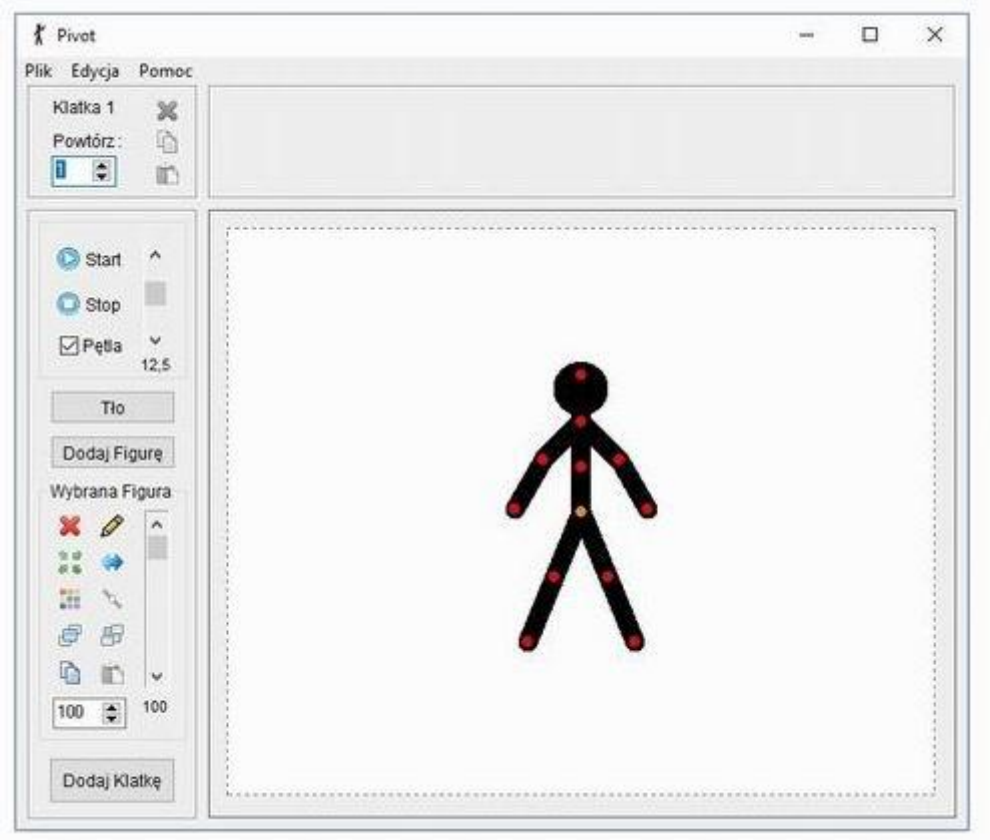
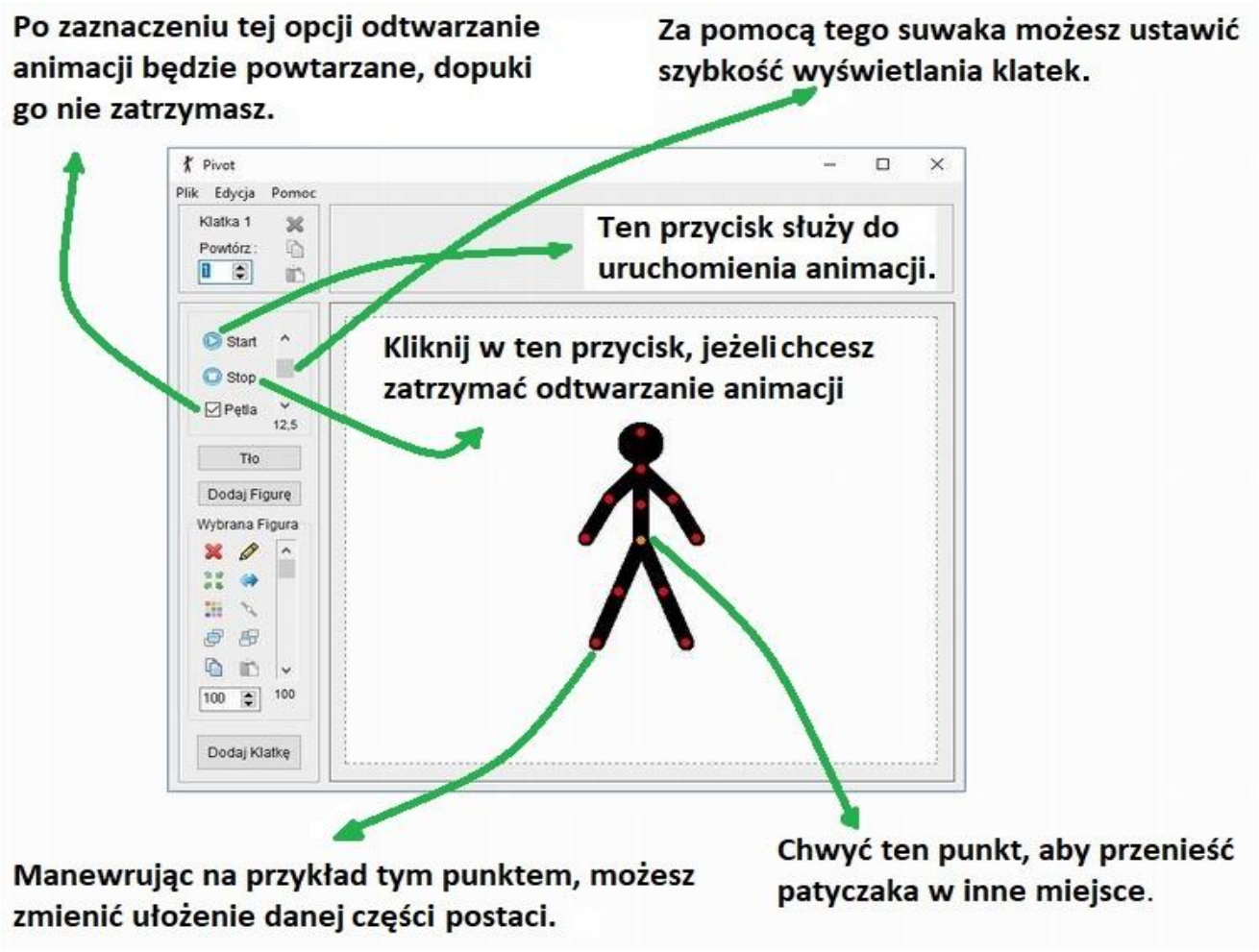
11.05.2020 r. i 14.05.2020 r. (grupa I i II)

