



Εισαγωγή

Το **Go!Animate** είναι ένα πολύ χρήσιμο και ευχάριστο διαδικτυακό εργαλείο δημιουργίας animation. Μας παρέχει ένα πλήθος δυνατοτήτων για να επινοήσουμε και να δημιουργήσουμε τα δικά μας σενάρια κινουμένων σχεδίων.

Είσοδος



Πληκτρολογώντας **goanimate.com** στον browser μας, ανοίγει η κεντρική σελίδα όπου η πρώτη μας δουλειά είναι να γραφτούμε (**Sign up**). Αυτό μπορεί να γίνει είτε δίνοντας την διεύθυνση e-mail που διαθέτουμε είτε τα στοιχεία του λογαριασμού μας στο facebook. Απο κει και έπειτα η είσοδος μας θα γίνεται κάνοντας **Login**.

Περιγραφή

Αφού επιλέξουμε το θέμα μας από μια πληθώρα που υπάρχει στην αρχική σελίδα, προχωράμε στην κεντρική μας σκηνή απ' όπου θα δημιουργήσουμε το animation βίντεό μας.

Στο παράδειγμα μας, επιλέξαμε το θέμα **Comedy World**.



Στο αριστερό μέρος της σελίδας υπάρχει το κυρίως μενού με 5 επιλογές. Ας τις πάρουμε μια-μια.

1) Backgrounds

Εδώ μας δίνεται η δυνατότητα να επιλέξουμε το κυρίως σκηνικό (το φόντο) της σκηνής μας. Οι επιλογές είναι πάρα πολλές. Ενδεικτικά, δωμάτια του σπιτιού, μέρη σχολείου, μέρη άθλησης, διασκέδασης, εργασιακοί χώροι και πολλά άλλα. Με απλό κλικ διαλέγουμε το θέμα μας και αυτό εμφανίζεται στην κεντρική σκηνή της οθόνης μας.

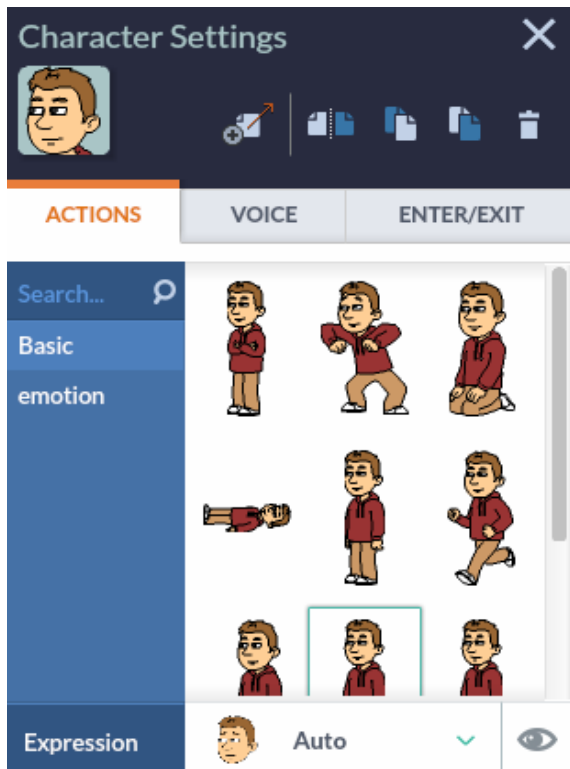


2) Characters

Από δω θα διαλέξουμε τον χαρακτήρα (έναν ή περισσότερους) που θα πρωταγωνιστούν στο έργο μας. Αφού κλικάρουμε πάνω του, ο ήρωας μας θα περάσει στην κεντρική σκηνή απ' όπου θα τον επεξεργαστούμε. Όντας επιλεγμένος, παίζουμε με το πράσινο πλαίσιο του αλλάζοντας το ύψος και την κλίση του.

