



evropský  
sociální  
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání  
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

## Pracovní list č. 1

### Úvod – seznámení s programem FLASH professional 8

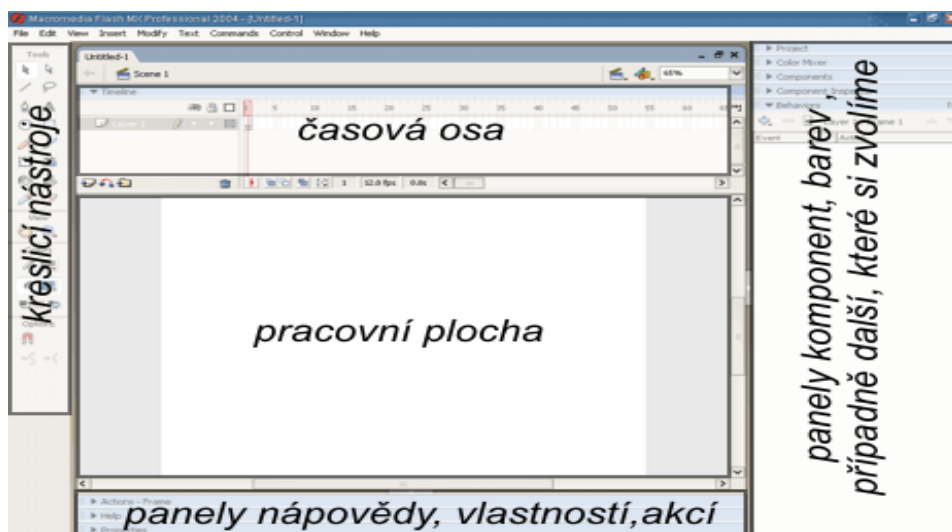
## Flash

Program pro **tvorbu animací**. Obsahuje nástroje pro vytváření vektorové grafiky, převod rastrových obrázků na vektory, umožňuje animaci objektů (obrázků, textů), tzn. jejich pohyb, deformaci, transformaci jednoho objektu v druhý, lze připojit videoklipy a zvuky.

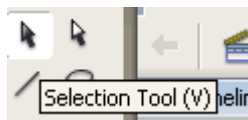
Užití: oživení prezentací, webových stránek, reklamních bannerů, tvorba flash her

### 1. Úkol

**Seznamte se s prostředím pomocí videosekvence F1-uvod**



## Panel nástrojů -Tools/Nástroje



**Arrow Tool**, označování objektů ( při dvoukliku celý objekt)

**Subselection Tool**, zobrazí klíčové body objektu, kterými můžete hýbat a objekt deformovat

**Line Tool**, kreslení obyčejných čar. Se SHIFTEM "rovné" (vodorovné, svislé či čtvercové úhlopříčky).

**Lasso Tool** přesné vybraní části objektu.

**Pen Tool** -Kliknutím na plochu určíte jeden klíčový bod a dalším kliknutím druhý, Flash oba body spojí a vytvoří tak úsečku (můžete samozřejmě pokládat další body).

**Text Tool**- slouží k psaní. Čtvereček v pravém dolním rohu znamená, že se text v poli bude zalamovat, dvouklik na čtvereček - změní se na kolečko a text se nebude zalamovat.

**Oval Tool** kreslí ovál. Se SHIFTEM kruh.

**Rectangle Tool** vykresluje obdélníky, se SHIFTEM čtverce. V panelu OPTIONS - zaoblení hran

**Pencil Tool** tužka, v OPTIONS nastavit mód kreslení, zarovnává nakreslené čáry, zaobluje

**Brush Tool** štětec

**Free Transform Tool** s OPTIONS - Rotate and skew (rotace a zkosení), Scale (velikosti), Distort a Envelope (mění klíčové body)

