

Číslo a název šablony	III/2 Inovace a zkvalitnění výuky prostřednictvím ICT
Číslo didaktického materiálu	EU-OVK-VZ-III/2-ZÁ-116
Druh didaktického materiálu	DUM
Autor	Ing. Renata Zárubová
Jazyk	čeština
Téma sady didaktických materiálů	<i>Úvod do informatiky I</i>
Téma didaktického materiálu	Tvorba vlastní animace v Zoner GifAnimatoru
Vyučovací předmět	Informatika
Cílová skupina (ročník)	žáci ve věku 11–12 let
Úroveň žáků	začátečníci
Časový rozsah	1 vyučovací hodina
Klíčová slova	animace, animovaný gif, Zoner GifAnimator
Anotace	Studenti si procvičí vytváření vlastní animace v programu Zoner GifAnimátor. Vyzkoušejí si vyhledání animovaných gifů na internetu, jejich rozklad na jednotlivé obrázky. Pracují samostatně.
Použité zdroje	CAFOUREK, Bohdan. <i>Windows 7: kompletní příručka</i> . 1. vyd. Praha: Grada, 2010, 326 s. ISBN 978-80-247-3209-1.  ROUBAL, Pavel. <i>Informatika a výpočetní technika pro střední školy, 1. díl</i> . 2. vyd. Brno: Computer Press, 2003, 166 s. ISBN 80-722-6237-8.  ROUBAL, Pavel. <i>Informatika a výpočetní technika pro střední školy, 2. díl</i> . 2. vyd. Brno: Computer Press, 2003, 136 s. ISBN 80-722-6292-9.  DANNHOFFEROVÁ, Jana. <i>1001 tipů a triků pro Microsoft Word 2007-2010</i> . Vyd. 1. Brno: Computer Press, 2011, 408 s. ISBN 978-80-251-3439-9.  ROUBAL, Pavel. <i>Počítačová grafika pro úplné začátečníky</i> . 2. vyd. Brno: Computer Press, 2004, 171 s. ISBN 80-722-6896-1.
Typy k metodickému postupu učitele, doporučené výukové metody, způsob hodnocení, typy k individualizované výuce apod.	V pracovním listu je zadání cvičení vycházející z vysvětlené látky a příklad vypracovaného cvičení. Návrh způsobu hodnocení: ohodnocení samostatné práce během hodiny, vypracované cvičení

#### Metodický list k didaktickému materiálu

#### Prohlášení autora

Tento materiál je originálním autorským dílem. K vytvoření tohoto didaktického materiálu nebyly použity žádné externí zdroje s výjimkou zdrojů citovaných v metodickém listu.

Obrázky, fotografie, animované gify a snímky obrazovek pocházejí od autora.

