

Temat: Tworzenie własnych postaci – animacje w programie *PivotAnimator*.

Zapoznaj się z materiałem lekcji.

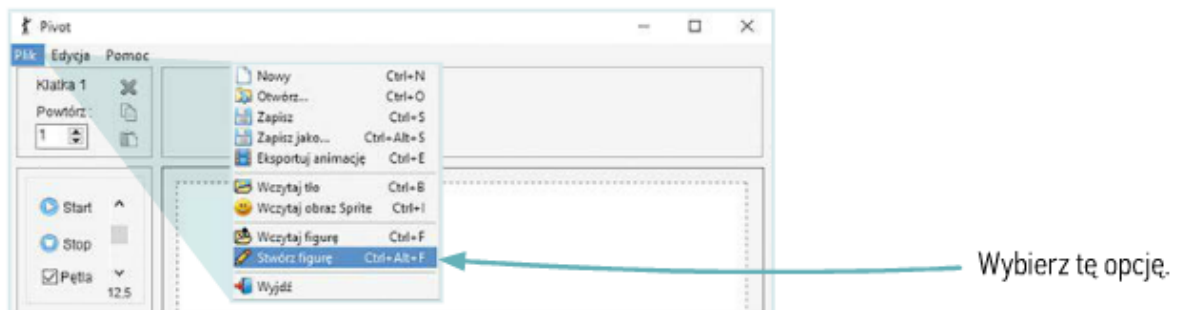
Kolejna lekcja, na której zajmiemy się tworzeniem własnych postaci.

Potrafisz tworzyć w programie Pivot Animator animacje z wykorzystaniem gotowego modelu patyczaka. Teraz zobaczysz, jak zbudować własne postaci i przedmioty, których można użyć w przygotowywanym filmie.



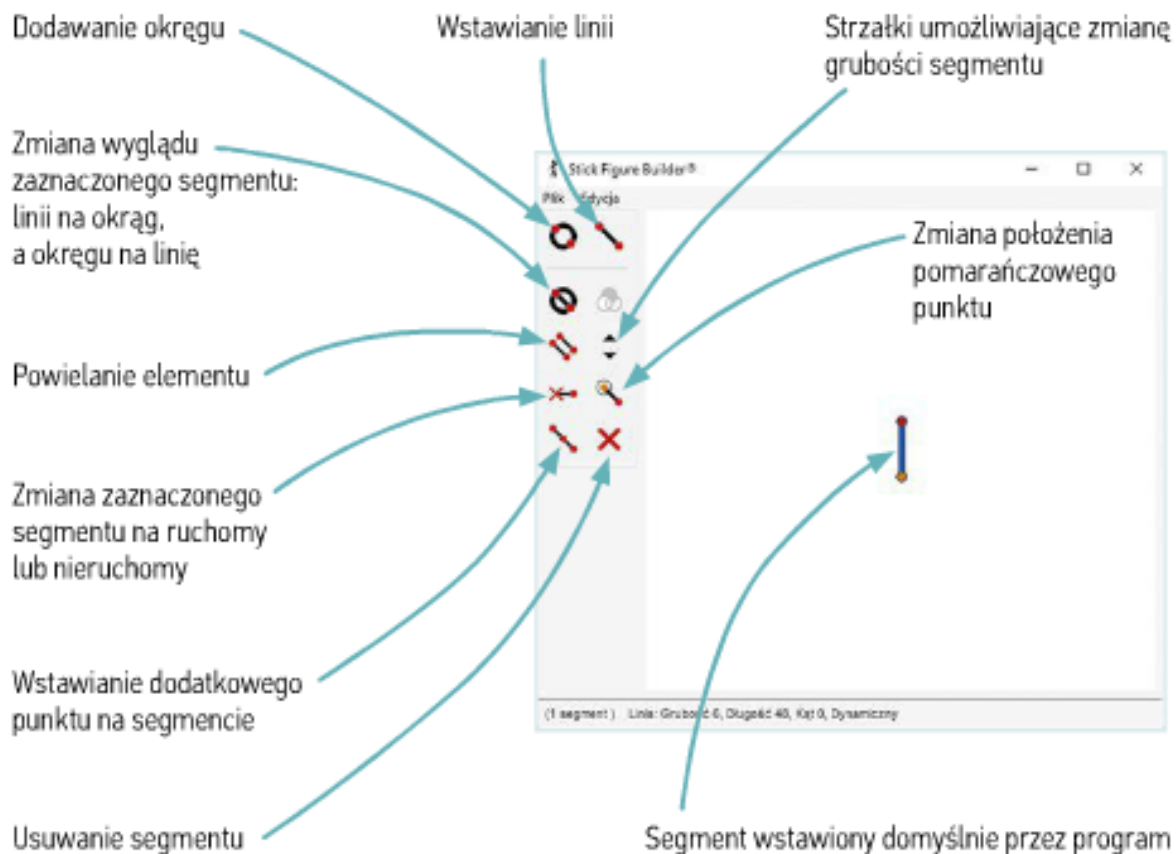
1 Główne narzędzia wykorzystywane podczas tworzenia figur

Aby otworzyć okno, w którym buduje się figury, z menu programu wybierz **Plik**, a następnie **Stwórz figurę**  Stwórz figurę (rys. 1).



Rys. 1. Otwieranie okna do budowania figur

W otwartym oknie możesz zbudować postać lub przedmiot. Po zapisaniu można będzie wykorzystać tę figurę w innych animacjach. Po lewej stronie okna widać zestaw narzędzi do tworzenia figur (rys. 2).



Rys. 2. Narzędzia do tworzenia nowej figury



Aby zaznaczyć wybrany fragment, kliknij w znajdujący się na nim czerwony punkt – segment zmieni wówczas kolor na niebieski.

Wypróbuj narzędzia dostępne w oknie budowania figur. Nowe segmenty można dołączać tylko do już wstawionych, dlatego tworzenie kolejnego fragmentu należy rozpocząć od jednego z punktów widocznych na już zbudowanej części figury. Domyślnie wszystkie wstawiane segmenty są ruchome.

Aby zmienić wygląd segmentu w figurze, musisz go najpierw zaznaczyć. Jeśli nie odpowiada ci długość pątyka, wystarczy, że przytrzymasz klawisz **Ctrl**, chwycisz kursorem czerwony punkt na tym segmencie i przeciągniesz go w odpowiednie miejsce. Podobnie możesz zmienić wielkość okręgu.

Podczas tworzenia postaci w każdej chwili można cofnąć ostatnią czynność. W tym celu należy użyć skrótu klawiszowego **Ctrl** + **Z** lub z menu programu wybrać **Edycja**, a następnie kliknąć odpowiednią opcję.

Praca domowa

Utwórz nową animację figurę lub postać w programie i dodaj ją do biblioteki figur.

Dokonania pracy ucznia, proszę udokumentować w formie zdjęcia lub pliku, po czym proszę przesłać na adres email:

karolkawiak.sosw@wp.pl