



Pracovní list pro žáky č. 2

Animace vlastního objektu

Animace vlastního objektu

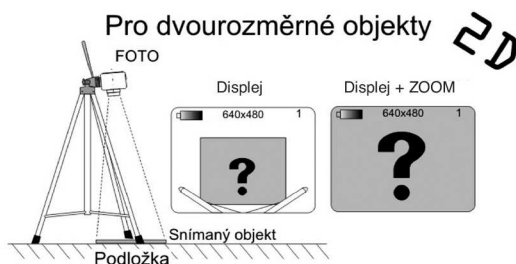
Vlastní návrh

Cíl: Navrhněte a vytvořte animaci s vlastním objektem.

Pomůcky:

Digitální fotoaparát, zvolený stativ, pracovní podložka, objekt pro animování, počítač a software JPGvideo

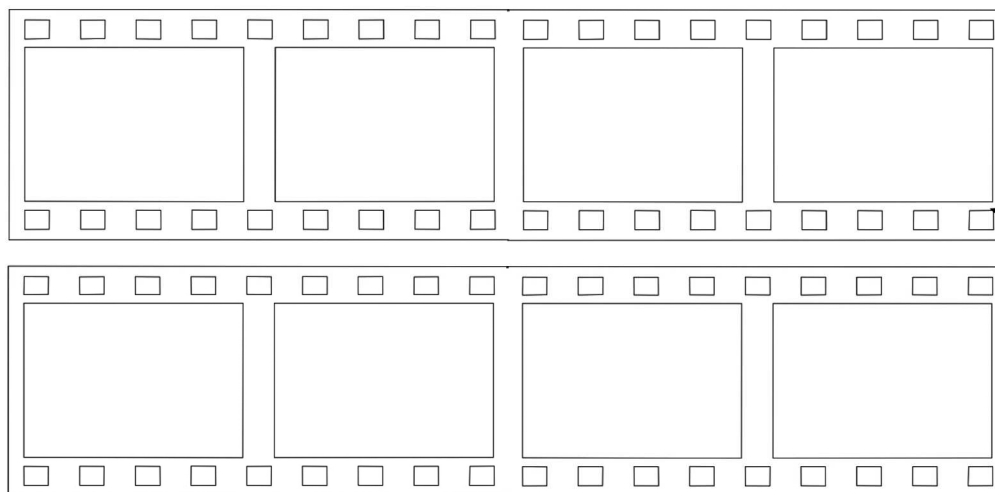
- 1 Zvolte si techniku snímání a sestavte scénu dle vybraného schématu.



- 2 Vytvořte snímaný objekt a umístěte ho do zorného pole fotoaparátu. Na fotoaparátu vypněte blesk a nastavte kvalitu snímku na nejnižší.

TIP Objekt navrhněte tak, aby s ním byla možnost pohybovat. Vyberte si mezi dvou a trojrozměrným objektem. S každým se pracuje jiným způsobem!

- 3 Rozkreslete jednotlivé dílčí pohyby vašeho objektu do uvedených filmových okének.



Nyní vytvářejte jednotlivé pohyby s vaším navrženým objektem a každý tento pohyb vyfotografujte.

TIP Pohyby modelujte po malých částech. Vytvořte alespoň 10–20 snímků.
Pozor! S fotoaparátem si nesmíte pohnout!

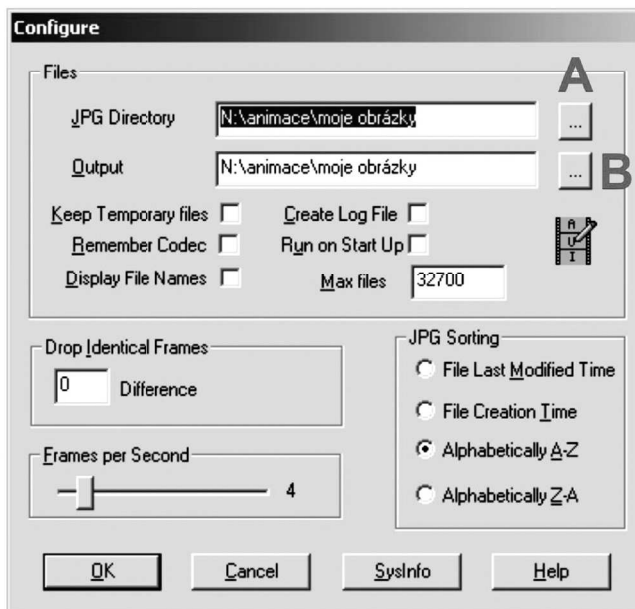
Ovládání programu

- 4 Připojte fotoaparát k počítači a uložte obrázky na pevný disk PC.



TIP Zapamatujte si místo, kam jste obrázky uložili.

- 5 Spustěte program JPGvideo a stiskněte tlačítko Configure.



- 6 Tlačítkem A nalistujte na PC vaše uložené fotografie. Tlačítkem B nalistujte místo, kam se uloží vyhotovená animace.

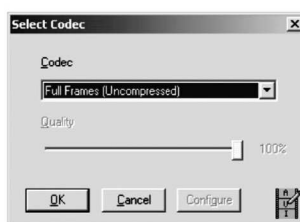
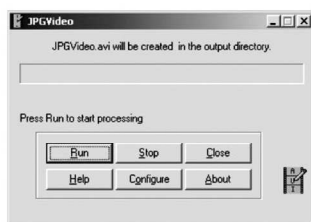
Další volby v programu nastavte podle obrázku a stiskněte OK.



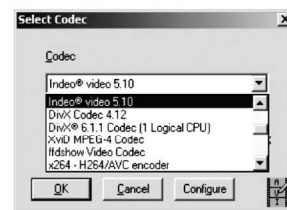
Můžete experimentovat s položkou Frames per Second – tímto posuvníkem nastavujete počet snímků za vteřinu.

Příklad: Jestliže budete mít nařceno 20 obrázků a nastavíte 4 snímky za vteřinu, bude vaše animace trvat 5 vteřin. Pokud nastavíte například 10 snímků za vteřinu, animace bude dlouhá 2 vteřiny, ale zároveň bude mnohem plynulejší.

- 7 Stiskněte tlačítko RUN. Na následujícím okénku nastavte volbu, kterou vidíte na obrázku.



TIP V okénku CODEC můžete nastavit kompresi videa. Při kompresi se výsledná velikost videa zmenší!



- 8 Vyhotovenou animaci spustěte v přehrávači multimedii.

