Tworzymy animacje w programie Pivot Animator

Poznamy nową aplikację Pivot Animator i nauczymy się robić w niej proste animacje dwuwymiarowe.

Na początku ustawimy wielkość obszaru animacji. W poleceniu "Edycja" … "Opcje" określamy wymiary: szerokość – 800, wysokość – 600 (pikseli).

<u> Ćwiczenia:</u>

1) zrobić animację "pajacyk", naszego pivota ustawiamy na środku, a następnie jak na wf podnosimy równocześnie jego ręce i nogi do góry, a potem w dół, nogi podnosimy do wysokości bioder, a ręce maja się spotkać ze sobą nad głową;

2) zrobić animację "spotkanie" w której spotkają się ze sobą i przywitają przez podanie ręki dwa patyczaki, w poleceniu "Dodaj figurę" dodamy do animacji drugiego pivota, można wykorzystując odpowiednią ikonę zmienić kolory patyczaków, pivoty wyruszają na spotkanie z dwóch przeciwnych stron naszej animacji, a spotykają się na środku;

3) zrobić animację "wejście po schodach" w której patyczak wchodzi i schodzi ze schodów, najpierw w Paint należy zrobić własne schody (5 stopni, wielkość obrazu 800 na 600 pikseli) lub wykorzystać przygotowane schody w załączniku i wczytać je do aplikacji (polecenie "Plik" ... "Wczytaj tło"), pivot wchodzi i schodzi po jednym stopniu, nie skacze, nie spada itd...

Przy robieniu wszystkich ćwiczeń pamiętaj o generalnej zasadzie – im więcej klatek w animacji tym jest ona lepsza i dokładniejsza (każda z tych animacji powinna mieć przynajmniej powyżej 50 klatek).

Nie spiesz się z wykonaniem ćwiczeń zrób je dokładnie i starannie. Na wykonanie zadania przeznaczone są dwa tygodnie.

Gotowe prace wyślij na <u>zkwiecinski@sp28.lublin.eu</u>

Pozdrawiam 😊