

xploris

ARTS

Слоеве: Лодка по реката

xploris

ARTS

Лодка по реката

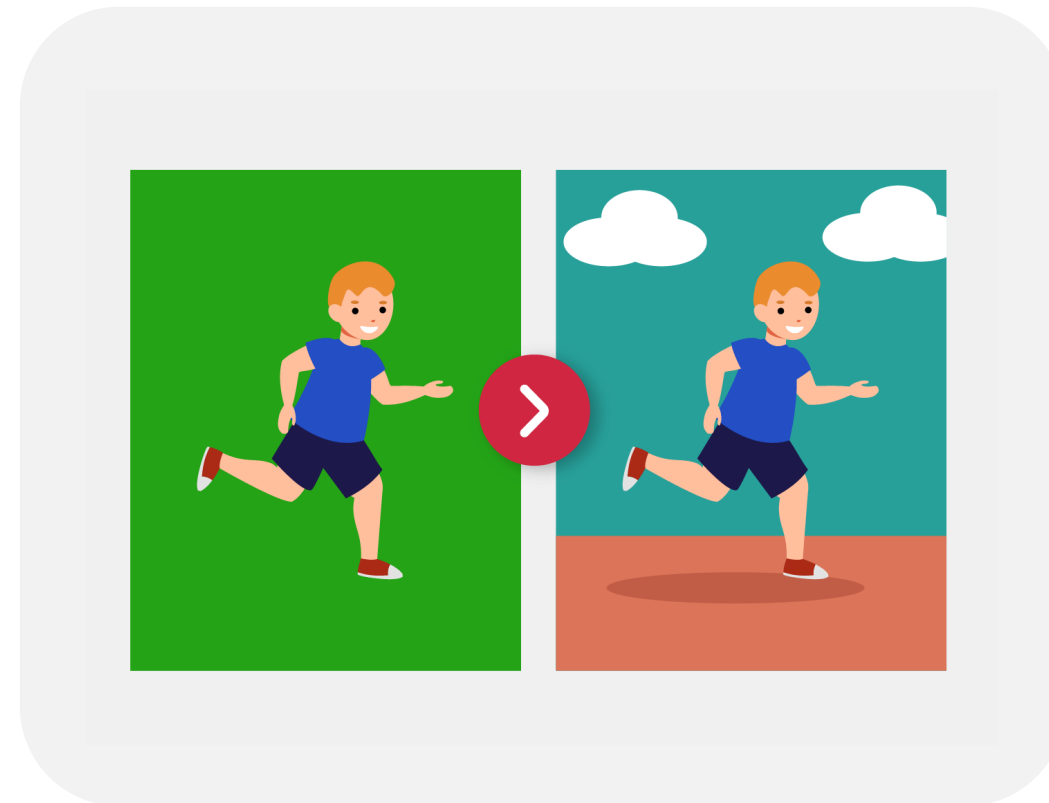
- 1 Въведение
- 2 Дизайн
- 3 Въпроси
- 4 Обобщение на дейността

1 Въведение

Знаеш ли, че много филми се снимат в затворени студиа и фоновете се добавят след това? С други думи, често виждаме пейзажи, които не са реални. Това се случва благодарение на зелените екрани, техника, която ни позволява да създаваме слоеве на нещата, които виждаме. Основният слой е за актьорите, а фоновият слой е зеленият екран, който след това се заменя с изображение или специални ефекти.

