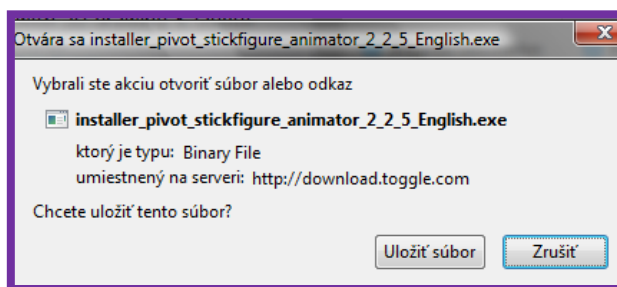


# MANUÁL – PIVOT STICKFIGURE ANIMATOR

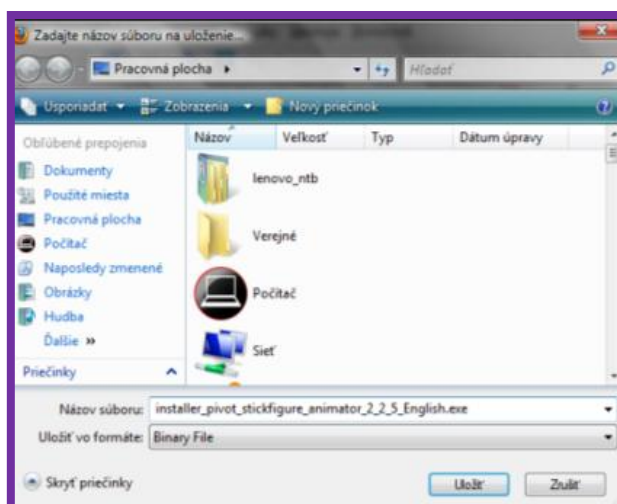
Program na tvorenie animácií s jednoduchými figúrkami stiahneme zo stránky [http://www.toggle.com/lv/group/view/k136135/Pivot\\_Stickfigure\\_Animator.htm](http://www.toggle.com/lv/group/view/k136135/Pivot_Stickfigure_Animator.htm)

## INŠTALÁCIA PROGRAMU:

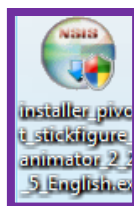
Po kliknutí na **Download Now!!!** sa otvorí nové okno. V novom okne označíme tlačidlo **Uložiť súbor**.



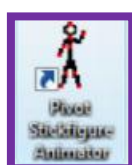
Vyberieme priečinok, kde chceme uložiť inštalačný súbor a klikneme na tlačidlo **Uložiť**.



Dvojklikom na ikonku inštalačného súboru **instalер\_pivot\_stickfigure\_animator\_2\_2\_5\_English.exe** z pracovnej plochy (ak sme si ho tam uložili) spustíme inštaláciu programu.

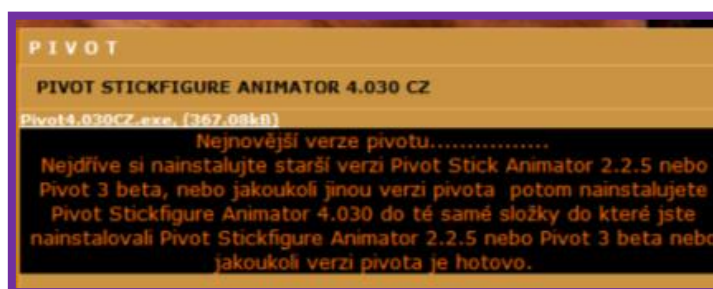


Postupne sa preklikáme tlačidlami **Next** a program nainštalujeme. Po ukončení inštalácie sa nám objaví ikonka programu na pracovnej ploche.

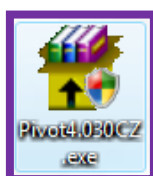


Inštalačný súbor **instaler\_pivot\_stickfigure\_animator\_2\_2\_5\_English.exe** už nepotrebujeme, môžeme ho odstrániť.

Avšak po kliknutí na ikonu programu zistíme, že ho máme v angličtine. Je tu však možnosť stiahnuť si českú lokalizáciu, ktorú nájdeme na <http://chodtesemcasto.dobrodruh.net/pivot>. Na stránke klikneme na **Pivot4.030CZ.exe.(367.08kb)**.



