

DUM č. 14 v sadě

30. Inf-6 Imagine Logo a animace pro nižší gymnázium

Autor: Hana Křetínská

Datum: 25.06.2014

Ročník: 1AV, 2AV

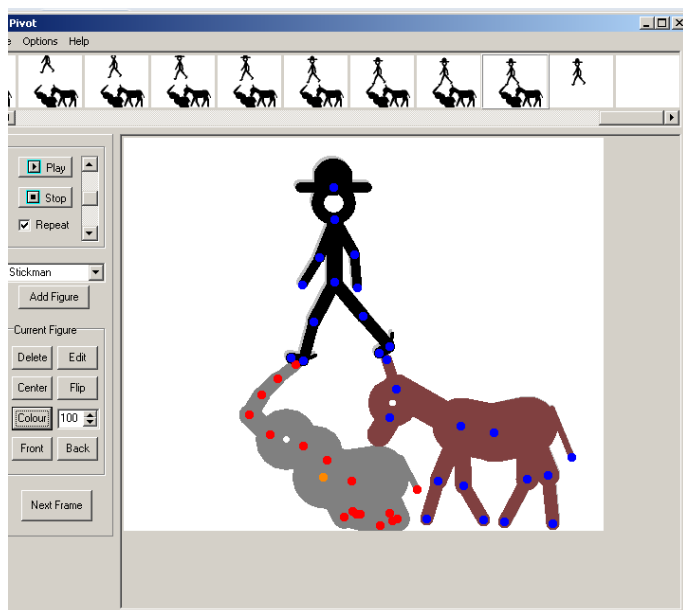
Anotace DUMu: Program Pivot Stickfigure Animator pro vytváření animovaných postaviček a objektů, které se skládají z vybraných geometrických tvarů. Je vhodný pro výuku animací ve volitelném semináři Robotika pro primu a sekundu. Můžeme zde kreslit, tvořit nové objekty, manipulovat s nimi, vytvářet vlastní příběhy a animace. Základní příkazy v Pivot Stickfigure Animatoru.

Materiály jsou určeny pro bezplatné používání pro potřeby výuky a vzdělávání na všech typech škol a školských zařízení. Jakékoliv další využití podléhá autorskému zákonu.



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

14. Základní příkazy v Pivot Stickfigure Animator



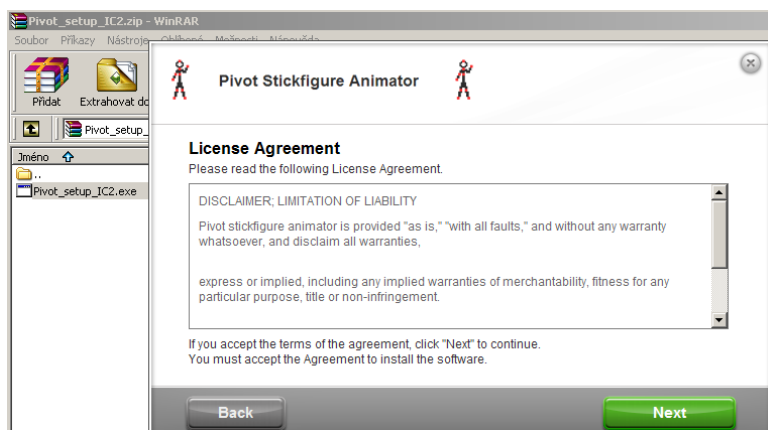
Jednoduchý program Pivot Stickfigure Animator pro vytváření animovaných postaviček a objektů, které se skládají z vybraných geometrických tvarů. Je vhodný pro výuku animací ve volitelném semináři Robotika pro primu a sekundu. Můžeme zde tvořit nové objekty, manipulovat s nimi, vytvářet vlastní příběhy a animace. Hotovou animaci lze uložit do GIF formátu. Program je v angličtině, ale jeho ovládání je jednoduché a intuitivní a žáci se brzy zorientují.

