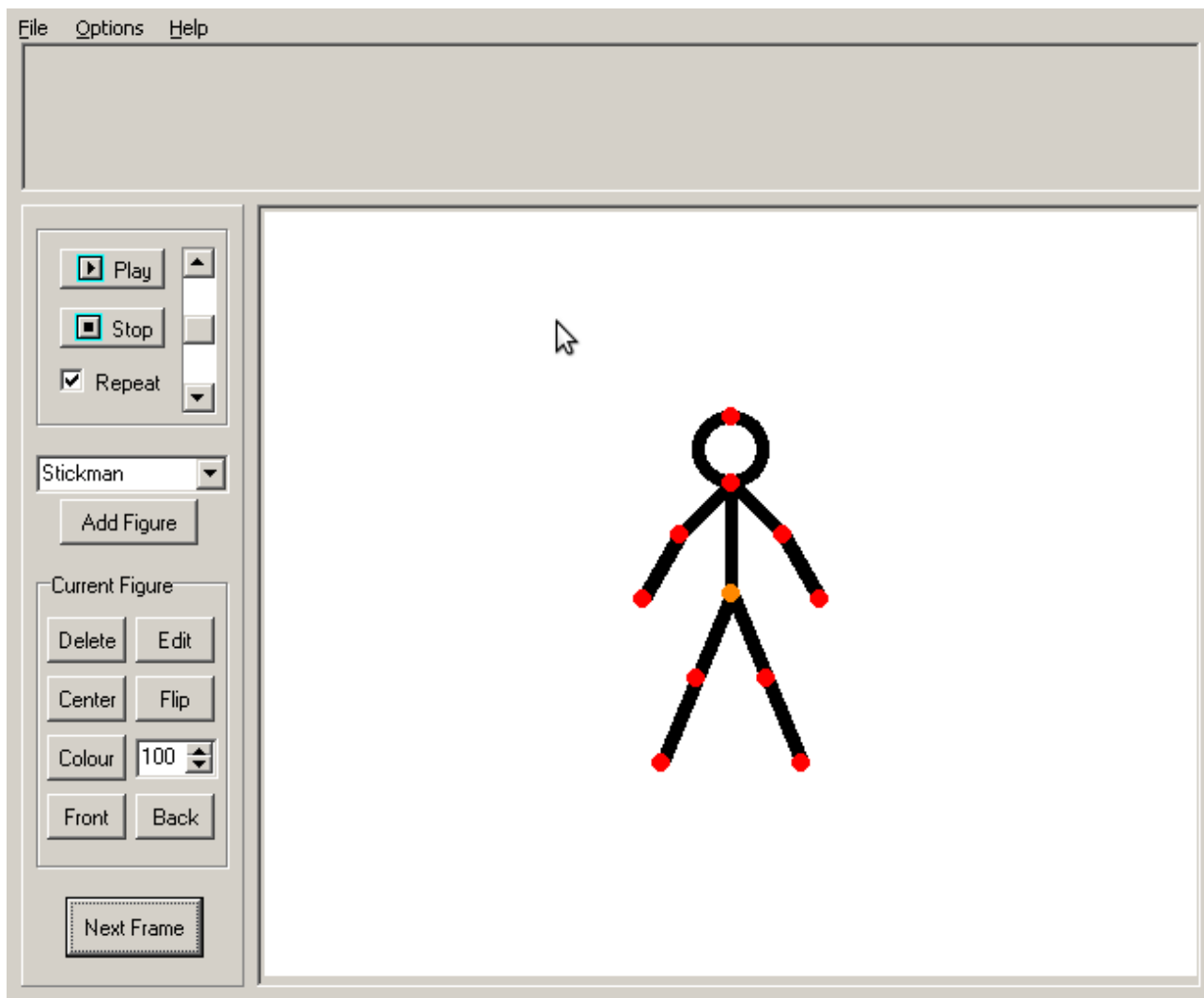


## Pivot Animator

- Pivot Animator je vektorový grafický program, pomocí něhož lze vytvářet jednoduché animace.
- Existuje více verzí programu, jednak starší verze 2.2.7, dále pak novější verze 4.1.
- Základním prvkem programu jsou figurky. Každá figurka má červené body, které fungují jako klouby. Pokud myší klikneme na nějaký červený bod, můžeme s dotyčnou částí figurky pohybovat. Po každé změně musíme vytvořit nový snímek.
- Další snímek vytvoříme kliknutím na tlačítko *Next Frame* nebo na *Další obrázek* v české verzi anebo stisknout klávesu mezerník. Snímky jsou následně vidět v horním pruhu programu.
- Animaci lze následně spustit kliknutím na tlačítko *Play* či *Hrát*.
- Výslednou animaci lze uložit ve formátu **.gif**.



