



Animații grafice

Animații le grafice

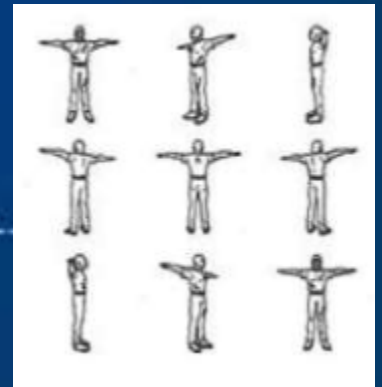
- Animațiile grafice reprezintă o **iluzie optică a mișcării**, creată prin derularea rapidă a unor imagini statice, numite cadre. Acest proces poate fi realizat atât prin metode tradiționale, cât și prin tehnologie digitală, facilitând crearea de filme de animație, efecte vizuale și modele 3D.

• Realizarea unei animații grafice

- Crearea unei animații grafice implică mai mulți pași esențiali, de la planificare și design până la producție și post-producție. Iată un ghid detaliat pentru realizarea unei animații grafice:
- Planificarea
- Definierea conceptului: Stabiliți tema și mesajul pe care doriți să-l transmiteți prin animație. Este important să aveți o idee clară despre publicul țintă și scopul animației. Crearea unui storyboard: Un storyboard este un set de desene care ilustrează fiecare cadru al animației. Acesta ajută la vizualizarea fluxului narativ și a compunerii scenelor.
- Crearea personajelor: Desenați personajele care vor apărea în animație, având în vedere stilul artistic dorit. Acestea pot fi create manual sau cu ajutorul unor software-uri de design grafic. Designul fundalurilor: Realizați fundalurile pentru fiecare scenă, asigurându-vă că acestea completează atmosfera animației.
- Realizarea cadrelor: Folosiți software-ul ales pentru a crea cadrele individuale ale animației. Acest proces poate implica desenarea manuală a fiecărui cadru sau utilizarea tehnicilor de animație bazate pe computer. Utilizarea principiilor de animație: Aplicați principii fundamentale precum anticiparea, acțiunea secundară și mișcările în arc pentru a face animația mai naturală și captivantă
- Post-producția
- Editarea și compunerea: După ce toate cadrele sunt realizate, utilizați un software de editare video (de exemplu, Adobe Premiere Pro) pentru a compune animația finală, adăugând tranziții, efecte sonore și muzică. Exportarea: Exportați animația în formatul dorit (de exemplu, MP4, AVI) pentru a fi distribuită pe platformele dorite.
- Distribuția
- Publicați animația pe canalele potrivite, cum ar fi rețelele sociale, site-uri web sau platforme video (YouTube, Vimeo) pentru a ajunge la publicul țintă. Prin urmarea acestor pași, puteți realiza o animație grafică eficientă și atrăgătoare, care să comunice mesajul dorit într-un mod captivant.

Realizarea unei animații

- Animațiile grafice se realizează fie online, fie local cu ajutorul unor softuri speciale, precum Pivot Animator, Alice, Photoscape, Microsoft Gif Animator, Gif App, Scratch, Toontastic, Agent Cubes Online, Google Web, Designer Minecraft for education, Leocad ș.a.
- În momentul proiectării unei animații grafice trebuie să existe bine conturat un scenariu. Acest lucru presupune stabilirea unei imagini de fundal, a personajului, personajelor din animație, adică a obiectelor care urmează să fie animate.
- Pentru a crea impresia de animație/mișcare trebuie stabilite numărul de cadre folosite și poziția fiecărui obiect în acestea, astfel încât să se obțină efectul dorit. Cadrele sunt părți componente ale animației și ele se derulează cu o anumită viteză de care depinde efectul dorit



