

Werkatelier: eenvoudige animatie maken met pivot animator

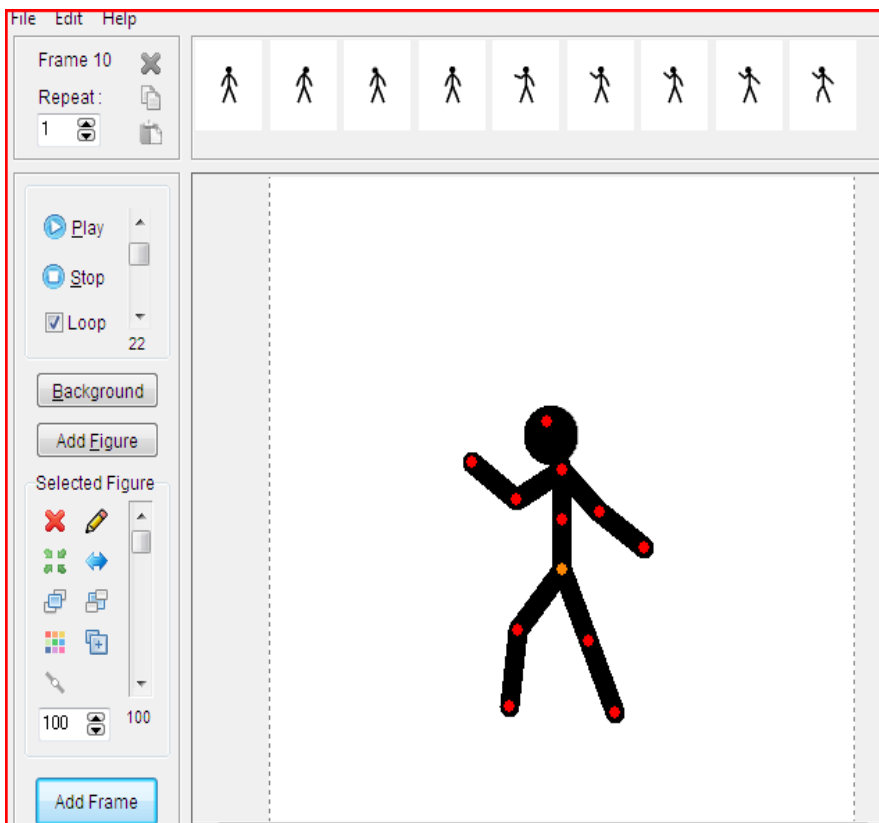


Pivot stickfigure animator is een animatieprogramma om eenvoudige animaties met stokmannetjes te maken. Het voordeel van Pivot is dat je niet moet kunnen tekenen. Omdat Pivot werkt met vaste scharnieren waarrond de figuur beweegt, kan je relatief snel een goed resultaat behalen.

In dit werkatelier worden de basisfuncties van Pivot aangehaald en krijg je de kans om zelf aan de slag te gaan om een animatie te maken.

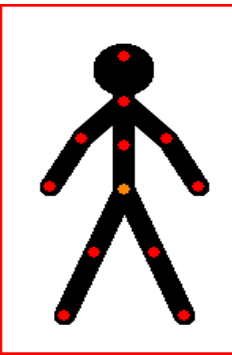
Voordat je begint, moet je eerst het programma geïnstalleerd hebben:

<http://pivotanimator.net/>



- 1 speelt de animatie af
- 2 stopt de animatie
- 3 Aanvinken als je wilt dat de animatie zich herhaalt
- 4 Met deze schuifbalk regel je de afspeelsnelheid
- 5 achtergrond selecteren
- 6 de geselecteerde figuur nogmaals toevoegen
- 7 verwijder de geselecteerde figuur
- 8 de geselecteerde figuur aanpassen
- 9 de figuur naar het midden verplaatsen
- 10 de figuur horizontaal spiegelen
- 11 verplaats de geselecteerde figuur naar voren
- 12 verplaats de geselecteerde figuur naar achteren
- 13 de kleur van de figuur aanpassen
- 14 figuur dupliceren
- 15 de grootte aanpassen
- 16 frame toevoegen
- 17 alle frames: klik op een frame om deze te bewerken. Rechterklik om een frame te verwijderen of om een nieuwe frame, op deze plaats, toe te voegen.

Als je het programma hebt opgestart zie je rechts in het witte vlak een poppetje en links allemaal knoppen. Als je een animatie wilt maken moet je frames aanmaken. In elk frame maakt het poppetje een nieuwe beweging. Als je al deze frames achter elkaar afspeelt krijg je een animatie. We moeten dus frames gaan aanmaken en het poppetje in elke frame anders gaan neerzetten.



