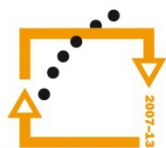




MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



**OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost**

INVESTICE
DO ROZVOJE
VZDĚLÁVÁNÍ

Střední průmyslová škola a Vyšší odborná škola technická Brno, Sokolská 1

Šablona: Inovace a zkvalitnění výuky prostřednictvím ICT

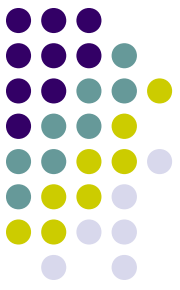
Název: Počítačová grafika

Téma: RG – Animovaný GIF

Autor: Ing. Jakab Barnabáš

Číslo: VY_32_INOVACE_30–14

Anotace: *Materiál uvádí tvorbu animovaných obrázků v oblasti rastrové grafiky.
Je určen pro žáky 2. ročníku oboru strojírenství.
Vytvořeno: září 2013*



Tvorba animaci

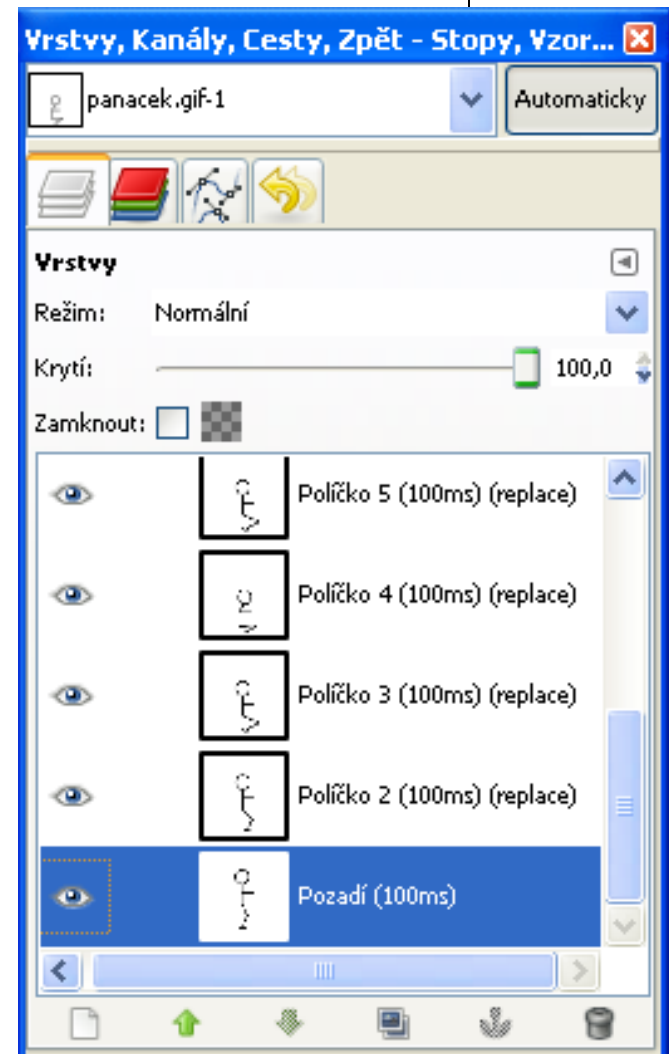
- Animace je sekvence obrázků.
- Při rychlém zobrazování těchto snímků za sebou pak díky setrvačnosti lidského oka vzniká dojem pohybu.
- Vytváříme ji pomocí využití vrstev, které se při přehrávání přemění v jednotlivá políčka animace.



- Pokud jsou rámce překreslovány rychlostí cca 10 snímků za sekundu, vzniká dojem poměrně plynulé animace.
- Pro filmy je použita větší snímková frekvence, typicky 24 či 25 snímků za sekundu.

Vlastnosti

- Pro účely animace se vrstvám přiřazuje čas, po který má být políčko zobrazeno.
- Tento čas se zadává jako součást názvu vrstvy v kulatých závorkách v milisekundách. Např. „políčko 1 (200ms)“ – znamená to, že vrstva s názvem „políčko 1“ bude zobrazeno 0,2 vteřiny.

