

Sådan laver du et objekt i Animtoon.

Først åbner du Animtoon.

I hovedmenu'en trykker du på "objekt editor" ikonet, som er billedet af en hat, se figuren.



Figur Objekt editor ikonet

Objekt Editor'en

I Objekt editor'en har du tre muligheder, vælge et af de objekter der kom med programmet, et af de objekter du har downloadet fra hjemmesiden eller et du selv har skabt.

Grundlæggende er der to typer objekter.

Objekter der består af en fast tegning, som man kan flytte rundt i billedet og

Objekter der består af en stak af tegninger, en såkaldt billedstak eller en framestack som det hedder på animations sprog.

Begge kan redigeres i editoren. Når man henter dem ind i editoren kan man se forskellen ved at når man har hentet et objekt med en billedstak kommer der to pile, pil til højre og pil til venstre, se figur 2.

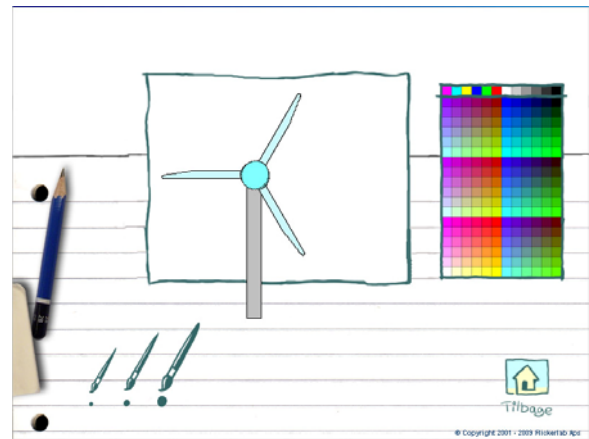
Figur 2: bladre i billeder



Ved at trykke på en af pilene går man til det næste billede i stakken. Det billede kan man så ændre/farvelægge lige som de andre enkelt billede objekter.

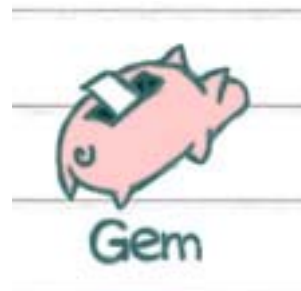
Når man senere bruger objektet i sin film, kan man afspille stakken på forskellig måde. F.eks vindmøllen, den består af tre tegninger, for hver tegning er vingerne sat anderledes. Når man har valgt objektet i sin film kan man f.eks. trykke z på tastaturet og vindmøllen vil kontinuerligt veksle imellem de tre tegninger, og det ser helt tydeligt ud som om vindmøllevingerne hele tiden drejer rundt.

Man kan vælge objektet og gå til farvelæg, her kan man farvelægge/ændre tegningerne. Husk at hvis du gør det på et objekt med flere tegninger i stakken, så skal du gøre det på alle billederne, ellers kommer det til at se mærkeligt ud.



Når du er færdig med et objekt skal du huske at gemme det, så du kan bruge det i din film.

Det gør du ved at klikke på gemme grisen



Sådan laver du et Objekt i Animtoon

Hentet fra hjemmesiden

Ved at klikke på åbne mappen



Kan du vælge et af de objekter du har downloadet fra hjemmesiden. Du kan også ændre/farvelægge disse. Når du er færdig husk at gemme dem så de er der når du skal bruge dem i i din film. Hvis ikke du vil ændre dem behøver du ikke åbne + gemme dem, du kan bruge dem som de er.

Egne objekter

Du kan også lave dine egne objekter ud fra dine egne tegninger, eller tegningsstakke.

Lav din egen tegning og gem dem som en jpg fil og gem den i sin egen mappe. Hvis der er flere tegninger til en animation lægger du dem alle sammen i samme mappe. **DER MÅ IKKE VÆRE ANDRE FILER** i mappen, og du må ikke lægge dem i programmets objekt mappe. For programmet henter alt hvad der ligger i mappen.

Hvis du laver et objekt må det ikke være større end 510 x 510 pixels stort. Hvis det er større sætter programmet det ned indtil det er mindre end 510 x 510.

Din tegning/dine tegninger skal alle have samme størrelse, og baggrunds farven vil altid blive gennemsigtig, så husk ikke at bruge den farve andre steder. Hvis du med en sort streg tegner et hus på en hvid baggrund vil både baggrund og huset blive gennemsigtigt. Hvis du vil have huset hvidt kan du f.eks bruge lilla som baggrund, så er det kun den lilla farve der bliver gennemsigtig.

Nu klikker du på åbne mappe symbolet, og åbner den mappe hvor dine tegninger ligger. Husk ikke at lægge dem i objektmappen. Så

vælger du den første tegning i listen og klikker OK. Nu danner programmet et objekt af alle de tegninger der ligger i mappen. Hvis du her vil ændre på dit nye objekt kan du gøre det ved at klikke farvelæg.

Så skal du klikke på gemme grisen og give den et navn du kan huske og klikke OK. Nu har du dit helt eget animerbare objekt.

Hvis du vil lave dine egne objekter er du nødt til at tage dem igennem objekteditoren, du kan ikke load dem direkte i filmværkstedet.