

Vytváranie animácií

Princíp tvorby animácie je založený na nedokonalosti ľudského oka. Ide o striedanie nehybných obrázkov v rýchlej postupnosti. Zásadou je nakresliť úplný obrázok. Ten bude tvoriť prvú fázu, ktorú skopírujeme do druhej fázy. Tam prekreslíme niektoré jej časti podľa požadovaného výsledku. Takto postupujeme do ďalšej fázy.

V LogoMotion môžeme vytvárať tri druhy animácií.

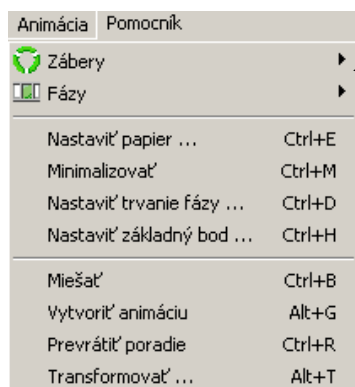
1. animáciu vytváranú dokresľovaním (upravovaním) jednotlivých fáz
2. animáciu vytváranú pomocou nástrojov LogoMotion (automat)
3. animáciu vytváranú posunom základného bodu

Nastavenie papiera

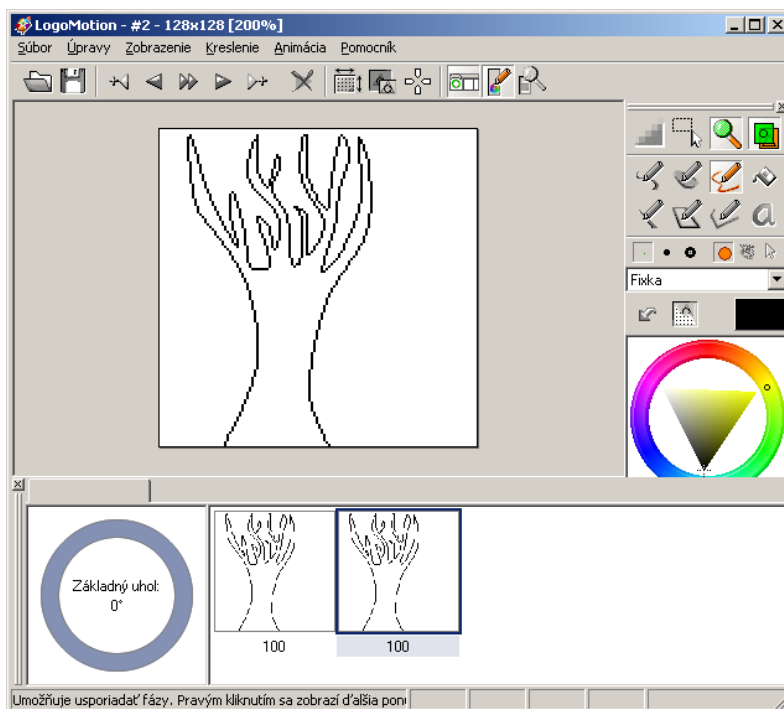
Z ponuky nástrojov vyberieme nastavenie papiera a zvolíme štýl obrázka – Tvar (malá animácia) Strana v Imagine (väčšia animácia), priesvitnosť – jednoduchá a potvrdíme OK.

Nastavenie nástrojov kreslenia

V **paneli kreslenia** v časti **práca s obrázkom** zapneme priesvitky  a zväčšenie . Ak chceme aby mal obrázok mäkkú štruktúru zapneme si aj Vyhladzovanie hrán . Z ponuky príkazov vyberieme – Animácia a nastavíme Fázy.



Nastavenie Fázy



1. Animácia vytváraná dokresľovaním (upravovaním) jednotlivých fáz

Začíname kresliť prvú fázu. Kreslíme podobne ako v iných grafických programoch.

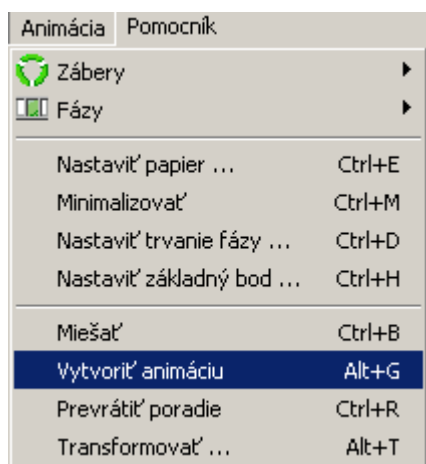
Po nakreslení prvej fázy sa prepne do okna Fáz. Označíme prvú fázu a skopírujeme ju vedľa. Doplníme alebo odstránime potrebné časti.



