

Witajcie Szóstaki 😊

Dzisiaj pobawimy się troszkę programem do tworzenia animacji.

Zaczynamy!

## Temat: Animacja poklatkowa – wprowadzenie do programu Pivot Animator

Na początek musimy pobrać program, możecie to zrobić na dwa sposoby

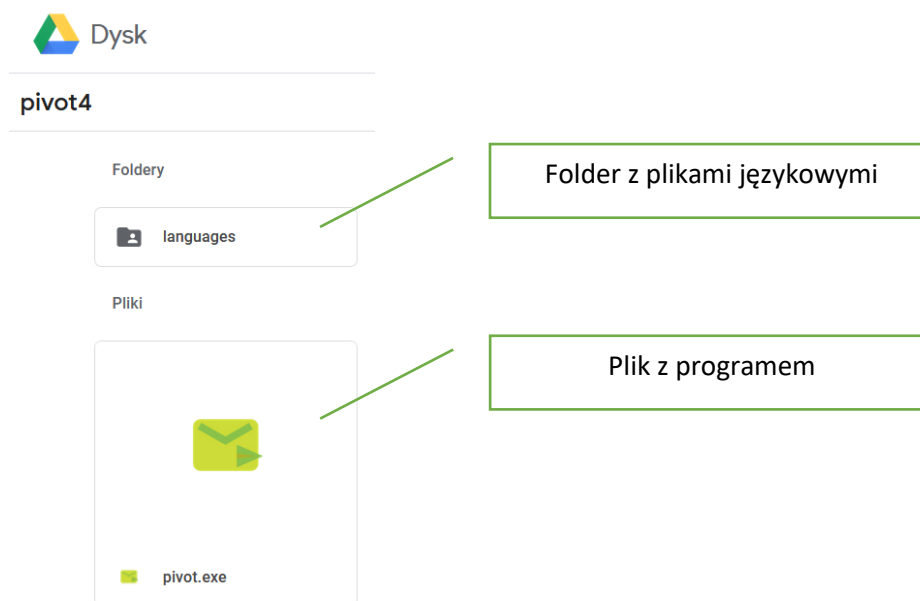
1. Bezpośrednio ze strony Pivota

<https://pivotanimator.net/>

2. Jeżeli wasz antywirus zacznie protestować (mój zaczął), proponuję ściągnąć program stąd:

<https://drive.google.com/open?id=1DO6Bhm6QaxoxK-300WUEwZrllvPxm3vc>

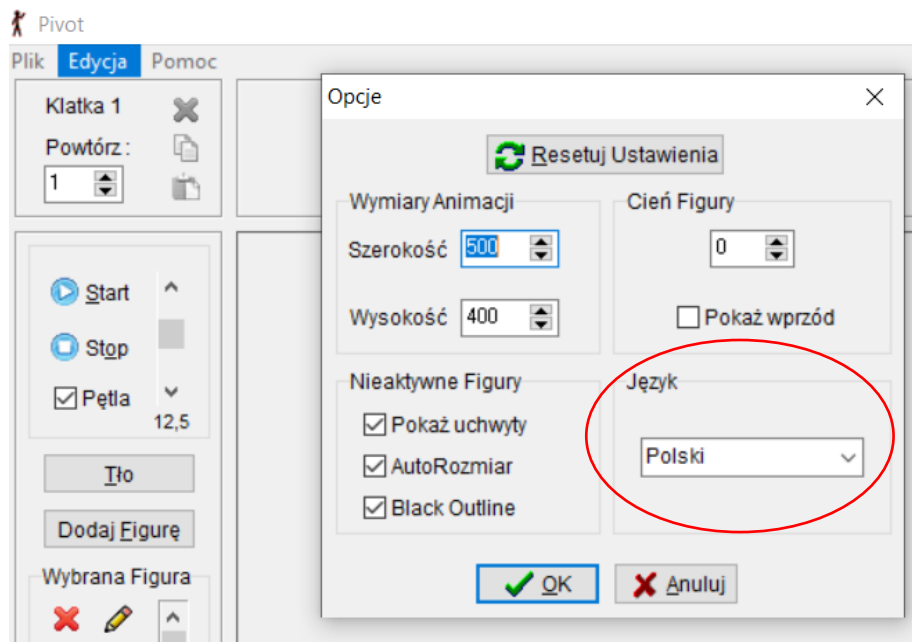
Po kliknięciu w link zostaniecie przekierowani na konto gogle, tam znajduje się folder z dwoma elementami.