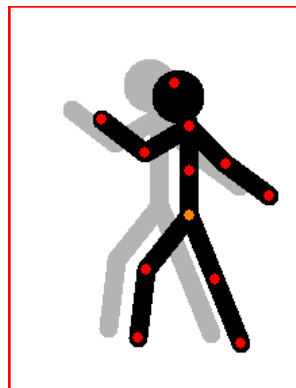
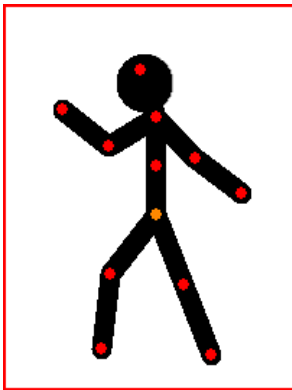
De basis van Pivot zijn de rode scharnieren van de figuur. Hiermee kan je de figuur manipuleren.

Met het oranje scharnier in het midden kan je de figuur verslepen.

Aan de slag!

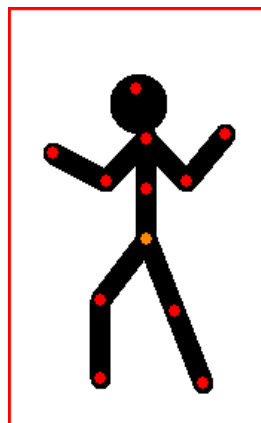
Basis

- ⌚ Plaats de figuur op de plaats waar je hem wil laten starten.
- ⌚ Klik op 'add frame', je ziet dit beeldje bovenaan verschijnen.
- ⌚ We moeten nu frame 2 bewerken. We kunnen het poppetje iets naar beneden schuiven. Pak het poppetje bij het oranje rondje beet en sleep het een stukje naar beneden. Je ziet nu een lichtzwart poppetje, plus een donkerzwart poppetje. het lichtzwarte poppetje zie je niet in frame 2 als je het afspeelt als animatie, het geeft alleen aan waar je in je vorige frame mee bezig was.



Als het poppetje in frame 2 goed staat, dan druk je op de knop 'add frame' om de volgende frame aan te maken. Kijk goed in je frames overzicht of er een nieuwe frame bijkomt, waarin je de volgende stap kunt gaan maken.

- ⌚ Zo kun je iedere keer een nieuw frame aan maken met in elk frame een andere stand van het poppetje. Je kan ook de houding van het poppetje veranderen: klik bijv. in het rechter armpje op het onderste rode rondje, en verplaats dit rondje naar boven.

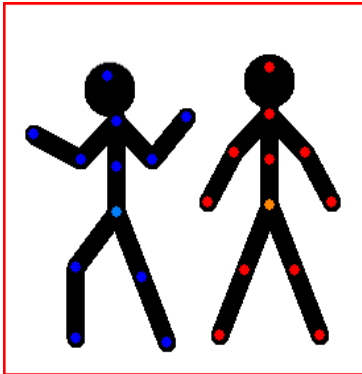


- ⌚ Bij elke aanpassing die je doet, klik je op 'add frame'.
- ⌚ Misschien staat er een poppetje in een frame toch niet zo heel mooi. Als je het poppetje in een frame wilt veranderen klik je dit frame aan en pas je het poppetje aan. Als je een frame niet meer wilt kun je hem ook weghalen. Klik

dan met je rechtermuisknop op dit frame en druk op 'delete'.

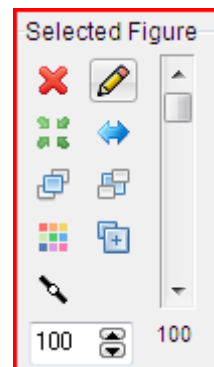
Een figuur toevoegen

- Met de knop 'add figure' kun je een nieuw poppetje aan je animatie toevoegen.



Je ziet dat het poppetje wat je al had nu blauwe stippen heeft en het nieuwe poppetje heeft rode stippen. Het poppetje met de rode stippen is op dat moment geselecteerd, en die kun je dus verplaatsen. Wil je het andere poppetje weer selecteren dan moet je op het middelste stipje klikken om dit poppetje te selecteren.