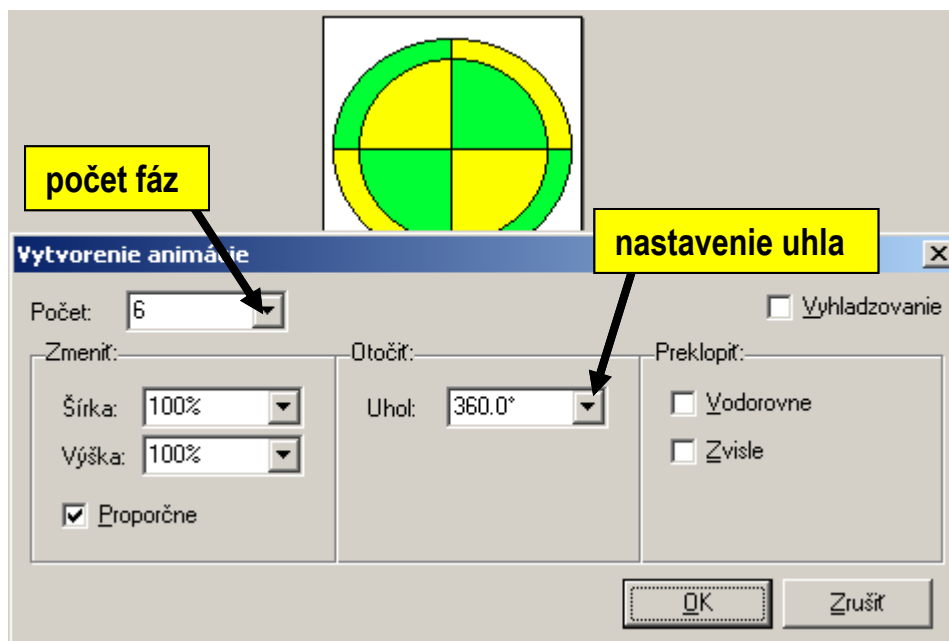
2. Animácia vytváraná pomocou nástrojov LogoMotion (automatom)

Nastavenie papiera a výber nástrojov kreslenia je rovnaké ako pri predošlej animácii. Stačí nám však nakresliť len jednu fázu. Všetko ostatné za nás urobí automat.

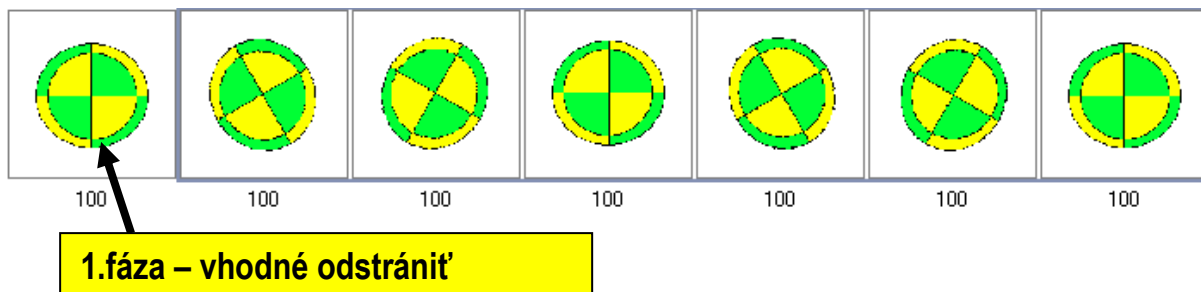
Po dokreslení prvej fázy si vyberieme z ponuky príkazov Animácia – Vytvoriť animáciu.



Otvorí sa nám okno – Vytvorenie animácie.

