



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ



INTEGROVANÁ
STŘEDNÍ ŠKOLA
POLYGRAFICKÁ

Flash - animace

17. Změna tvaru - 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: 16
Název: Flash

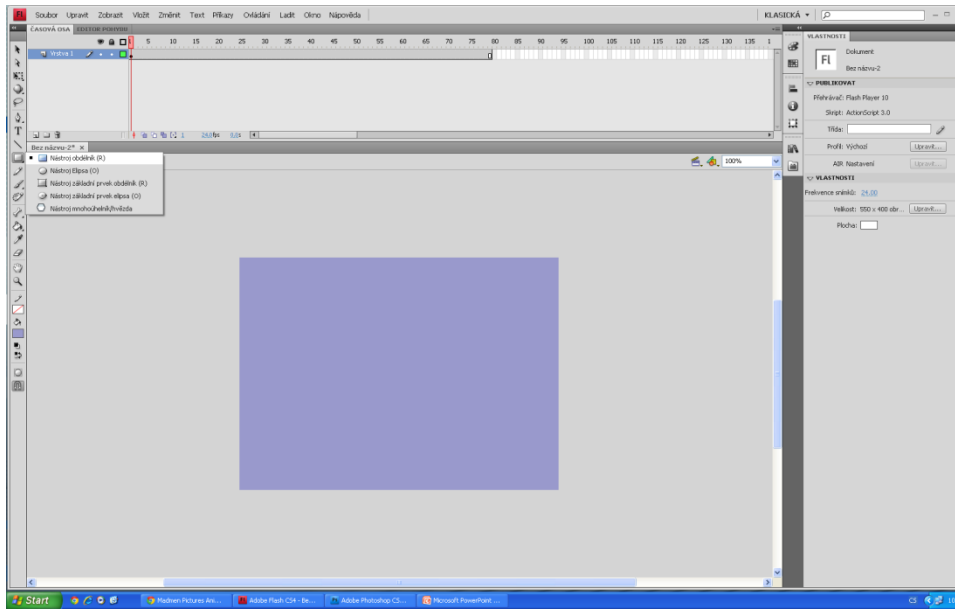
Interaktivní metody zdokonalující edukaci na ISSP
CZ.1.07/1.5.00/34.0538

Strana: 1/11

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	Změna tvaru - Flash
Pořadové číslo DUM	17
Kód DUM	VY_32_INOVACE_17_OV_VY
Datum vytvoření	11. 1. 2013
Anotace	Prezentace, která obsahuje tvorbu animací v programu Flash. Zaměřuje se na změnu tvaru.

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

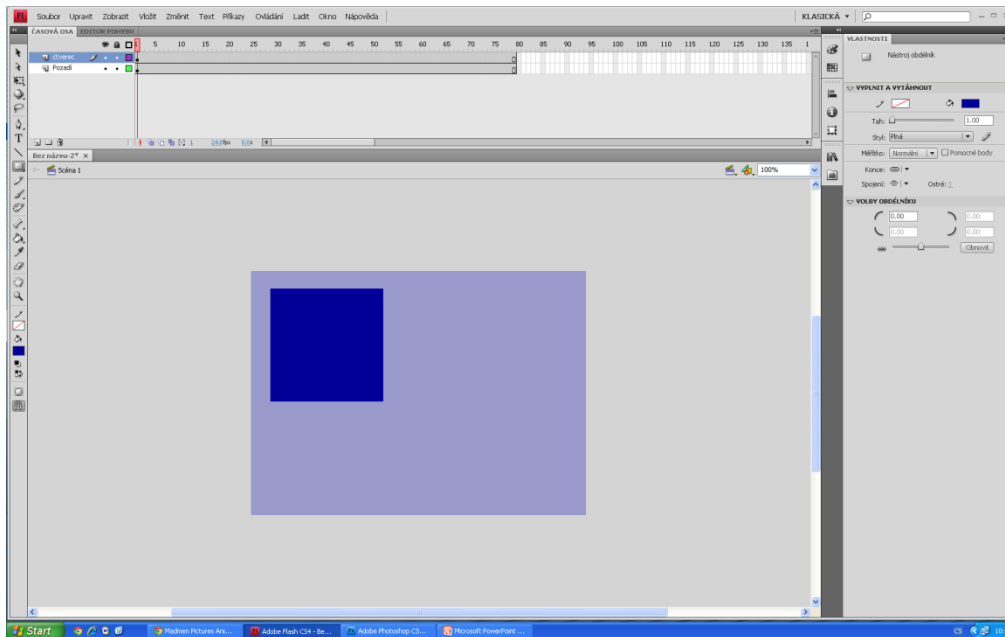
Pozadí v programu Flash



Nejprve si v programu nastavíme nějaké barevné pozadí. Na časové ose vložíme do prázdného klíčového snímku pomocí nástroje obdélník tvar požadované velikosti a barvy.