Po kliknutí naň opäť dáme v novom okne **Uložiť súbor**, vyberieme priečinok, kde ho chceme uložiť – odporúčam plochu počítača a uložíme. Na ploche sa nám objaví súbor typu RAR, ktorý musíme najprv rozbaľiť.

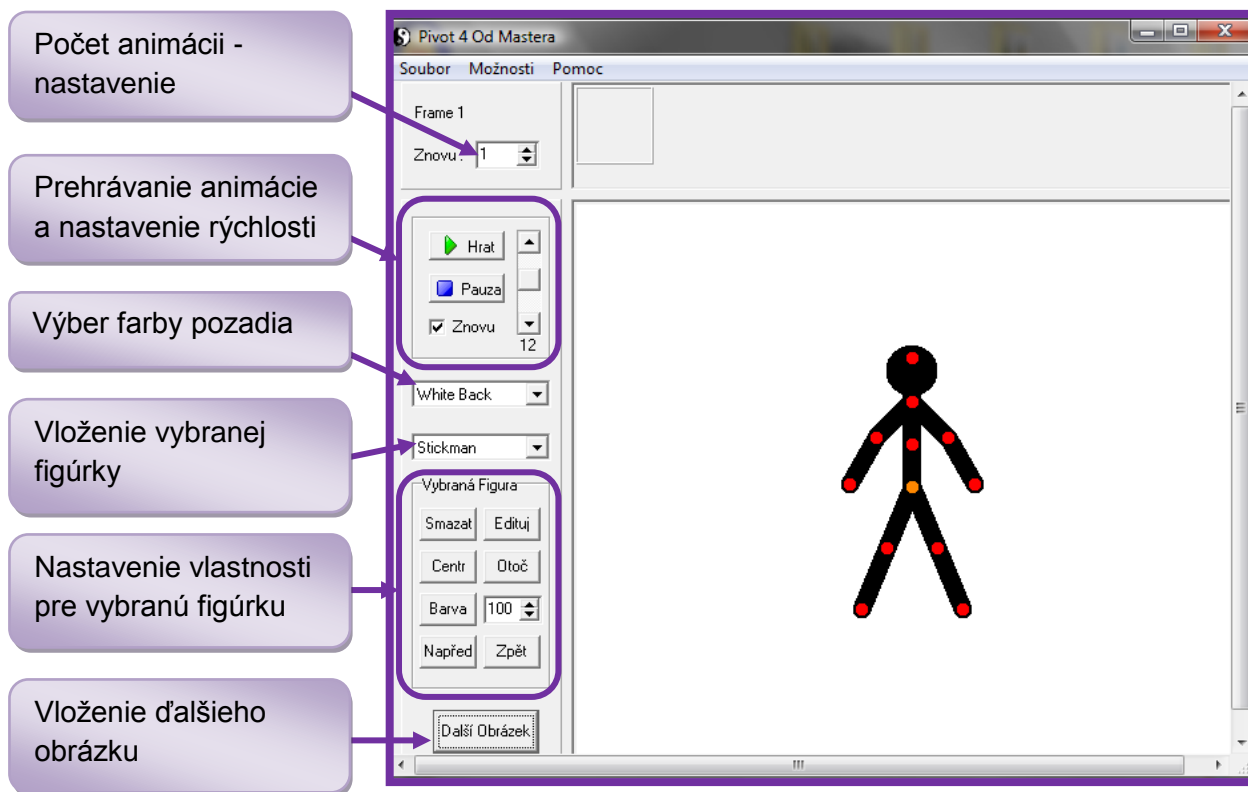


Po rozbalení súbor **pivot4.030.exe** premenujeme na **pivot.exe** a skopírujeme do **C:\Program Files\Pivot Stickfigure Animator** – tam je uložená pôvodná anglická verzia, ale iba v tom prípade, že sme pri inštalácii nezmenili cestu, ktorú ponúkol inštalačný program. Dostaneme sa tam cez **Tento počítač**. Počítač sa nás pri kopírovaní súboru opýta, či chcete nahradiť pôvodný anglický súbor. Klikneme na **áno**. A už máme českú verziu programu. Inštalačné súbory už nepotrebujeme, môžeme ich vymazať.