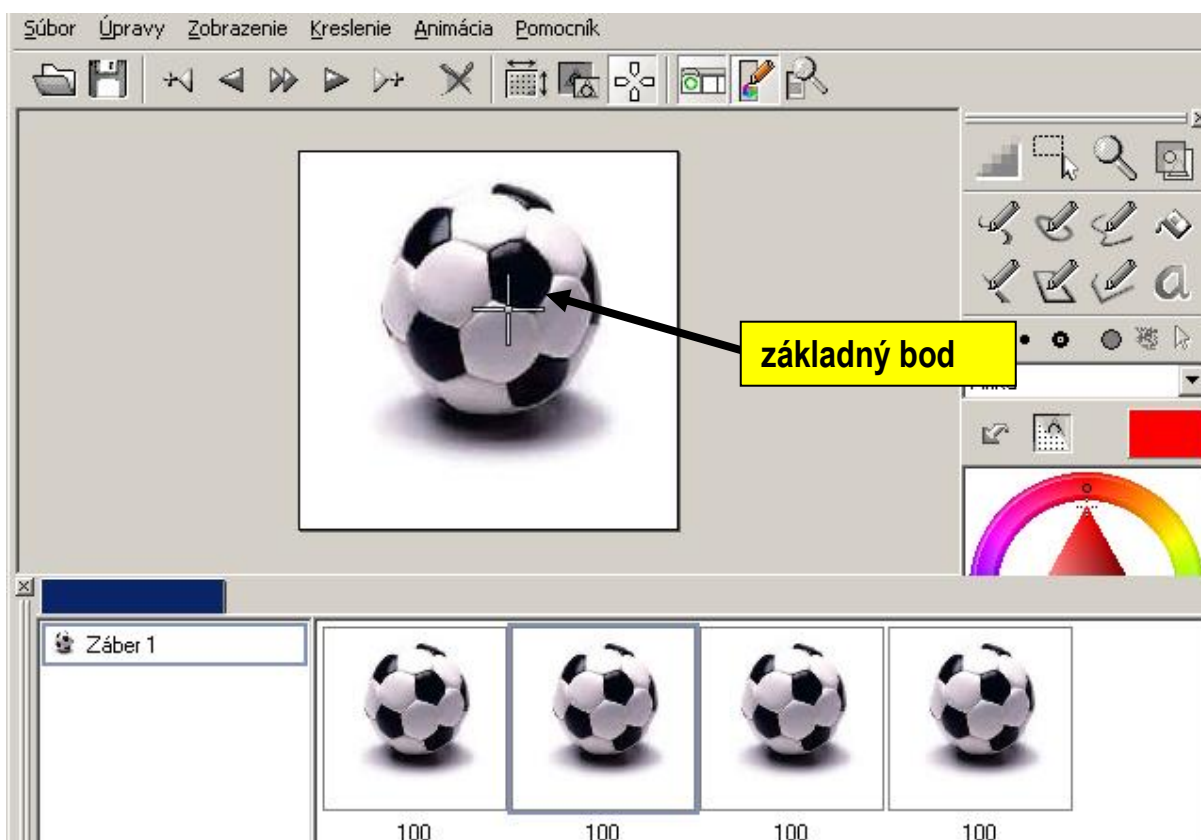


Nastavíme si vhodné parametre a potvrdíme OK. V tomto prípade sú parametre nastavené tak, aby sa koleso kotúľalo. Pre lepšie a plynulejšie točenie je dobré, odstrániť prvú fázu (kliknutím na ňu sa označí a potom stlačíme delete)



3. Animácia vytváraná posunom základného bodu

Jedná sa o najjednoduchšiu animáciu s použitím nástroja – Základný bod . Vyberieme si vhodný obrázok a do fáz si z neho urobíme štyri kópie. Prídeme do prvej fázy a klikneme na . V obrázku sa nám objaví „kríž“. To je základný bod obrázka. Prepne sa do druhej fázy, uchopíme základný bod (kurzor sa nám zmenil) a posunieme ho vyššie (vľavo, vpravo). V ďalšej fáze ho posunieme nižšie a v poslednej ešte nižšie.



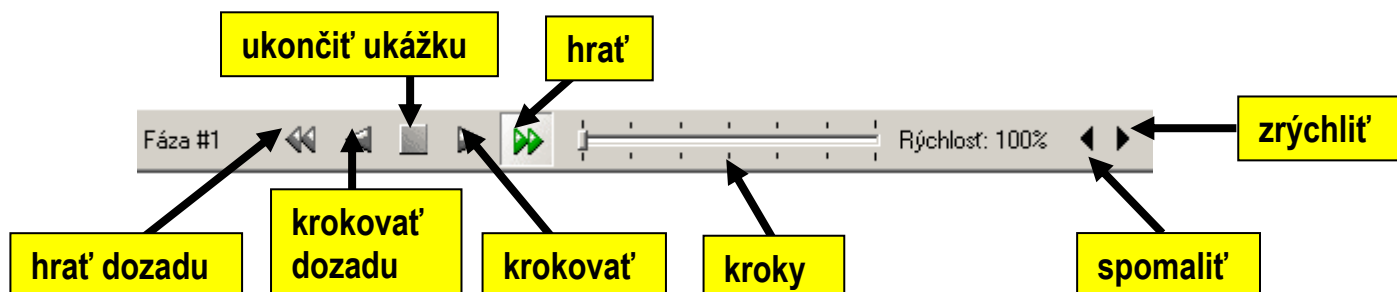
Po dokončení všetkých potrebných fáz si animáciu uložíme ako LogoMotion Image File (*.lgi) alebo *.gif. Vloženie do textového dokumentu nie je vhodné, lebo ten nepodporuje spúšťanie animácií. Vhodné sú prezentácie alebo webové stránky.