Επίσης, από πάνω του εμφανίζονται 5 εικονίδια με τα οποία μπορούμε (με τη σειρά από αριστερά):

- α) **Toggle movement** – να δώσουμε κίνηση ορίζοντας το σημείο τερματισμού της κίνησης. (Με κλικ στο βέλος και επιλογή Add Control Point ορίζω και κυκλική κίνηση)
 - β) **Flip** – να αλλάξουμε τον προσανατολισμό
 - γ) **Bring forward** – να τον φέρουμε στο προσκήνιο
 - δ) **Send backward** – να τον φέρουμε στο παρασκήνιο
 - ε) **Delete asset** – να τον διαγράψουμε
- Προσοχή στα γ και δ που επιτυγχάνονται με διπλό κλικ



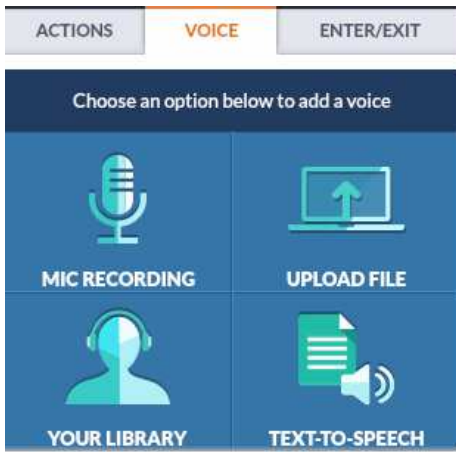
Επιστρέφοντας αριστερά, στα **Character Settings** έχουμε τις εξής επιλογές: Actions, Voice, Enter/Exit. Ας τις δούμε:

A) ACTIONS

Διαλέγουμε τη στάση του ήρωα, είτε από μια γκάμα βασικών (**Basic**) όπως να στέκεται απλά, να τρέχει, να περπατά, να είναι γονατιστός, να κάθεται κτλ είτε από μια γκάμα πιο εκφραστικών (**emotion**) όπως να γελά, να φοβάται, να είναι ενθουσιασμένος κτλ. Επίσης απ' την καρτέλα αυτή μπορούμε ν' αλλάξουμε την έκφραση του προσώπου (**Expression**) επιλέγοντας ότι θέλουμε (πχ μάσημα τσίχλας...).



Εδώ επιλέξαμε για τον ήρωα μας να είναι γονατιστός και να γελά...



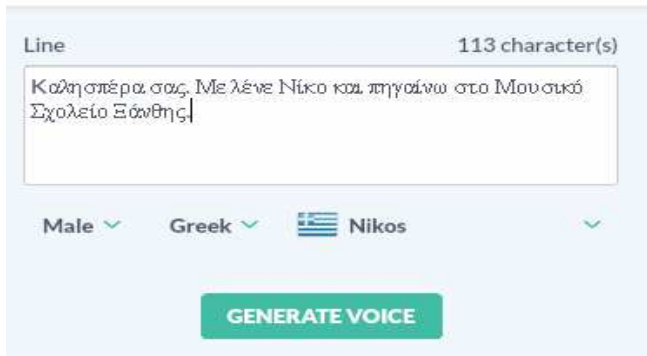
B) VOICE

Εδώ μας δίνεται η σημαντική δυνατότητα να προσθέσουμε φωνή στον ήρωά μας. Απ' τις 4 επιλογές θα επικεντρωθούμε στην πρώτη και στην τελευταία.

i) MIC RECORDING

Μπορούμε να ηχογραφήσουμε τη φωνή μας (αρκεί να διαθέτουμε τον απαραίτητο εξοπλισμό – μέχρι 20 δευτερόλεπτα) και αυτή θα «βγαίνει» απ' τον ήρωά μας.

