

## INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

### ANOTACE vytvořených/inovovaných materiálů

Číslo projektu	CZ.1.07/1.5.00/34.0722
Číslo a název šablony klíčové aktivity	III/2 Inovace a zkvalitnění výuky prostřednictvím ICT
Tematická oblast	Tvorba interaktivních materiálů
Formát	Adobe Flash Player
Druh učebního materiálu	Videotutoriály
Druh interaktivity	Aktivita

#### 01: Pracovní prostředí programu Adobe Flash

Datum vytvoření: Autor: **Ing. Michal Wendl** Ročník: **kvinta, oktáva, 4. ročník**

Předmět: **Informatika a výpočetní technika, Seminář z IVT**

Klíčová slova: **adobe, flash, interaktivita, animace, actionscript, vektorová grafika**

##### Anotace:

Videotutoriál popisuje pracovní prostředí programu Adobe Flash, jeho nejdůležitější pracovní panely, samotnou scénu a knihovnu, rovněž seznamuje žáky s názvoslovím, se kterým se budou v následujících videotutoriálech setkávat.

#### 02: Tvorba vektorové grafiky ve Flashi

Datum vytvoření: Autor: **Ing. Michal Wendl** Ročník: **kvinta, oktáva, 4. ročník**

Předmět: **Informatika a výpočetní technika, Seminář z IVT**

Klíčová slova: **adobe, flash, interaktivita, animace, actionscript, vektorová grafika**

##### Anotace:

Videotutoriál předvádí základní funkce editoru vektorové grafiky, který je v programu Adobe Flash obsažen.

#### 03: Animace frame-by-frame

Datum vytvoření: Autor: **Ing. Michal Wendl** Ročník: **kvinta, oktáva, 4. ročník**

Předmět: **Informatika a výpočetní technika, Seminář z IVT**

Klíčová slova: **adobe, flash, interaktivita, animace, actionscript, vektorová grafika**

##### Anotace:

Videotutoriál popisuje základy nejstarší animační techniky - snímek po snímku. Zobrazuje základy práce s hlavní časovou osou a předvádí využití hodnoty FPS.

#### 04: Animace pohybem

Datum vytvoření: Autor: **Ing. Michal Wendl** Ročník: **kvinta, oktáva, 4. ročník**



## INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Předmět: **Informatika a výpočetní technika, Seminář z IVT**

Klíčová slova: **adobe, flash, interaktivita, animace, actionscript, vektorová grafika**

**Anotace:**

Videotutoriál popisuje základní animační techniku, při které vektorový tvar převedený na grafický symbol koná pohyb nejkratší možnou cestou mezi dvěma body.

---

### 05: Animace změnou tvaru

---

Datum vytvoření:

Autor: **Ing. Michal Wendl**

Ročník: **kvinta, oktáva, 4. ročník**

Předmět: **Informatika a výpočetní technika, Seminář z IVT**

Klíčová slova: **adobe, flash, interaktivita, animace, actionscript, vektorová grafika**

**Anotace:**

Videotutoriál představuje způsob tvorby animace změnou tvaru, při které musí být dodržena určitá pravidla. Přibližuje možnosti této animace a její úpravy za pomoci nápovědní bodů.

---

### 06: Animace pohybem po trase

---

Datum vytvoření:

Autor: **Ing. Michal Wendl**

Ročník: **kvinta, oktáva, 4. ročník**

Předmět: **Informatika a výpočetní technika, Seminář z IVT**

Klíčová slova: **adobe, flash, interaktivita, animace, actionscript, vektorová grafika**

**Anotace:**

Animace pohybem po předem připravené trase může simulovat např. padající listí, sních nebo přelet motýla z jednoho květu na jiný. Následující videotutoriál popisuje tuto problematiku a zobrazuje jednotlivé postupy.

