

xploris
ARTS

Движеща се фигура: Създаване на герой

xploris

ARTS

Създаване на герой

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

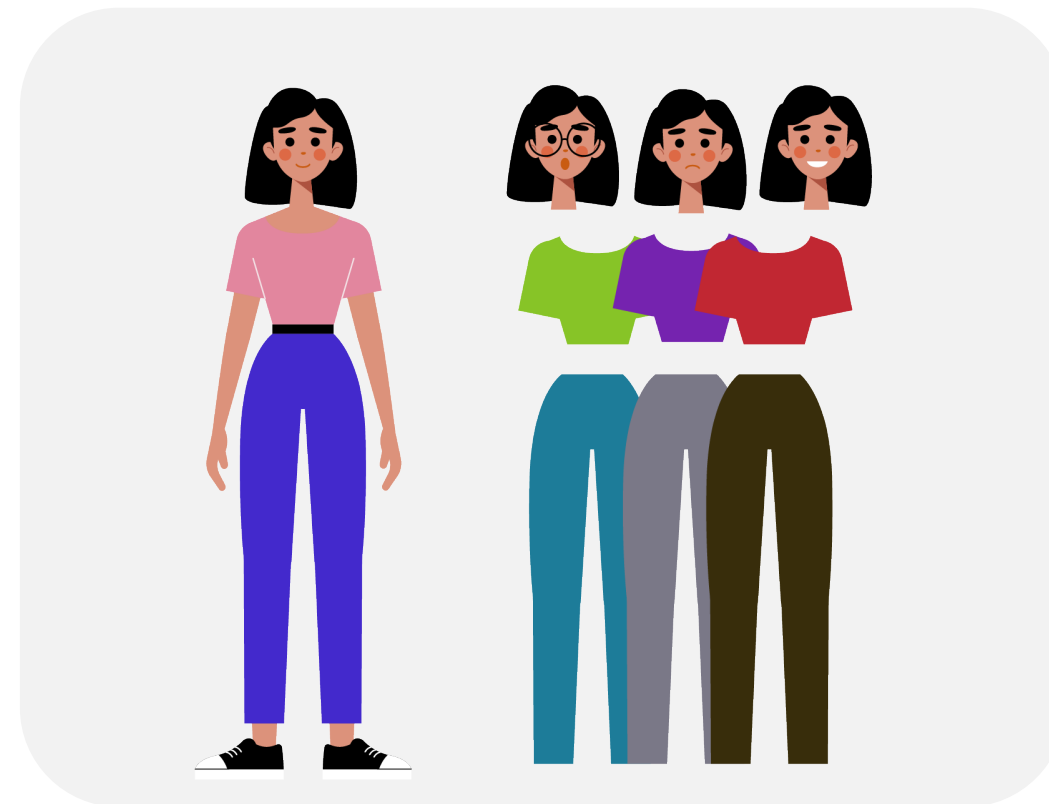
1 Въведение

Има много начини да създадеш уникални персонажи и да ги вдъхнеш живот чрез 2D или 3D анимация. Случвало ли ти се е да видиш персонаж и още с поглед да разбереш какъв ще е неговият характер, само по дрехите и изражението му?

Благодарение на изкуството на дизайна на персонажи, рисунките могат да получат сложни личности, като просто се променят жестовете им, дрехите, прическите или аксесоарите.

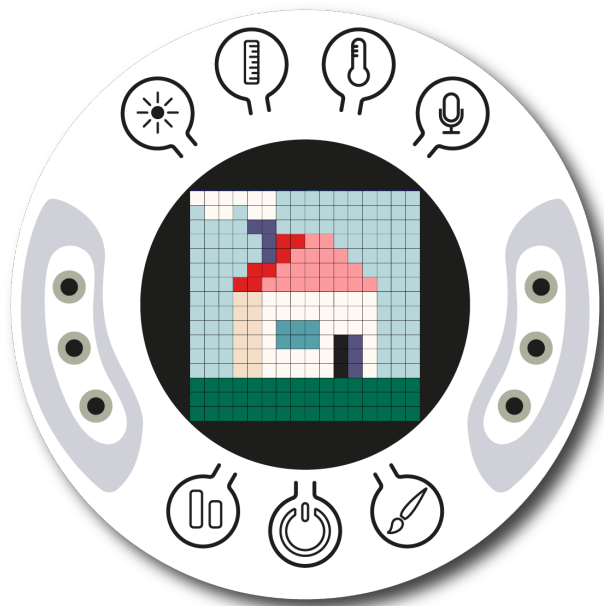
В този урок ще създадеш и анимираш свой собствен персонаж с помощта на софтуера Xploris.