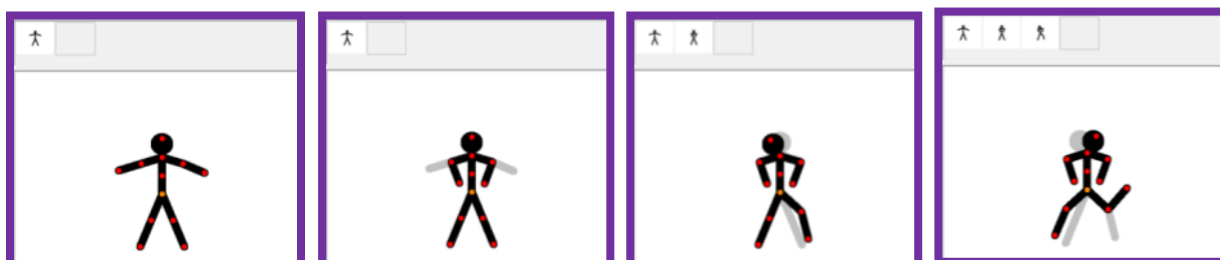


## JEDNOTLIVÉ KROKY PRÁCE S PIVOTOM: VYTVORENIE ANIMÁCIE

- Po kliknutí na ikonu sa zobrazí okno programu, ktoré má na pracovnej ploche vloženú figúrku človeka.

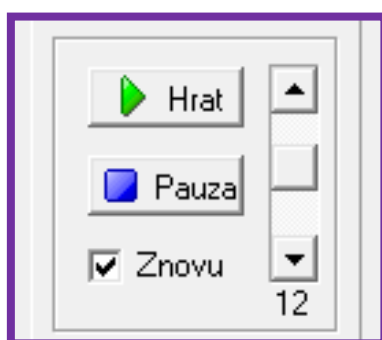


- Figúrka sa skladá z červených bodov, ktorými môžeme ovládať časti tela a jedného oranžového bodu, ktorým presúvame celú figúrku. Pri tvorbe animácie (pohybujúci sa panáčik) budeme jednotlivé kroky vytvárať pomocou rotácie jednotlivých kĺbov (červené body) a pohybu hlavného bodu – pivotu (oranžový bod). Ako pomoc nám slúži aj sivý tieň, ktorý zobrazuje predchádzajúci snímok – frame. Po každej zmene v pohybe klikneme na tlačidlo **Další obrázek**. V hornej časti pracovného okna sa nám postupne ukazujú pridávané obrázky vytvorenej animácie.

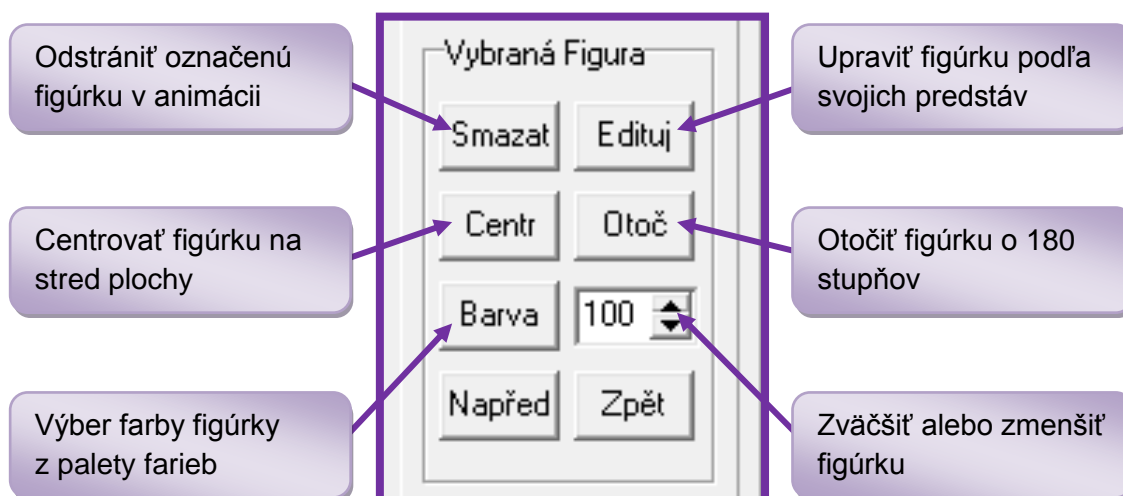




- Po vytvorení celej animácie si ju môžeme skontrolovať pomocou prehrávania. Posuvníkom vpravo môžeme nastavovať rýchlosť prehrávania animácie.