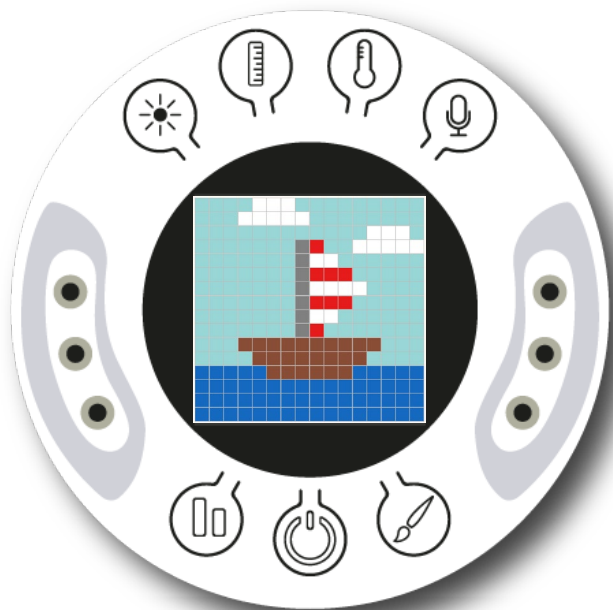
В този урок ще създадеш своя собствена анимация със слоеве, използвайки софтуера Xploris.

Въпросът, на който ще отговориш е:



Можем ли да използваме слоеве, за да анимираме лодка по реката?

2 Дизайн



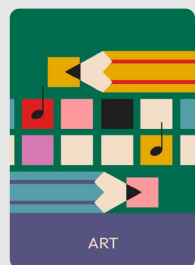
Включете вашия Xploris и го свържете с компютър или таблет.



Отворете софтуера XploriLab на вашия компютър или таблет.



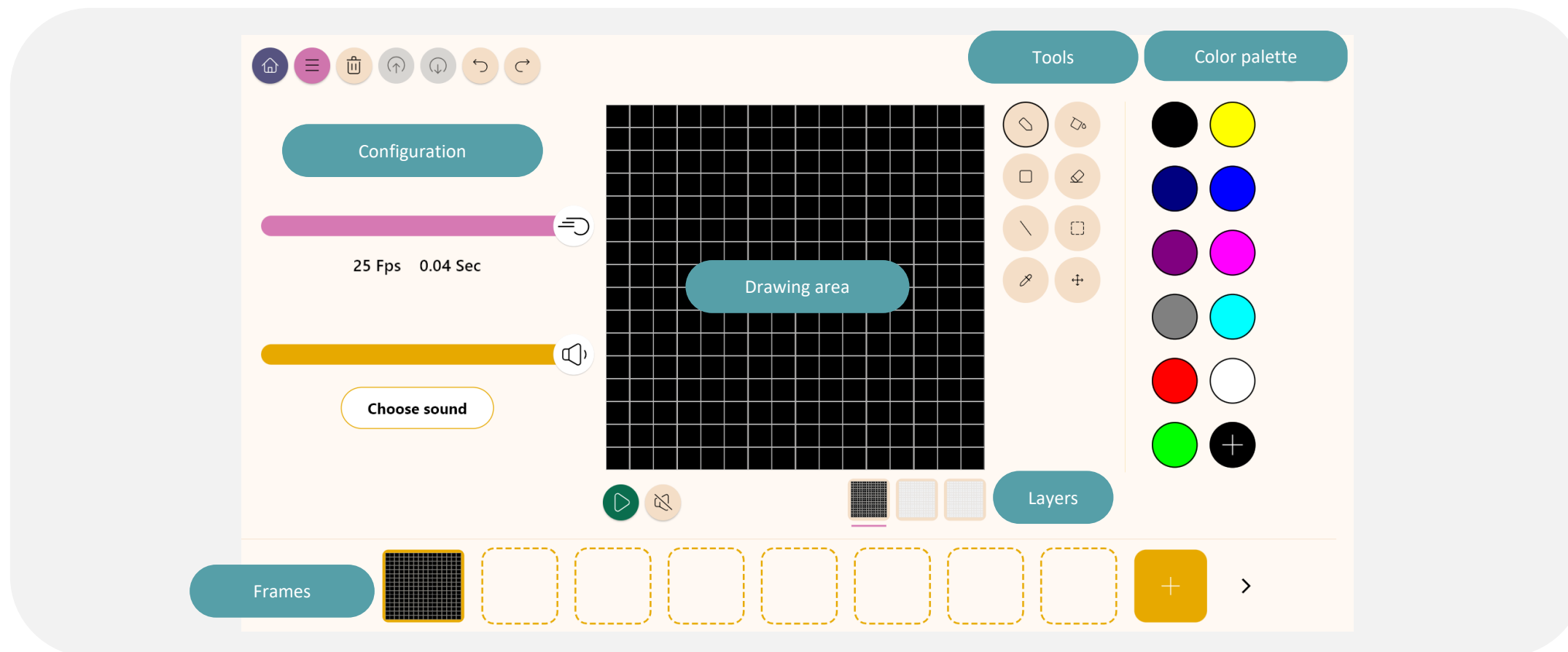
След като влезете в XploriLab, изберете иконата, за да свържете устройството чрез кабел или Bluetooth, в зависимост от случая.



