

A – Suprafața de lucru.

B – Personajele animației. Punctele roșii sunt pentru mișcarea membrilor, iar punctul portocaliu este pentru mișcarea personajului.

C – Cadrele realizate la un moment dat.

D – Butoanele folosite pentru controlul cadrelor: ștergere, copiere, repetare.

E – Butoanele folosite pentru redarea animației: pornire/oprire animație, stabilire număr de cadre care vor fi afișate pe secundă, repetarea animației.

F – Utilizat pentru selectarea fundalului. Imaginile pentru fundal se încarcă din meniul *Fișier*.

G – Creează un personaj nou. Dacă au fost încărcate mai multe personaje, se va deschide o fereastră pentru a alege tipul de personaj. Acestea pot fi încărcate/create din meniul *Fișier*.

H – Opțiunile se folosesc pentru editarea personajului selectat.

I – Adaugă cadrul curent la lista de cadre deja terminate.

Important

Pivot Animator este o aplicație gratuită cu ajutorul căreia poți crea animații folosind personaje simple formate din figuri geometrice care sunt legate între ele.

Meniul File are opțiuni pentru:

- Crearea unei animații noi.
- Deschiderea unei animații existente.
- Salvarea unei animații.
- Exportarea unei animații ca gif*, avi* sau set de imagini individuale.

f) Încărcare fundal.

g) Încărcare imagine care să fie folosită ca un personaj.

h) Încărcare tip de personaj.

i) Creare tip de personaj.

j) Ieșire din program.

*.gif = tip de fișier care memorează o imagine/animație ce suportă 256 de culori; denumirea provine de la **Graphics Interchange Format**.

*.avi = tip de fișier care poate conține materiale video și audio; denumirea provine de la **Audio Video Interleave**.

Meniul Editează are opțiuni pentru:

a) Anularea ultimei operațiuni.

b) Revocarea anulării.

c) Selectarea tuturor personajelor.

d) Duplicarea unui personaj.

e) Modificare opțiuni program.

Din **fereastra de opțiuni** poți să stabilești:

a) Dimensiunile cadrelor care formează animația.

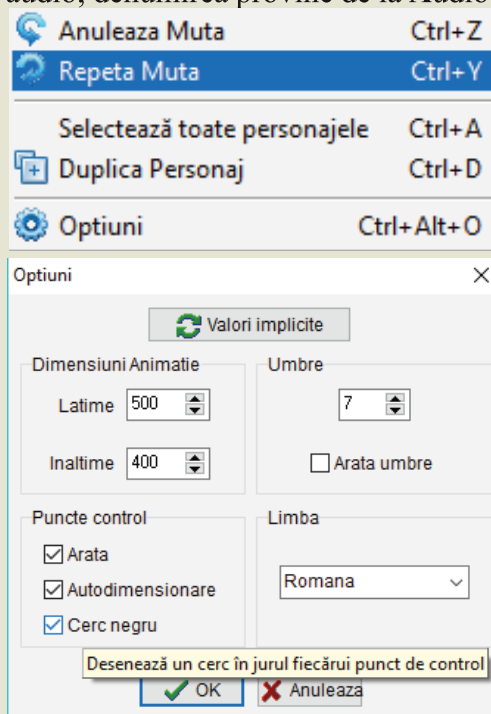
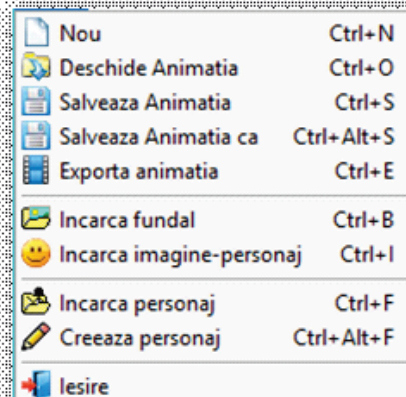
b) Câte umbre/poziții anterioare ale personajelor să fie afișate.

c) Cum se afișează punctele de control.

d) Limba.

e) Cum să revii la setările implicite (dimensiune animație, limbă).

f) Dacă poziționezi mouse-ul peste o opțiune, apare un mesaj care îți arată ce face opțiunea respectivă.