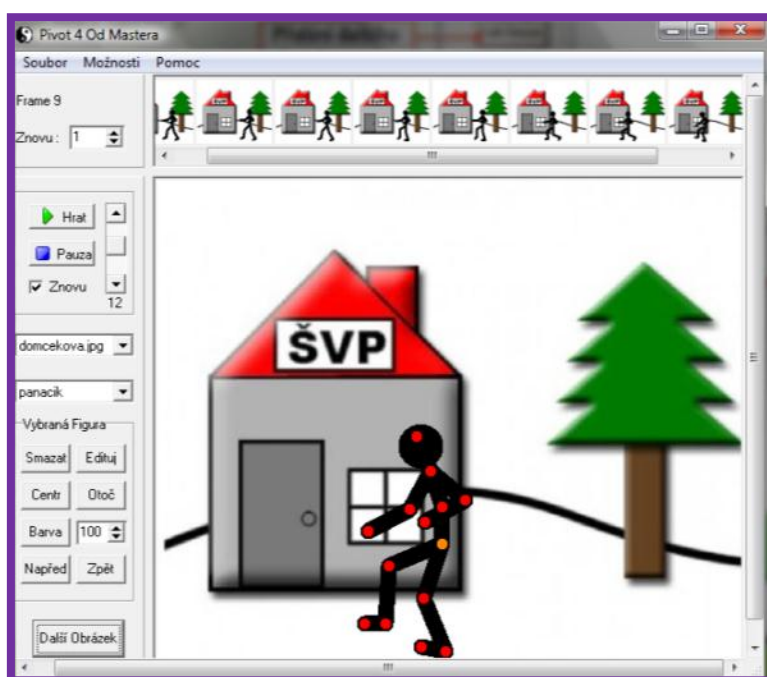
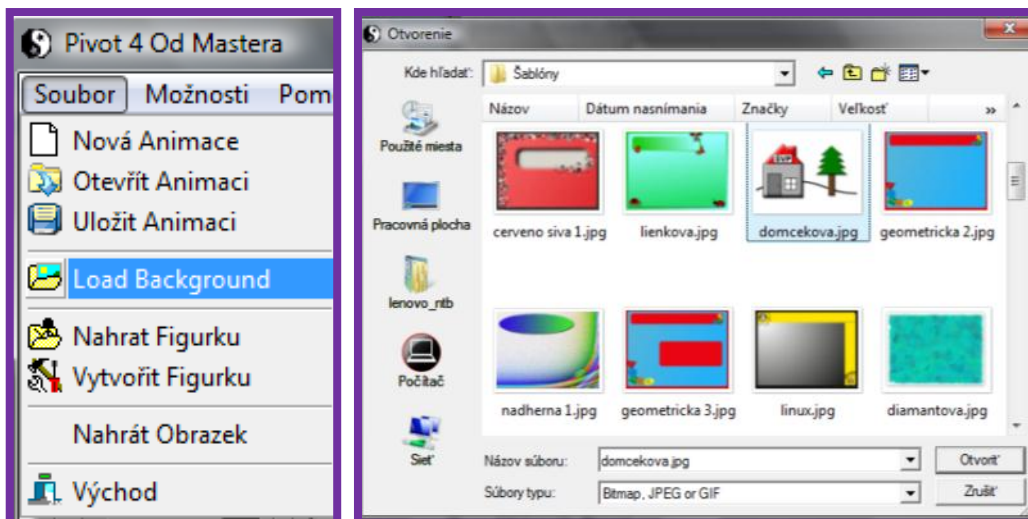


- V ľavej časti pracovného okna môžeme ešte nastavovať ďalšie vlastnosti pre figúrku.