## 116. Tvorba vlastní animace v Zoner GifAnimatoru

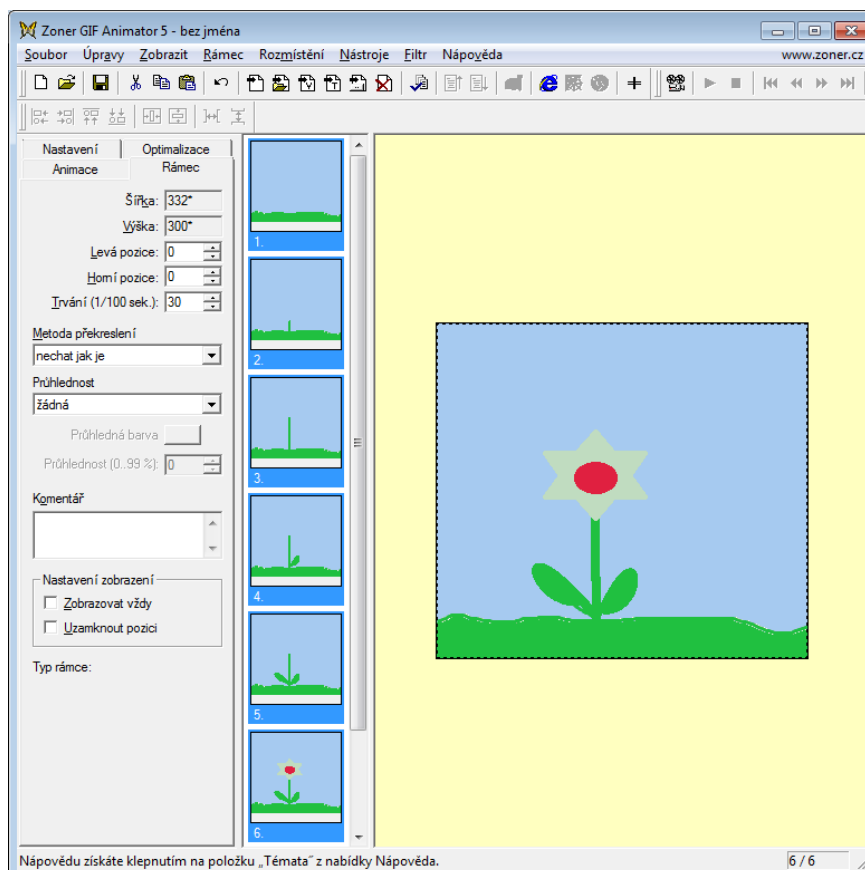
### Pracovní list

#### Cvičení

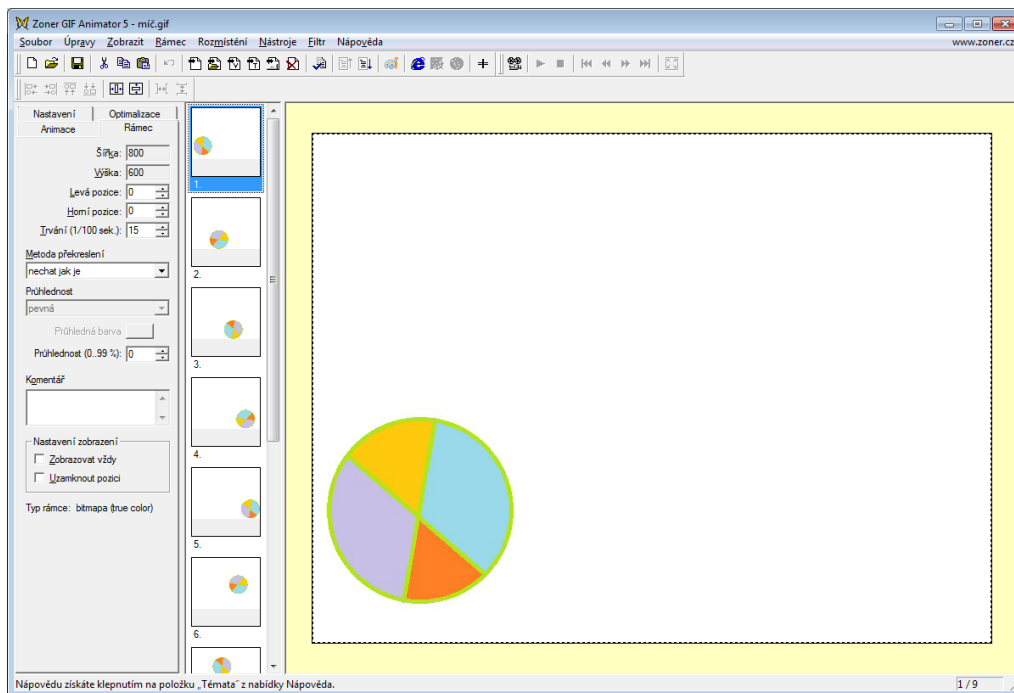
1. Vytvořte si složku pojmenovanou Vaším příjmením
2. Připravte si 5–6 obrázků (potřebujete obrázky, kde bude rozkreslený pohyb nebo nějaká jiná změna – např. míč se pohybuje, kytička roste, opadávají jí kvítka, ...). Obrázky připravte v programu Malování
3. Vytvořte vlastní animaci. Soubor uložte do Vaší složky s příponou gif (např. animace.gif)
4. Použijte svoji již dříve vytvořenou animaci nebo si najděte na internetu animovaný gif (např. z webů <http://sirmi.ic.cz> nebo <http://gifzona.com/chehia.htm>)
5. Animovaný obrázek uložte do své složky pod názvem animace.gif. (stahujete-li z webu, zkontrolujte, zda je soubor v pořádku – není-li zavirovaný)
6. Tento obrázek otevřete v programu Zoner GifAnimator
7. Uložte jednotlivé snímky jako obrázek1.bmp, obrázek2.bmp ...
8. Napište, z kolika snímků se animace skládá.
9. Napište velikost původního animovaného gifu.
10. Vložte okno, kde jsou znázorněny velikosti obrázků z jednotlivých snímků, setříděno dle velikosti (okno bude mít zobrazení Podrobnosti, jednotlivé obrázky budou setříděné velikostí = klik na název sloupce Velikost).
11. Zapište celkovou velikost obrázků, z kterých se původní animace skládá Obrázek1.bmp, obrázek2.bmp, ... (vyberte všechny obrázky ze snímků, pravé tlačítko myši, vlastnosti – zobrazí se celková velikost).
12. Použijte své fotografie nebo si najděte si na internetu 5–6 fotografií rostlin, dodržte rozlišení 800x600.
13. Obrázky uložte do své složky.
14. Vytvořte animaci postupným střídáním obrázků, uložte ji pod názvem fotografie.gif.
15. Nakreslete v programu Malování auto. Velikost obrázku bude 200x100 pixelů (šířka 200 px, výška 100 px)
16. Vytvořte animaci s pohybem auta – auto pojedje z jedné strany na druhou, velikost pro pohyb bude 600x100 pixelů.
17. Výslednou animaci uložte pod názvem jedoucí auto.gif
18. Celou vytvořenou složku uložte do vyhrazeného místa na školním serveru (Sr-studenti/IVT 1.A/Vaše skupina/11)