Prázdný klíčový snímek se nám změní na klíčový snímek „plný“. Pravým tlačítkem klikneme na 80 snímek a vložíme klíčové snímky, tak máme připravené pozadí pro animaci o 80 snímcích. Pozadí má svoji vlastní vrstvu, kterou si tak pojmenujeme.

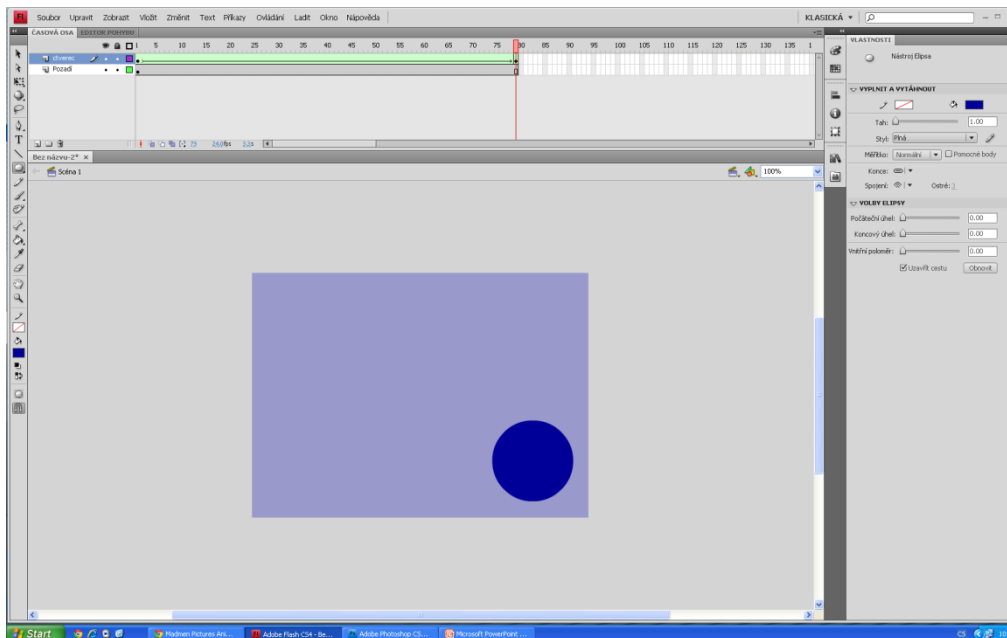
Změna tvaru



Nyní si ukážeme postup změny tvaru, vytvořili jsme si novou vrstvu a pojmenovali čtverec, poté jsme pomocí nástroje obdélník za držení klávesy Shift nakreslili čtverec. Vložil se nám automaticky na celých 80 snímků.

Nyní máme na našem prvním snímku černé kolečko – plný klíčový snímek, ve kterém je velký modrý čtverec umístěný v levém horním rohu.