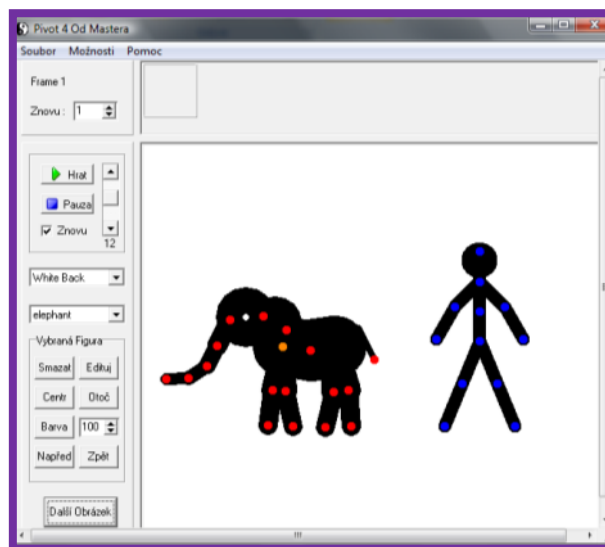
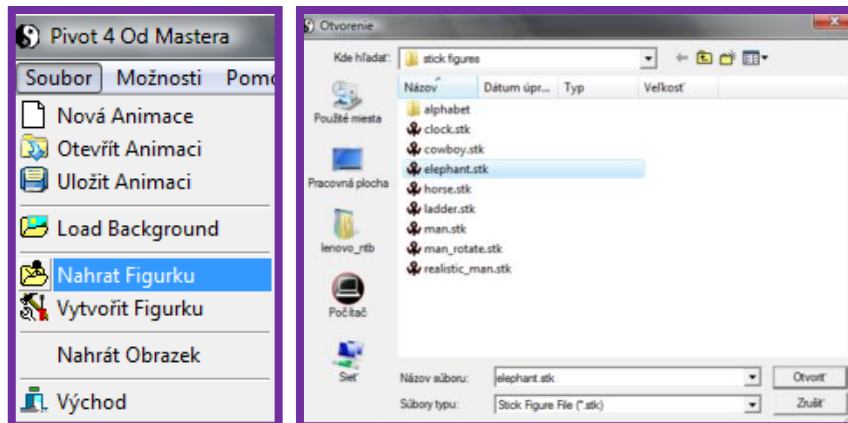
## PRIDANIE POZADIA DO OBRÁZKU

- Animáciu si môžeme spestriť aj pridaním farebného pozadia. Obrázok do pozadia si môžeme pripraviť v akomkoľvek grafickom editore, ale môžeme prípadne použiť aj fotografiu. Obrázok s pozadím musí mať koncovku jpg, png, bmp alebo gif. Postup vkladania pozadia je: **Soubor – Load Background** – v novom okne nájdeme vo svojom počítači nejaký obrázok a klikneme na otvoriť. Obrázok sa vloží na plochu k animovanej figúrke.