Spustenie animácie

Pod jednotlivými zábermi je číslo, ktoré nás informuje o dĺžke trvania fázy. Ak ho chceme zmeniť, dvakrát klikneme na číslo a hodnotu zmeníme podľa potreby.

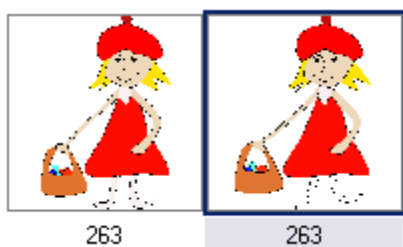
Animáciu spustíme pomocou ikony  na paneli nástrojov alebo funkčným klávesom F6.

Pri ukážke sa nám zmení panel nástrojov, pomocou ktorého ovládame animáciu.

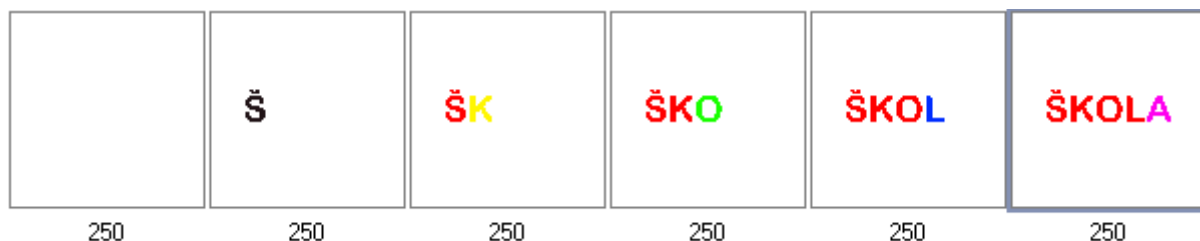


Oblasti využitia:

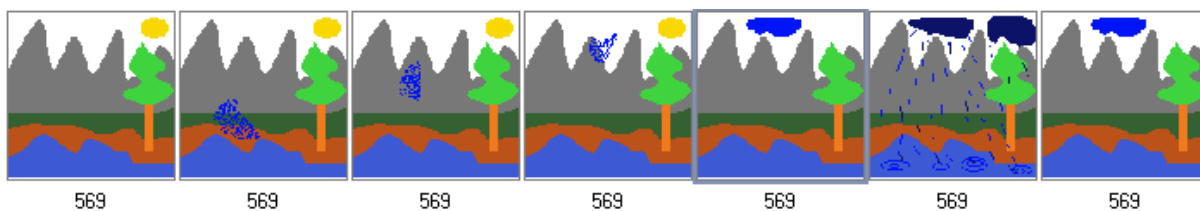
- **Malé animované ilustrácie k literárnym textom** – kráčajúca Červená Čiapočka



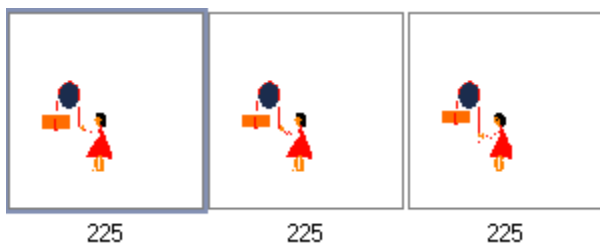
- **Animované písmená** – slová (blikajúce, otáčajúce sa názvy)



- **Ilustrácie prírodných javov a dejov** – kolobeh vody v prírode



- **Ilustrácie fyzikálnych a matematických javov a dejov** – fungovanie jednoduchých strojov (páka, kladka)



- Plynutie času na hodinách (ručičkové hodiny, presýpacie hodiny)



- Animácie ako kreslené postupy