Въпросът, на който ще отговориш, е:



Можем ли да създадем, персонализираме и анимираме собствен персонаж?

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.

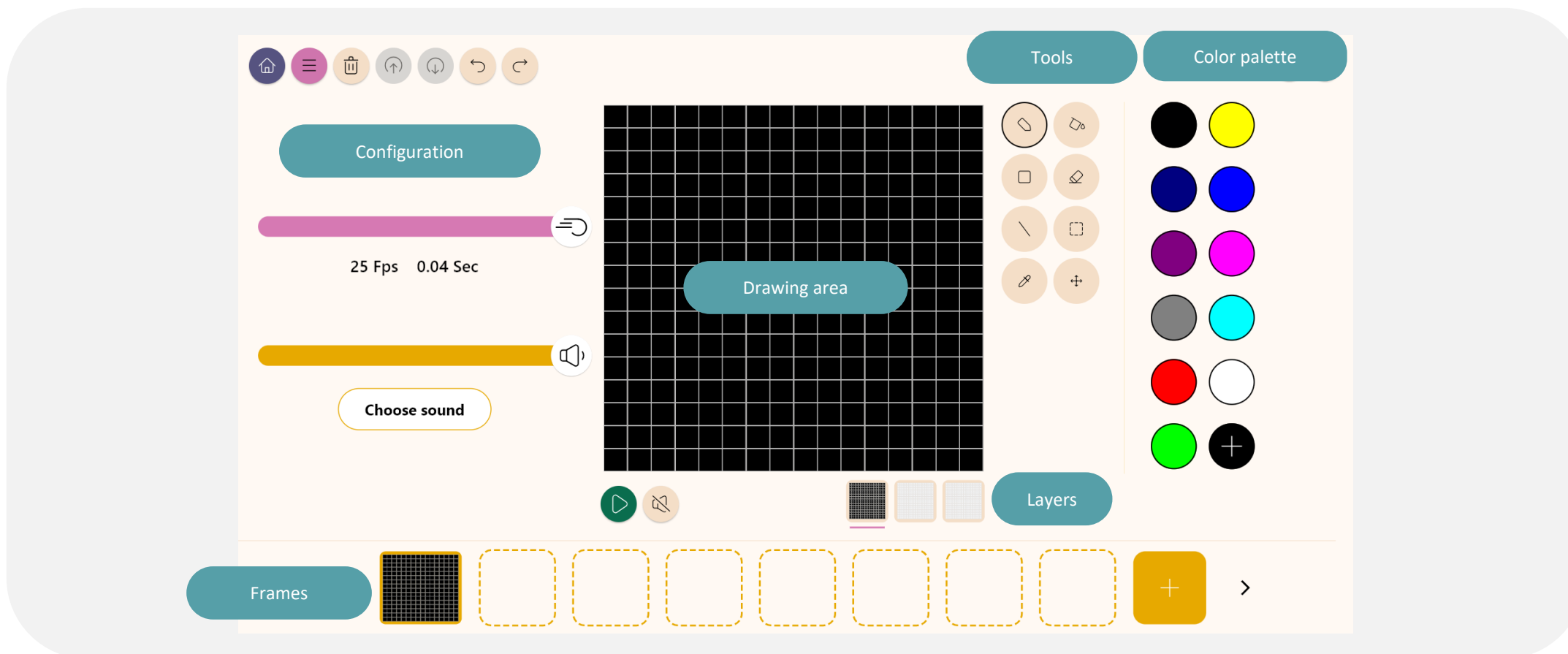


Влезте в секцията за изкуство (ART), след което изберете ANIMATOR (ANIMATOR).

2

Design

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



2

Дизайн

Използвайте различните инструменти на Xploris, за да анимирате персонаж, който ходи. Можете да копирате референтния персонаж, но не забравяйте, че основната цел е да създадете външния вид, който най-много ви харесва.

Tools



Молив: Добавя цвят към пиксел.



Кофа: Попълва вътрешността на затворена форма с цвят.