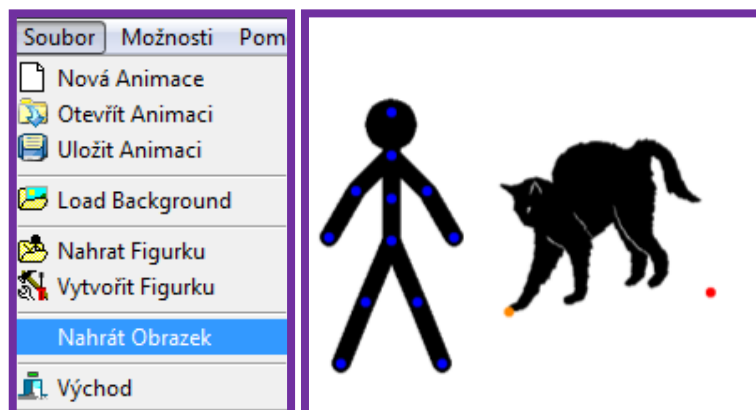
## PRIDANIE INEJ FIGÚRKY DO ANIMÁCIE

- Do animácie dokážeme vložiť aj iné figúrky, ktoré už samotný program obsahuje. Nájdeme ich v ponuke **Soubor – Nahrat Figurku**. Po kliknutí na **Nahrat Figurku** sa otvorí nové okno, v ktorom si nájdeme **C:/Program Files/Pivot Stickfigure Animator/stick figures**. Nájdeme tam zopár figúrok, ktorým môžeme oživiť našu animáciu. Neskôr si môžete vytvoriť aj vlastné figúrky, ktoré si uložíme do tej istej zložky a z nej ich potom môžeme vkladať do animácie. Po označení danej figúrky (v tomto prípade je to slon), klikneme na **Otvorit'** a figúrka sa nám vloží do animácie. Následne s ňou môžeme pracovať, tak isto ako to bolo popísané v časti **Vytvorenie animácie**.



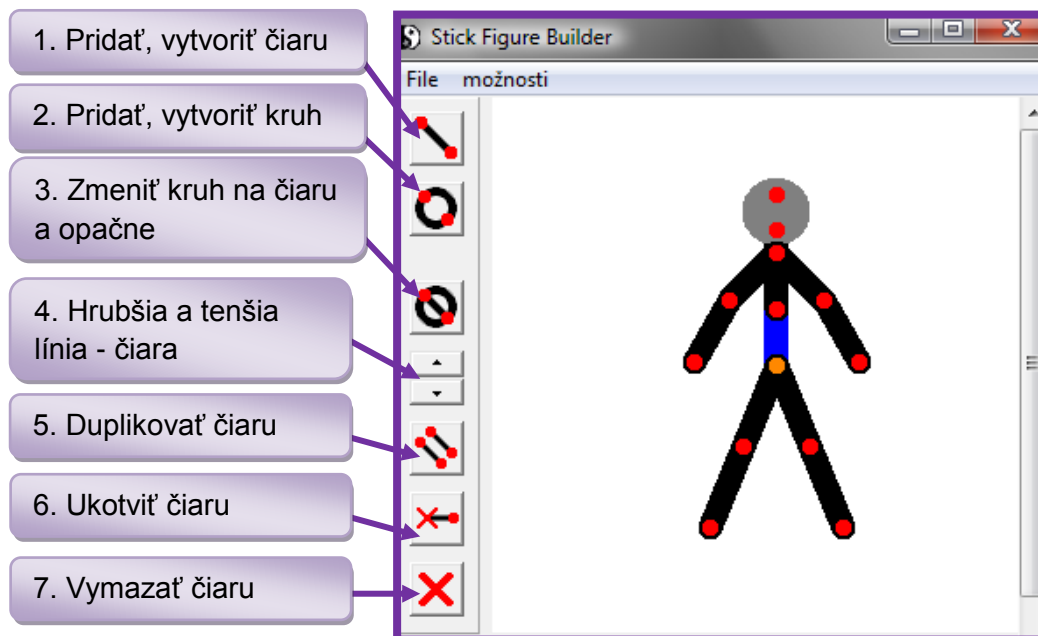
## VLOŽENIE OBRÁZKU DO ANIMÁCIE

- Do animácie sa dajú vkladať aj obrázky. Obrázok musí mať koncovku bmp alebo gif. Postup vkladania obrázku je: **Soubor – Nahrát Obrázek** – v novom okne nájdeme v svojom počítači nejaký obrázok a klikneme na **otvoriť**. Obrázok sa vloží na plochu k animovanej figurke a skladá sa z dvoch bodov. Oranžový bod slúži na premiestňovanie celého obrázku a červený bod na rotáciu obrázku.

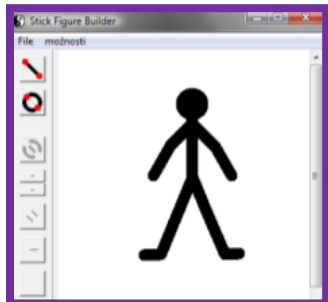


## UPRAVOVANIE FIGÚRKY V ANIMÁCII

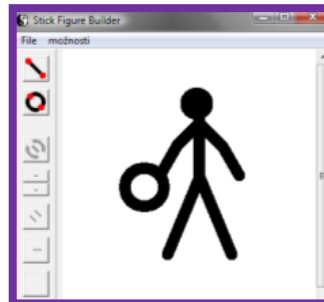
- Každá figúrka, ktorá je vložená v animácii sa dá upravovať. Po označení figúrky a kliknutí na tlačidlo **Edituj** sa otvorí nové okno v programe **Stick Figure Builder**, ktoré slúži na editáciu – úpravu figúrky.