Влезте в секцията за изкуство (ART), след което изберете ANIMATOR (ANIMATOR).

2 Дизайн

В основния прозорец ще намерите няколко раздела с необходимите инструменти за създаване на цифрово изкуство.



2

Дизайн

Използвайте различните инструменти на Xploris, за да създадете движещо се изображение на лодка.

Tools



Молив: Добавя цвят към пиксел.



Кофа: Попълва вътрешността на затворена форма с цвят.



Правоъгълник: Създава правоъгълник на екрана.



Гума: Изтрива един пиксел.



Избор: Избира част от рамката за копиране, поставяне и преместване.



Линия: Създава права линия.



Пипета: Копира цвета на пиксел.



Преместване: Премества избраните пиксели.



Повече: Променя избрания цвят в палитрата.



Отмяна: Изтрива последното ви действие.



Възстановяване: Възстановява действие, което сте изтрили.

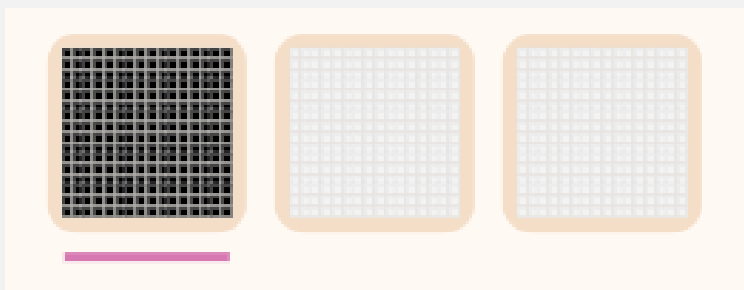


Качване: Качва вашето рисуване или анимация на устройството Xploris.

2

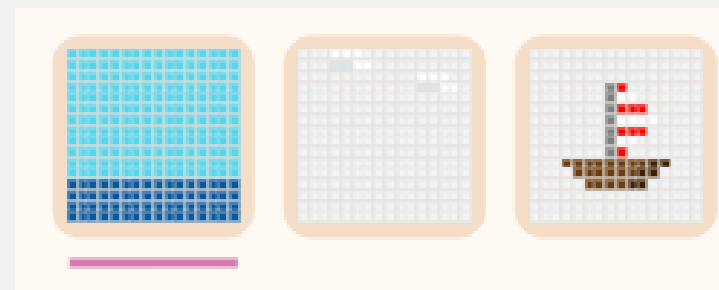
Design

1



Под рисувателната област се намират слоевете. Първият, черен, отговаря за фона, а другите два са за елементите, които са над него.