Velikost programu: 484 kB

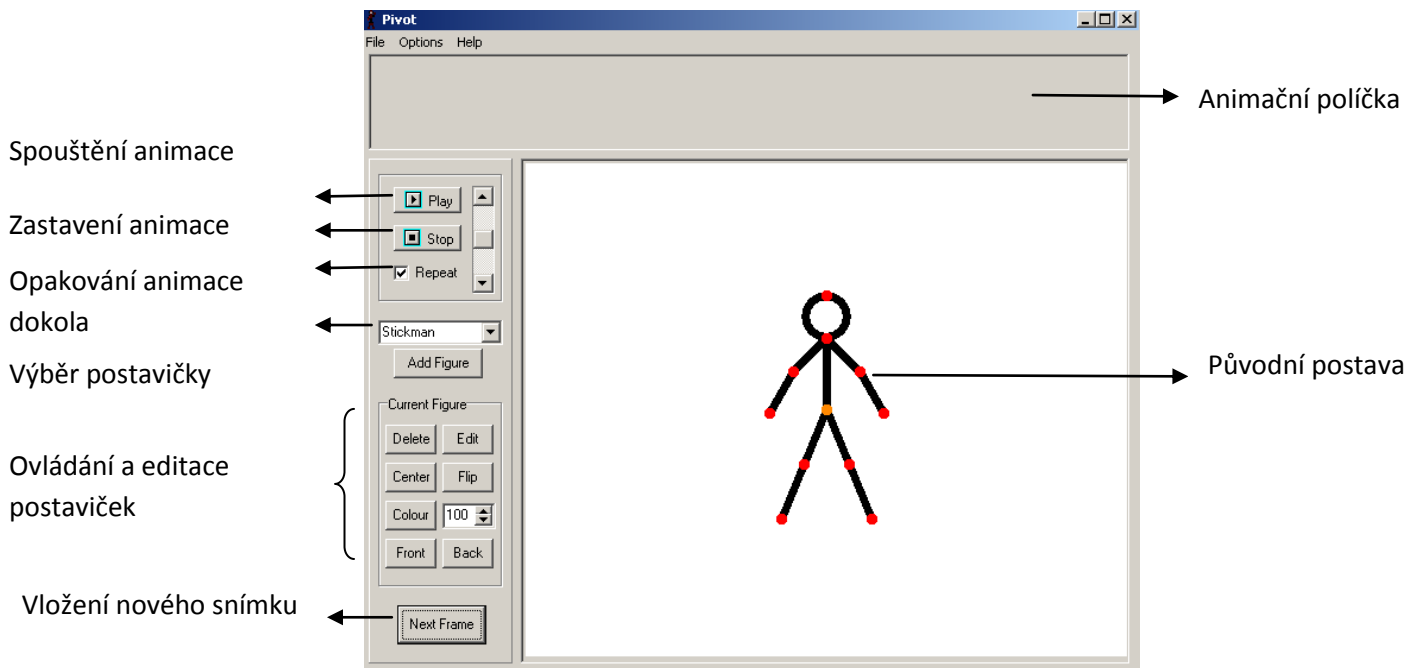
Podporované jazyky: Angličtina

Operační systémy: Win 2000, Win 2003, Win 98, Win Me, Win NT, Win XP

Program Pivot Stickfigure Animator 2.2.7 pro vytváření animací je ke stažení z internetu zdarma a jeho instalace je automatická a velmi rychlá.