Add Text-to-Speech Voice

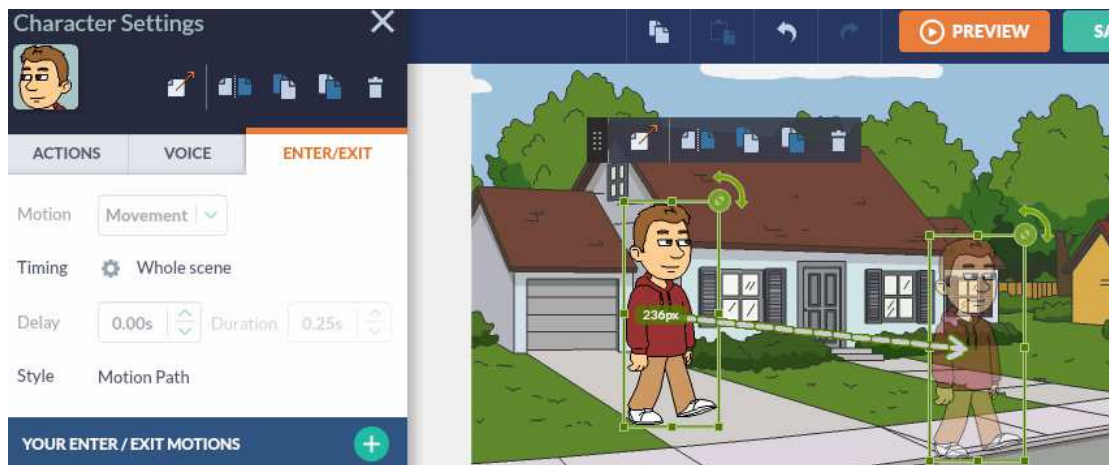


× ii) TEXT-TO-SPEECH

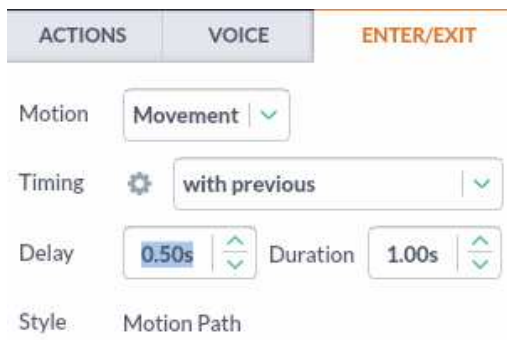
Εδώ αντίθετα, πληκτρολογούμε το κείμενο που θέλουμε να εκφωνεί ο ήρωάς μας. Έχουμε τη δυνατότητα να επιλέξουμε το φύλο της φωνής και τη γλώσσα (και Ελληνικά).

Να σημειωθεί πως αν θέλουμε δύο ή παραπάνω ηχητικές φράσεις (πχ διάλογος) πρέπει να εισαχθούν και οι ανάλογες (σε πλήθος) σκηνές.

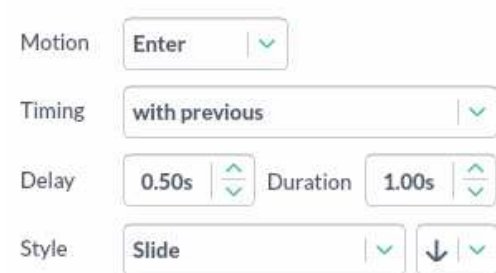
Γ) ENTER/EXIT



Τρίτη επιλογή στα **character settings** η καρτέλα **Enter/Exit**. Είναι πολύ χρήσιμη όταν έχω κίνηση στο χαρακτήρα μου (όπως στην πάνω σκηνή που βάλαμε περπάτημα ή πχ αν έχουμε βάλει toggle movement).

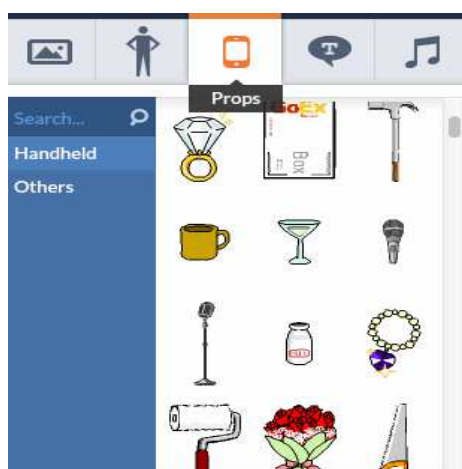


Μπορώ να εισάγω απ' το **Delay**, καθυστέρηση στην έναρξη της κίνησης, ενώ απ' το **Duration** ορίζω τη διάρκεια της κίνησης. Το **Timing** είναι χρήσιμο όταν έχω περισσότερα του ενός, εφέ και καθορίζω τη σειρά εμφάνισης.



Η χρήση της καρτέλας **Enter/Exit** μπορεί να γίνει όχι μόνο για εφέ κίνησης (**Motion Movement**) αλλά και για την είσοδο ή έξοδο (**Motion Enter/Exit**) καθορίζοντας τον τρόπο και τη διάρκεια εισόδου/εξόδου ενός χαρακτήρα μας.

Να σημειωθεί πως όταν εισάγουμε φωνή σε κάποιον ήρωα μας, απ' την καρτέλα **Enter/Exit** μπορούμε να «παίζουμε» επίσης με το χρονισμό των κινήσεων σε σχέση με τη φωνή (ένδειξη **narration**).



Επιστρέφοντας στο κυρίως μενού πάμε στην τρίτη καρτέλα

3) Props

Απο εδώ εισάγω ότι αντικείμενο θέλω στη σκηνή μου. Τα αντικείμενα χωρίζονται σε **Handheld** και **Others**, δηλαδή σ' αυτά που μπορούν να κρατηθούν απ' τον χαρακτήρα μας (οπότε γίνονται ένα μ' αυτόν) και σ' αυτά που απλά τοποθετούνται στη σκηνή μας.



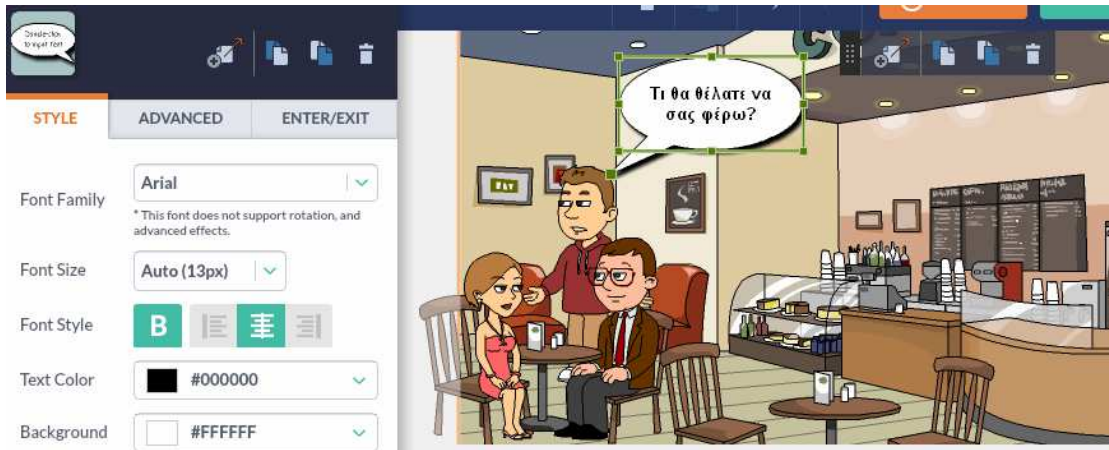
Παράδειγμα επιλογής αντικειμένου – κούπα (**handheld**). Όπως βλέπουμε, τοποθετώντας την κούπα στο χέρι του χαρακτήρα μας, αυτό ενσωματώνεται σ' αυτόν.

Ισχύει για τα αντικείμενα αυτά που αναφέρθηκαν για τους χαρακτήρες όσον αφορά την καρτέλα **Enter/Exit** και τους χρονισμούς.

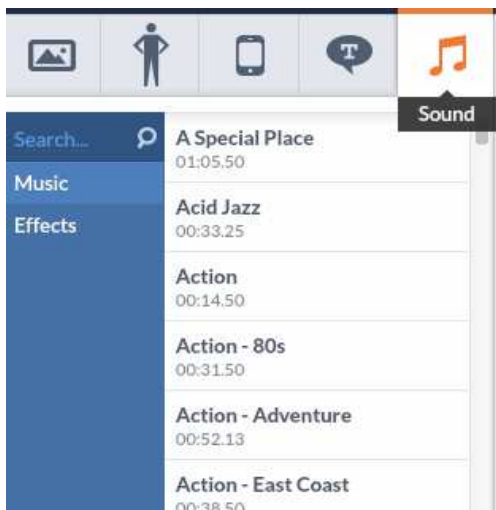


4) Text

Απ' την καρτέλα αυτή μπορούμε να εισάγουμε πλαίσια κειμένου ή σύννεφα σκέψης (όπως στα περιοδικά κόμικ) τα οποία τοποθετούμε πάνω από κάποιον ήρωα υποδηλώνοντας κάτι που σκέφτεται ή κάτι που λέει.