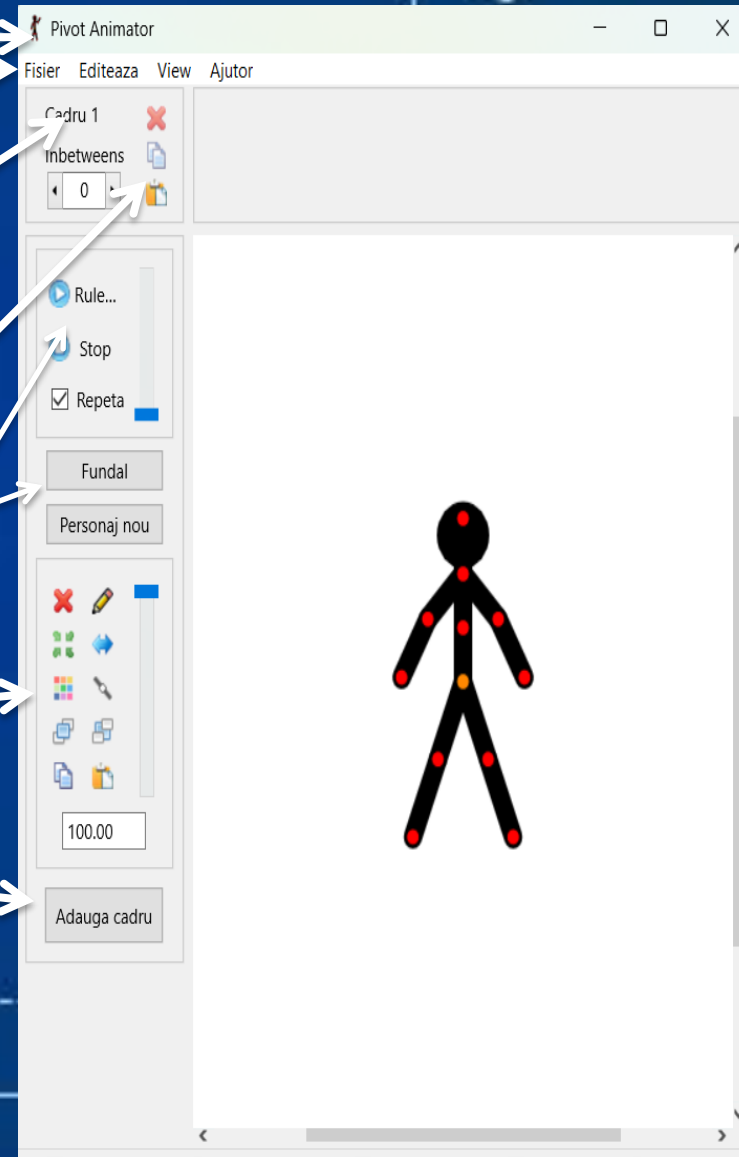
Relizarea unei animații 3D

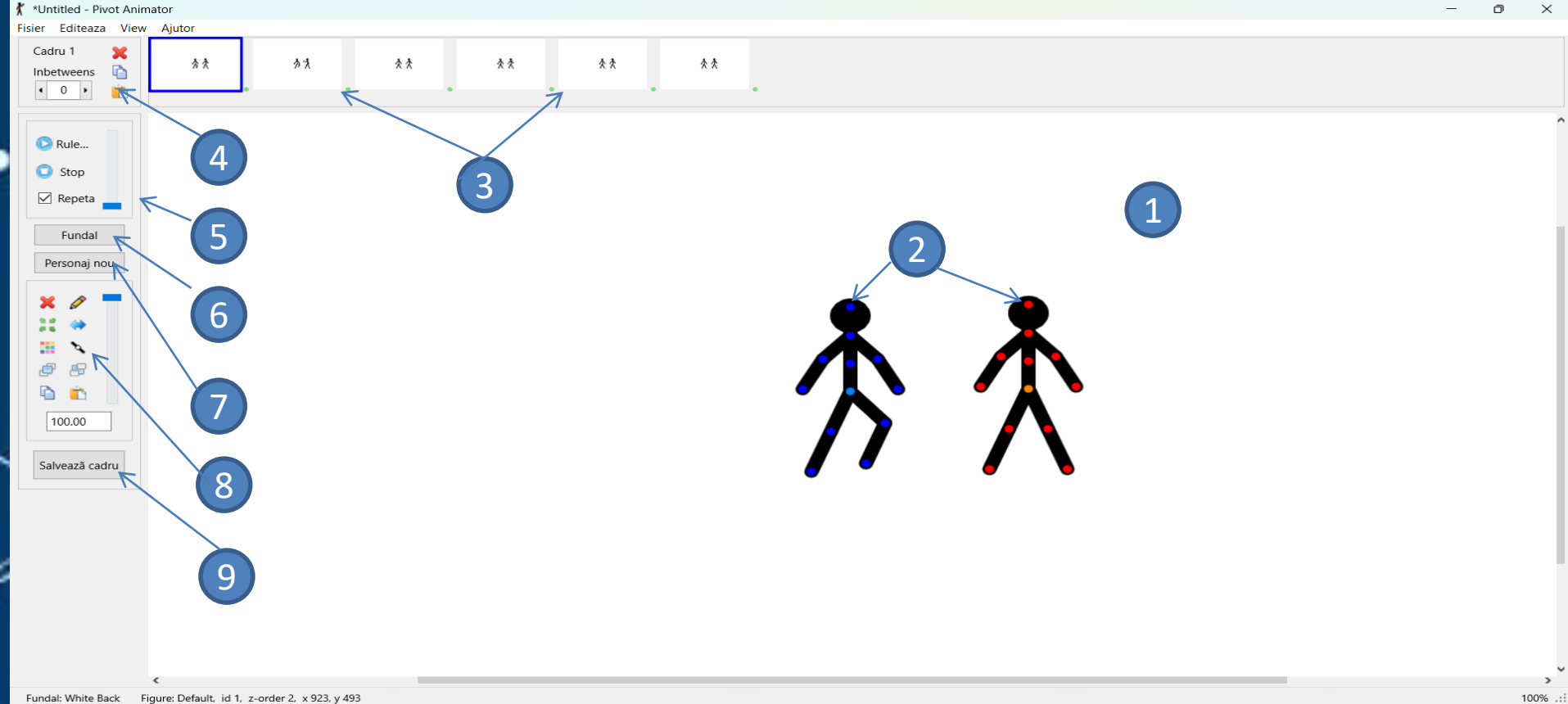
- Există numeroase aplicații care permit realizarea de animații. Una dintre ele ar putea fi Pivot Animator.
- Pivot Animator este o aplicație gratuită utilizată pentru a crea animații grafice și poate fi descărcată de la adresa <https://pivotanimator.net/Download.php>.