Temat: Główne narzędzia programu Pivot Animator

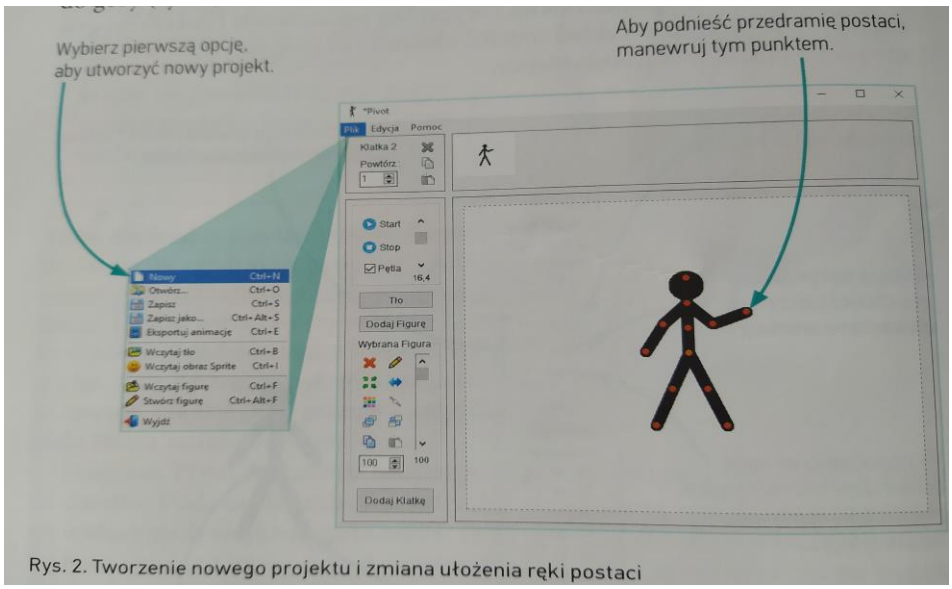
Pivot Animator [czytaj: piwet animejte] to łatwy w obsłudze program, który umożliwia wykonanie ciekawych animacji. Użytkownik tworzy w nim klatki, czyli sceny przedstawiające kolejne etapy ruchu, a następnie wyświetla je w odpowiednim tempie, co daje efekt filmu animowanego.