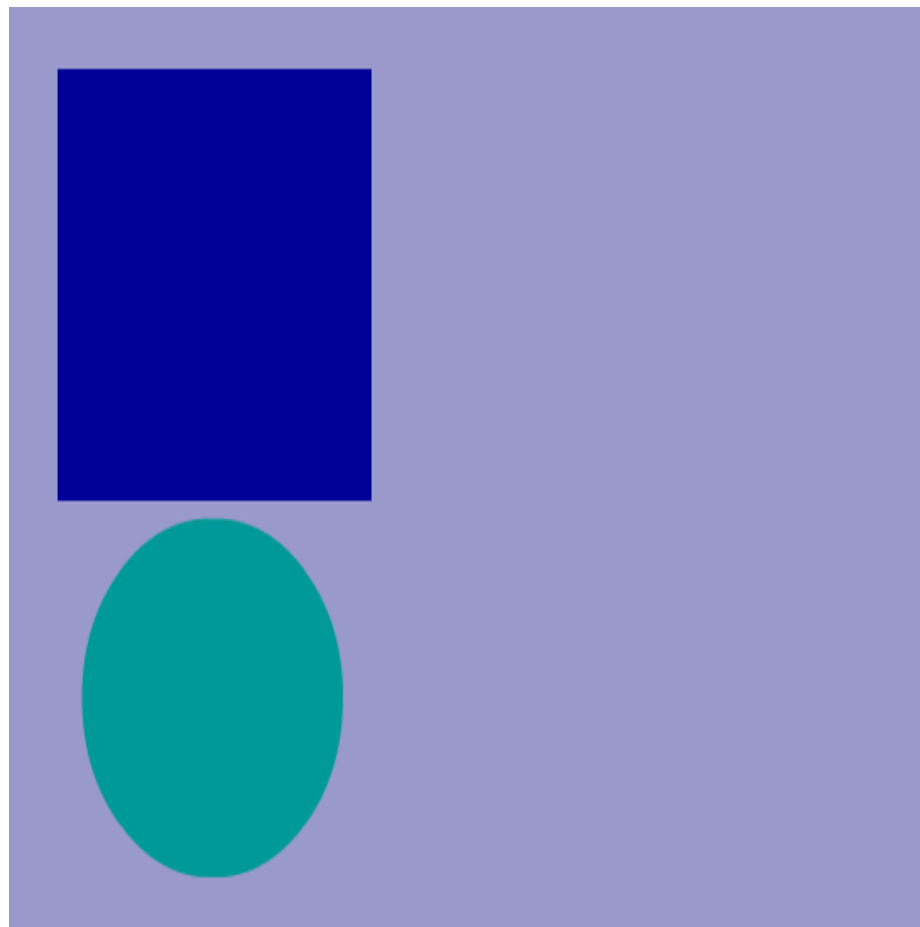
Změna tvaru



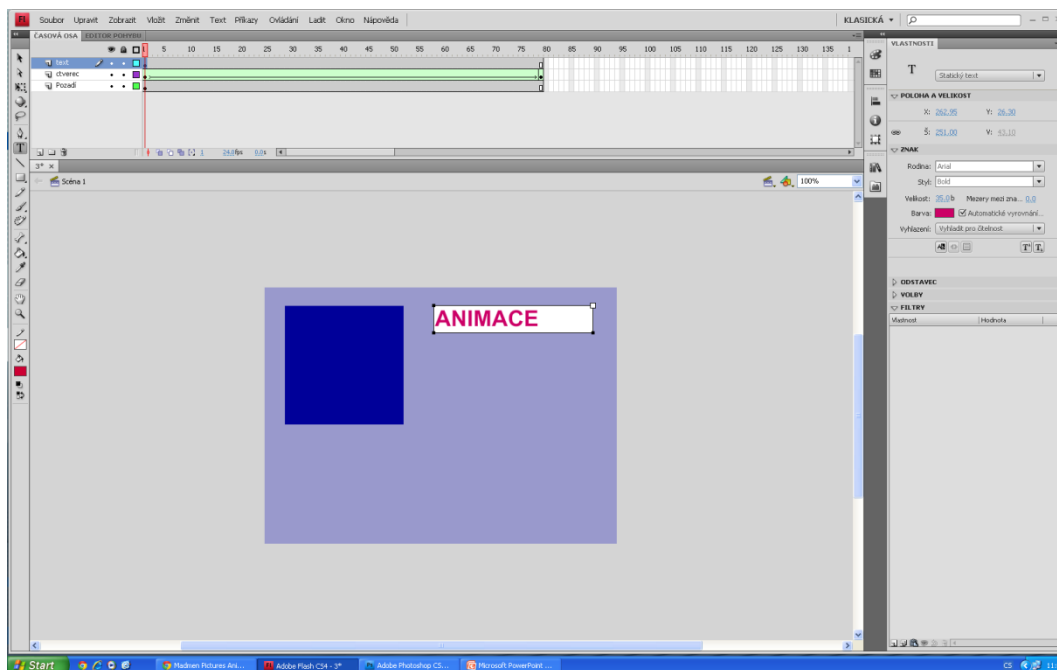
Nyní si na posledním 80 snímku vytvoříme prázdný klíčový snímek, do kterého si nakreslíme nový tvar. My jsme zvolili kruh, aby změna tvaru byla dobře viditelná.

Když máme nachystané dva tvary, jeden na prvním a druhý na posledním snímku, klikneme pravým tlačítkem do časové osy a nastavíme doplnění tvaru, osa zezelená a vytvoří se v ní dlouhá šipka, která značí dobře nastavenou změnu tvaru.