Elemente de interfață a aplicației

- Elemente de interfață grafică ale aplicației sunt:

1. Bara de titlu;
2. Bara de meniuri;
3. Butoane de gestiune a cadrelor
4. Cronologia (conține toate cadrele dintr-o animație)
5. Butoane pentru redarea/oprirea animației
6. Butoane pentru particularizarea elementelor din animație
7. Butoane de gestionare a obiectelor din animație
8. Butonul pentru adăugarea unui cadru nou,
9. Zona de editare a cadrului activ.

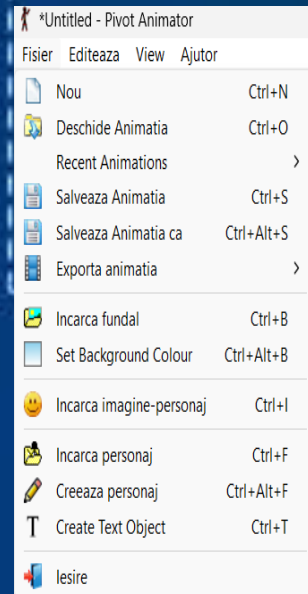




1. Suprafața de lucru
2. Personajele animației. Punctele roșii sunt pentru mișcarea membrelor, iar punctul portocaliu pentru mișcarea personajului.
3. Cadrele realizate la un moment dat.
4. Butoanele folosite pentru controlul cadrelor, stergere, copiere, repetare.
5. Butoanele folosite pentru redarea animației
6. Utilizat pentru selectarea fundalului
7. Creează un personaj nou.
8. Opțiunile se folosesc pentru editarea personajului selectat
9. Adaugă cadrul curent la lista de cadre deja terminate

