

Kompiuterinė animacija „LogoMotion“

Animacija – piešinių keitimas vienas po kito (panašiai, kaip kino filmo juostoje keičiami kadrai) Piešiniai, kuriuos keičiant vieną po kito matomas judesys, vadinami **kadrais**.

Judesys piešinyje gaunamas greitai keičiant vieną piešinuką po kito. Tuose piešinukuose turi būti nupiešti atskiri judesio momentai. Kuo šitų piešinių daugiau, tuo judesys natūralesnis.

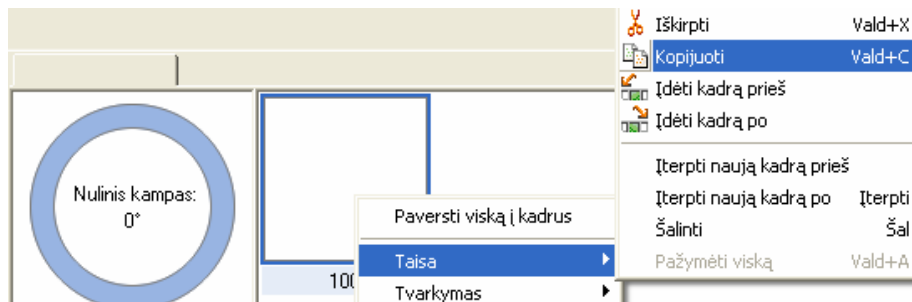
Užduotis: Nupiešime viščiuką, kuris ritasi iš kiaušinio!

1. Nuspieškite nuspalvintą elipsę – čia kiaušinis! O kaip įdėti dar vieną lapą naujam piešinukui?

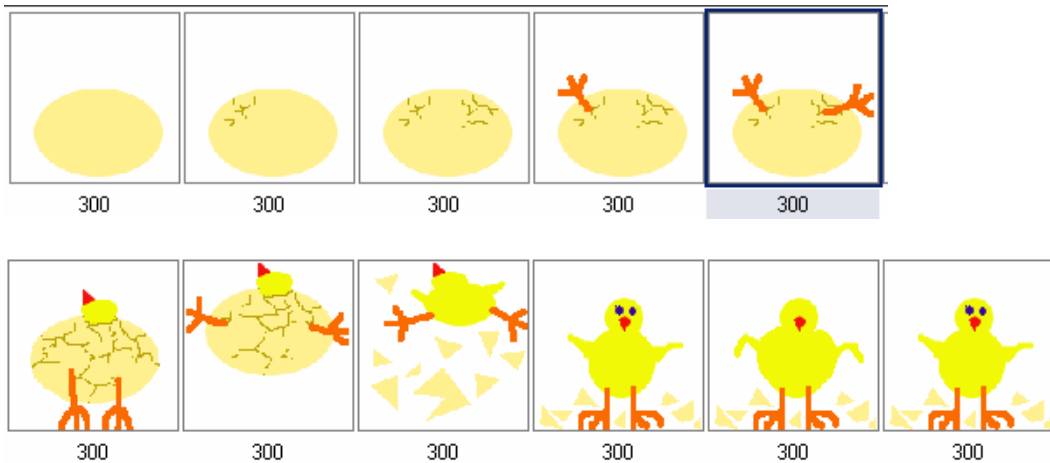


2. Naują kadra galima įdėti pagrindinių priemonių mygtukais: – į kairę nuo pažymėto piešinuko arba į dešinę.

PASTABA: Bus lengviau kitą kadra ne iš naujo piešti, o nukopijuoti jau nupieštą ir jį pataisyti. Spragtelk dešiniu pelės klavišu kadra tvarkyklės skydelyje: Pasirink Taisos komandą Kopijuoti. Po to įvykdyk Taisos komandą Įdėti po.



3. Pataisykite įdėtą kadra. Tokių kadru padarykite keletą.



4. Kiekvienam kadrai atskirai nurodykite jo rodymo trukmę: **DPK > Tvarkymas > Nustatyti delsq** (Kuo delsa didesnė, tuo veiksmas vyksta lėčiau).

PASTABA:

1. **Jei reikia ištrinti kadra:** spragtelk Tvarkyklėje nereikalingą kadra ir spausk (*Delete*) klavišą arba spragtelėjus pagrindinių priemonių mygtuką .
2. **Jei norite pažiūrėti animaciją:** pagrindinių priemonių juostoje yra darbo su kadrais mygtukai. Mygtukas paleidžia kadru peržiūrą ir pavirsta į stabdymo mygtuką . Šalia yra „žingsniavimo“ mygtukai po vieną kadra į dešinę ar į kairę . Animacijos peržiūros lange kadru keitimo spartą galima reguliuoti rodyklėm sparta: 100% . Tuomet greitės arba lėtės visų kadru rodymo trukmė.

Papildoma užduotis

Sukurkite judančio varliuko animaciją:

