

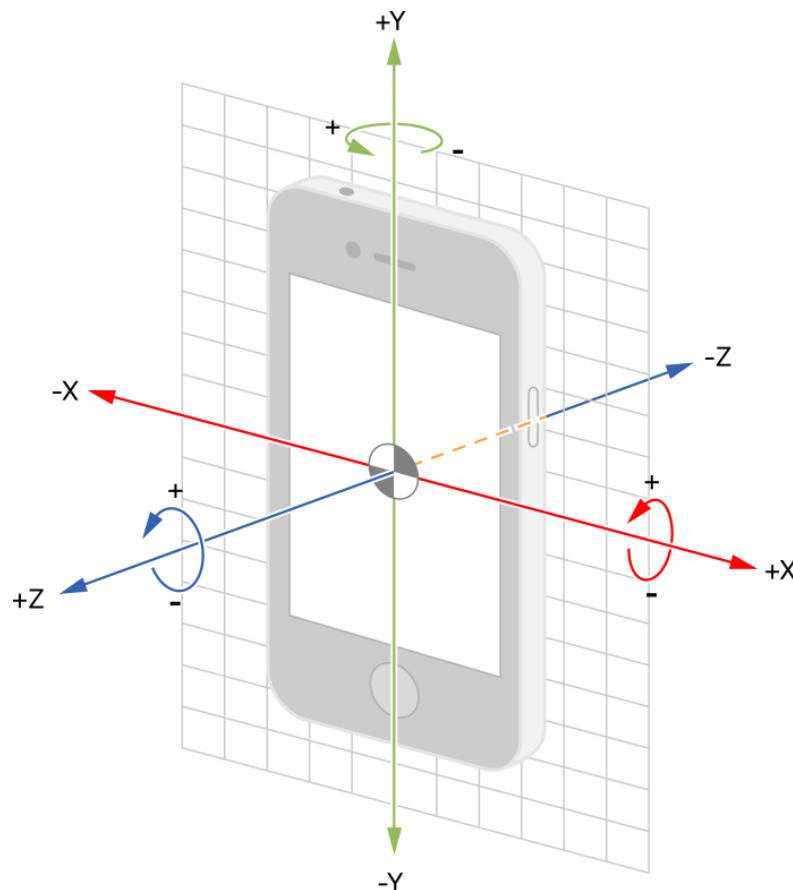
Viv – Creazione di animazioni

In Viv hai 16 animazioni pronte per dare vita ai tuoi disegni e puoi creare altre 4 animazioni.

Per creare le tue animazioni in Viv, alcuni concetti ti aiuteranno:

1. Assi

Il tuo disegno su carta diventerà realtà in tre dimensioni. Per spostare il tuo disegno utilizzeremo tre assi (x, y, z), guarda cosa rappresenta in questa figura:



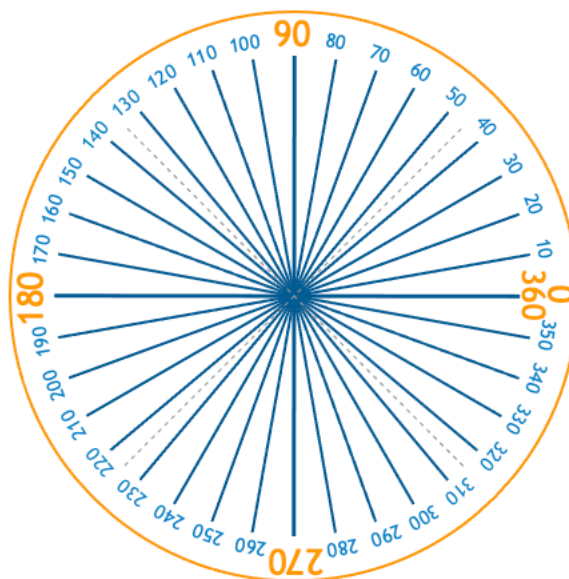
Quindi puoi spostare il disegno a sinistra o a destra (asse x), su o giù (asse y) e avanti o indietro (asse z). Il movimento sarà specificato in metri. Ad esempio, lo

spostamento del disegno di 10 centimetri verrà specificato come segue:

- $x:-0,10$ (a sinistra)
- $x:0,10$ (destra)
- $y:-0,10$ (in basso)
- $y:0,10$ (su)
- $z:-0.10$ (indietro)
- $z:0.10$ (avanti)

2. Angoli

Oltre a spostare il disegno sui tre assi (x, y, z) puoi ruotarlo su questi assi. La rotazione verrà specificata in gradi come mostrato in figura:



Quindi $x:180$ significa mezzo giro del disegno sull'asse x, $z:-90$ un quarto di giro indietro sull'asse z.

3. Azione

Chiameremo ogni parte dell'animazione un'azione e le azioni disponibili sono:

- Spostare
- Rotazione
- Svanire
- Apparire
- Aspettare
- Scala
- Opacità
- RiproduciAudio
- Ripetere
- RipeterePerSempre
- Sequenza
- Parallelo

Per le prime 7 azioni dobbiamo specificare una durata (in secondi). Quindi durata:4 significa che l'azione durerà 4 secondi.




Nella voce successiva vedremo tutti i comandi per le animazioni.

4. Comandi

Azione 01 = Spostarsi x: 02 y: 03 z: 04 durata: 05
Azione _____ = Rotazione x: 06 y: 07 z: 08 durata: _____
Azione _____ = Svanire durata: _____
Azione _____ = Apparire durata: _____
Azione _____ = Aspettare durata: _____
Azione _____ = Scala al: 09 durata: _____
Azione _____ = Opacità al: _____ durata: 10
Azione _____ = RiproduciAudio numero: 11
Azione _____ = Sequenza azioni: 01, _____, ...
Azione _____ = Parallelo azioni: 01, _____, ...
Azione _____ = Ripetere azione: 01 contare: 12
Azione _____ = RipeterePerSempre azione: 01
Bolla 14 = Riempire testo: 15 | _____ | _____ | _____ | _____
Movimento 14 = Limiti si: 16 de: 16 su: 16 gi: 16
ModalitàOnTime 01 = 13
Definire 01 = 14

- 01 Nome dell'azione, non utilizzare spazi, uguale, virgole e due punti
- 02 Valore in metri da spostare sull'asse x
- 03 Valore in metri da spostare sull'asse y
- 04 Valore in metri da spostare sull'asse z
- 05 Durata dell'azione in secondi
- 06 Angolo, in gradi, per la rotazione sull'asse x
- 07 Angolo, in gradi, per la rotazione sull'asse y
- 08 Angolo, in gradi, per la rotazione sull'asse z
- 09 Fattore per ridimensionare le dimensioni del disegno
- 10 Livello di opacità (da 0-invisibile a 1-visibile)
- 11 Numero da 1 a 6 per determinare l'audio da riprodurre
- 12 Numero di volte in cui l'azione verrà ripetuta
- 13 Scegli tra Lineare, VeloceLento, LentoVeloce e LentoVeloceLento
- 14 Numero da 1 a 4 dell'animazione
- 15 Testo a bolla, fino a 5 frasi (+/- 20 caratteri massimo) separate da |
- 16 Limiti in percentuale di movimento (sinistra, destra, su, giù)

5. Dove impostare

Su Viv premi il pulsante  e poi il lembo .
Inserisci i comandi per l'animazione e per salvare
premi il pulsante .

6. Esempi

* Bolla di testo *

Azione le = Mover x:0,1 durata:1

Azione fi = Scala al:1,1 durata:1

Azione fo = Scala al:1 durata:0,5

Azione fs = Sequenza azioni:fi,fo

Azione fa = Ripetere azione:fs contare:3

Azione sc = Scala al:1,5 durata:0,5

Azione sq = Sequenza azioni:le,fa,sc

Definire sq = 1

Bolla 1 = Riempire testo:Mi hanno chiesto se ero un
disegno|Ho risposto che lo ero davvero|Ma ora mi
muovo, parlo e canto|Quindi non sono solo un
disegno|Grazie a VIV

* Salta, gonfia e rotola *

Azione u1 = Spostarsi y:0,1 durata:0,6

Azione d1 = Spostarsi y:-0,01 durata:0,2

Azione u2 = Spostarsi y:0,01 durata:0,2

Azione d2 = Spostarsi y:-0,1 durata:0,2

Azione f1 = Scala al:1,1 durata:1

Azione f2 = Scala al:1 durata:0,5

Azione s1 = Sequenza azioni:f1,f2

Azione t1 = Ripetere s1 contare:3

Azione r1 = Rotazione x:-90 durata:0,2

Azione r2 = Rotazione z:360 durata:2

Azione m1 = Spostarsi x:0,2 durata:2

Azione p1 = Paralelo azioni:r2,m1
ModalitàOnTime d1 = VeloceLento
ModalitàOnTime u2 = LentoVeloce
ModalitàOnTime d2 = VeloceLento
Azione s2 = Sequenza azioni:u1,d1,t1,u2,d2,r1,p1
Definire s2 = 2

* Ruota e muoviti *

Azione rt1 = Rotazione y:360 durata:1,6
Azione mv1 = Spostarsi x:0,12 durata:1,6
Azione pl1 = Paralelo ações:rt1,mv1
Azione rt2 = Rotazione y:-360 durata:1,6
Azione mv2 = Spostarsi x:-0,12 durata:1,6
Azione pl2 = Paralelo azioni:rt2,mv2
Azione sq1 = Sequenza azioni:pl1,pl2,pl2,pl1
Azione rf1 = RipeterePerSempre azione:sq1
Definire rf1 = 3

* Salta e muoviti *

Azione up = Spostarsi y:0,1 durata:2
Azione dn = Spostarsi y:-0,1 durata:1,5
Azione wait = Aspettare durata:1
Azione seq = Sequenza azioni:up,dn,wait
Azione mv = Spostarsi x:0,2 durata:4,5
Azione mr = Spostarsi x:-0,2 durata:4,5
Azione par1 = Paralelo azioni:seq,mv
Azione par2 = Paralelo azioni:seq,mr
Azione seq2 = Sequenza azioni:par1,par2
Azione rf = RipeterePerSempre azione:seq2
Definire rf = 4