Правоъгълник: Създава правоъгълник на екрана.



Гума: Изтрива един пиксел.



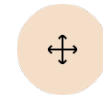
Избор: Избира част от рамката за копиране, поставяне и преместване.



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.

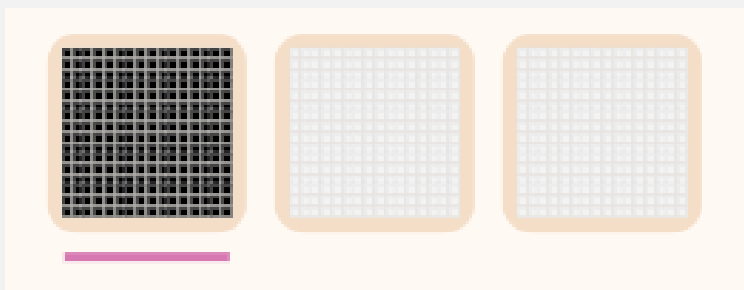


Качване: Качва вашето рисуване или анимация на устройството Xploris.

2

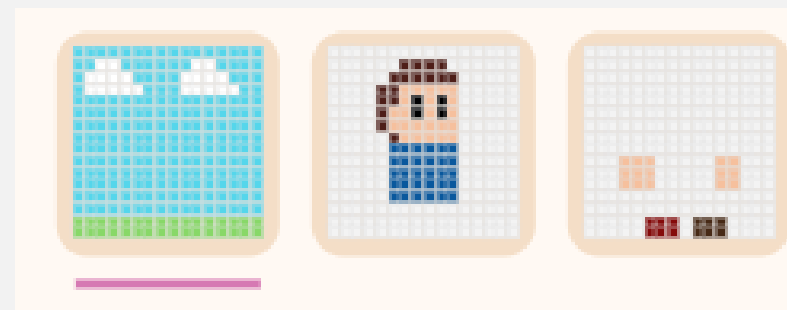
Дизайн

1



Под областта за рисуване са слоевете. Първият, черен, е фонът, а другите два са за персонажа. Този път всички слоеве ще бъдат анимирани.

2

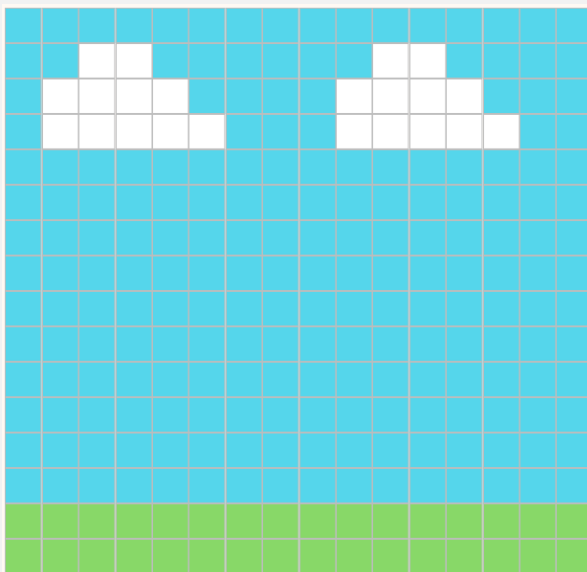


В първия слой ще нарисуваш фона с облаци, във втория слой главата и тялото на персонажа, а в третия слой ръцете и краката на персонажа.

2

Дизайн

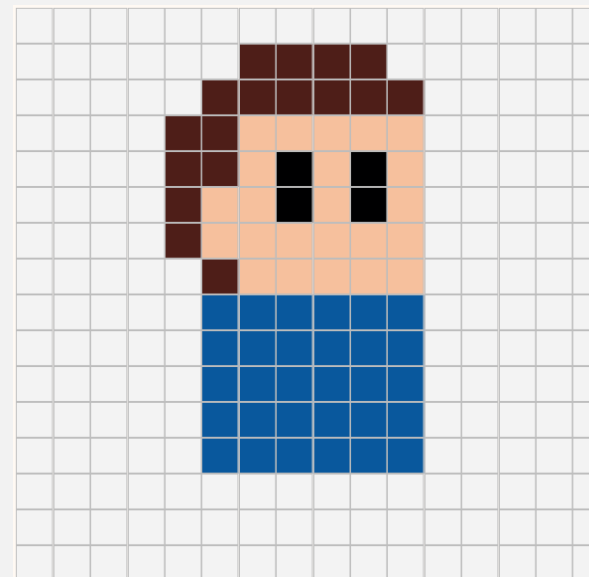
3



В **първия слой**, с помощта на инструментите за молив и правоъгълник, нарисуй небето, облаците и тревата.