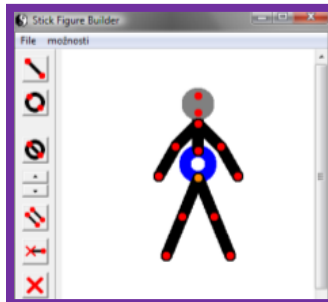
1. **Pridať čiaru, linku:** kliknutím na ľubovoľný bod pridáme figúrke ďalšiu časť tela – čiaru.



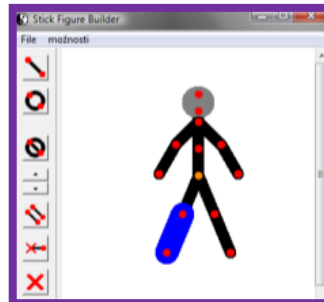
2. **Pridať kruh:** kliknutím na ľubovoľný bod pridáme figúrke ďalšiu časť tela – kruh.



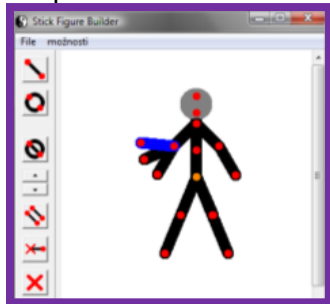
3. **Zmeniť kruh na čiaru a opačne:** označený modrý úsek figúrky sa zmení na kruh alebo ak už tam kruh je, tak na čiaru.



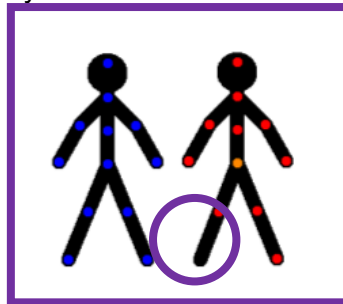
4. **Hrubšia a tenšia línia – čiara:** po označení ľubovoľnej čiary pomocou šípok sa daná čiara môže meniť (hrúbkou).



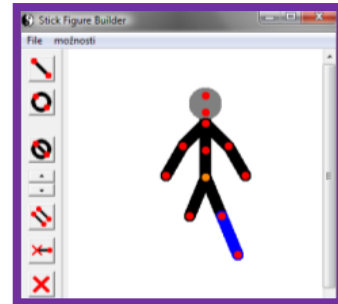
5. **Duplikovať čiaru:** po označení ľubovoľnej čiary a kliknutí na tlačidlo sa daná čiara môže zduplikovať viackrát.



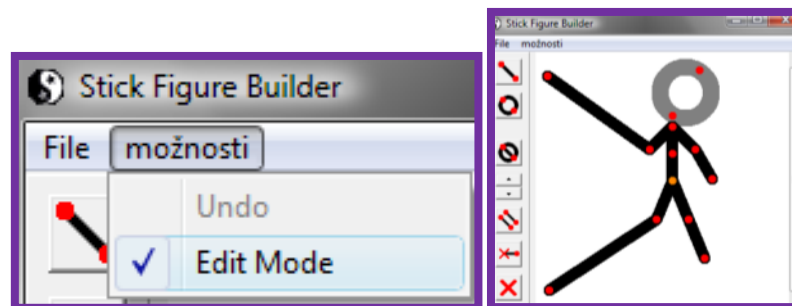
6. **Ukotviť čiaru:** označenú čiaru po kliknutí na tlačidlo program uzavrie a s daným bodom sa nedá hýbať.