Animace



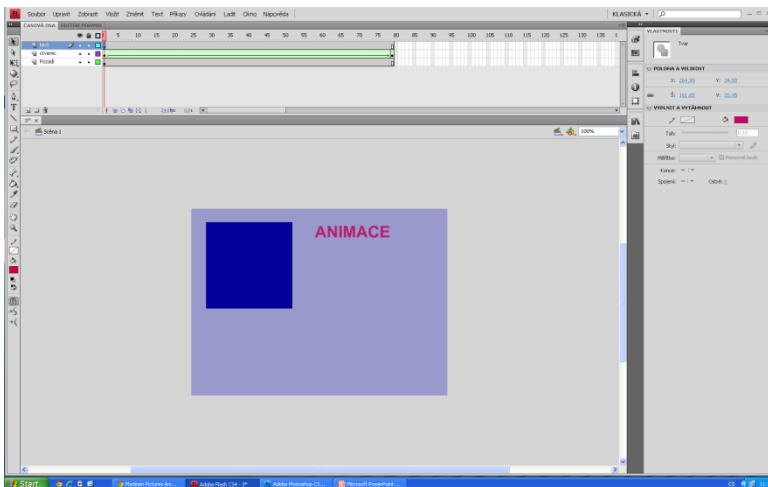
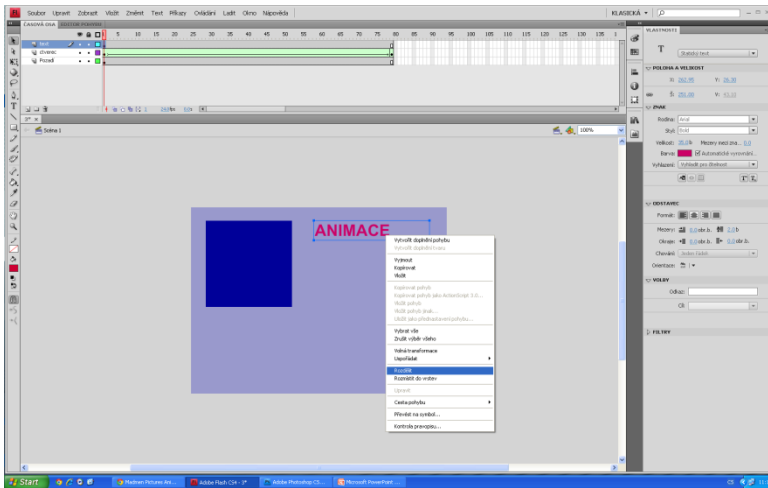
Text v programu flash



Vytvoříme si novou vrstvu, kterou pojmenujeme text. Na levé straně, ve svislé liště nástrojů vybereme nástroj text a napíšeme nějaké slovo do naší pracovní plochy. My zvolili slovo Animace. Vrstva se opět protáhne na 80 snímků.

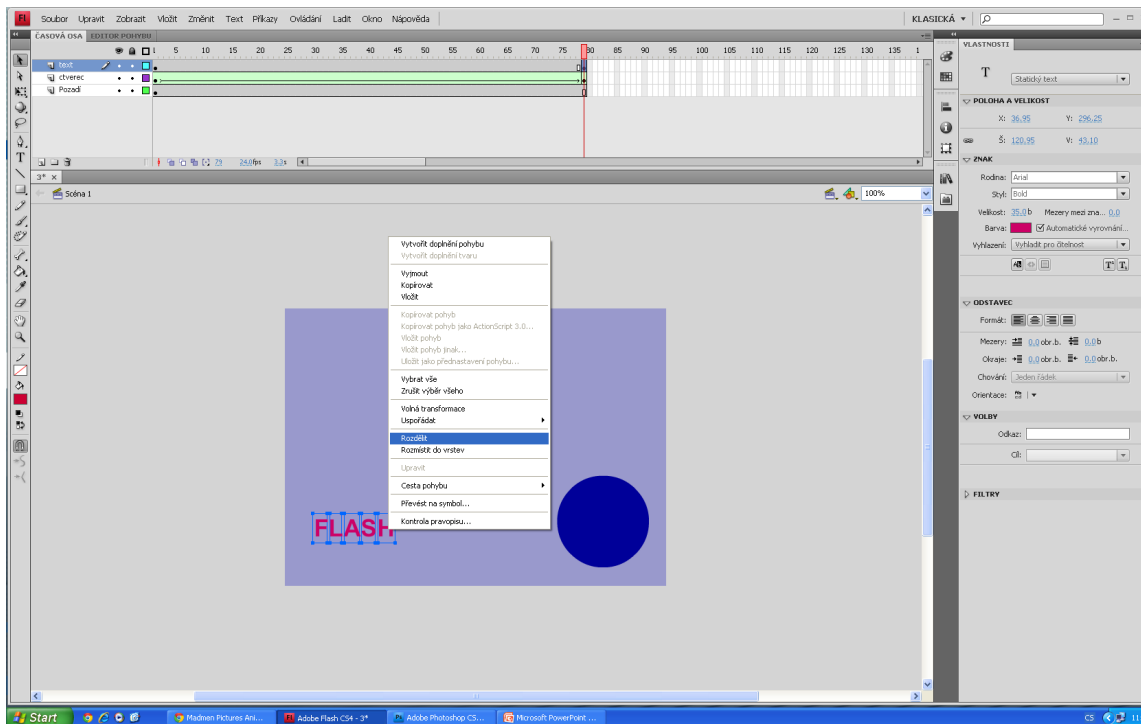
V pravém sloupci se nám zobrazí možnosti pro úpravu textu. Najdeme zde typ textu, jeho polohu a v záložce znak můžeme nastavovat rodinu, styl velikost a barvu. Dále můžeme nastavit typ vyhlazení nebo volby odstavce.