2

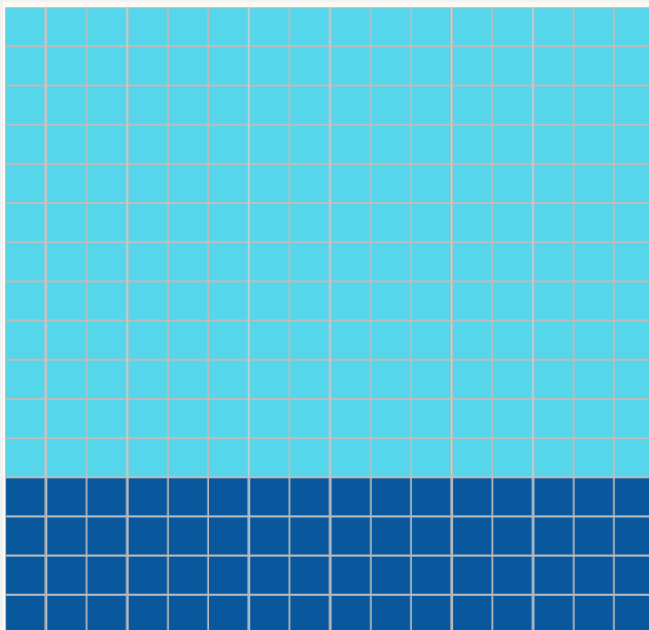


В първия слой ще нарисувате фона, във втория - облаците, а в третия - лодката.

2

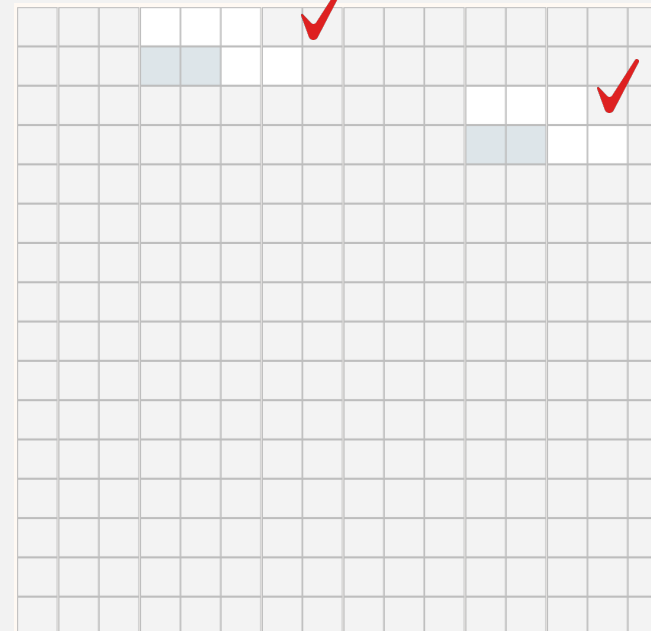
Design

3



В първия слой използвайте инструмента за правоъгълник, за да нарисувате небето и морето.

4

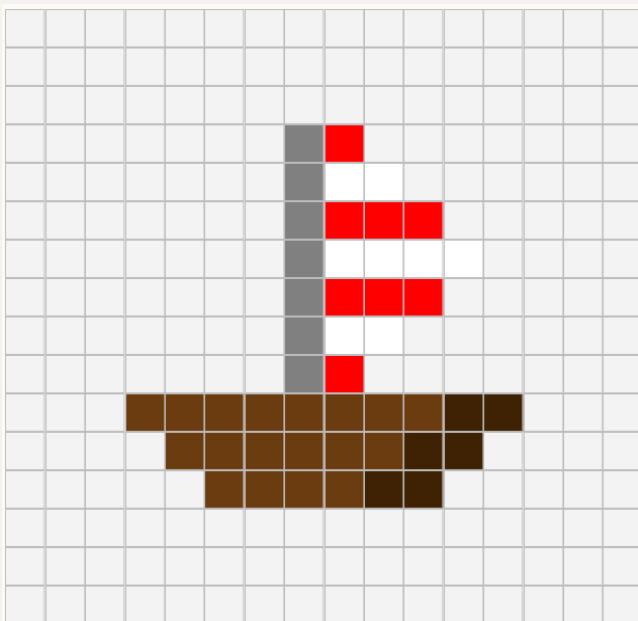


Във втория слой нарисуйте 2 бели облака с молива.