Należy pobrać oba elementy i zapisać je w jednym folderze np. Pivot

**Jeżeli ktoś z Was będzie miał problem z „odpaleniem” programu, piszcie śmiało można nawet zadzwonić (tel. 665452856)**

Po uruchomieniu programu powinna pojawić się opcja zmiany języka z angielskiego na polski. Jeśli się nie pojawi możemy zmienić język sami.



Po uruchomieniu programu przyjrzyj się jego narzędziom

### Opis okna programu

Przycisk 1. — służy do uruchomienia animacji.

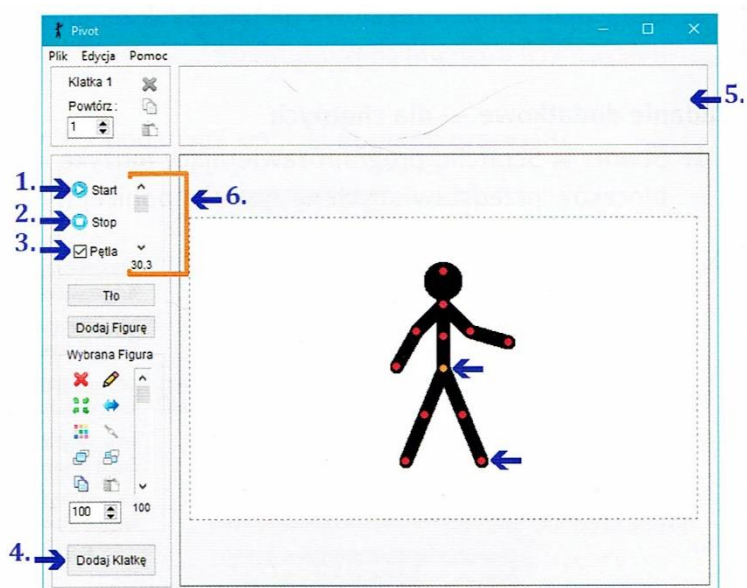
Przycisk 2. — służy do zatrzymania odtwarzanej animacji.

Zaznaczenie opcji 3. — spowoduje, że animacja będzie odtwarzana w pętli, dopóki nie zostanie zatrzymana.

Przycisk 4. — służy do dodania klatki animacji.

Pole 5. — tu będą widoczne kolejne klatki animacji.

Suwak 6. — za pomocą suwaka możesz ustawić szybkość wyświetlania klatek animacji.



Rysunek 3.7. Okno programu Pivot Animator

### Co jeszcze musisz wiedzieć

- Chwyając za widoczny w postaci pomarańczowy punkt (kropkę) – możesz przenosić cały obiekt po scenie;
- Chwyając za widoczny w postaci czerwony punkt (kropkę) – możesz zmienić ułożenie części figury.
- Wciśnięcie klawisza spacji wstawia nową klatkę animacji.

- Aby usunąć dowolną klatkę animacji, należy kliknąć PPM (prawym przyciskiem myszki) wybrana klatkę i z menu podręcznego wybrać *Usuń*.

Nasza animacja składać się będzie z serii następujących po sobie klatek (stąd nazwa animacja poklatkowa). Każda następna klatka musi nieznacznie różnić się od poprzedniej, dzięki czemu uzyskamy efekt ruchu.

### *Zadanie*

Zacznijmy od czegoś prostego.

**Stwórzcie animację w której wasz patyczak wykonuje serie ćwiczeń gimnastycznych.**

**Plik z gotową animacją prześlijcie na adres szkoły do piątku 24 kwietnia.**

**Jeśli ktoś nie da rady wysłać pliku można zrobić zdjęcie ekranu z uruchomionym programem i przygotowaną animacją. Zdjęcie można wysłać bezpośrednio na numer 665452856, jednak zachęcam do próby zapisania i wysłania pliku mailem.**

Pozdrawiam

pani *Kasia*