Po uruchomieniu programu zobaczysz charakterystyczną postać, która wygląda tak, jakby jej ręce, nogi i tułów były zrobione z patyków (dlatego nazywana jest patyczakiem).
Punkty widoczne na postaci umożliwiają zmianę jej wyglądu oraz położenie na ekranie.
Manewrując czerwonymi punktami, możesz modyfikować ułożenie fragmentów modelu.
Jeśli chwycisz kursorem pomarańczowy punkt, możesz przenieść patyczaka w inne miejsce.
Zapoznaj się z wyglądem okna i podstawowymi funkcjami programu.

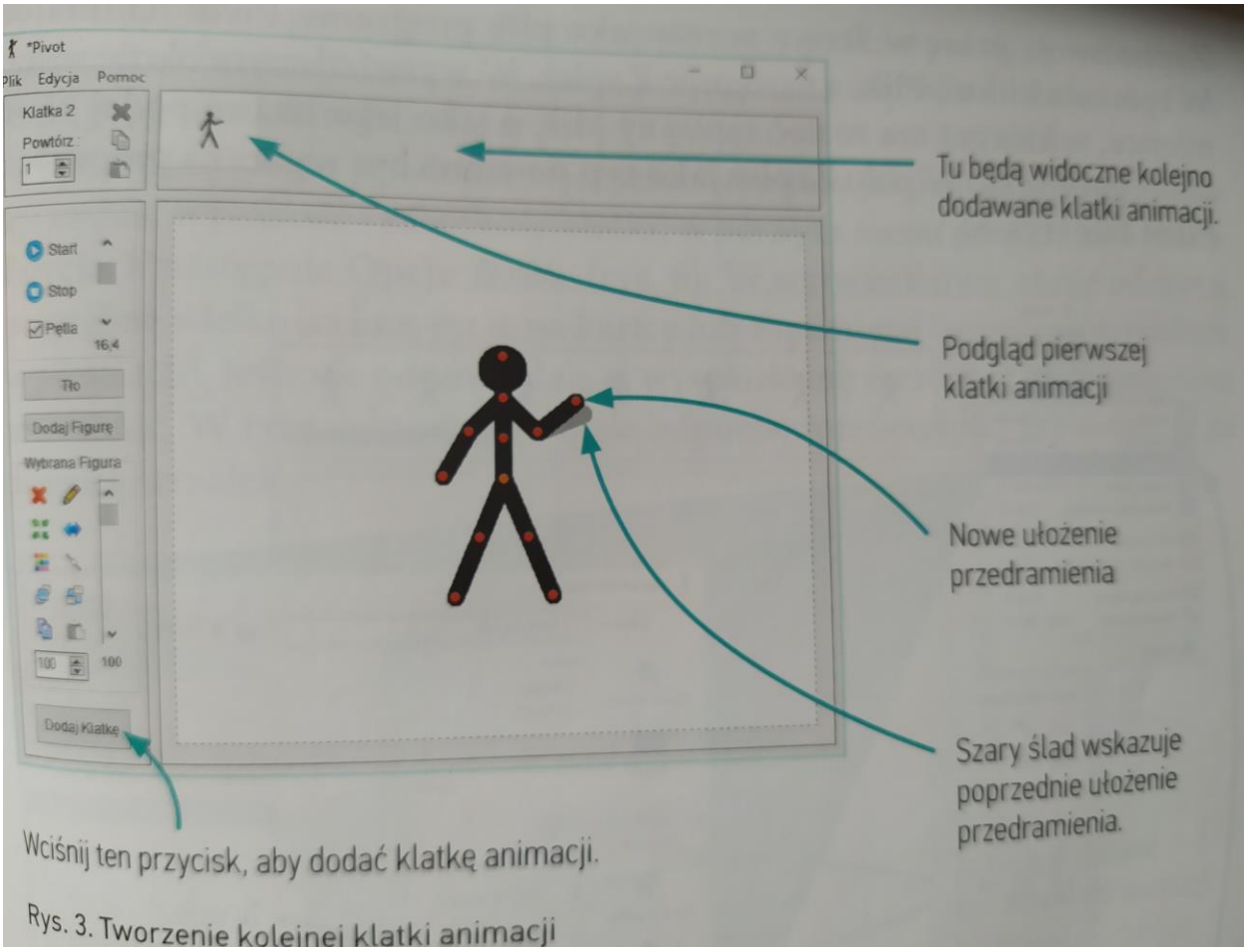


1. Spróbuj teraz samodzielnie wykonać podobną animację. Utwórz nowy projekt- kliknij Plik- Nowy. Ustaw patyczka w pozycji, w której ma rozpocząć ruch ręką. W tym celu chwyć kursorem czerwony punkt znajdujący się w miejscu jednej z jego dłoni i przesuń go do góry.