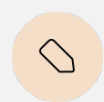
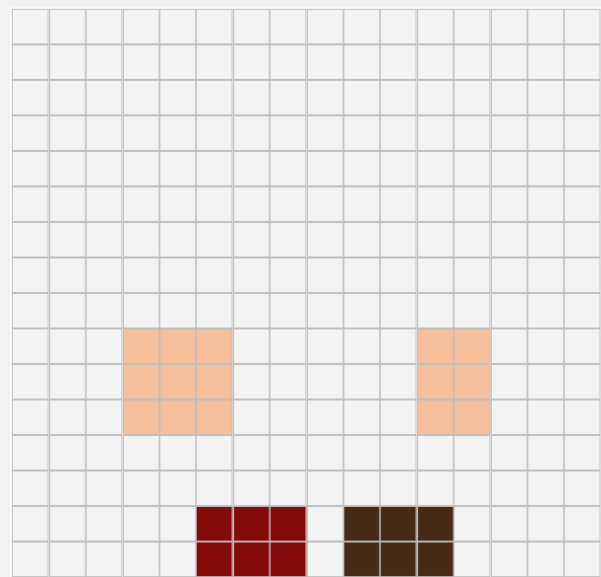
4



Във **втория слой** нарисуй главата и тялото на твоя персонаж. Тук можеш да промениш цвета на дрехите, кожата, очите или да модифицираш косата. Нека въображението ти да бъде водещо!

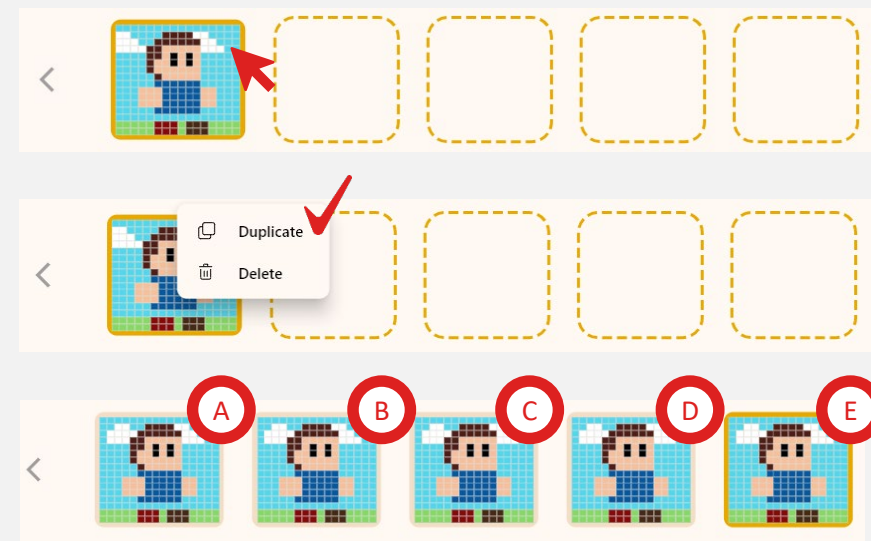
2 Дизайн

5



На **третия слой**, с помощта на молива, нарисуй ръцете и краката на персонажа. Можеш да промениш цвета на обувките или кожата.

