

Inf-1 Animace (bitmapové i vektorové)

Anotace k sadě 20 materiálů

Pořadí	Označení materiálu	Anotace
1.	VY_32_INOVACE_Inf-1_01	GIF Animátory (konkurenční programy). Seznámení s možnostmi konfigurace (rychlosti snímků, průhlednost při přechodu na další snímek). Animace připraveného obrázku (hodin). Studentská invence při animaci hodin.
2.	VY_32_INOVACE_Inf-1_02	Animace napsaného textu (např. v Malování nebo v nějakém vektorovém programu). Animace děje (růst kytky).
3.	VY_32_INOVACE_Inf-1_03	Co je to morphing, jak lze morphing ovlivnit pomocí řídicích bodů. Morphing jednoduchého tvaru (čtverec do kolečka). Prostředí morphovacího programu. Možnosti exportu. Možnosti uložení (projekt, morphované body, obrázek).
4.	VY_32_INOVACE_Inf-1_04	Morphing připravené šablony (dům do domu).
5.	VY_32_INOVACE_Inf-1_05	Morphing vlastního obrázku (obvykle svého obličeje do obličeje nějaké známé osobnosti).
6.	VY_32_INOVACE_Inf-1_06	Warping připravené šablony (obrázek kočičky), warping vlastního obrázku.
7.	VY_32_INOVACE_Inf-1_07	StykZ - úvod do kreslení čar a objektů, jak vyrobit klouby, jak vyrobit nový objekt. Jak nakreslené objekty dávat do časové osy a vyrobit tak animaci. Export.
8.	VY_32_INOVACE_Inf-1_08	StykZ - konkrétní zadání (animace běžící postavy, odkop míče).
9.	VY_32_INOVACE_Inf-1_09	StykZ - vlastní animace (na vlastní subtéma tématu sport).
10.	VY_32_INOVACE_Inf-1_10	Flash - úvod, motivační flashové animace, prostředí Flashe, způsob, jak kreslit základní objekty. Free Transform Tool. Nakreslení konkrétního objektu (na téma Automobil).
11.	VY_32_INOVACE_Inf-1_11	Flash - animace. Seznámení s časovou osou, druhy snímků v ní. Jak mezi klíčovými snímky vyrobit animaci (Motion Tween) jednoho objektu.
12.	VY_32_INOVACE_Inf-1_12	Flash - více Motion Tweenů. Konkrétní zadání animace (balón odrážející se od podlahy). Stejný příklad s využitím editace křivky pohybu.
13.	VY_32_INOVACE_Inf-1_13	Flash - vrstvy. Tvorba, skrývání, uzamykání. Přesouvání objektu mezi vrstvami. Samostatné animace v rámci jednotlivých vrstev. Motion Guide.
14.	VY_32_INOVACE_Inf-1_14	Flash - konkrétní zadání animace ve více vrstvách (vlk sbírající padající vajíčka - s připravenými bitmapami).
15.	VY_32_INOVACE_Inf-1_15	Flash - konkrétní zadání animace ve více vrstvách (kulečnickový štouch - připravený pouze obrázek tága, ostatní si studenti nakreslí).
16.	VY_32_INOVACE_Inf-1_16	Flash - konverze do symbolu. Konverze více kreseb do symbolu. Druhy symbolů (Button, Movie Clip, Graphic) a rozdíly mezi nimi. Umístění symbolu v Library. Import. Klonování symbolu. Editace symbolu a její vliv na jeho klony.
17.	VY_32_INOVACE_Inf-1_17	Flash - vnitřní animace v rámci symbolu. Rozdíly vnitřní a vnější animace. Animace PACMANa. Příprava většího praktického příkladu (nakreslení vhodné mašinky).
18.	VY_32_INOVACE_Inf-1_18	Flash - komplexní animace mašinky (vnější animace = mašinka jede po kolečkách, vnitřní animace = mašinka bafá, točí se jí kolečka v samostatné vrstvě).

19.	VY_32_INOVACE_Inf-1_19	Flash - vlastní animace na zvolené téma (ukázka animace písničky, ukázka animace vtipu, vhodné písničky a vtipy). Poučení o autorském zákoně. Postup vložení zvuku/písničky do animace.
20.	VY_32_INOVACE_Inf-1_20	Flash - tvorba vlastní animace (doporučení stran posunu objektů / změn uvnitř objektech -- co se bude dobře kreslit a co hůř).