---

### 07: Tvorba jednoduchého tlačítka

---

Datum vytvoření:

Autor: **Ing. Michal Wendl**

Ročník: **kvinta, oktáva, 4. ročník**

Předmět: **Informatika a výpočetní technika, Seminář z IVT**

Klíčová slova: **adobe, flash, interaktivita, animace, actionscript, vektorová grafika**

**Anotace:**

Základem každého interaktivního materiálu, prezentace či jiných aplikací jsou tlačítka, kterými může uživatel danou aplikaci ovládat. Tento videotutoriál zobrazuje základní stavy časové osy tlačítka a jeho tvorbu.

---

### 08: Tvorba efektního tlačítka

---

Datum vytvoření:

Autor: **Ing. Michal Wendl**

Ročník: **kvinta, oktáva, 4. ročník**

Předmět: **Informatika a výpočetní technika, Seminář z IVT**

Klíčová slova: **adobe, flash, interaktivita, animace, actionscript, vektorová grafika**

**Anotace:**



## INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Videotutoriál zobrazuje pokročilejší znalosti editoru vektorové grafiky pro dosažení prostorového efektu tlačítka.

---

### 09: Tvorba animovaného tlačítka

Datum vytvoření: Autor: **Ing. Michal Wendl** Ročník: **kvinta, oktáva, 4. ročník**

Předmět: **Informatika a výpočetní technika, Seminář z IVT**

Klíčová slova: **adobe, flash, interaktivita, animace, actionscript, vektorová grafika**

#### Anotace:

Animované tlačítko je další možnost, jak docílit modernějšího vzhledu palikace, která na první pohled upoutá uživatele. Tento videotutoriál popisuje tvorbu animace a její umístění na vhodné místo do časové osy.

---

### 10: Tvorba tlačítka se zvukem

Datum vytvoření: Autor: **Ing. Michal Wendl** Ročník: **kvinta, oktáva, 4. ročník**

Předmět: **Informatika a výpočetní technika, Seminář z IVT**

Klíčová slova: **adobe, flash, interaktivita, animace, actionscript, vektorová grafika**

#### Anotace:

Některé prezentace vyžadují použití zvuku (opět je to na konkrétním zvážení programátora a vývojáře), které se umísťuje do druhé snímku časové osy. Videotutoriál zobrazuje nahrání zvuku do knihovny, jeho editaci a přidání na časovou osu ke konkrétnímu stavu tlačítka.

---

### 11: Posuvník

Datum vytvoření: Autor: **Ing. Michal Wendl** Ročník: **kvinta, oktáva, 4. ročník**

Předmět: **Informatika a výpočetní technika, Seminář z IVT**

Klíčová slova: **adobe, flash, interaktivita, animace, actionscript, vektorová grafika**

#### Anotace:

Videotutoriál zobrazuje tvorbu posuvníku - tedy objektu, kterým lze posouvat pouze ve vodorovném nebo svislém směru a jehož pozici lze ovlivňovat vlastnosti jiných objektů.

---

### 12: Scrollbar

Datum vytvoření: Autor: **Ing. Michal Wendl** Ročník: **kvinta, oktáva, 4. ročník**

Předmět: **Informatika a výpočetní technika, Seminář z IVT**

Klíčová slova: **adobe, flash, interaktivita, animace, actionscript, vektorová grafika**

#### Anotace:

Videotutoriál popisuje využití skrolování pro delší texty uvnitř vytvořených movie clipů.

---

### 13: Preloader



## INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Datum vytvoření: Autor: **Ing. Michal Wendl** Ročník: **kvinta, oktáva, 4. ročník**

Předmět: **Informatika a výpočetní technika, Seminář z IVT**

Klíčová slova: **adobe, flash, interaktivita, animace, actionscript, vektorová grafika**

### **Anotace:**

Videotutoriál zobrazuje tvorbu a využití preloaderu, neboli ukazatele stavu načítání dat. Flashovské filmy se vždy pouští v případě, že je v operační paměti nahráno dostatečné množství dat, do té doby se uživatel musí dívat na prázdnou bílou obrazovku. O tom, že se něco děje, ho informujeme právě pomocí preloaderu.

