

4.2. Animacje od kuchni

Tworzenie własnych postaci

Potrafisz tworzyć w programie Pivot Animator animacje z wykorzystaniem gotowego modelu patyczaka. Teraz zobaczysz, jak zbudować własne postaci i przedmioty, których można użyć w przygotowywanym filmie.



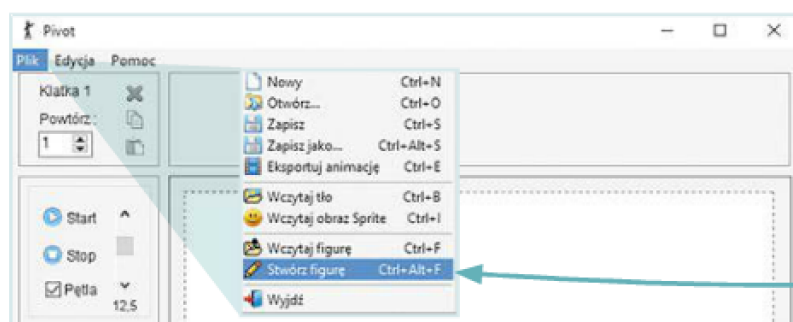
Na zajęciach wykonasz w programie Pivot Animator postać kucharza oraz przedmioty, których użyje. Następnie utworzone figury wykorzystasz do przygotowania animacji.

W trakcie wykonywania zadania:

1. poznasz narzędzia do tworzenia figur,
2. utworzysz postać kucharza i dodasz ją do animacji,
3. zmodyfikujesz wstawioną postać,
4. zbudujesz potrzebne rekwizyty i utworzysz animację.

1 Główne narzędzia wykorzystywane podczas tworzenia figur

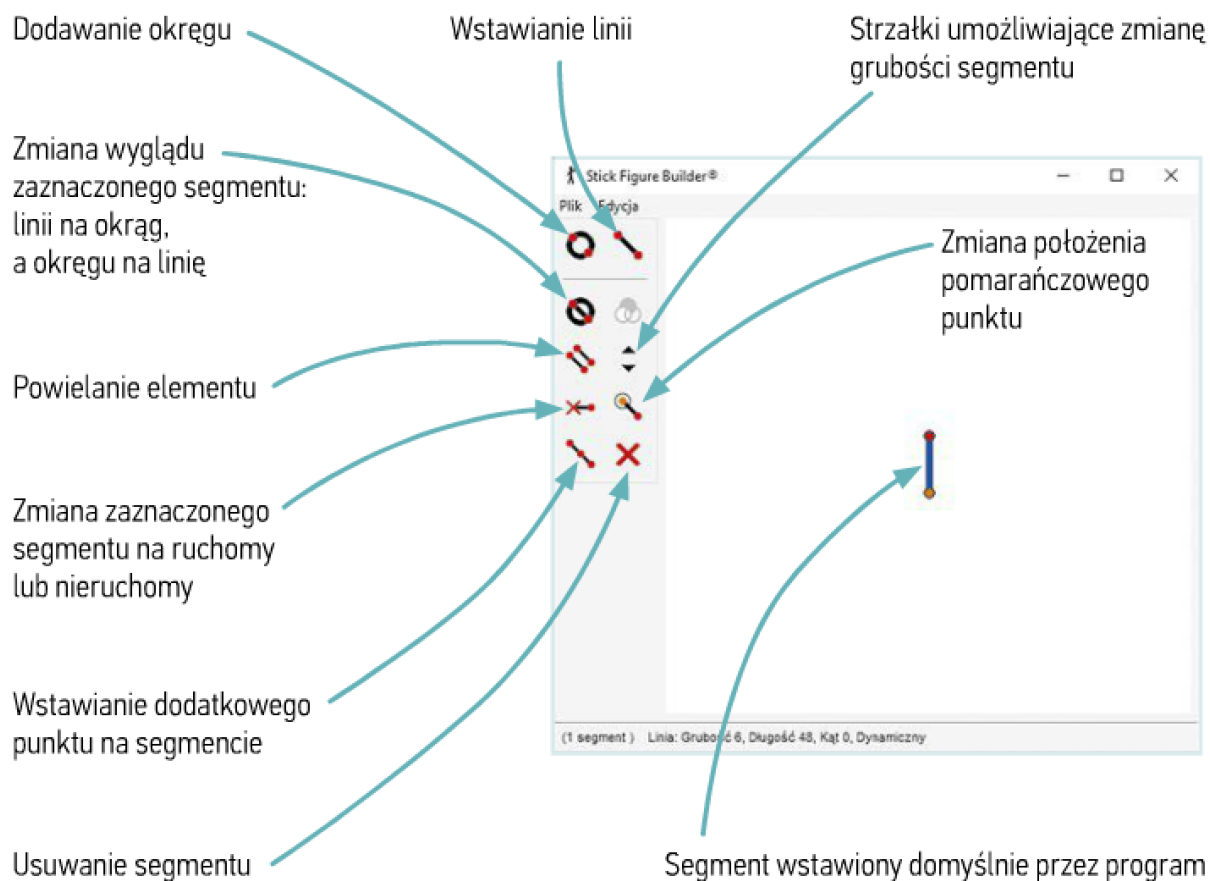
Aby otworzyć okno, w którym buduje się figury, z menu programu wybierz **Plik**, a następnie **Stwórz figurę**  **Stwórz figurę** (rys. 1).