Prostředí programu Pivot Stickfigure Animator

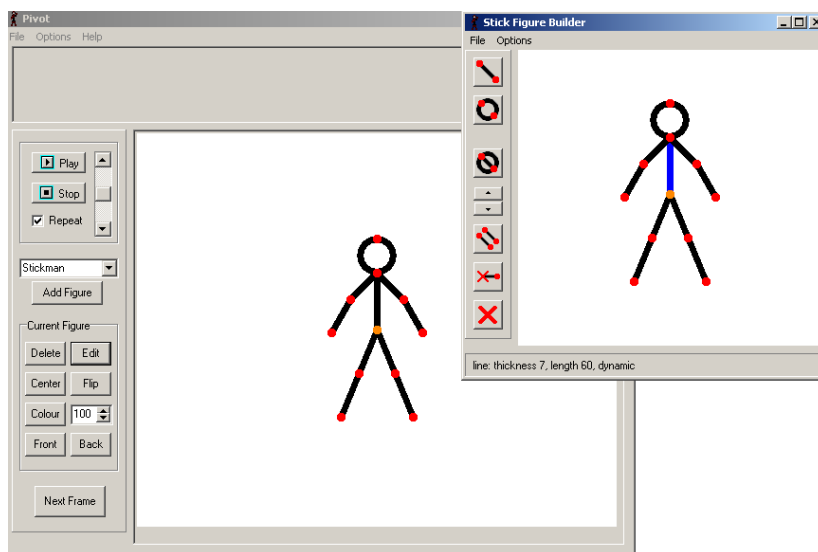


1 Prostředí programu

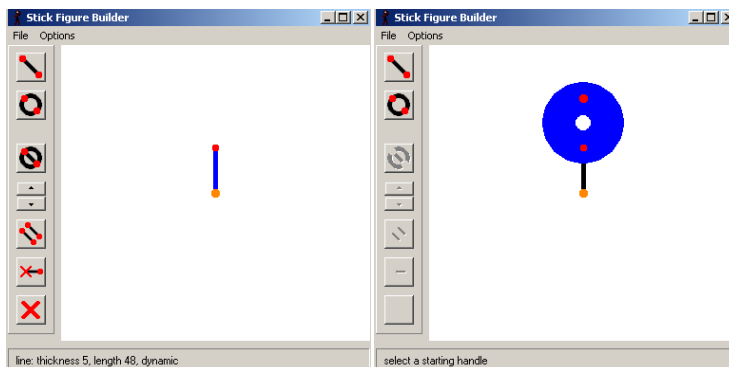
Základní příkazy v Pivot Stickfigure Animatoru

Úprava objektu na ploše

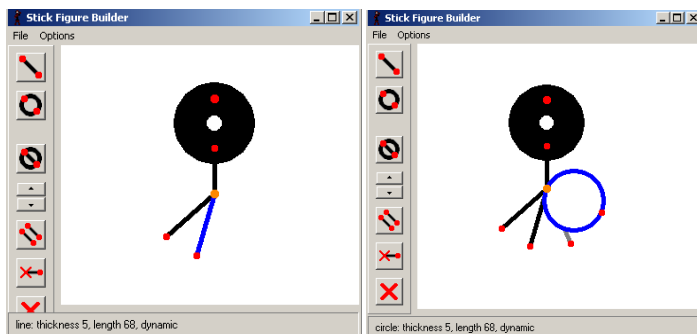
Kliknutím na editační tlačítko Edit se nám otevře editační okno objektů. Čáry a kružnice vkládáme pomocí ikon. Právě vkládaný objekt je označený modře. Na objekt můžeme kliknout a smazat křížkem nebo delete klávesou.



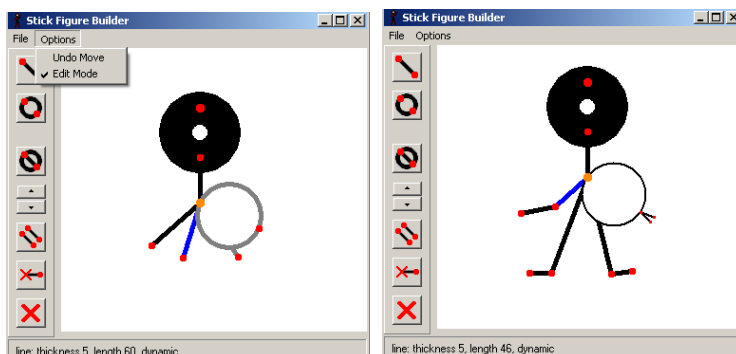
Pokud chceme vytvořit úplně novou postavičku nebo jakýkoliv objekt, tak v editoru stiskneme File – New a začneme vkládat čáry a kruhy. Čáru můžeme pomocí tlačítek se šipkami rozšiřovat nebo ztenčit na úplné minimum.



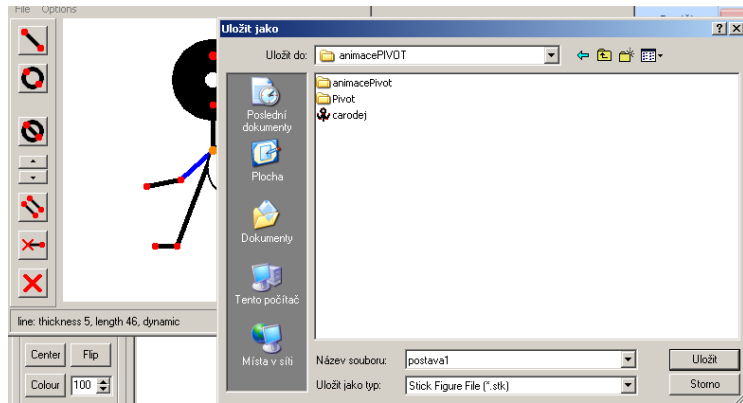
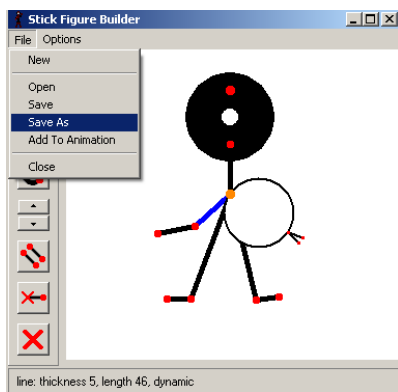
Jednotlivé segmenty můžeme kopírovat pomocí tlačítka Duplicate s ikonou dvou čar. Duplovaný objekt připevníme na originál, a pak s ním můžeme pohybovat myší po ploše. Tlačítkem Toggle segment (kruh s průměrem) můžeme úsečce s dvěma koncovými body opsat kružnicí.