Exersează!

6. Descarcă de pe Internet aplicația Pivot Animator și instaleaz-o. Pentru limba română, trebuie să copiezi în directorul *languages*, din directorul aplicației, fișierul *Romana.ini* aflat pe CD-ul manualului.

Operații specifice de realizare a unei animații

Descoperă!

1. Deschide aplicația Toontastic și începe să creezi o animație. După alegerea scenei în care se va desfășura acțiunea, selectează câteva personaje pe care dorești să le folosești în animație. Explorează mișcările acestora sau, dacă dorești, te poți ajuta de indicațiile:

- a) dacă ții degetul pe un personaj, acesta vorbește;
- b) dacă îl deplasezi, vei vedea mișcările pentru deplasare;
- c) dacă dai clic pe el, atunci acesta va executa un set de mișcări proprii fiecărui personaj;
- d) unele personaje își pot mișca mâinile în funcție de atingerile ecranului.

2. Deschide Pivot Animator și mișcă personajul la alegere. Poți urma indicațiile următoare:

| | | |
|---|--|---|
| <p>Prinzi personajul de genunchiul drept și miști piciorul spre dreapta.</p>  | <p>Tragi piciorul drept prinzând de punctul roșu de jos. Vei observa că se mișcă doar partea inferioară a piciorului.</p>  | <p>Prinzi personajul de mijlocul trunchiului și-l miști spre dreapta. Vei observa că se înclină tot trunchiul.</p>  |
|---|--|---|

Important

Indiferent de aplicația pe care o folosești pentru realizarea unei animații, aceasta îți oferă câteva operații specifice.

| Toontastic | Pivot Animator |
|---|---|
| Mișcarea personajelor | |
| Cu ajutorul degetului, miști personajele cum dorești. Programul înregistrează mișcările. | Faci desene, cadru cu cadru, în care personajul sau personajele sunt puțin mișcate față de cadrul anterior. |
| Temporizare, controlul mișcării personajelor | |
| Programul înregistrează mișcările, viteza de mișcare a personajelor fiind exact viteza cu care le-ai mișcat pe ecran. | Controlul vitezei se poate face din numărul de cadre care vor fi afișate pe secundă. Finețea mișcării este dată de diferențele între desenele a două cadre consecutive. |
| Controlul cadrelor | |
| Îți alegi fundalul dorit care este 3D, animat. | Poți alege una/mai multe imagini care pot fi schimbate pe parcursul derulării cadrelor. |

Controlul personajelor

La început îți alegi personajele dorite pe care le poți muta sau pe care le poți face să reacționeze prin atingeri.

Odată introduse personajele, ele trebuie să fie în scenă până la sfârșitul acesteia, cât timp se editează. Personajele pot fi schimbate între scene.

Fiecare personaj trebuie mutat manual în fiecare cadru, ceea ce este mai greoi, dar permite o mai mare flexibilitate a mișcărilor.

Personajele pot fi șterse sau adăugate în orice moment al animației. Mutarea se face trăgând de punctul portocaliu. Pentru ștergere, dai clic pe personaj și apoi apeși tasta *delete*. Pentru adăugare, există un buton dedicat.

Editarea/modificarea personajelor

Înainte de începerea scenei, editezi personajul.

Personajul poate fi editat oricând, folosind opțiunile din stânga cadrului.

Adăugarea de sunet

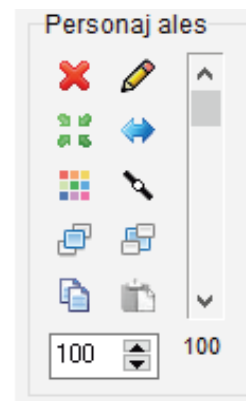
Atunci când miști personajele, programul înregistrează sunetul din mediul înconjurător. Ulterior poți adăuga sunete dintr-o bibliotecă cu sunete predefinite.