6

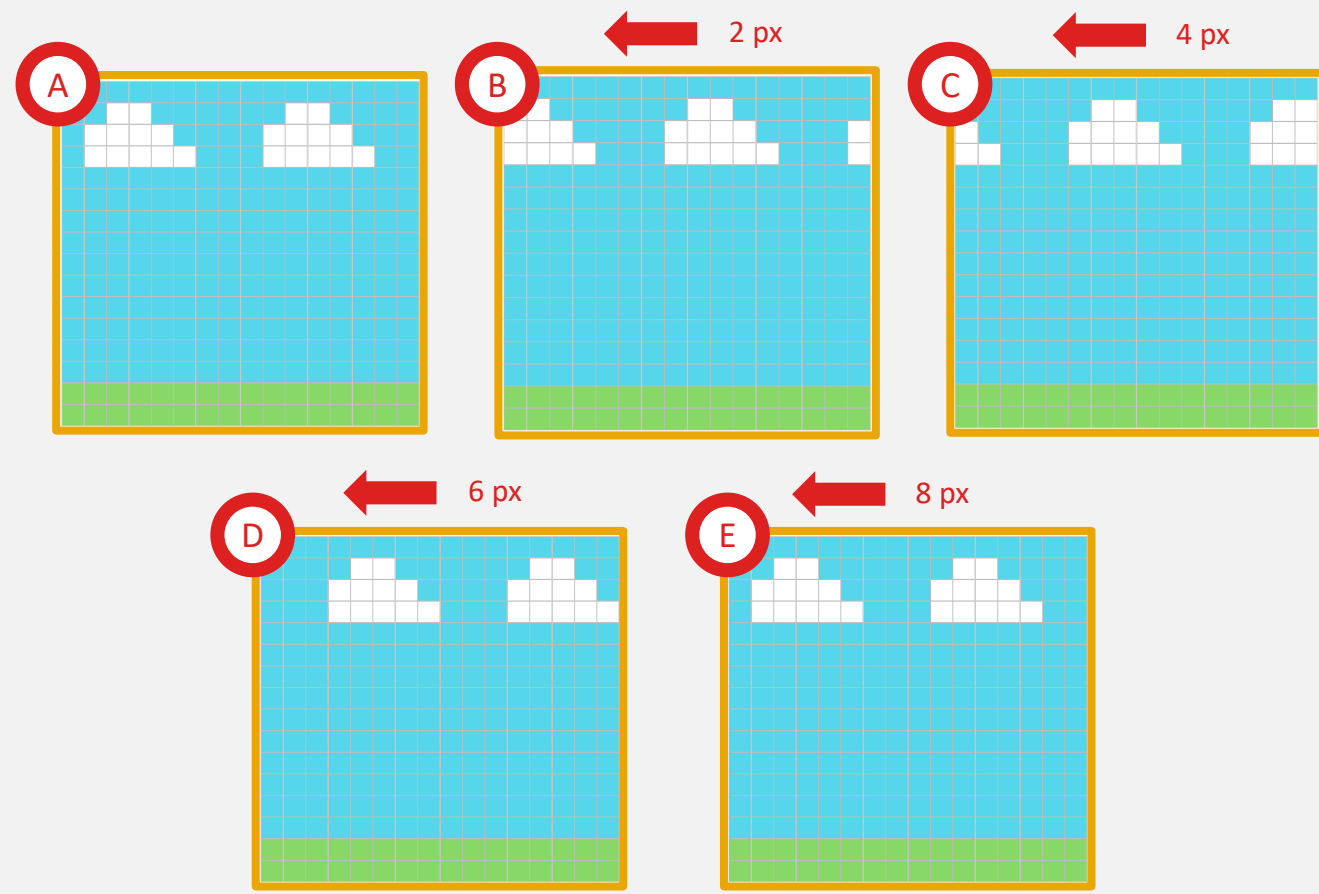


- a) Щракни с десния бутон върху първия кадър.
- b) Дублирай кадъра 4 пъти.
- c) Промени кадрите съгласно инструкциите по-долу.

2 Дизайн

7

✚ Във всеки кадър използвай инструмента „Move“, за да преместиш **първия слой** с 2 пиксела наляво. С това ще симулираме, че персонажът ходи.