2

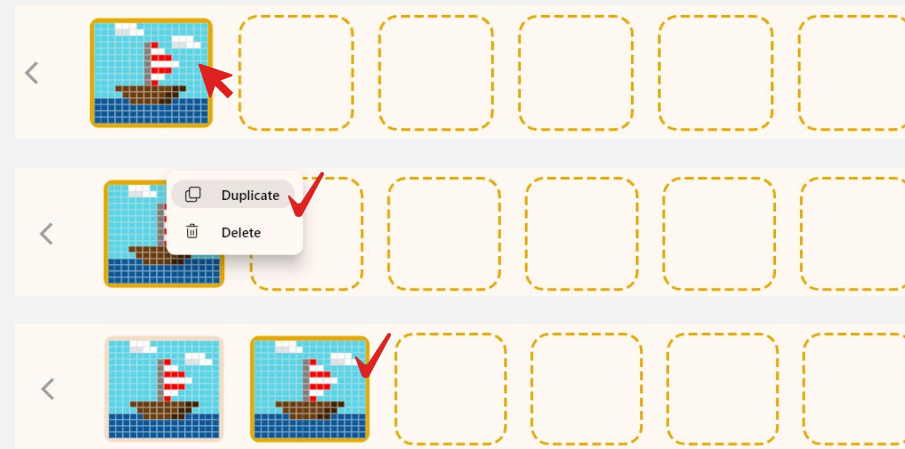
Design

5



В третия слой използвайте молива, за да нарисувате лодка. Следвайте примера от изображението.

6

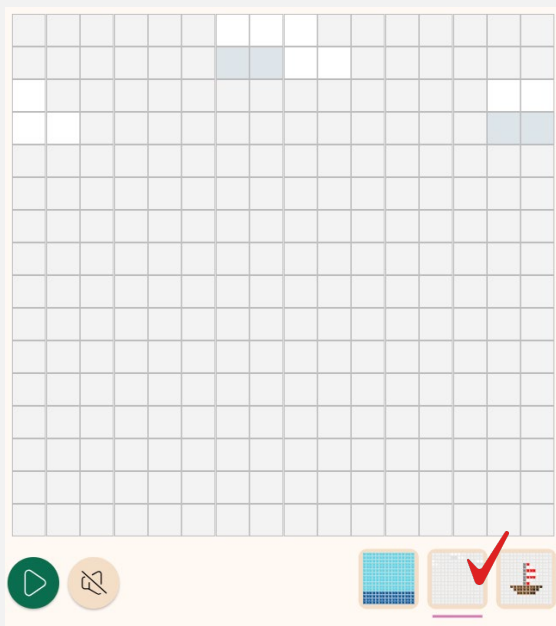


- Щракнете с десен бутон върху първия кадър.
- Дублирайте кадъра.
- Изберете втория кадър и започнете да работите върху него.

2

Design

7

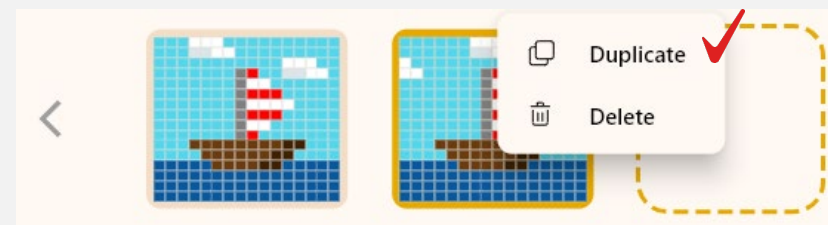


3 px



От втория кадър ще симулираме движението на облаците в небето. Изберете втория слой (облаци) и с помощта на инструмента за движение преместете облаците с 3 пиксела надясно.