Wybierz tę opcję.

Rys. 1. Otwieranie okna do budowania figur

W otwartym oknie możesz zbudować postać lub przedmiot. Po zapisaniu można będzie wykorzystać tę figurę w innych animacjach. Po lewej stronie okna widać zestaw narzędzi do tworzenia figur (rys. 2).



Rys. 2. Narzędzia do tworzenia nowej figury



Aby zaznaczyć wybrany fragment, kliknij w znajdujący się na nim czerwony punkt – segment zmieni wówczas kolor na niebieski.

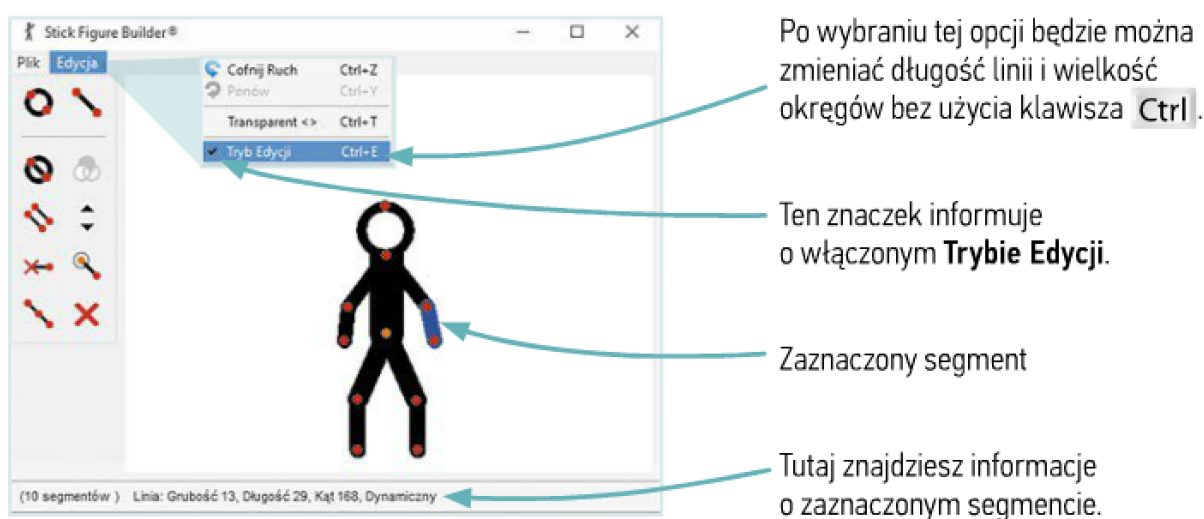
Wypróbuj narzędzia dostępne w oknie budowania figur. Nowe segmenty można dołączać tylko do już wstawionych, dlatego tworzenie kolejnego fragmentu należy rozpocząć od jednego z punktów widocznych na już zbudowanej części figury. Domyślnie wszystkie wstawiane segmenty są ruchome.

Aby zmienić wygląd segmentu w figurze, musisz go najpierw zaznaczyć. Jeśli nie odpowiada ci długość patyka, wystarczy, że przytrzymasz klawisz **Ctrl**, chwycisz kursorem czerwony punkt na tym segmencie i przeciągniesz go w odpowiednie miejsce. Podobnie możesz zmienić wielkość okręgu.

Podczas tworzenia postaci w każdej chwili można cofnąć ostatnią czynność. W tym celu należy użyć skrótu klawiszowego **Ctrl** + **Z** lub z menu programu wybrać **Edycja**, a następnie kliknąć odpowiednią opcję.