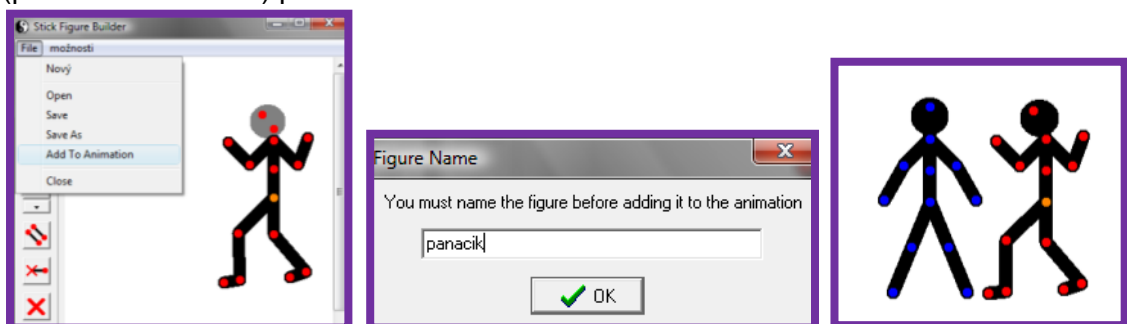
7. **Vymazať čiaru:** označenú čiaru po kliknutí na tlačidlo program zmaže.



- V prípade, ak označíme v **možnostiach – Edit Mode**, môžeme na figúrke upravovať aj veľkosti čiar a kružníc.



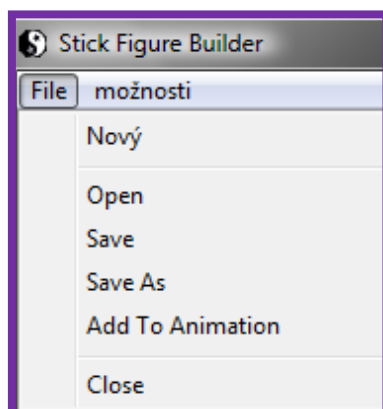
- Ak si hotovú, upravenú figúrku chceme vložiť do animácie, klikneme na **File – Add To Animation**. V novom okne ju pomenujeme a klikneme na **OK**. Po kliknutí sa figúrka objaví v pracovnom okne programu. Ak pôvodnú figúrku nepotrebujeme, stačí ju označiť a pomocou tlačidla **Smazať** odstrániť. Aktívna je stále iba tá figúrka, ktorá je označená oranžovým bodom. Ak chceme pracovať s inou figúrkou, stále si ju musíme označiť (prekliknúť sa na ňu) pomocou stredového oranžového bodu.



- Ďalšími možnosťami sú:
  1. Vytvorenej úplne novej vlastnej figúrky – kliknutím na tlačidlo **Nový**. V tom prípade máme v pracovnom okne len jednu modrú čiaru, na ktorú postupne pridávame ďalšie čiary a kružnice, a tak vytvárame novú figúrku.
  2. Úprava už hotových obrázkov - figúriek, ktoré nájdeme v **C:/Program Files/Pivot Stickfigure Animator/stick figures**. Dostaneme sa tam cez tlačidlo **Open**.



3. Uloženie nami vytvorenej figúrky – cez tlačidlo **Save as**. Nové figúrky treba ukladať do **C:/Program Files/Pivot Stickfigure Animator** a vytvoriť si tam nový priečinok na vlastné figúrky.



## UKLADANIE ANIMÁCIE

- Hotovú pripravenú animáciu vieme uložiť cez tlačidlo **Uložiť animaci**. Ukladáme do **C:/Program Files/Pivot Stickfigure Animator/animations**. Animáciu vieme uložiť dvoma spôsobmi:
  1. ako **Pivot File (\*.piv)** – ak uložíme pod týmto typom súboru, vieme sa vrátiť k animácii a prípadne ju ešte upraviť cez tlačidlo **Soubor – Otvoriť Animaci**.
  2. ako **Animated GIF (\*.gif)** – ak ju uložíme pod týmto typom súboru, už ju nevieme upravovať, ale vieme ju už použiť kdekoľvek (v prezentácii, na internetových stránkach a pod.). Tak isto si ju vie už každý pozrieť, aj ten kto nemá vo svojom počítači nainštalovaný program **Pivot Stickfigure Animator**.