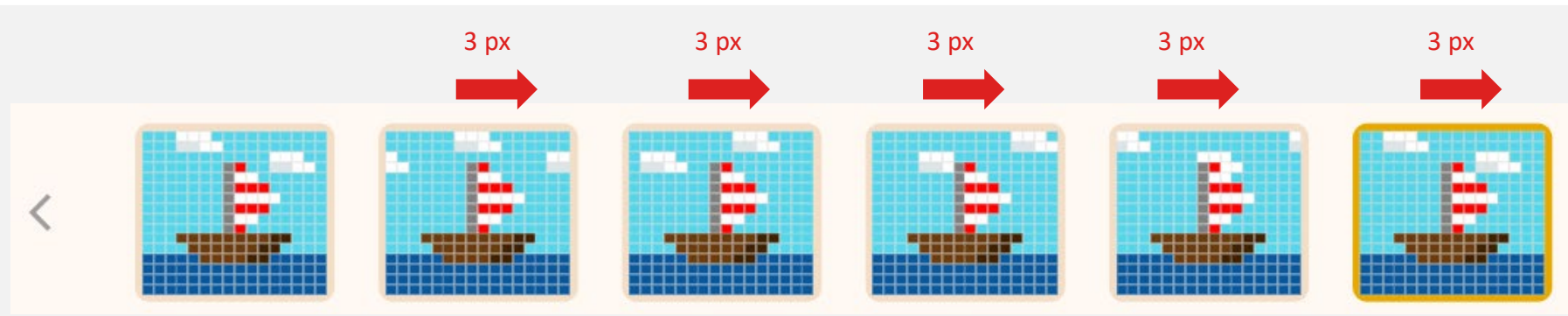
8



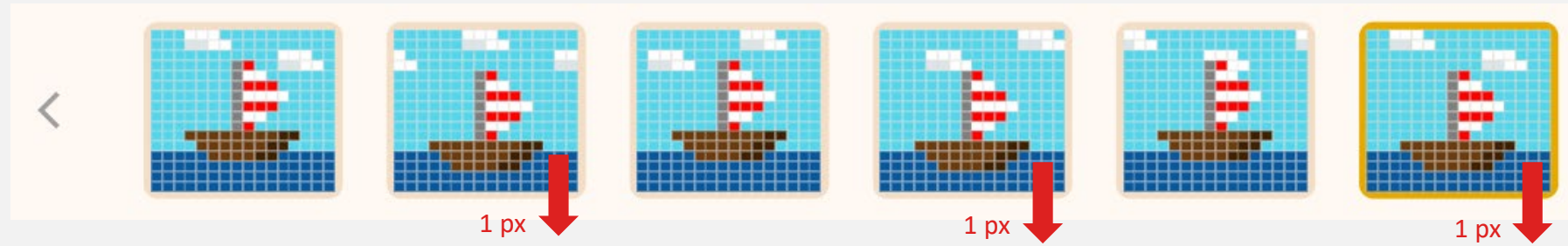
Дублирайте кадъра, върху който работихме, и преместете облаците с още 3 пиксела надясно.

