

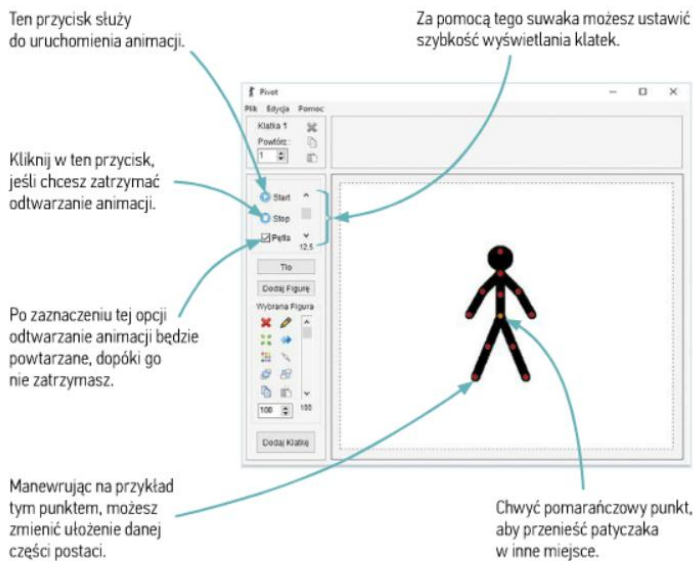
## Temat: Patyczaki w ruchu – tworzenie prostych animacji.

Czytamy podręcznik str. 102 – 108.

Program Pivot Animator możemy zainstalować ze strony:

<https://pivot-stickfigure-animator.en.uptodown.com/windows>

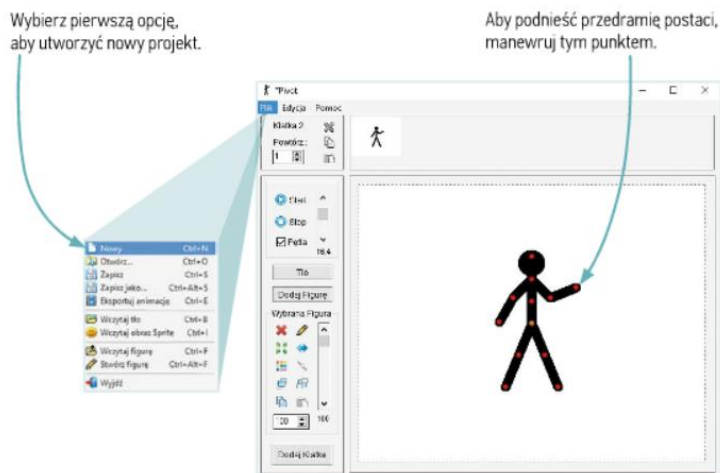
Podstawy obsługi programu zostały bardzo dobrze i szczegółowo omówione w podręczniku, dlatego nie będę opisywać ich po raz drugi. Załączam zrzuty ekranu, dla osób, które nie mają książki.



Rys. 1. Główne funkcje programu Pivot Animator

Najważniejsze funkcje programu:

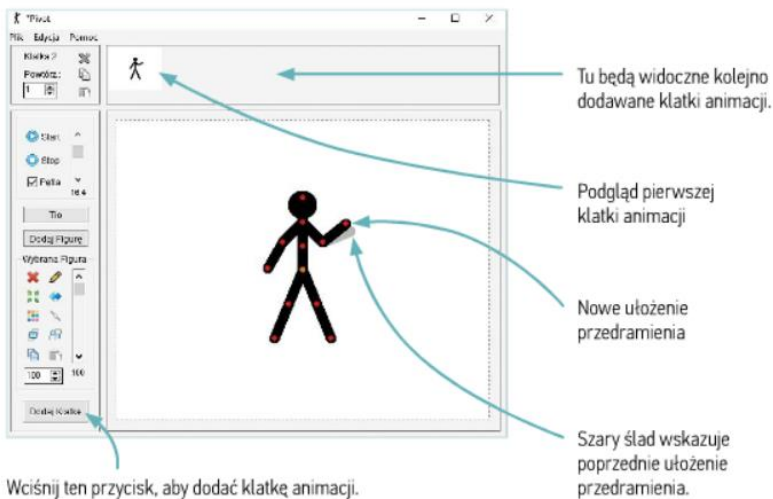
- Start animacji
- Stop animacji
- Pętla – powtarzanie animacji
- Punkty służące do manewrowania postacią