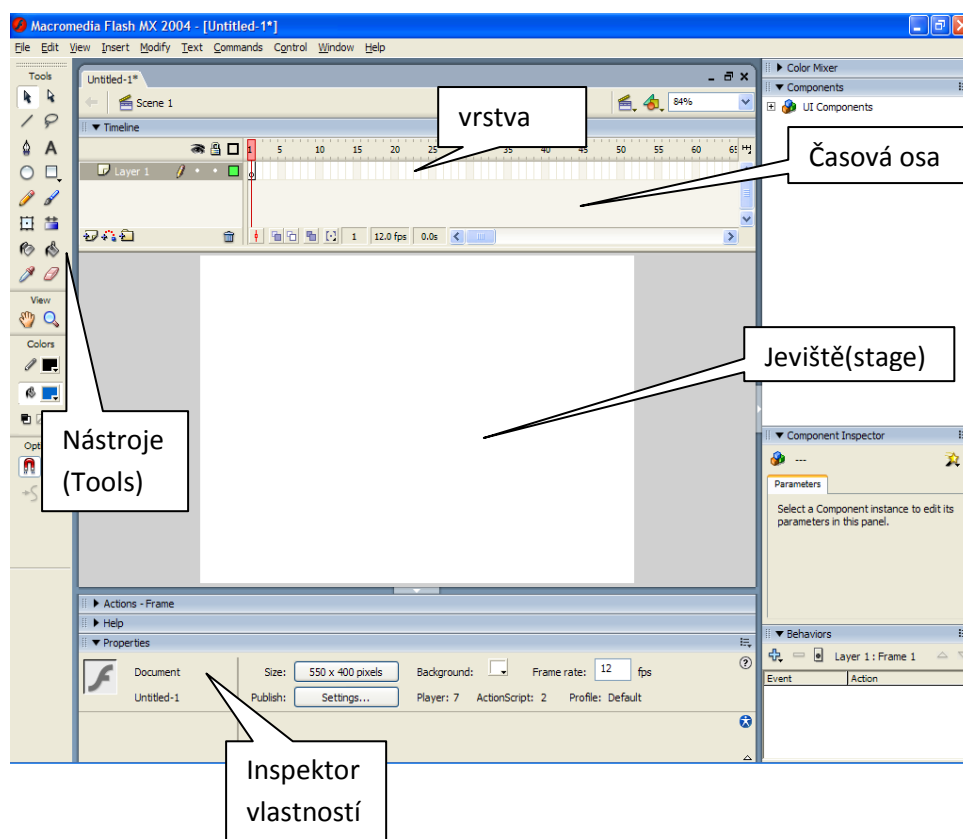
**Fill Transform Tool** deformaci výplně

**Ink Bottle Tool** vytváření okrajů

**Pain Bucket Tool** plechovka.

**Eyedropper Tool** kapátko.

**Eraser Tool**, guma. V OPTIONS velikost a tvar



## 2. Úkol

**Otevřete nový dokument ve flashi . Nakreslete pomocí nástrojů kreslení jednoduchý objekt (šneka, ježka, rybičku, motýla, květinu, ..)**

Inspirujte se námětem na další straně v F1

## 3. Úkol

**Uložte výtvor, ale pozor existují 2 různé typy souborů:**

**\*.fla** při otevření-zdrojový kód, zde můžeme přidávat další efekty

**\*.swf** menší, výsledek funkční animace, generování (CTRL+ENTER), nelze už doplňovat

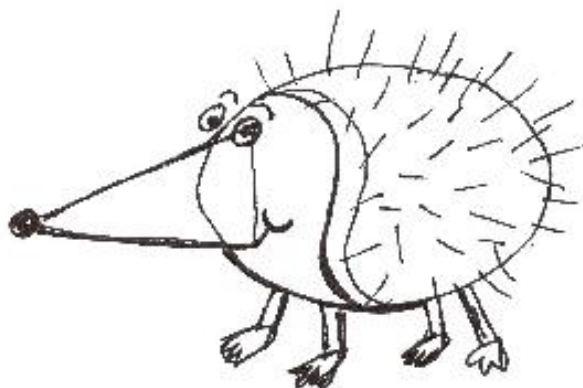
## Námět na kreslení

---

Žuk



Jeřáb



Kocour