---

## **14: Tvorba obrázkové galerie**

Datum vytvoření: Autor: **Ing. Michal Wendl** Ročník: **oktáva, 4. ročník**

Předmět: **Informatika a výpočetní technika, Seminář z IVT**

Klíčová slova: **adobe, flash, interaktivita, animace, actionscript, vektorová grafika**

### **Anotace:**

Videotutoriál popisuje tvorbu jednoduché obrázkové galerie, ve které jsou obrázky načítány dynamicky pomocí skriptovacího jazyka ActionScript.

---

## **15: Tvorba XML obrázkové galerie**

Datum vytvoření: Autor: **Ing. Michal Wendl** Ročník: **oktáva, 4. ročník**

Předmět: **Informatika a výpočetní technika, Seminář z IVT**

Klíčová slova: **adobe, flash, interaktivita, animace, actionscript, vektorová grafika**

### **Anotace:**

V tomto videotutoriálu se žáci seznámí s použitím XML datového souboru, díky kterému mohou měnit obsah vyexportovaného filmu, v tomto případě názvy obrázků a cesty k nim.

---

## **16: Dynamické kreslení - tvorba vlastního grafického editoru**

Datum vytvoření: Autor: **Ing. Michal Wendl** Ročník: **oktáva, 4. ročník**

Předmět: **Informatika a výpočetní technika, Seminář z IVT**

Klíčová slova: **adobe, flash, interaktivita, animace, actionscript, vektorová grafika**

### **Anotace:**

Videotutoriál zobrazuje tvorbu jednoduchého grafického editoru, jenže je tak první ucelenou aplikací, kterou si žáci vyzkouší vytvořit od počátku až do jejího konce.

---

## **17: Tvorba menu pro interaktivní prezentaci**

Datum vytvoření: Autor: **Ing. Michal Wendl** Ročník: **oktáva, 4. ročník**

Předmět: **Informatika a výpočetní technika, Seminář z IVT**

Klíčová slova: **adobe, flash, interaktivita, animace, actionscript, vektorová grafika**



## INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

### Anotace:

Svého času byly flashovské prezentace na internetu velmi moderní, a přestože od nich dnes v prostředí webových stránek ustupuje, získávají si oblibu jako enginy různých výukových materiálů.

---

### 18: Přehrávání zvuku (jednoduchý mp3 přehrávač)

---

Datum vytvoření:

Autor: **Ing. Michal Wendl**

Ročník: **oktáva, 4. ročník**

Předmět: **Informatika a výpočetní technika, Seminář z IVT**

Klíčová slova: **adobe, flash, interaktivita, animace, actionscript, vektorová grafika**

#### Anotace:

Videotutoriál zobrazuje tvorbu jednoduchého MP3 přehrávače uvnitř programového prostředí Adobe Flash. Práce se zvukem je díky ActionScriptu opravdu jednoduchá!

---

### 19: Přehrávání videa (jednoduchý videopřehrávač)

---

Datum vytvoření:

Autor: **Ing. Michal Wendl**

Ročník: **oktáva, 4. ročník**

Předmět: **Informatika a výpočetní technika, Seminář z IVT**

Klíčová slova: **adobe, flash, interaktivita, animace, actionscript, vektorová grafika**

#### Anotace:

Videotutoriál zobrazuje tvorbu jednoduchého video přehrávače uvnitř programového prostředí Adobe Flash. Práce s videem je díky ActionScriptu opravdu jednoduchá!

---

### 20: Jednoduchý kartičkový kvíz

---

Datum vytvoření:

Autor: **Ing. Michal Wendl**

Ročník: **oktáva, 4. ročník**

Předmět: **Informatika a výpočetní technika, Seminář z IVT**

Klíčová slova: **adobe, flash, interaktivita, animace, actionscript, vektorová grafika**

#### Anotace:

Adobe Flash patří díky svému zaměření na interaktivitu jedním z mnoha nástrojů, ve kterém lze tvořit různé testy a kvízy. Tento videotutoriál zobrazuje tvorbu kvízu, ve kterém uživatel oumísťuje posuvné kartičky do předem připravených pozic.

---