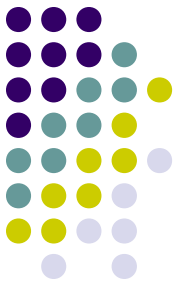




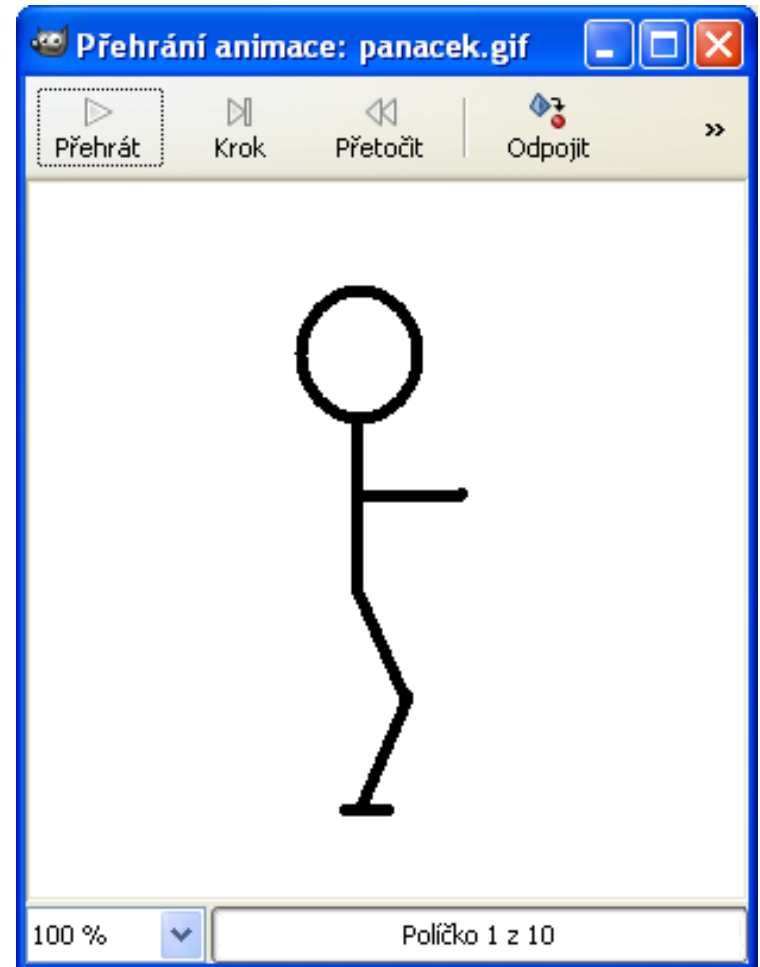
Vlastnosti

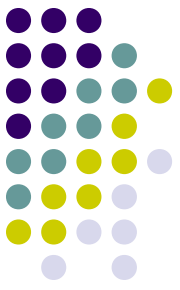
- Vrstvě lze určit ještě jednu vlastnost, a to je způsob, jakým překryje to předchozí.
- metoda skládání (combine) – to znamená, že nový snímek je zobrazen tak, že se skládá na předcházející snímek
- metoda nahrazování (replace) – tento režim spočívá v kompletním překreslení jednotlivých snímků

Přehrávání



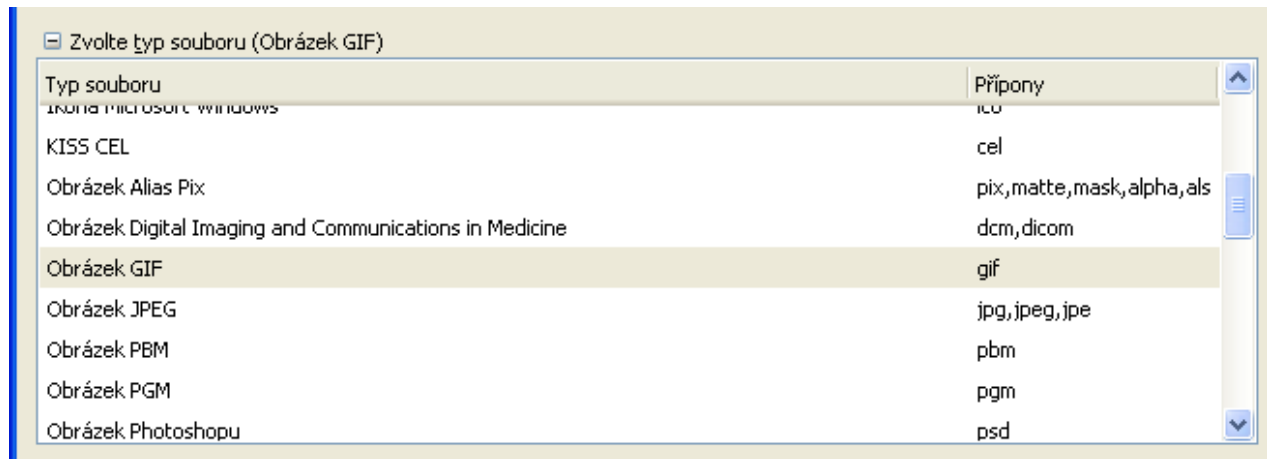
- Pomocí volby **Filtry** => **Animace** => **Přehrávání**
– si můžeme přehrát vytvořené snímky.