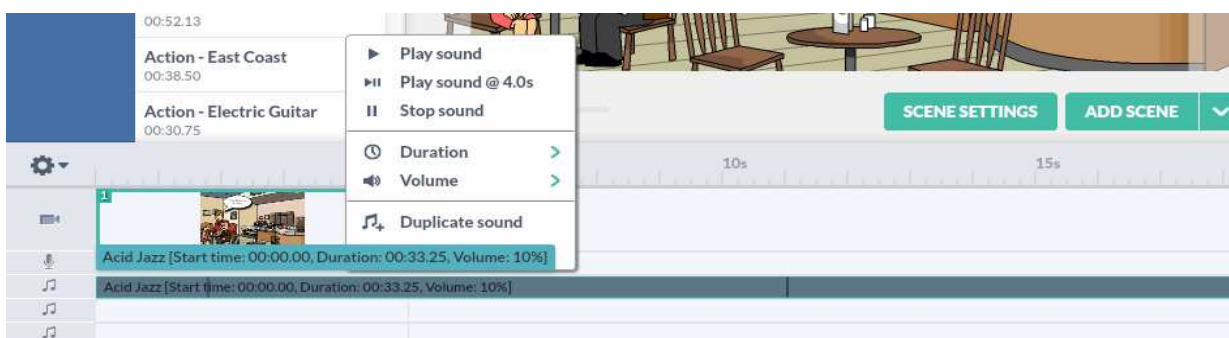


Όπως βλέπουμε στη παραπάνω εικόνα, στο πλαίσιο κειμένου μπορούμε να αλλάξουμε το μέγεθος, τη θέση, ενώ για το κειμενάκι μπορούμε να επιλέξουμε στυλ, χρώμα, μέγεθος. Για ελληνικά επιλέγουμε Arial. Και εδώ, επιλέγοντας Enter/Exit, μπορούμε να τοποθετήσουμε χρονικά το κείμενο όποτε θέλουμε.

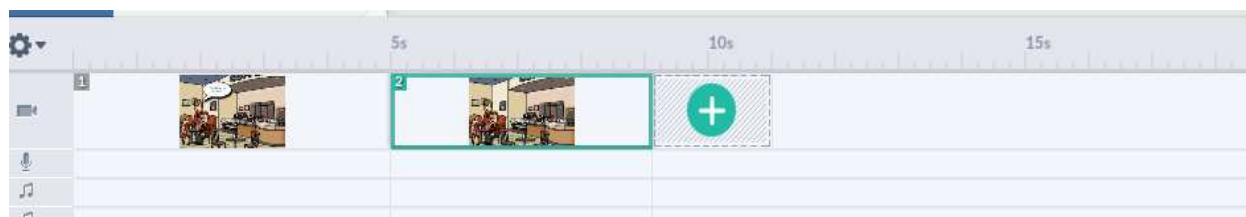


5) Sound

Αν θέλουμε η σκηνή μας να έχει κάποια μουσική υπόκρουση, η καρτέλα **Sound** μας δίνει αυτή τη δυνατότητα. Επιλέγουμε το θέμα που θέλουμε, και στη συνέχεια απ' τη γραμμή σεναρίου μέσω της επιλογής **Duration** επιλέγω σε πόσες σκηνές θα ακούγεται η μουσική που επέλεξα (βλέπε επόμενη εικόνα).

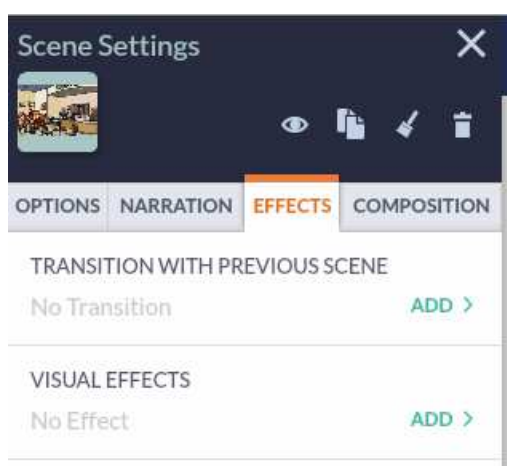


Γραμμή Σεναρίου



Στο κάτω μέρος του περιβάλλοντος εργασίας μας, υπάρχει η **Γραμμή Σεναρίου** στην οποία απεικονίζεται συνοπτικά το σύνολο των σκηνών που έχουμε εισάγει. Ο **χάρακας χρόνου** (στο πάνω μέρος) μας βοηθά να ορίσουμε επακριβώς το χρόνο κάθε σκηνής (σύροντας απ'τα άκρα). Με το κουμπί + εισάγουμε νέα σκηνή η οποία μπορεί να έχει οποιοδήποτε **background** θέλουμε (το αρχικό είναι το ίδιο με το προηγούμενο). Στη δωρεάν έκδοση του **goanimate**, το συνολικό χρονικό διάστημα του βίντεό μας δεν πρέπει να ξεπερνά τα 30 δευτερόλεπτα.

