



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Pracovní list č. 3

Animace Shape Tween

1. Úkol

Otevřete ve Flashi soubor **motion/klaun1 fla.**

2. Úkol

Nyní spusťte video **opak_motion.html** a zopakujte si animaci tohoto typu a naučte se pomocí funkce motion otáčet objektem na místě.

Výsledný soubor uložte na svůj disk pod názvem **klaun2 fla** i **klaun2.swf**

3. Úkol

Zopakujte akci z 1. úkolu a spusťte druhé video **shape.html** a pomocí videa se zorientujte v základní animaci typu shape.

Poznámka: Shape Tween (Tvarové vykreslení)

Zatímco u Motion Tweenu jsme mohli pohybovat pouze stejnými symboly, u Shape Tweenu je to právě naopak.

- 1. Abychom mohli vytvořit tento pohyb, musí počáteční i koncový snímek obsahovat pouze čistou grafiku.*
- 2. Nejprve vytvoříme 2 klíčové snímky.*
- 3. Vybereme první snímek a na panelu Properties zvolíme v menu Tween položku Shape a nastavit způsob překreslování v přechodových snímcích:
Distributive - hladší a zaoblené tvary
Angular - jasné rohy, rovné čáry*

4. Úkol

Zopakujte si obě předchozí animace na svých objektech.

Naučili jsme se vytvořit jednoduchou animaci ve Flashi Shape Tween.