Trebuie să exporti programul ca avi și apoi să-l editezi pentru adăugarea sunetului în alt program, cum ar fi MovieMaker.

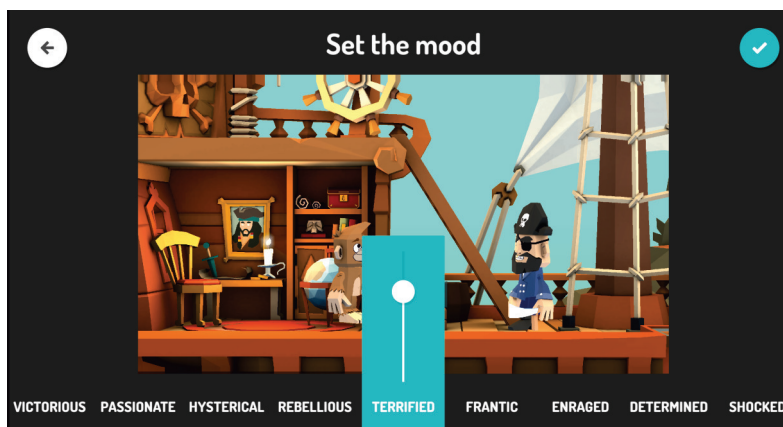
Exersează!

3. Deschide Pivot Animator și poziționează, rând pe rând, mouse-ul deasupra fiecărui buton care apare în panoul din partea dreaptă. Apoi, identifică care dintre acestea corespund operațiilor enumerate mai jos:

| | | |
|-----------------------------|---------------------|-----------------|
| a) Ștergere | b) Editare | c) Centrare |
| d) Schimbare de culoare | e) Oglindire | f) Grupare |
| g) Aducere în prim plan | h) Copiere | i) Lipire |
| j) Trimitere în plan secund | k) Mărire/micșorare | l) Transparență |



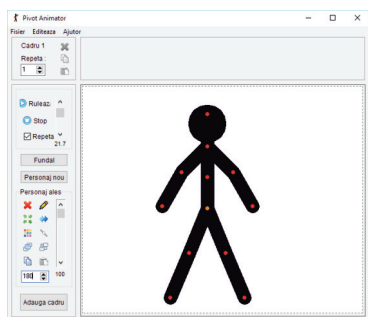
4. Creează o scenă cu două personaje în care unul dintre ele se deplasează spre al doilea (ții degetul pe acel personaj pe care îl deplasezi spre al doilea personaj). Apasă butonul de terminare a filmării. Poți adăuga un sunet de fundal. Scena ta ar putea arăta ca cea din figura alăturată:



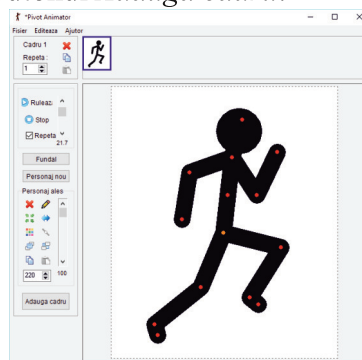
5. Portofoliu digital. Creează în aplicația preferată o animație formată din 9-10 cadre, în care un personaj ajută un alt personaj să se ridice. Salvează animația pentru portofoliu.

6. Deschide aplicația Pivot Animator și încearcă să creezi o animație cu un personaj care aleargă. Poți urmări pașii de mai jos pentru a o realiza mai ușor. Apoi, așază personajul în diverse poziții sportive: „lumânare”, poziție de start pentru alergare, poziție pentru flotări.

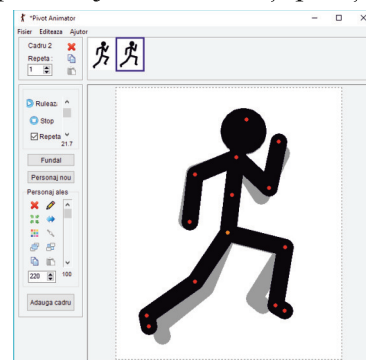
a) Începi cu personajul în poziția inițială.