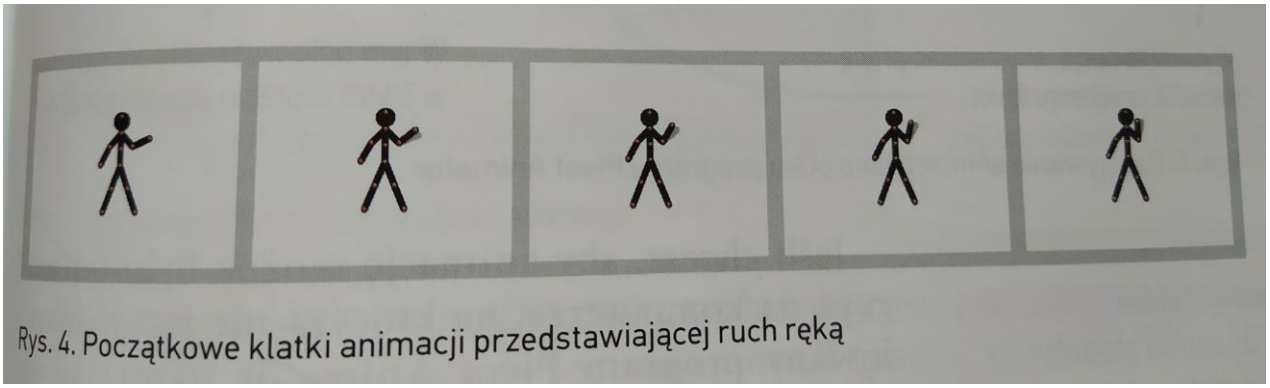
Rys. 2. Tworzenie nowego projektu i zmiana ułożenia ręki postaci

2. Po ustawieniu wyjściowej pozycji postaci kliknij przycisk Dodaj klatkę. Wówczas w górnej części okna programu pojawi się podgląd pierwszego obrazu, który zostanie wykorzystany w animacji. Teraz chwyć kursorem ten sam czerwony punkt na ręce patyczaka i przesuń go w inne miejsce. Po zmianie pozycji przedramienia, pojawi się szary ślad, który oznacza ostatnie ułożenie tej części postaci. Ustaw odpowiednie położenie przedramienia postaci , a następnie dodaj drugą klatkę



Rys. 3. Tworzenie kolejnej klatki animacji

W podobny sposób twórz i dodawaj kolejne klatki. Powtarzaj te czynności aż do momentu gdy przedramię znajdzie się w położeniu równoległym do tułowia.

