



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ



INTEGROVANÁ  
STŘEDNÍ ŠKOLA  
POLYGRAFICKÁ

# Prezentace

## 20. Procvičení učiva

Vytvořila:  
**Radka Veverková**  
Vytvořeno dne: 5. 3. 2013

[www.isspolygr.cz](http://www.isspolygr.cz)

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

**Animace**

DUM číslo: 20  
Název: Procvičení

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

Strana: 1/5

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	Radka Veverková
Tematická oblast	ANIMACE
Název DUM	Procvičení učiva
Pořadové číslo DUM	20
Kód DUM	VY_32_INOVACE_20_OV_VY
Datum vytvoření	5. 3. 2013
Anotace	Prezentace, která obsahuje procvičení učiva

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

# Test

Jaké programy využíváme na tvorbu animací?

Jaký je rozdíl mezi snímkem a klíčovým snímkem?

Jaké jsou režimy kreslení Flash?

Co je to symbol?

Jak symbol vytvoříme?

MovieMaker, iMovie, PowerPoint, Flash

Snímek je mírou času, klíčový je zobrazen kolečkem a označuje změnu v obsahu.

Režimy máme slučovací, kreslení objektu a kreslení základních objektů

Symbol je grafika, tlačítko nebo filmový klip.

Symbol buď vložíme přes Insert, nebo příkazem konvertovat na symbol.

Jaké jsou požadavky na vytvoření pohybu?

Jak upravujeme cestu pohybu?

Co je doplnění tvaru?

Co je to armatura?

Vytvoření pohybu vyžaduje svou vrstvu, ve které se nachází symbol.  
Pomocí výběru natahujeme cestu dle potřeby.  
Vytváří plynulé přechody mezi tvary a nápisy.  
Armatura označuje objekt jako celek.