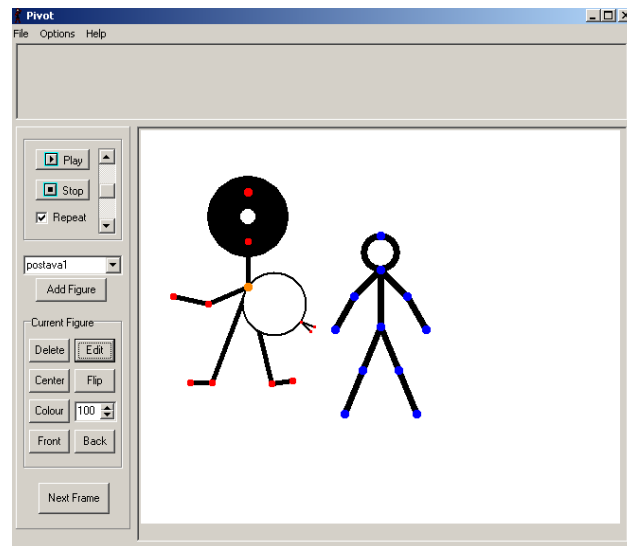
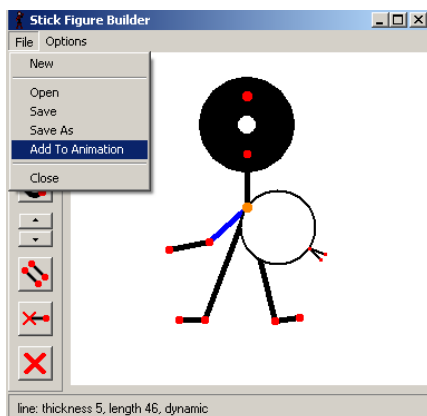
V Options nabídce můžeme zaškrtnutím nastavit Edit Mode. Pak je možné čáry prodlužovat, zkracovat a jinak modifikovat. Prvky můžeme napojovat a vždy tvoří jeden celek. Přidávat uzly nelze, tak musíme přidávat více úseček.



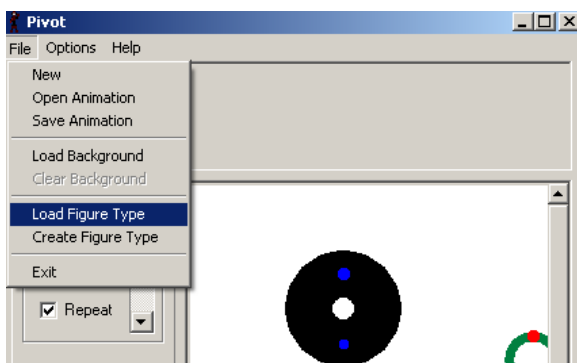
Po vytvoření postavičky si ji můžeme uložit do vlastní složky na počítači. Postavička bude mít příponu .stk.



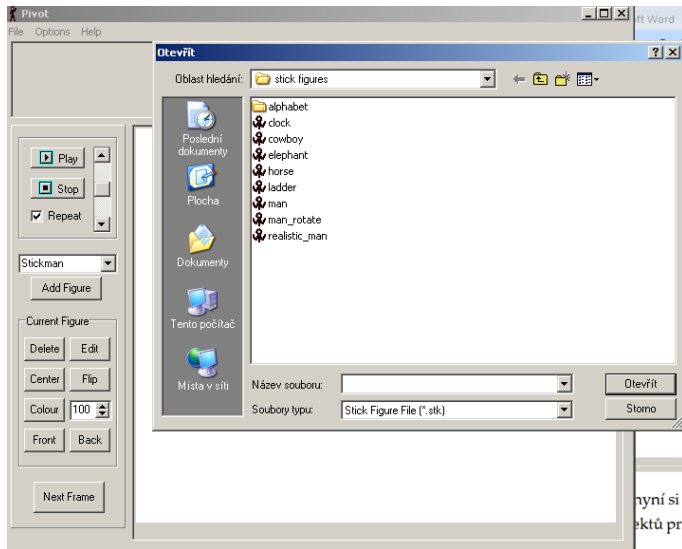
Vytvořený objekt můžeme zároveň i vložit do vytvářené animace tlačítkem Add to Animacion. Po vložení objektu k nějakému dalšímu na plochu, musíme vložený objekt chytit levým tlačítkem na myši za žlutý středový bod objektu a posunout ho na místo, kam potřebujeme.