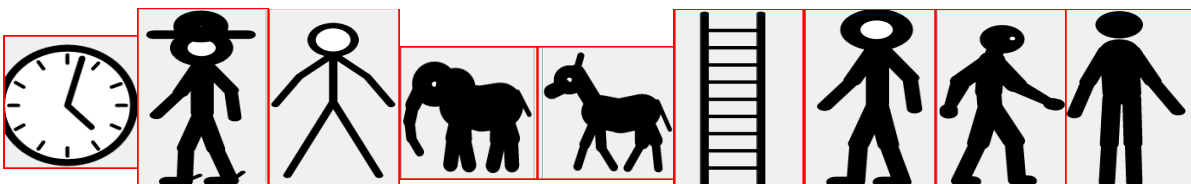
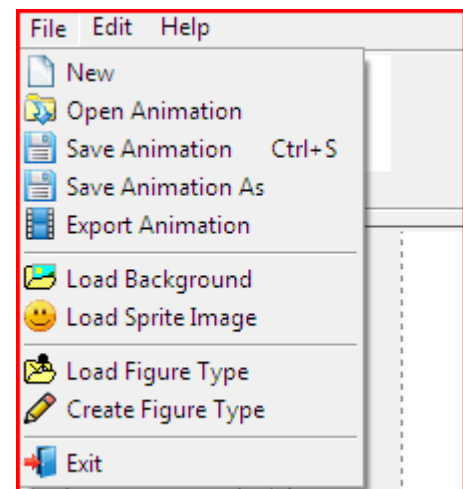
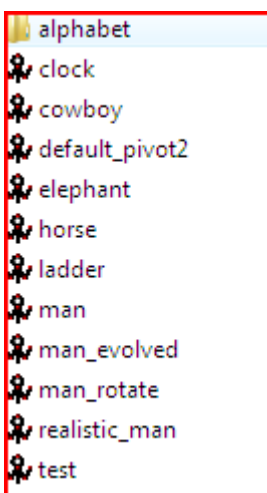
- Je kunt ook het poppetje zelf veranderen, je hebt een aantal knoppen onder het woord 'selected figure staan zoals: 'delete', 'edit', 'center' etc. (zie p.1). Deze knoppen gelden voor het poppetje wat je op dat moment geselecteerd hebt (het poppetje waarvan de stippen rood zijn).



Andere figuren

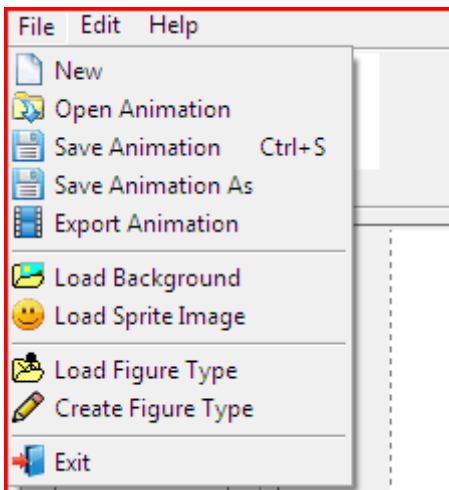
Je kan andere figuren, letters, cijfers laden. Klik bovenaan op 'file' en kies voor 'load figure type'.

Nu krijg je deze mogelijkheden:



Een achtergrond

Kies op het internet een achtergrond, of gebruik een tekening of foto die op de computer staat. Bewaar deze afbeelding in een map.

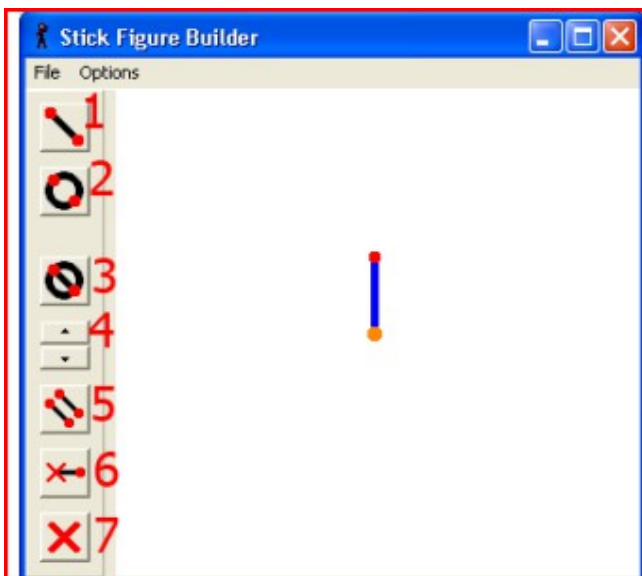


Klik bovenaan op 'file' en kies voor 'load background', ga naar de map waar je de achtergrond bewaard hebt en dubbelklik op de achtergrond. Je kan nu figuren plaatsen bij deze achtergrond.



Zelf een figuur maken

Je kan ook zelf een figuur maken (dit is niet zo eenvoudig). Klik bovenaan op 'file' en kies 'create figure type'.