Rozdělení textu



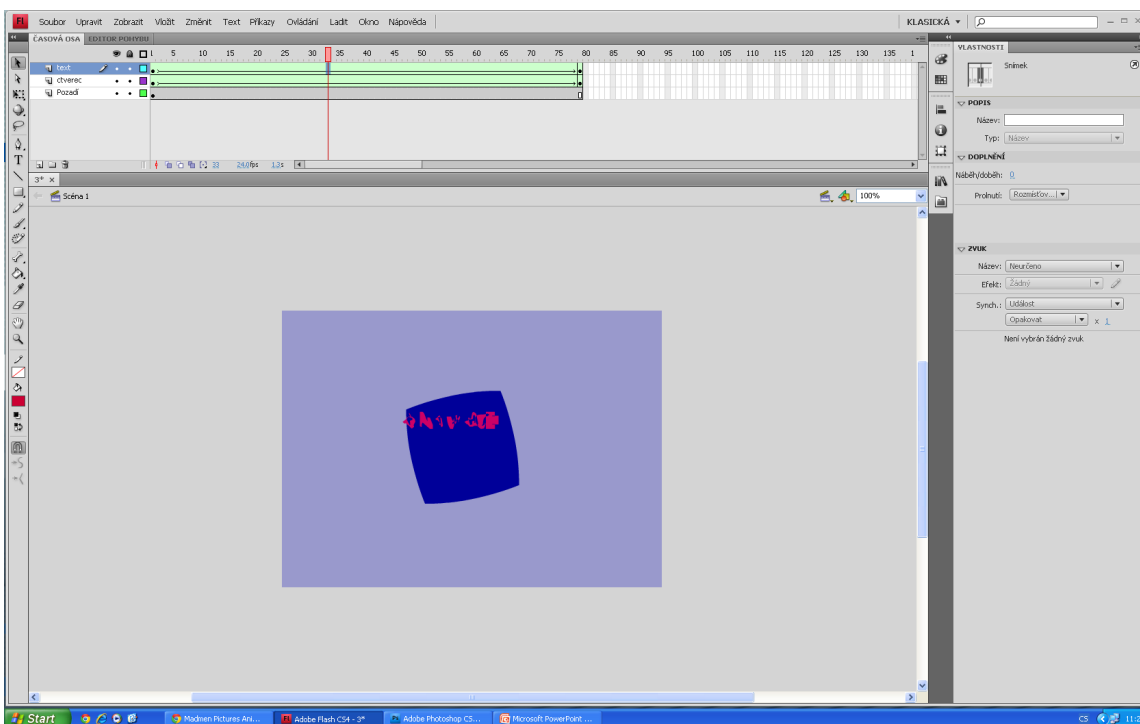
Napsaný text musíme rozdělit, abychom s ním mohli dále pracovat. Klikneme pravým tlačítkem a dáme rozdělit, text se nám rozdělí na jednotlivé písmena, my musíme dát rozdělit ještě jednou, aby se z textu stal symbol a byla možná změna tvaru. Kliknutím znovu na možnost rozdělit se nám text převede do tečkovaného symbolu - rastru

Rozdělení textu



Klikneme do posledního 80 snímku na časové ose a dáme vložit prázdní klíčový snímek, do kterého vepíšeme jiný text. My zvolili slovo FLASH. Následně 2x rozdělíme, abychom s textem mohli pracovat.

Doplnění tvaru textu



Pokud máme nachystané obě slova, dáme jim doplnění tvaru. Klikneme na první snímek a dáme doplnění tvaru, to stejné uděláme na posledním snímku. Na obrázku vidíme jak se text mění ze slova animace na slovo flash.

Animace



AN MACE
HOD Ě ŠTĚSTÍ