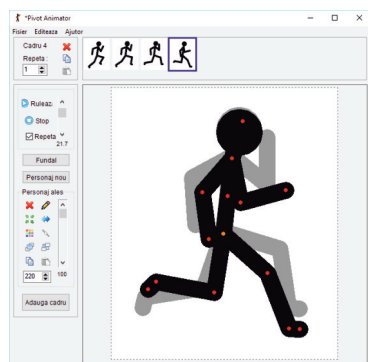
b) Înclini trunchiul personajului spre dreapta, îi miști picioarele și mâinile. Acum pare că aleargă. Apeși butonul *Adaugă cadru*.



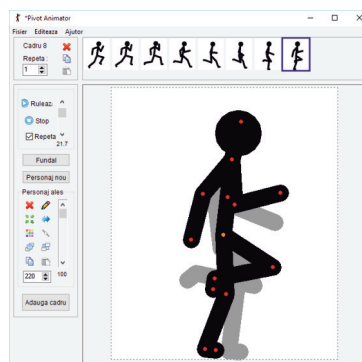
c) Pregătești cadrul în care personajul are mâinile și picioarele puțin mișcate. Trebuie să păstrezi centrul personajului în aceeași poziție.



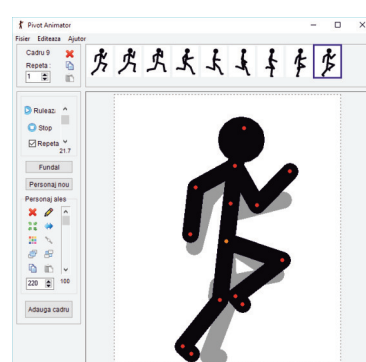
d) Adugi cadre, modificând puțin poziția mâinilor și picioarelor.



e) Capul și trunchiul trebuie să fie în aceeași poziție în timp ce mâinile și picioarele se mișcă.



f) La finalul animației, personajul ar fi bine să ajungă într-o poziție apropiată de cea din primul cadru.



Dacă dai clic pe unul dintre cadrele din lista ce apare în partea de sus a programului, poți edita cadrul respectiv. Dacă dorești să-l ștergi, dai clic dreapta și alegi opțiunea de ștergere.

7. Creează o animație de 20-22 cadre în care să folosești literele care vin odată cu programul. Poți încerca să faci textul să apară literă cu literă și/sau textul să pară că „dansează” înainte de a se opri pentru a putea fi citit.

8. Portofoliu digital. Realizează un desen în programul de grafică favorit, salvează-l ca fișier png și încarcă-l în Pivot Animator pentru a realiza o animație cu el. Salvează animația pentru portofoliu.

Operații de gestionare a animațiilor

Descoperă!

1. Deschide o animație creată deja de tine și adaugă-i un element nou, la alegere.
 - a) De exemplu, poți deschide animația *run.piv*, care vine împreună cu programul și poți adăuga un ceas în colțul din stânga sus al cadrului.
 - b) Mișcă acele ceasului ca să dea impresia trecerii timpului.
2. **Lucrați în perechi.** Discută cu un coleg să realizați fiecare câte o animație folosind personajele oferite de aplicația *Pivot Animator*, apoi faceți schimb de animații. Fiecare dintre voi va trimite celuilalt, prin e-mail, animația realizată.
 - a) Modificați fiecare animația celuilalt și trimiteți înapoi fișierul modificat.
 - b) Rulează animația modificată de către coleg

Important

Atât Toontastic cât și Pivot Animator, precum și alte programe destinate realizării animațiilor, oferă posibilitatea de a gestiona animațiile, de a le rula și/sau modifica.