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

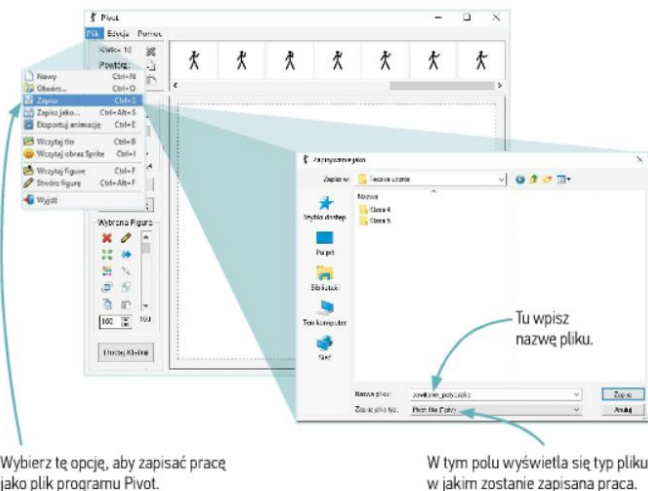
Tworzymy nowy projekt:

*Plik -> Nowy.*



Rys. 3. Tworzenie kolejnej klatki animacji

Kolejne klatki naszej animacji dodajemy wybierając **Dodaj klatkę** lub naciskając klawisz **A** lub **Spacja**.

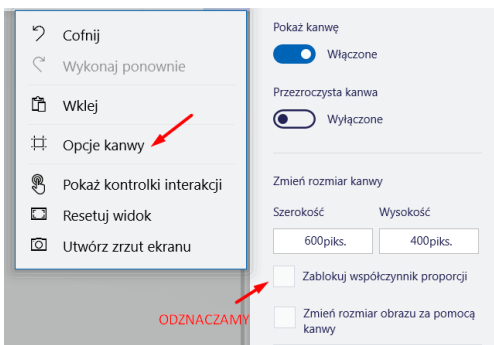


Rys. 5. Zapisywanie animacji jako pliku programu Pivot Animator

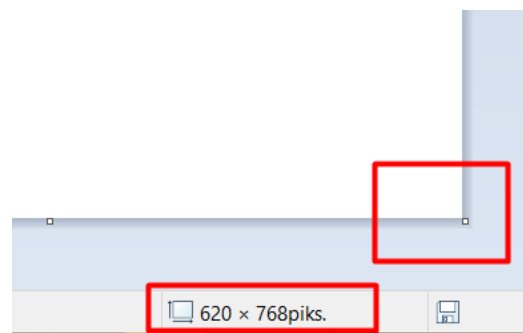
Zapisujemy naszą pracę:

*Plik -> Zapisz.*

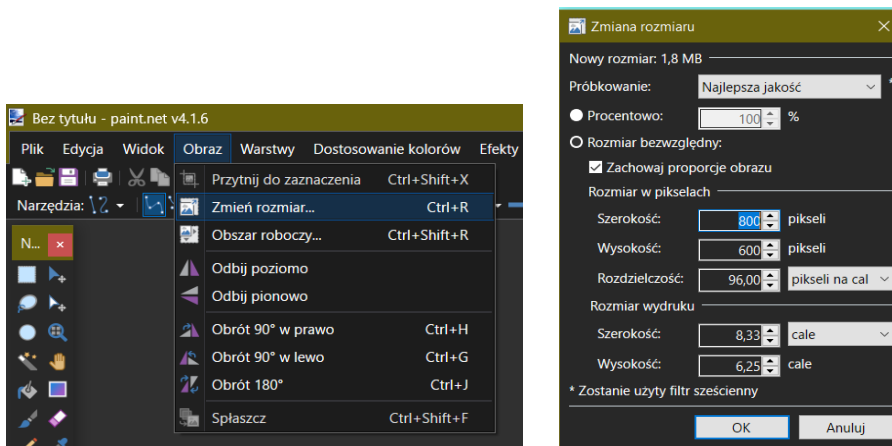
Program Pivot Animator pozwala nam również na wykorzystywanie własnego tła, które możemy przygotować w edytorze grafiki np. **Paint**, **Paint 3D** lub **paint.net**. Należy pamiętać o ustawieniu odpowiednich wymiarów obrazu, tzn. wymiary klatki animacji powinny zgadzać się (być zbliżone) z wymiarami przygotowanego tła. Chociaż nie jest to konieczne.