Scene Settings



Αλλη μια δυνατότητα παρέχεται απ' την καρτέλα **Scene Settings**. Μπορούμε να επέμβουμε σε κάθε σκηνή εισάγοντας κάποια εφέ (πχ εικόνα 16:9, ανοιγόμενη κουρτίνα κτλ), να προσθέσουμε δικιά μας αφήγηση (όπως με την καρτέλα Voice) κτλ.

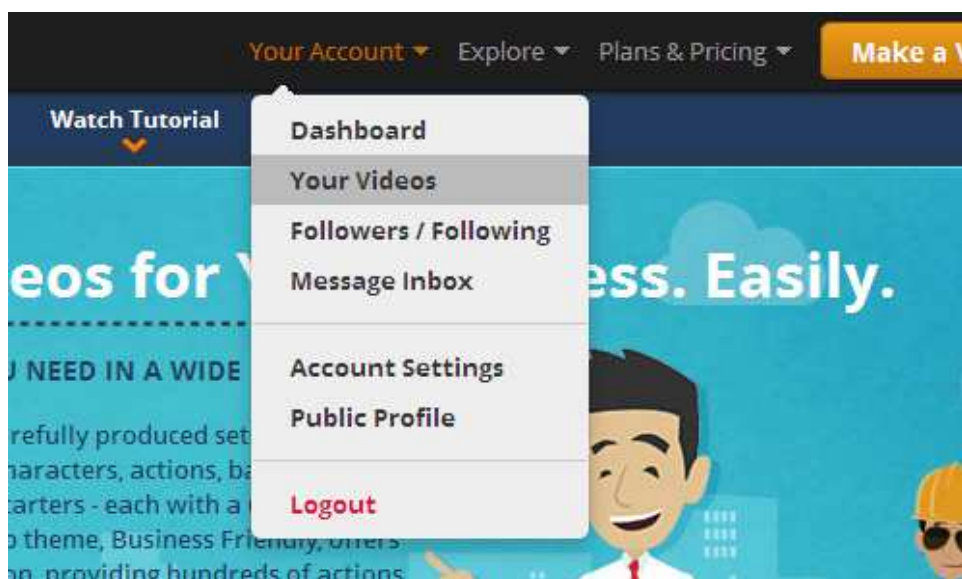
Τελικά βήματα

Αφού τελειώσω με το έργο μου, δεν έχω παρά να το δω επιλέγοντας **PREVIEW**



Με την επιλογή **SAVE**, ανοίγει ένα παράθυρο στο οποίο αφού δώσω τίτλο στη δουλειά μου, μπορώ να την αποθηκεύσω.

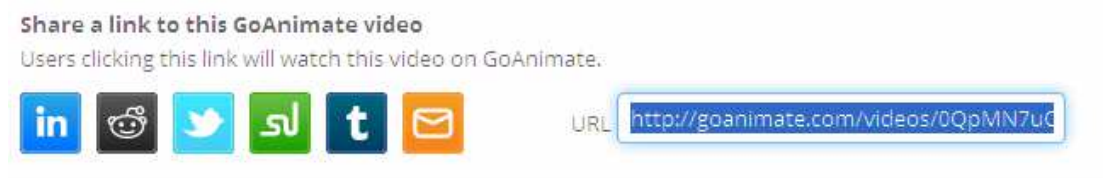
Τα βίντεό μου



Ανοίγοντας την κεντρική σελίδα **goanimate.com** και αφού έχω κάνει **login** με τα στοιχεία μου, μπορώ να έχω πρόσβαση στις δημιουργίες μου επιλέγοντας **Your Videos** από το μενού **Your Account**.



Αν θέλω να δημοσιεύσω στο διαδίκτυο ή να μοιραστώ με φίλους κάποια δουλειά μου, επιλέγω **Share/Export**. Από δω μπορώ να πάρω και το **link** που οδηγεί στο βίντεό μου.



ΚΑΛΕΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΕΣ!!