2

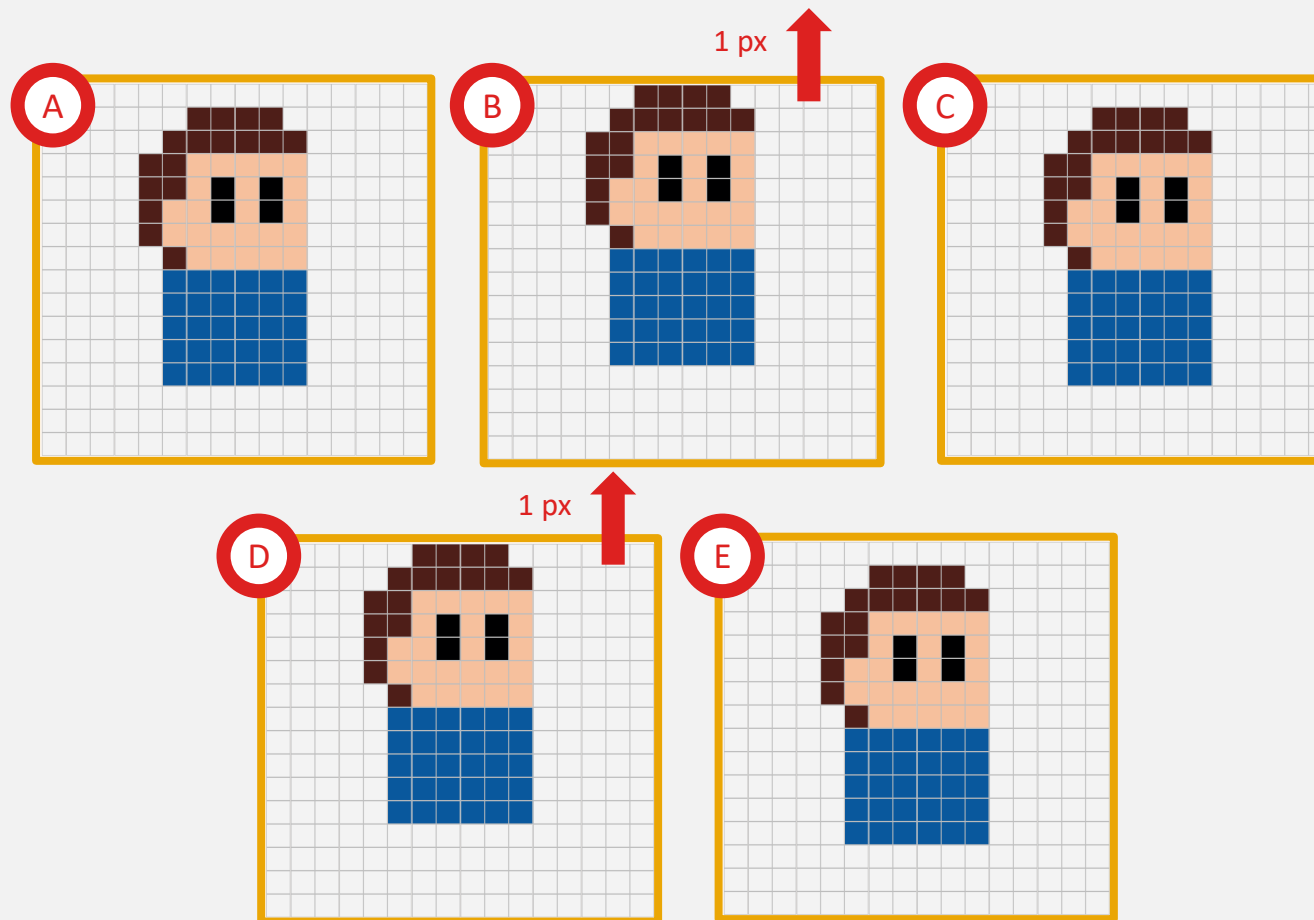
Дизайн

8



В кадрите В и D, работи върху **втория слой**. С помощта на инструмента „Move“ премести персонажа с 1 пиксел нагоре.

С това ще симулираме, че персонажът се движи, докато ходи.