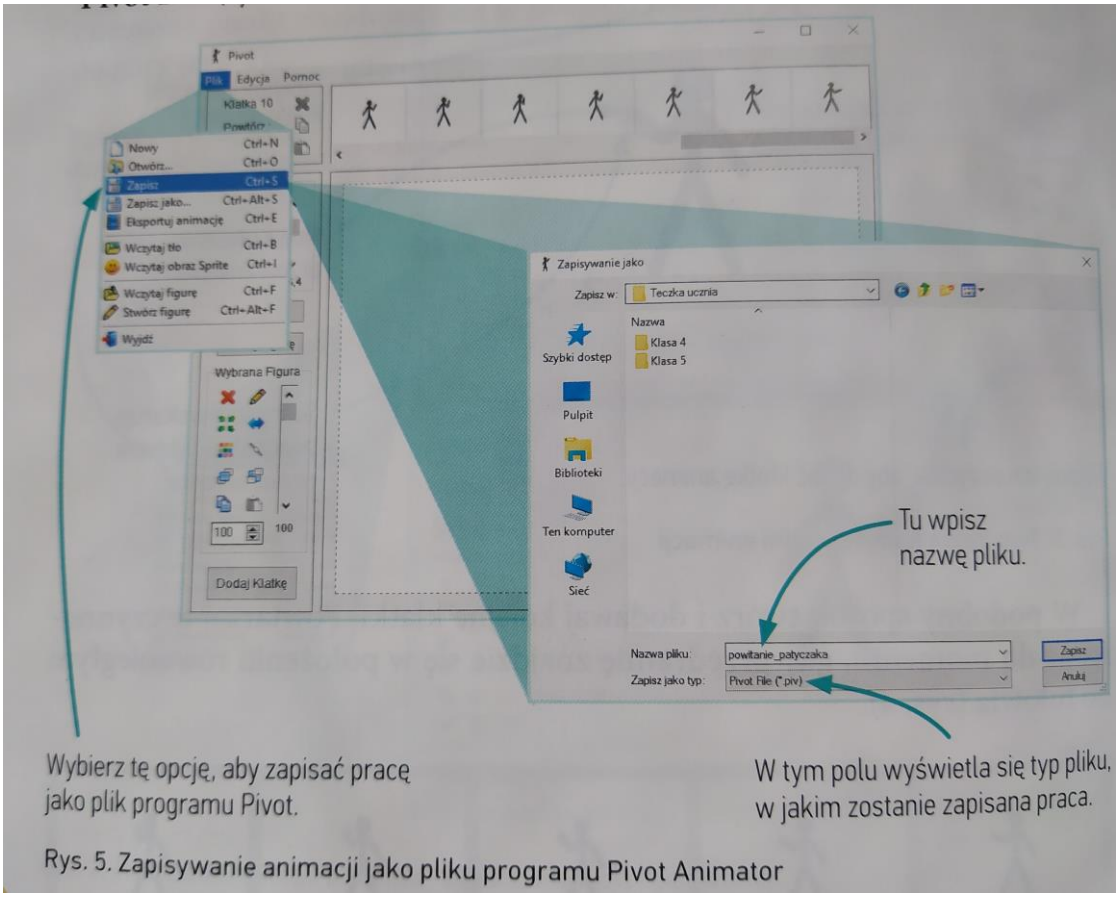


Rys. 4. Początkowe klatki animacji przedstawiającej ruch ręką

Teraz musisz utworzyć klatki przedstawiające powrót przedramienia do pozycji wyjściowej. Po utworzeniu wszystkich klatek (ruchów) otwórz animację – **Start.** Aby ruch się powtarzał zaznacz opcję **Pętla.** Gdy chcesz by animacja się skończyła użyj przycisku **Stop.** Za pomocą suwaka po prawej stronie przycisków Start i Stop możesz określić tempo wyświetlania kolejnych klatek.

Teraz pracę należy zapisać: **Plik- Zapisz – „Ruch patyczaka" w polu typ wybierz „Pivot File".**

Gdy chcesz by animacja była odtwarzana na komputerze w którym nie ma zainstalowanego programu Pivot Animator zapisz **Plik**- opcję **Eksportuj** animację- w polu zapisz jako typ wybierz **Gif**



Rys. 5. Zapisywanie animacji jako pliku programu Pivot Animator

Zadanie domowe

Prześlij swoją pracę z dzisiejszego ćwiczenia na adres mailowy mgazda@zspstudzienice.pl do dnia 22 maja 2020 roku.

MAM NADZIEJĘ, ŻE WSZYSTKIM UDA SIĘ DOSKONALE WYKONAĆ ZADANIE.