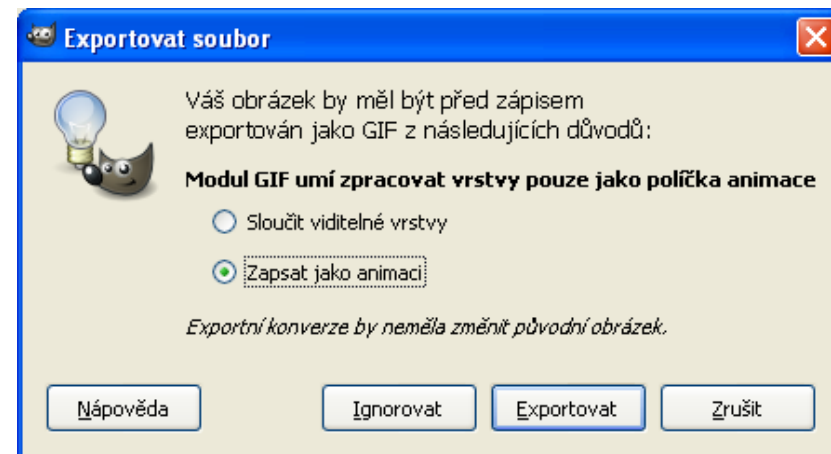


Uložení souboru (animace)

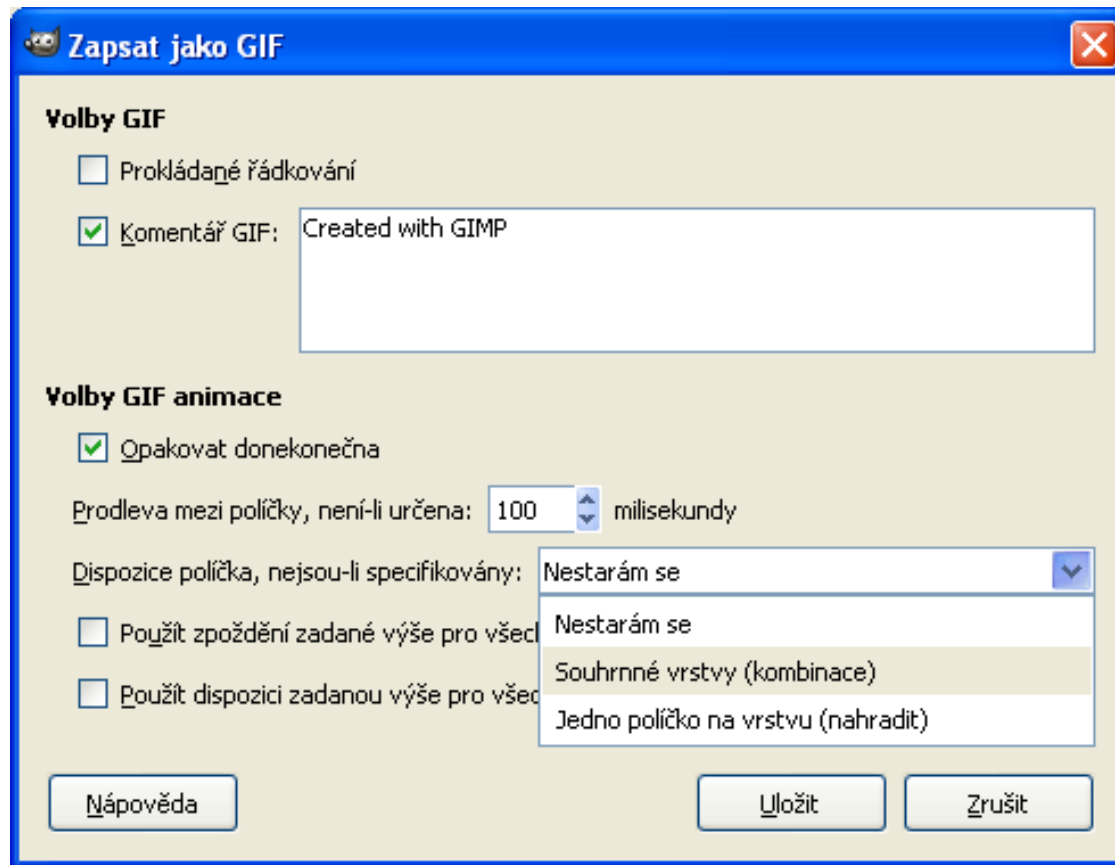
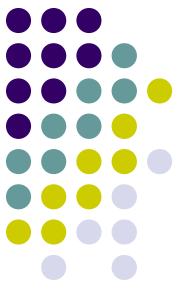
- Při ukládání si zvolíme typ souboru **gif**.



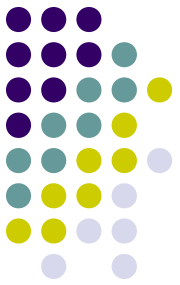
- Vybereme si volbu **Zapsat jako animaci** a provedeme **Exportovat**.



Volby GIF animace



Cvičení



- Proved'te animaci daného objektu.