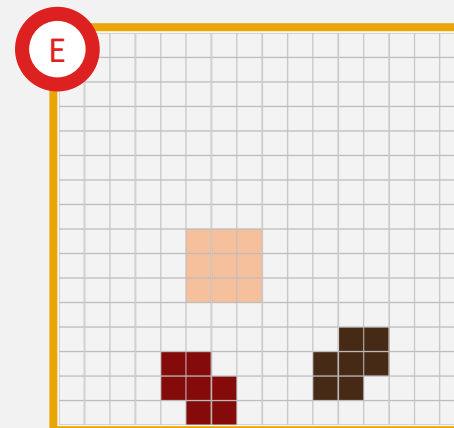
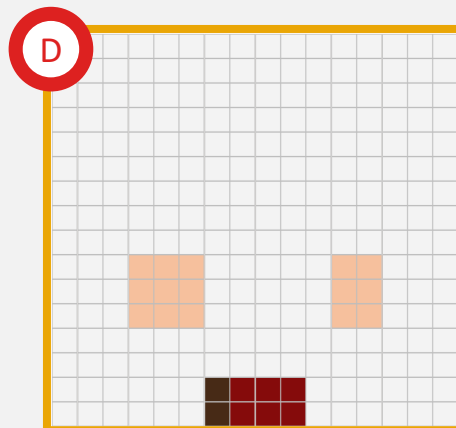
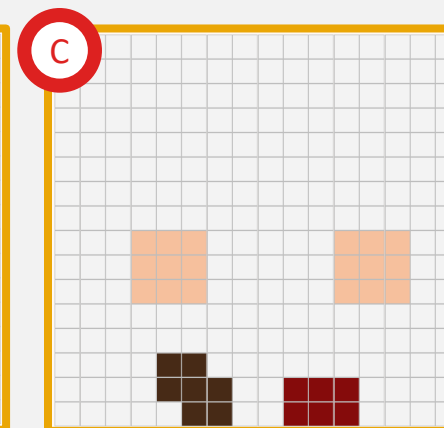
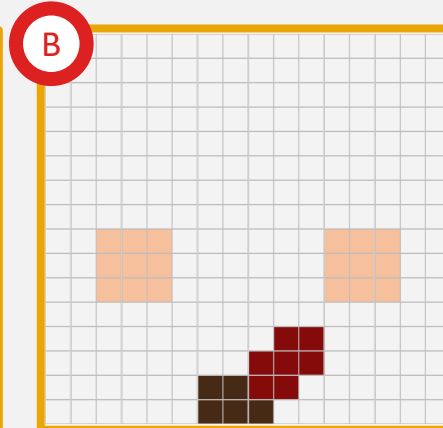
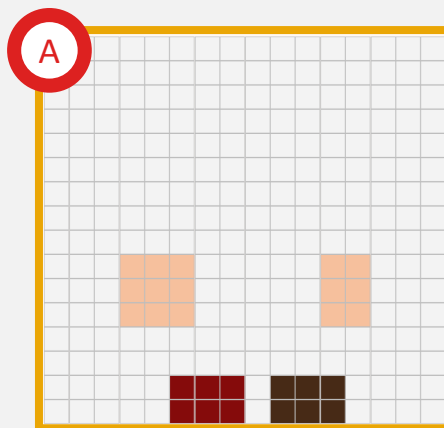
2 Дизайн

9



Във всеки кадър, модифицирай **третия слой** с помощта на молив и гума, както е показано тук.

С това ще симулираме движението на ръцете и краката, както когато човек ходи.



2 Дизайн

10

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

Fps (frames per second) показва колко кадъра има на секунда. Можете да промените скоростта на анимацията, като регулирате лентата за кадри.

Препоръчваме да я оставите на 7 Fps за по-гладко изглеждане.

2

Дизайн

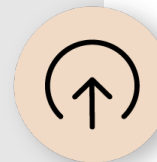
След като завършите своя чертеж, запазете го и го качете на екрана на Xploris

Натиснете иконата с три ленти в горната част на екрана.



Първо запазете чертежа си, като натиснете „Запазване“ и му дайте име.

След като запазите, щракнете върху иконата „Качване“ в горната част на екрана, изчакайте да се зареди и гледайте как чертежът ви се появява в Xploris.



Xploris planet


Upload Open

Local

Save  Open

 Export animation

 Import animation

 Lesson Plans



3

Въпроси

1

Изкуство

Мислиш ли, че определени цветове представят чувства като радост, тъга или любов? Също така, вярваш ли, че цветовете, които носим, могат да показват нашия тип личност?

2

Технология

Играл ли си някога видеоигри, в които трябва да създадеш персонаж и да редактираш външния му вид, какви цветове обикновено използваш?

3

Да продължим да експериментираме!

Мислиш ли, че можеш да създадеш друг персонаж с Xploris? Опитай да създадеш персонаж, който е напълно различен от този, който вече анимирахме.



4

Обобщение на дейността



Използвахме софтуера Xploris, за да създадем анимация на човек, който ходи.



Дадохме личност на персонажа, като редактирахме дрехите, косата и аксесоарите му.



Качихме движещо се изображение на устройството Xploris.



xploris
ARTS

Движеща се фигура: Създаване на герой