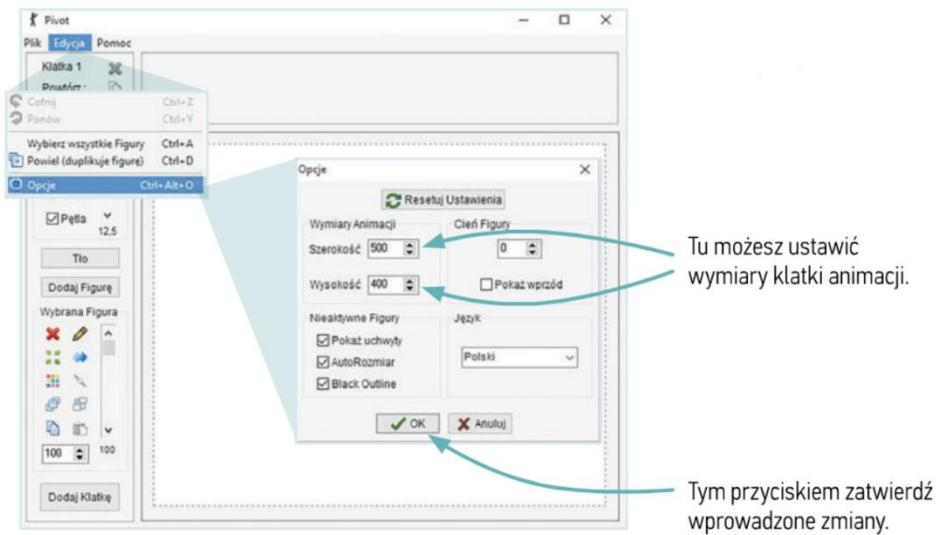
Rysunek 1. Jak zmienić rozmiar obrazu w Paint 3D.



Rysunek 2. Jak zmienić rozmiar obrazu w Paint (rozciągamy kartkę).



Rysunek 3. Jak zmienić rozmiar obrazu w paint.net.



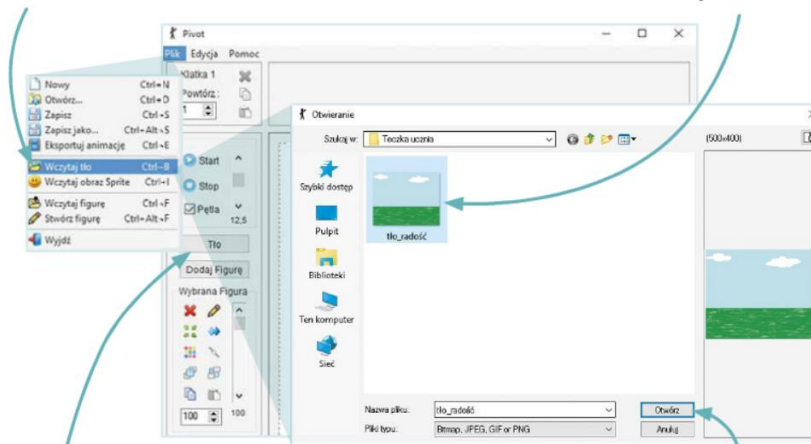
Tu możesz ustawić wymiary klatki animacji.

Tym przyciskiem zatwierdź wprowadzone zmiany.

Rys. 6. Ustawienie wymiarów klatki animacji

Ta opcja pozwala dodać obraz do zestawu tła.

Zaznacz obraz, który chcesz dodać.



Po kliknięciu tego przycisku możesz ustawić tło animacji.

Tym przyciskiem zatwierdź swój wybór.

Rys. 7. Dodawanie tła do projektu animacji