2 Design

9



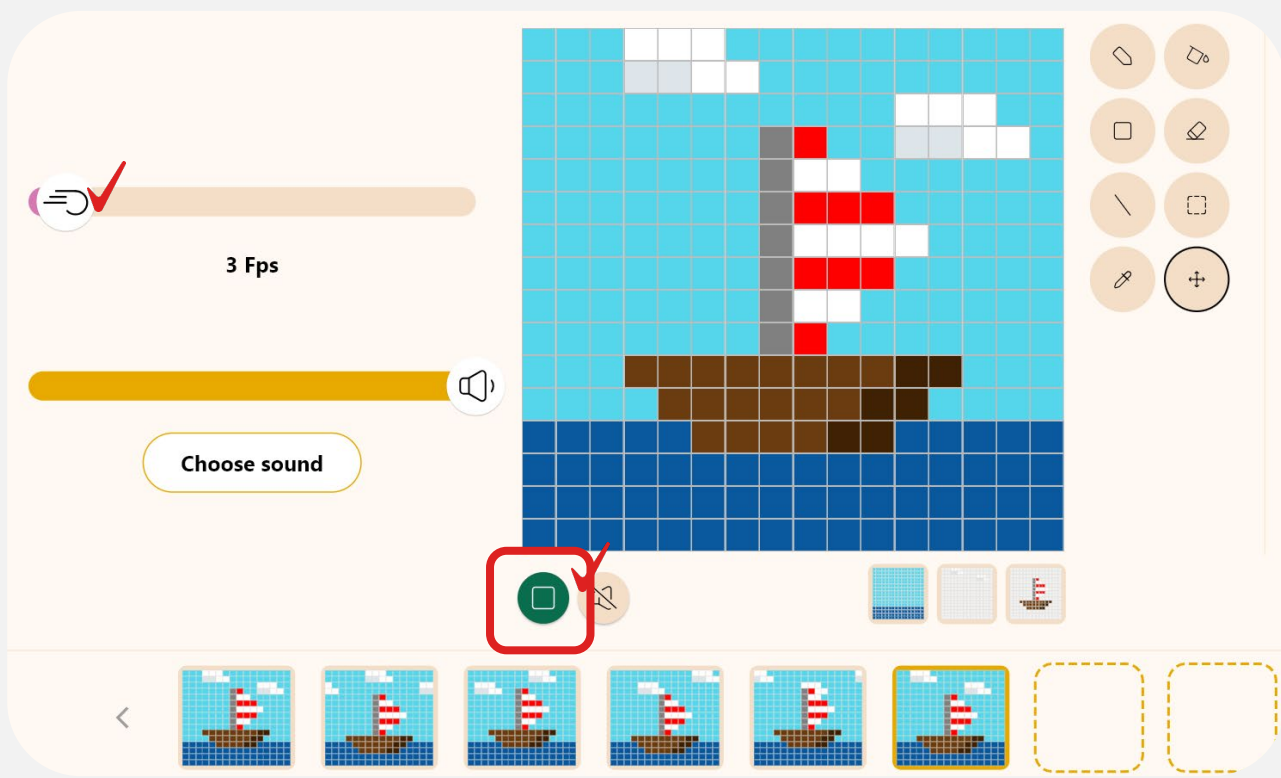
Повторете действието на копиране и преместете облаците с 3 пиксела надясно, докато те се върнат в първоначалната си позиция.



За да симулирате, че лодката плава, преместете я нагоре и надолу. За целта в рамките на 2, 4 и 6, изберете третия слой (лодка) и с помощта на инструмента за движение преместете лодката с 1 пиксел надолу.

2 Design

10



The screenshot shows a design tool interface. At the top left, there is a 'Play' button with a red checkmark and a label '3 Fps'. Below it is a volume control bar and a 'Choose sound' button. The main area is a grid containing a pixelated sailboat. To the right of the grid are several editing tools. At the bottom, there is a sequence of frames for the animation, with the current frame highlighted. A red box highlights the 'Play' button in the bottom left corner of the interface.

Натиснете бутона "Play", за да стартирате анимацията и да я видите в движение.

Fps са кадрите в секунда. Модифицирайте лентата за кадрите, за да увеличите или намалите скоростта на анимацията.

Препоръчваме да я оставите на 3 Fps за плавен изглед.

2

Design

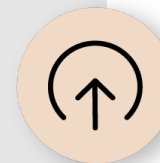
След като завършите рисунката си, запазете я и я качете на екрана на Xploris.

Натиснете иконата с трите ленти в горната част на екрана.



Първо, запишете рисунката си, като натиснете „Save“ (Запази) и ѝ зададете име.

След като запишете, натиснете иконата „Upload“ (Качване) в горната част на екрана, изчакайте да се зареди и наблюдавайте как рисунката ви се появява в Xploris.



Xploris planet


Upload Open

Local

Save  Open

 Export animation

 Import animation

 Lesson Plans



3

Questions

1

Изкуство

Когато рисуваш на хартия, рисуваш ли първо фона и след това обектите? Смяташ ли, че рисуването на ръка е подобно на работата със слоеве?

2

Технология

Работил ли си някога със слоеве в друга дигитална програма за рисуване?

3

Да продължим да експериментираме!

Мислиш ли, че можеш да създадеш друга анимация със слоеве в Xploris? Опитай да създадеш различно средство за транспорт и различен пейзаж.



4

Activity summary



Използвахме софтуера Xploris, за да създадем лодка с движение.



Разбрахме концепцията за слоеве и я приложихме в нашата анимация.



Качихме анимация на устройството Xploris.



xploris
ARTS

Слоеве: Лодка по реката