| Toontastic | Pivot Animator | | | | | | | | | | |
|---|--|---|--------|---|--------|---|--------|--|------------|--|--------|
| Deschiderea/crearea unor animații | | | | | | | | | | | |
| <p>Pentru a crea o nouă animație, apeși semnul plus. În partea dreaptă se vede o animație care poate fi trasă spre stânga, apoi poți efectua asupra ei alte operații.</p> | <p>Dacă dorești să creezi o nouă animație, alege opțiunea <i>Nou</i> din meniul <i>Fișier</i>. Alege opțiunea <i>Deschide Animația</i>, din meniul <i>Fișier</i>, apoi poți să efectuezi asupra ei alte operații.</p> | | | | | | | | | | |
|  | <table border="1"><tr><td> Nou</td><td>Ctrl+N</td></tr><tr><td> Deschide Animația</td><td>Ctrl+O</td></tr><tr><td> Salveaza Animația</td><td>Ctrl+S</td></tr><tr><td> Salveaza Animația ca</td><td>Ctrl+Alt+S</td></tr><tr><td> Exporta animația</td><td>Ctrl+E</td></tr></table> |  Nou | Ctrl+N |  Deschide Animația | Ctrl+O |  Salveaza Animația | Ctrl+S |  Salveaza Animația ca | Ctrl+Alt+S |  Exporta animația | Ctrl+E |
|  Nou | Ctrl+N | | | | | | | | | | |
|  Deschide Animația | Ctrl+O | | | | | | | | | | |
|  Salveaza Animația | Ctrl+S | | | | | | | | | | |
|  Salveaza Animația ca | Ctrl+Alt+S | | | | | | | | | | |
|  Exporta animația | Ctrl+E | | | | | | | | | | |
| Rulare, editare, exportare animație | | | | | | | | | | | |
| <p>Dacă dai clic pe animație, va porni vizualizarea acesteia. Sub imagine ai 3 opțiuni: să editezi/modifici animația, să o exporti ca film, să ștergi animația.</p> | <p>Pentru rularea animației, poți folosi meniul din partea stângă a aplicației.</p> <p>Ai posibilitatea de a decide dacă se repetă și câte cadre vrei să afișeze pe secundă.</p> <p>Pentru a edita un cadru, dai clic pe el și-l modifici, iar pentru export alege opțiunea <i>Exporta animația</i> din meniul <i>Fișier</i>.</p> | | | | | | | | | | |
|  |  | | | | | | | | | | |

Exersează!

3. Deschide o animație realizată de tine, apoi export-o ca fișier film .avi. Trimite filmul realizat unui coleg, folosind e-mail-ul.

4. Deschide o animație care îți place, apoi exportă animația ca .gif.

5. Realizează o animație în care să apară, ca fundal, școala ta. Scrie, folosind literele din Pivot Animator, numele școlii și animă-l.

6. Deschide un program pentru animații. Încarcă o imagine pe care dorești să o folosești ca fundal pentru animația ta, ca în exemplul din dreapta. Amintește-ți că din meniul *Fișier* alegi opțiunea *Încarcă Fundal*. Selectează primul cadru cu mouse-ul, având butonul Shift apăsat, apoi mergi la ultimul cadru, fără a elibera tasta Shift și dai clic pe el. Acum vei avea toate cadrele selectate. Apasă butonul *Fundal* și alege imaginea încărcată de tine ca fundal. După ce ai ales imaginea, apasă tasta *Enter* și fundalul va apărea în toate cadrele.



7. **Portofoliu digital.** Deschide LibreDraw și desenează un cub. Salvează imaginea. Rotește cubul și salvează imaginea din nou. Realizează 7-8 imagini având cubul în diferite poziții. Încarcă-le în Pivot Animator ca fundaluri, câte un fundal pe un cadru. Introdu un personaj care, în fiecare cadru, încearcă să se ferească de cub. Salvează animația astfel realizată pentru portofoliu.

8. Deschide Pivot Animator și, din meniul *Fișier*, creează un personaj.

a) Poți folosi linii sau cercuri pe care le îmbini. Pentru a modifica lungimea unei linii, prinzi de unul dintre capetele roșii ale unui segment și cu butonul Ctrl apăsat, te miști. Pentru a afla ce face un buton, te poziționezi deasupra acestuia și va apărea un mesaj în care este descris ceea ce face. Salvează personajul realizat.

b) Trimite prin e-mail personajul realizat de tine unui coleg.

c) Adaugă noul personaj într-o animație realizată anterior de tine.