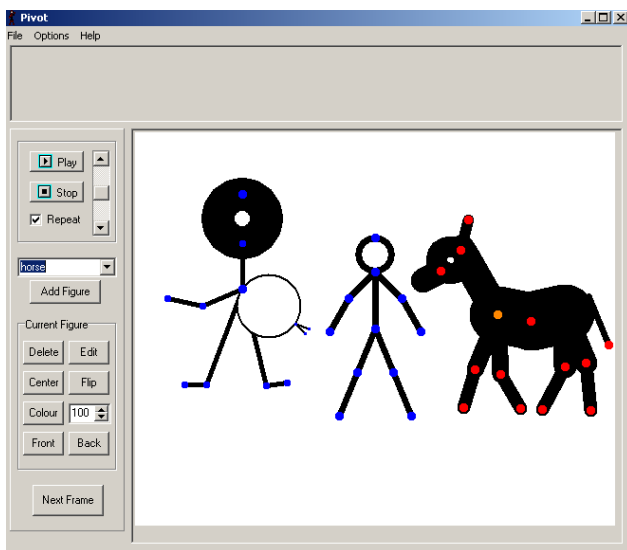
Zkusili jsme si vytvořit vlastní postavičku a nyní si vybereme do naší animace ještě další postavičku nebo objekt z knihovny objektů programu Pivot Stickfigure Animatoru. V nabídce File vybereme Load Figure Type.



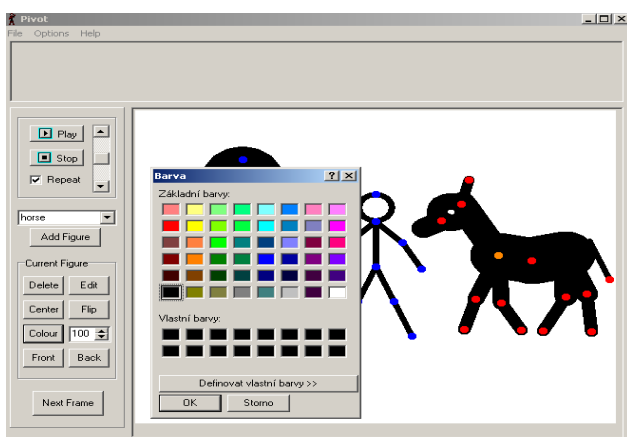
Vybírat můžeme ve složce Stick Figure, nebo ve své vlastní nebo na internetu již hotové postavy, domy, zbraně a další objekty.



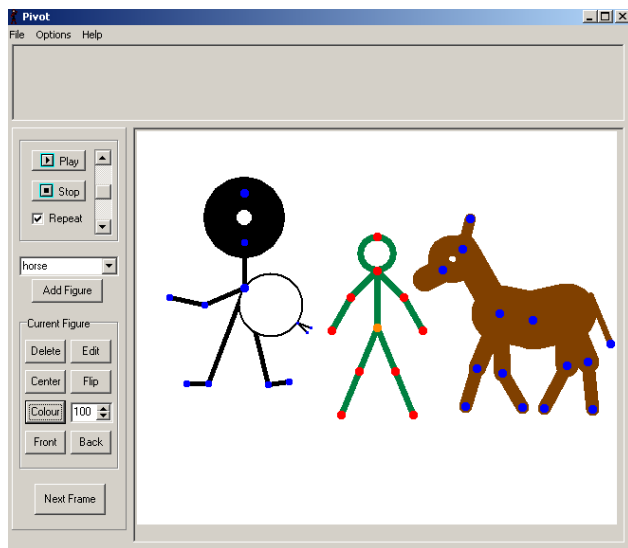
Vybraný objekt se ukáže v políčku Add Figure a odklikneme přidání.



Objekty můžeme celé zbarvit. Místo černé si zvolíme na paletě vhodnou barvu. Tlačítkem Color vyvoláme paletu barev a označený objekt pak získá tuto barvu.



Vytvořené, obarvené a vložené objekty si upravíme na ploše, podle toho, jaký budeme chtít první snímek animace.



Zdroj obrázků: Vlastní tvorba na PC.