1 Voeg een lijn toe.

2 Voeg een cirkel toe.

Om een object toe te voegen klik op een scharnier in het object.

3 Verander een eerder geplaatst object in een cirkel of lijn.

4 Verandert de dikte van een object.

Tip: Zet de dikte op het minimum om het object onzichtbaar te maken.

5 Dupliceer de geselecteerde lijn of cirkel.

6 Verwissel de geselecteerde object in een dynamisch of statisch object.

Een statisch object kan je niet animeren.

7 Verwijder het geselecteerde object.

Je kunt ook voorwerpen maken.

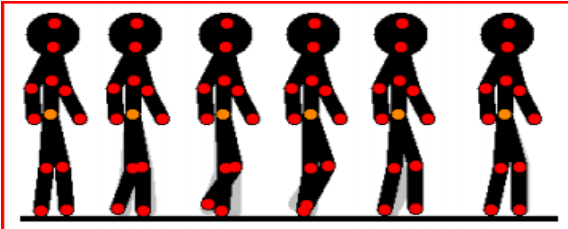
Als je een object wil toevoegen. Klik 1 maal op het gewricht waaraan je het object wil bevestigen. En klik nogmaals wanneer het object de gewenste positie en grootte heeft.

Enkele basisbewegingen

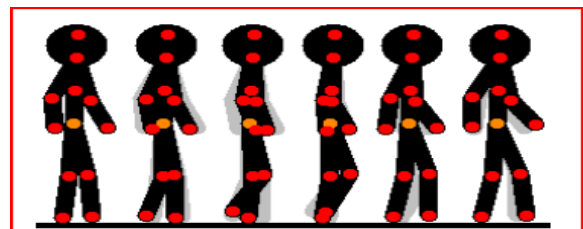
Hier vind je kort de uitleg voor enkele basisbewegingen (wandelen, lopen, slaan). Klik eerst bij 'file' op 'create figure type' en voeg een horizontale lijn in (om je poppetje op te laten stappen). Voeg deze lijn toe aan de animatie en laat je poppetje de lijn maar net raken.

1. Wandelen

de benen



de armen



Herhaal deze bewegingen om meerdere stappen te creëren.

2. Lopen

Lopen is een snelle beweging. Snelheid is hier belangrijker dan vloeiende bewegingen. Om een mannetje te laten lopen moeten de voeten van de grond komen. Maar beweeg de figuur niet met de oranje bol.



3. Slaan

Om te slaan laat je het mannetje in rust beginnen. Wanneer hij zijn armen naar boven brengt plaats je hem wat naar voren en naar beneden terwijl zijn rechterbeen op dezelfde plek blijft. Frame's 3-8.

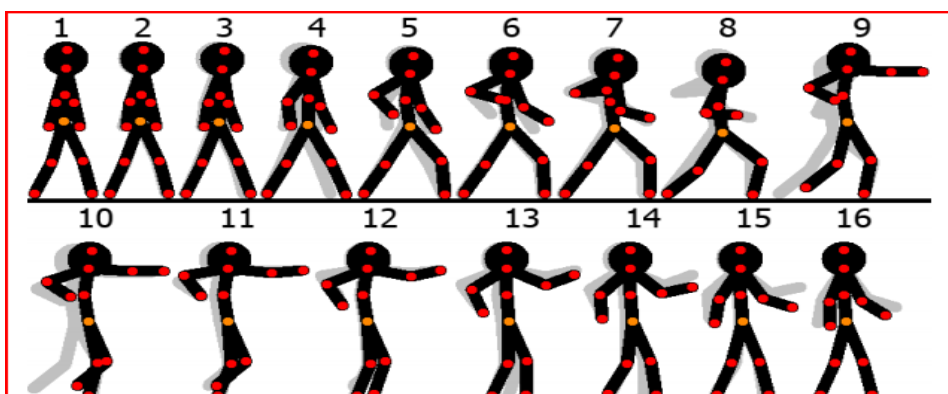
De slag zelf gebeurt razend snel. Frame's 8-9.

Terwijl hij slaat komt hij ook terug recht en komt zijn rechterbeen van de grond. Je laat de slag enkele frames hangen. Frame's 9-12.

Let op: de figuur beweegt wel een beetje.

Waarna je de armen rustig naar beneden brengt. Frame's 13-16

Als je meerdere keren wil slaan kan je in plaats van de armen naar beneden te brengen de andere arm laten slaan.



De animatie bewaren

Klik bovenaan op 'file'

- is de animatie nog niet klaar en wil je er op een ander moment aan verder werken

klik dan op 'save animation (as)'

- is de animatie klaar klik op 'export animation'