## Cvičení s řešením

1. Vytvořte si složku pojmenovanou Vaším příjmením
2. Připravte si 5–6 obrázků (potřebujete obrázky, kde bude rozkreslený pohyb nebo nějaká jiná změna – např. míč se pohybuje, kytička roste, opadávají jí kvítka, ...). Obrázky připravte v programu Malování
3. Vytvořte vlastní animaci. Soubor uložte do Vaší složky s příponou gif (např. animace.gif)



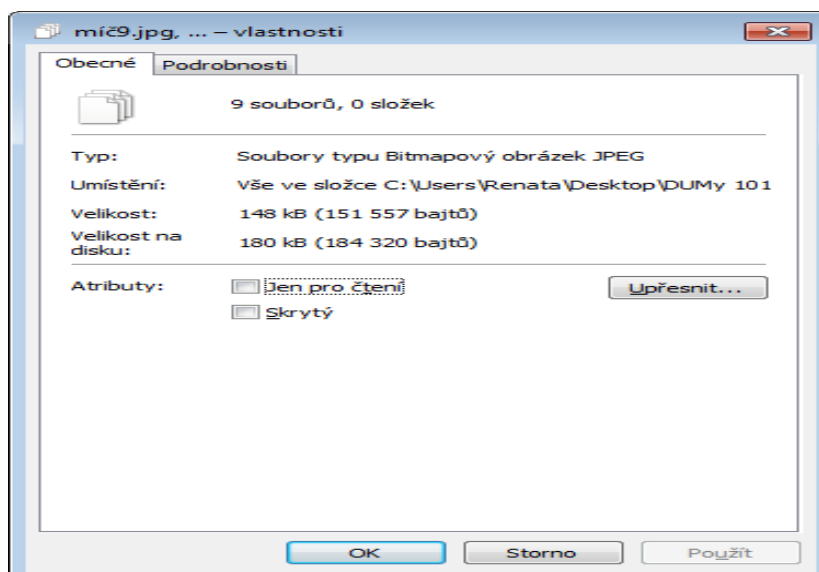
4. Použijte svoji již dříve vytvořenou animaci nebo si najděte na internetu animovaný gif (např. z webů <http://sirmi.ic.cz> nebo <http://gifzona.com/chehia.htm>)
5. Animovaný obrázek uložte do své složky pod názvem animace.gif. (stahujete-li z webu, zkontrolujte, zda je soubor v pořádku – není-li zavirovaný)
6. Tento obrázek otevřete v programu Zoner GifAnimator
7. Uložte jednotlivé snímky jako obrázek1.bmp, obrázek2.bmp ...
8. Napište, z kolika snímků se animace skládá.
9. Napište velikost původního animovaného gifu.
10. Vložte okno, kde jsou znázorněny velikosti obrázků z jednotlivých snímků, seříděno dle velikosti (okno bude mít zobrazení Podrobnosti, jednotlivé obrázky budou seříděné velikostí = klik na název sloupce Velikost).
11. Zapište celkovou velikost obrázků, z kterých se původní animace skládá Obrázek1.bmp, obrázek2.bmp, ... (vyberte všechny obrázky ze snímků, pravé tlačítko myši, vlastnosti – zobrazí se celková velikost).



