

Temat: Animacje od kuchni. Tworzenie własnych postaci.

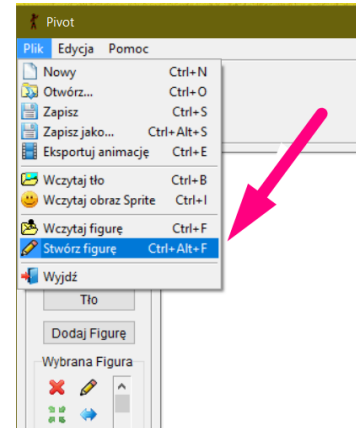
Czytamy podręcznik str. 111 – 117

W programie Pivot Animator możemy tworzyć własne postacie i wykorzystywać je do przygotowywania animacji.

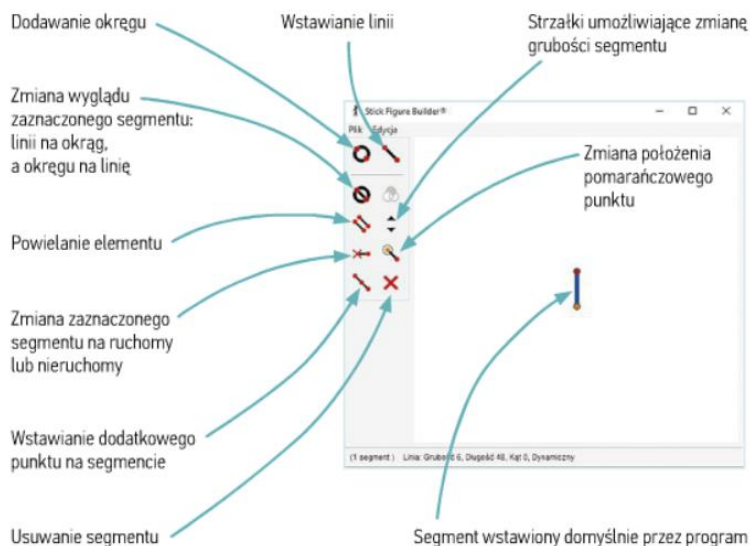
Kolejne kroki, jak stworzyć własną postać zostały opisane w naszym podręczniku, dlatego też nie będę ich z osobna opisywać. Załączam fragmenty wiadomości z podręcznika dla osób, które z jakichś przyczyn go nie posiadają.

Można też obejrzeć film na YT:

<https://www.youtube.com/watch?v=Cvbi0eDGGs>

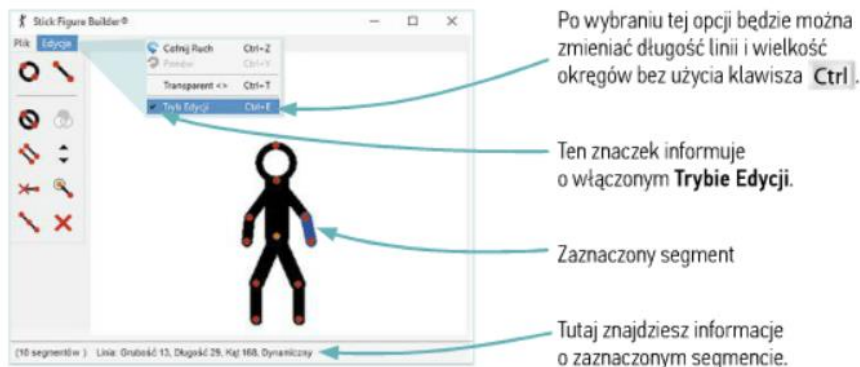


1. Rozpoczynamy tworzenie nowej figury.
2. Elementy, których możemy używać podczas tworzenia postaci.



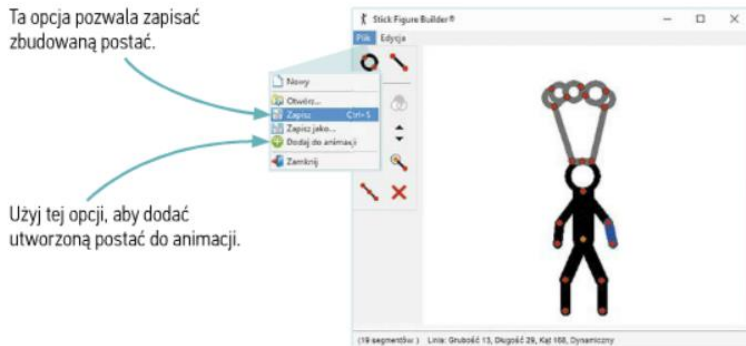
Rys. 2. Narzędzia do tworzenia nowej figury

3. Uruchamianie trybu edycji.



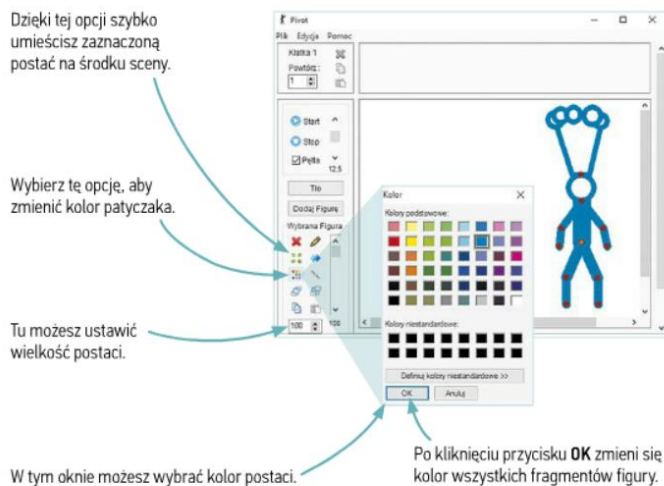
Rys. 3. Włączanie Trybu Edycji

4. Zapisywanie własnej postaci.



Rys. 6. Zapisywanie zbudowanej postaci i dodawanie jej do animacji

5. Zmiana koloru postaci.



Rys. 7. Modyfikacja wyglądu postaci

6. Wczytywanie własnej postaci do programu.

