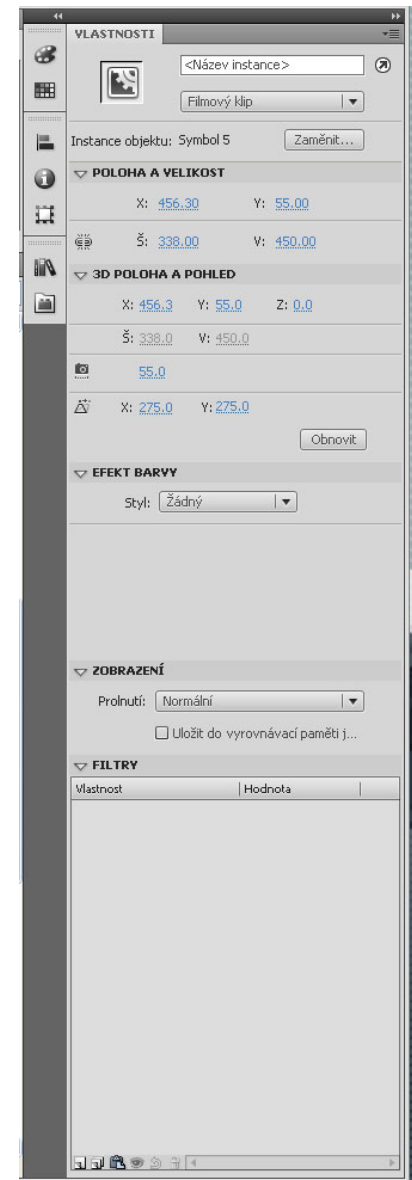
Animace



Volby animace

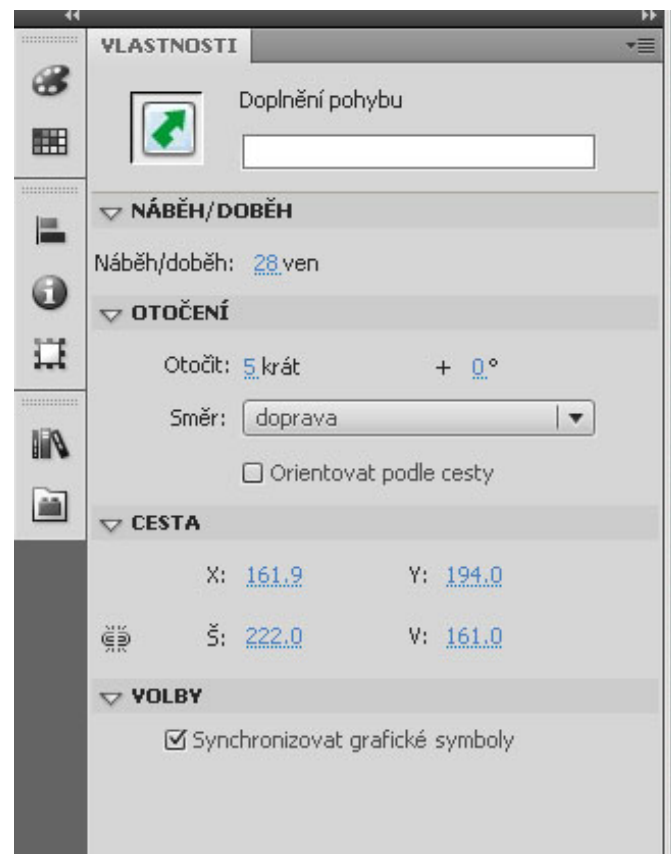
V okně vlastnosti máme několik nástrojů, které nám umožňují pracovat s aktivním prvkem. Hned v prvním poli si ho můžeme pojmenovat, nastavit mu funkci (filmový klip, tlačítko nebo grafika) a kliknutím na tlačítko změnit se nám otevře knihovna a my můžeme prvek zaměnit za jiný. Dále máme možnosti polohy a velikosti, 3D polohy, kde nastavujeme úhel perspektivy a úběžný bod. Klikem na tlačítko obnovit se vrátí původní nastavení.

Dále máme možnost efektu barvy, buď žádný, jas, odstín, další volby a alfa. Můžeme si nastavovat barevnosti dle potřeby, v dalších volbách i samostatně každou ze 4 barev a možnost alfa je průhlednost fotografie. V zobrazení a prolnutí nastavujeme další barevné efekty.



Volby animace

Další volby se nám zobrazí po kliknutí na daný snímek v časové ose. Máme možnost si pojmenovat pohyb, který si nastavíme. V nabídce náběh/doběh nastavujeme počáteční a konečnou rychlost fotografie. Dále si můžeme nastavit otáčení fotografie, zvolit si stupně a směr otáčení. Zakliknutím orientovat podle cesty se nám fotografie natočí kolmo na osu cesty. V záložce cesta máme souřadnice, kterými obrázek posunujeme do patřičné polohy.



Výsledná animace