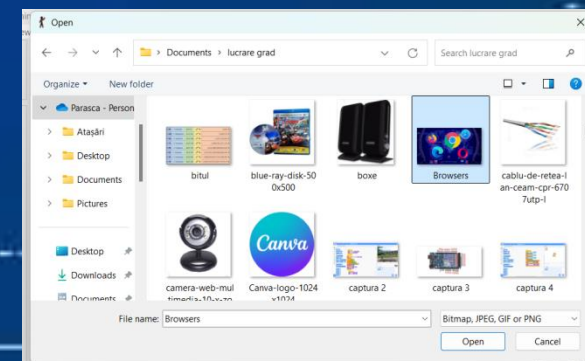
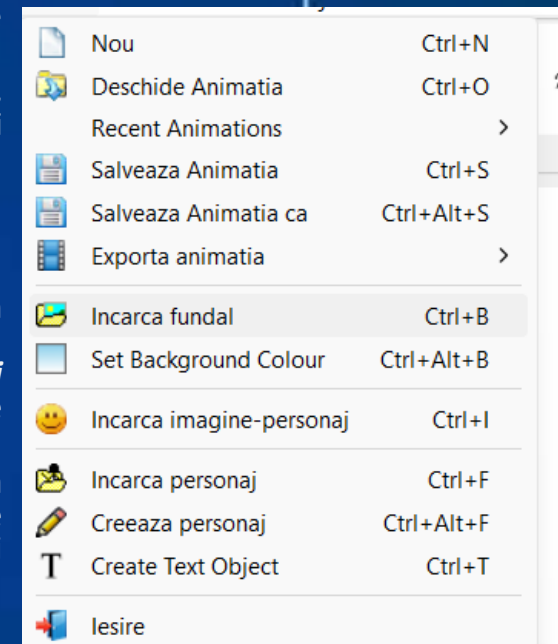
Realizarea unei animații

- Cele mai multe operații de gestionare a unei animații pot fi realizate cu ajutorul opțiunilor din meniul **File**. Astfel, crearea unei animații noi se realizează cu ajutorul opțiunii **New**, deschiderea unei animații existente se realizează utilizând opțiunea **Open**. Salvarea fișierului se poate realiza utilizând opțiunile **Save** și **Save As**. Extensia fișierului realizat cu această aplicație este **piv**.
- Un element de noutate îl reprezintă exportul animației, realizat cu ajutorul opțiunii **Export Animation**. Exportul presupune realizarea unui fișier independent de aplicație cu extensia **gif** (graphics interchange format), ce conține imagini animate.
- Expunerea/testarea animației poate fi efectuată cu ajutorul butoanelor **Play** și **Stop** situate în panoul lateral al aplicației. Opțiunea **Loop** este utilizată pentru ca animația să se repete încontinuu.



Editarea conținutului animației(cadre,obiecte)

- Elementele principale ale unei animații sunt cadrele(frames). Acestea se pot crea cu ajutorul butonului **Add frame** și sunt vizibile în cronologie.
- Dimensiunea cadrelor poate fi modificată utilizând opțiunea **Edit-Option**, secțiunea **Animation Demensions**. Viteza de derulare a cadrelor poate fi mărită/redușă cu ajutorul barei de derulare de lângă butoanele Play, Stop.
- Copierea unui cadru, respectiv ștergerea sa, se poate realiza din meniul derulant asociat fiecărui cadru, utilizând opțiunile **Insert**(va realiza o copie a cadrului și o va insera imediat în poziția următoare) și **Delete**.
- Un cadru are ca elemente distinctive fundalul și obiectele(personajele) din acesta.Pentru a insera imagini de fundal noi sau obiecte noi, acestea noi, acestea trebuie încărcate înainte cu ajutorul opțiunilor **Load Background** și **Load Figure Type** din meniul **File**. Odată încărcată, imaginea de fundal poate fi adăugată cu ajutorul butonului Background.
- O animație poate fi realizată și numai cu imagini de fundal potrivite.Însă aplicația permite lucrul cu diverse obiecte predefinite sau realizate de utilizatori. Acestea sunt formate doar din segmente și cercuri. Crearea și salvarea unui obiect nou este posibilă fereastra **Stick Figure Builder**, meniul **File**. Aceasta se poate accesa apăsând butonul de editare al unui obiect.
- Alte personaje pot fi înscrise cu ajutorul opțiunii **Load Sprite Image** din meniul **File**, sub forma unor imagini cu format **png sau bmp**. Acestea vor fi încărcate fără fundal și vor fi considerate obiecte al animației.



Operații cu obiecte

Principalele operații cu obiecte pot fi realizate cu ajutorul instrumentelor din panoul lateral al aplicației și pot fi deduse din schema alăturată.

Pentru a deplasa un obiect în cadru se pot utiliza tastele direcționale sau cursorul, poziționând pe butonul portocaliu asociat obiectului.

Gradul de transparență al unui obiect poate fi modificat cu ajutorul barei derulante poziționate în lateralul butoanelor prezentate în schema alăturată