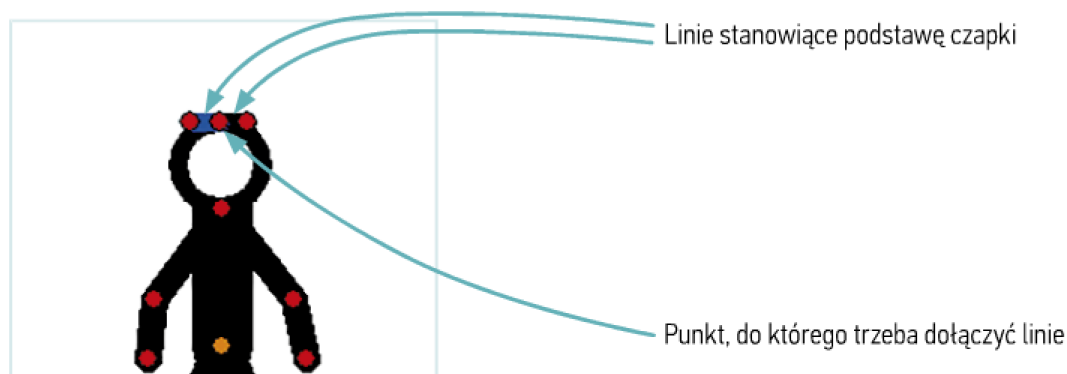
2 Utworzenie postaci kucharza i dodanie jej do animacji

Zbuduj w programie Pivot Animator postać kucharza. Zaczynij od tułowia, następnie dodaj głowę, nogi i ręce. W razie potrzeby zmodyfikuj wybrane części postaci. Zmiana długości linii i wielkości okręgu tylko za pomocą myszy jest możliwa przy zaznaczonej opcji **Tryb Edycji** Tryb Edycji. Aby sprawdzić, czy jest ona włączona, wybierz **Edycja** w górnym menu okna, w którym budujesz postać, a następnie spójrz na ostatnią pozycję na liście – obok niej powinien być widoczny znaczek ☒ (rys. 3).



Rys. 3. Włączanie Trybu Edycji

Teraz utwórz na głowie postaci charakterystyczną kucharską czapkę. Postaraj się, aby wyglądała efektownie. Budowanie rozpocznij od podstawy: przymocuj dwie krótkie, poziome linie do czerwonego punktu widocznego na górze głowy (rys. 4). Potem dołącz pozostałe elementy – dwie ukośne linie (boki czapki) i kilka połączonych okręgów, które będą górą czapki.

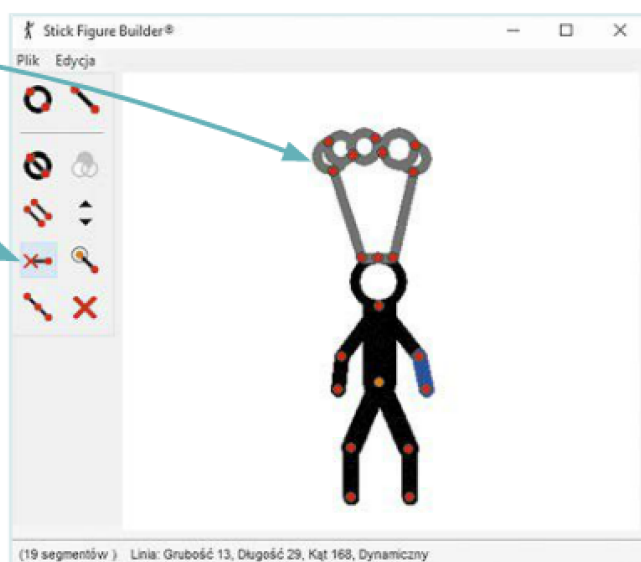


Rys. 4. Budowanie podstawy czapki

Nie wszystkie elementy utworzonej postaci będą animowane. Na przykład czapka powinna przemieszczać się razem z głową kucharza, dlatego warto zmienić segmenty, z których jest zbudowana, na statyczne (nieruchome). W tym celu kliknij w czerwony punkt znajdujący się na danym fragmencie czapki, a następnie wybierz narzędzie . Po zaznaczeniu innego elementu postaci fragment statyczny będzie szary (rys. 5).

Statyczne segmenty postaci są zaznaczone kolorem szarym.

Za pomocą tej opcji możesz zmienić zaznaczony segment z dynamicznego (ruchomego) na statyczny (nieruchomy) i odwrotnie.