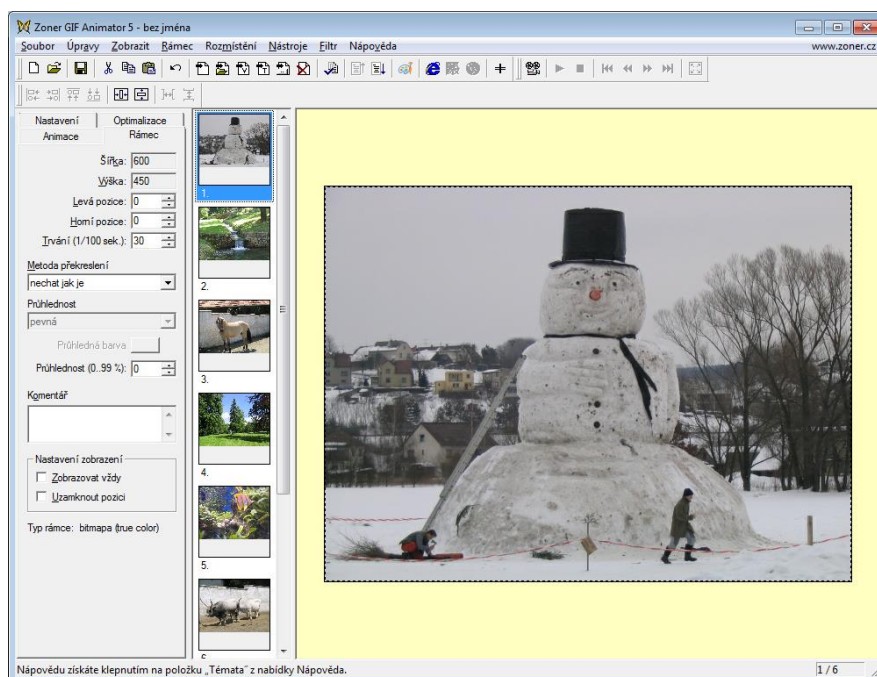
Animace je složená z 9ti obrázků

Původní velikost je velká 12 913 kB

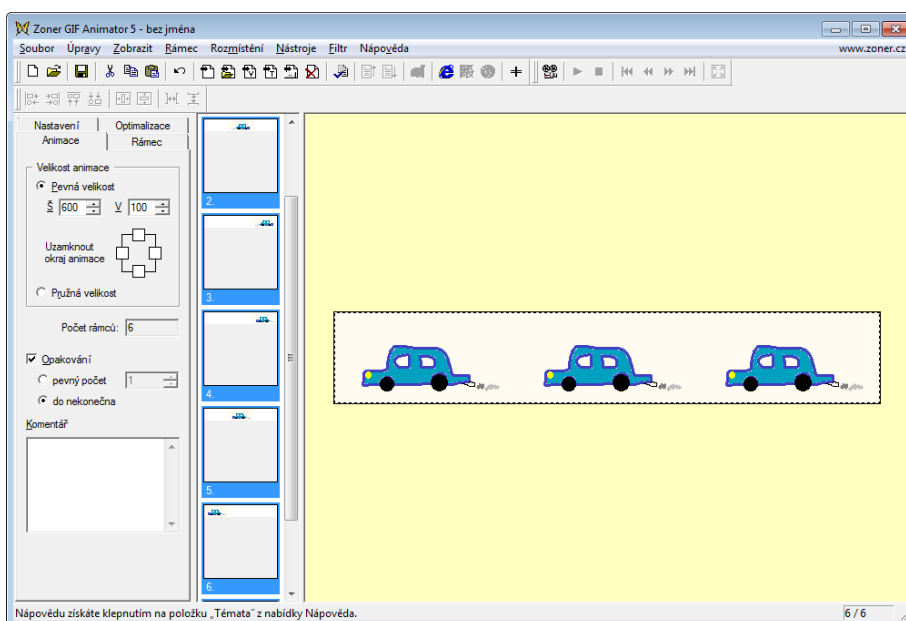
Název položky	Datum změny	Typ	Velikost
míč.gif	27.11.2012 8:18	Bitmapový obráze...	12 913 kB
míč1.jpg	27.11.2012 8:12	Bitmapový obráze...	17 kB
míč2.jpg	27.11.2012 8:12	Bitmapový obráze...	17 kB
míč3.jpg	27.11.2012 8:12	Bitmapový obráze...	17 kB
míč4.jpg	27.11.2012 8:13	Bitmapový obráze...	17 kB
míč5.jpg	27.11.2012 8:13	Bitmapový obráze...	17 kB
míč6.jpg	27.11.2012 8:14	Bitmapový obráze...	17 kB
míč7.jpg	27.11.2012 8:14	Bitmapový obráze...	17 kB
míč8.jpg	27.11.2012 8:15	Bitmapový obráze...	17 kB
míč9.jpg	27.11.2012 8:16	Bitmapový obráze...	17 kB



12. Použijte své fotografie nebo si najděte si na internetu 5–6 fotografií rostlin, dodržte rozlišení 800x600.
13. Obrázky uložte do své složky.
14. Vytvořte animaci postupným střídáním obrázků, uložte ji pod názvem fotografie.gif.



15. Nakreslete v programu Malování auto. Velikost obrázku bude 200x100 pixelů (šířka 200 px, výška 100 px)
16. Vytvořte animaci s pohybem auta – auto pojedje z jedné strany na druhou, velikost pro pohyb bude 600x100 pixelů.
17. Výslednou animaci uložte pod názvem jedoucí auto.gif



18. Celou vytvořenou složku uložte do vyhrazeného místa na školním serveru (Sr-studenti/IVT 1.A/Vaše skupina/11)