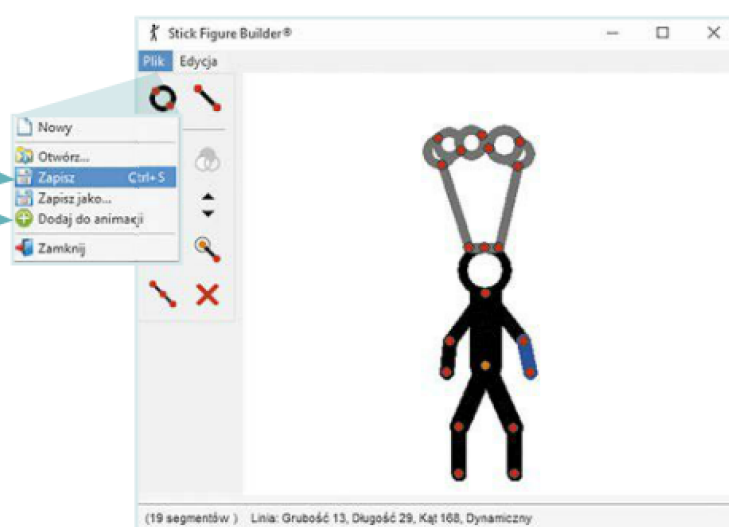


Rys. 5. Zmiana wybranych segmentów z dynamicznych na statyczne

Gdy skończysz budować postać, zapisz ją w *Teczce ucznia* pod nazwą *kucharz*. Dzięki temu będzie można ją wykorzystać podczas tworzenia innych animacji. Następnie wstaw ją do projektu za pomocą opcji **Dodaj do animacji**  **Dodaj do animacji** (rys. 6).

Ta opcja pozwala zapisać zbudowaną postać.

Użyj tej opcji, aby dodać utworzoną postać do animacji.



Rys. 6. Zapisywanie zbudowanej postaci i dodawanie jej do animacji



Wstawiona postać zostanie nałożona na patyczka widocznego w oknie programu. Przesuń kucharza w inne miejsce ekranu, a następnie usuń drugą postać – kliknij w dowolny znajdujący się na niej punkt (czerwony lub pomarańczowy) i naciśnij klawisz **Delete**.

Zaznaczoną postać możesz także usunąć za pomocą opcji **Usuń** ✖, widocznej po lewej stronie głównego okna programu.

3 Modyfikacja wstawionej postaci

Dodaną do projektu postać kucharza możesz jeszcze modyfikować, na przykład zmienić jej kolor i wielkość. Aby zmienić kolor patyczaka, kliknij w opcję **Kolor** , a następnie w otwartym oknie wybierz barwę i naciśnij przycisk **OK**. Jeśli chcesz powiększyć lub zmniejszyć postać, skorzystaj z opcji znajdującej się na dole okna programu – wpisz w pole właściwą liczbę lub ustaw ją za pomocą strzałek obok tego pola (rys. 7).

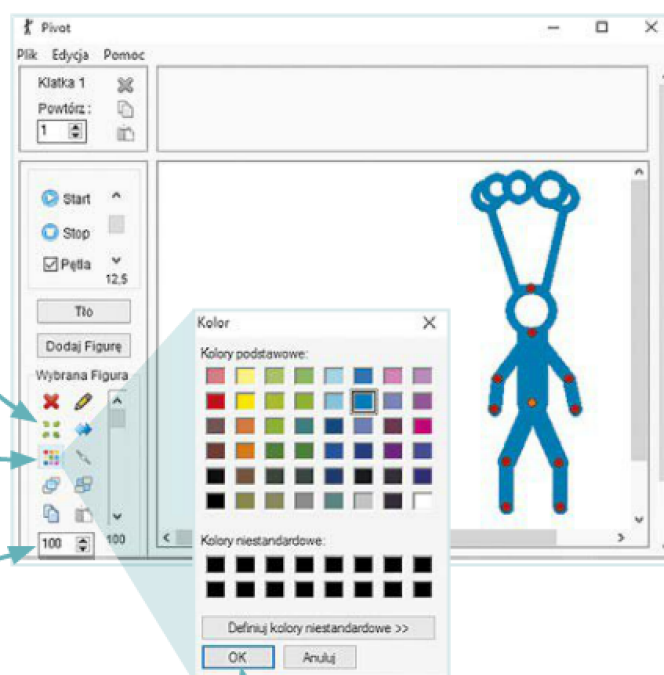
Dzięki tej opcji szybko umieścisz zaznaczoną postać na środku sceny.

Wybierz tę opcję, aby zmienić kolor patyczaka.

Tu możesz ustawić wielkość postaci.

W tym oknie możesz wybrać kolor postaci.

Po kliknięciu przycisku **OK** zmieni się kolor wszystkich fragmentów figury.

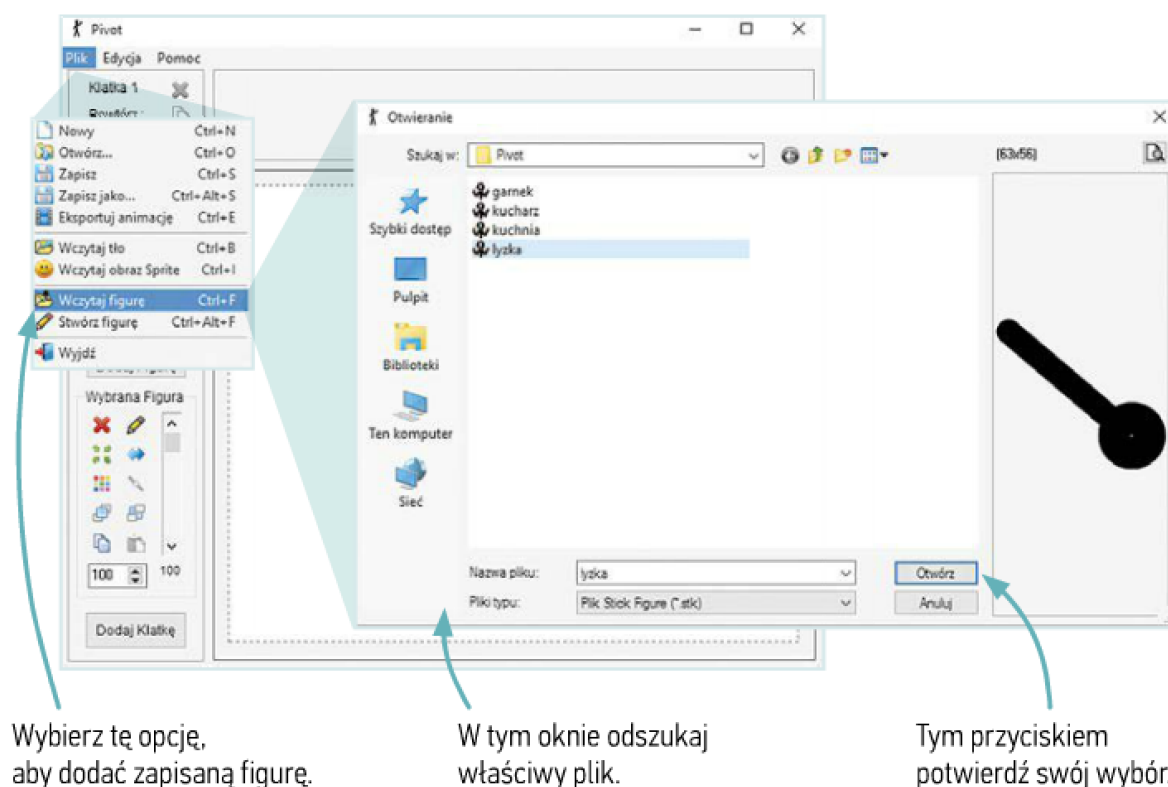


Rys. 7. Modyfikacja wyglądu postaci

Gdy w polu animacji znajduje się kilka figur, można zmodyfikować wszystkie jednocześnie. W tym celu wystarczy je zaznaczyć (wcisnąć **Ctrl** + **A**) i wybrać odpowiednią opcję.

4 Zbudowanie rekwizytów i utworzenie animacji

Teraz utworzysz animację przedstawiającą kucharza przyrządzającego wybrane danie, na przykład gotującego zupę. Zastanów się, co dokładnie chcesz pokazać i jakie przedmioty będą ci potrzebne. Zbuduj rekwizyty w programie Pivot Animator i zapisz je w *Teczce ucznia* pod odpowiednimi nazwami. Po zapisaniu dodaj je do projektu. W tym celu wybierz z górnego menu programu **Plik**, a następnie **Wczytaj figurę**  **Wczytaj figurę**. W otwartym oknie odszukaj plik z odpowiednim rekwizytem i zatwierdź swój wybór przyciskiem **Otwórz** (rys. 8).



Rys. 8. Dodawanie rekwizytów do projektu animacji

Umieść rekwizyty w odpowiednich miejscach sceny. Następnie utwórz i dodaj klatki animacji. Pracę zapisz w *Teczce ucznia* jako plik programu Pivot pod nazwą *patyczak_gotuje*.



Zapamiętaj

- W programie Pivot Animator można tworzyć własne postaci i przedmioty.
- Aby wykorzystać w kolejnych projektach zbudowaną przez siebie figurę, trzeba ją najpierw zapisać.