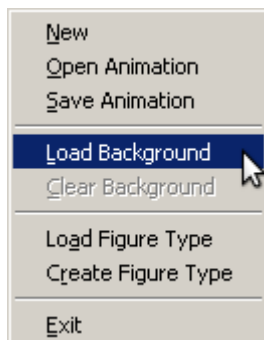
Takto vypadá program *Pivot Animator* (verze 2.2.7) po spuštění

### Další tlačítka:

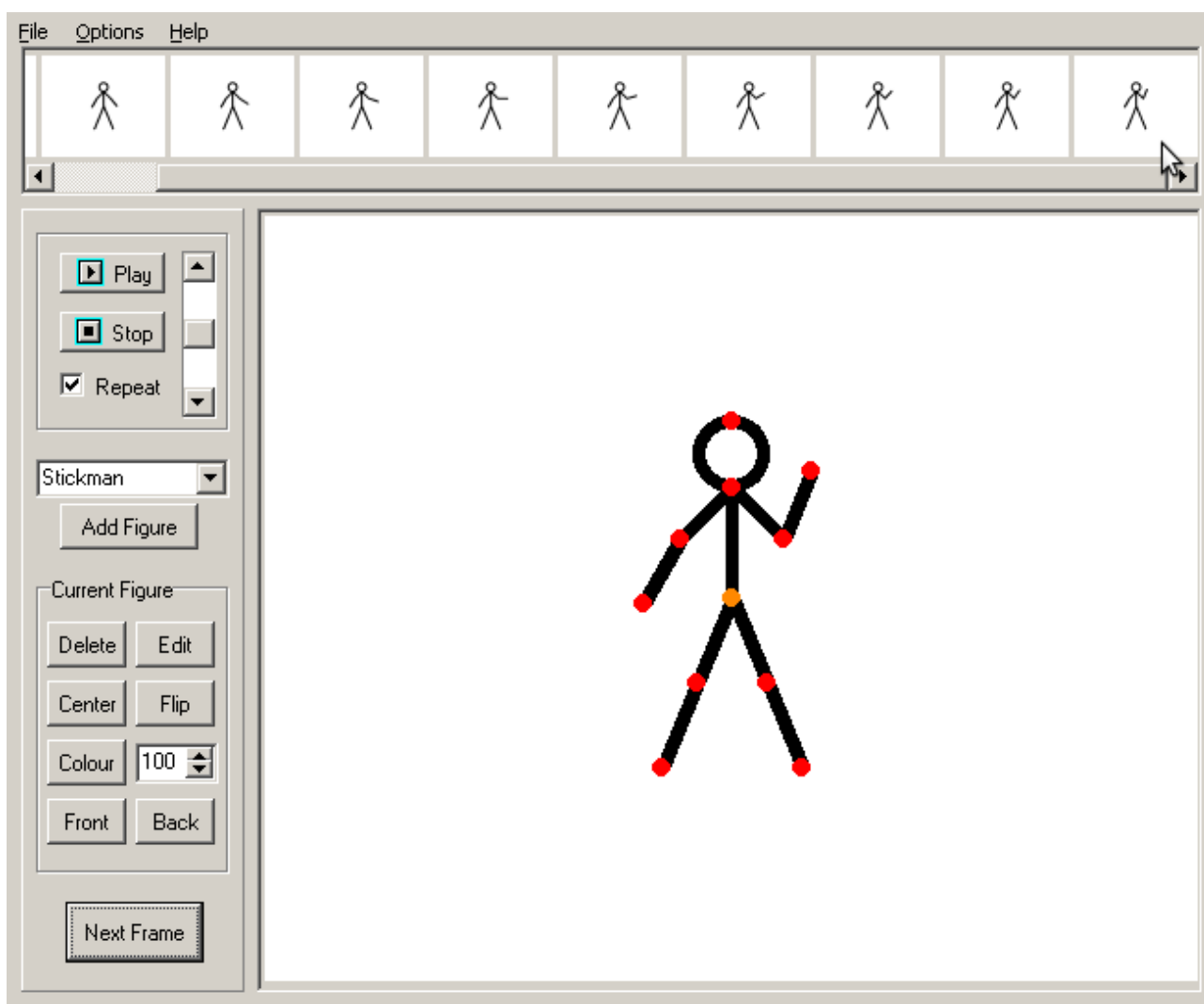
- Delete – smaže vybranou figurku
- Edit – edituje vybranou figurku za účelem změny (překreslení)
- Center – nastaví figurku doprostřed pole
- Flip – vodorovně otočí figurku
- Colour – změní barvu figurky
- 100 – velikost figurky, pomocí šipek nahoru/dolu můžeme změnit velikost
- Front – vybranou figurku umístíme do popředí (před ostatní figurky)
- Back – vybranou figurku umístíme do pozadí (za ostatní figurky)

## V Programu můžeme dále měnit:

- velikost plochy (šířku a výšku), a to kliknutím na nabídku v liště → *Options*.
- Kliknutím na možnost *File* v horní liště programu se objeví následující nabídka:

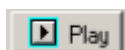


- **New** – otevře se nová animace
- **Open Animation** – otevře se animace (již vytvořená)
- **Save Animation** – uloží se současná animace (viz dále)
- **Load Background** – tímto můžeme do animace vložit vlastní pozadí
  - ve verzi 2.2.7 můžeme vkládat pouze pozadí s příponou BMP, v novější verzi 4.1 BMP i GIF.
- **Load Figure Type** – vložíme do animace další figurky (např. slony, koně)
- **Create Figure Type** – upravíme již nakreslenou figurku

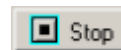


*V programu je již vytvořeno několik snímků*

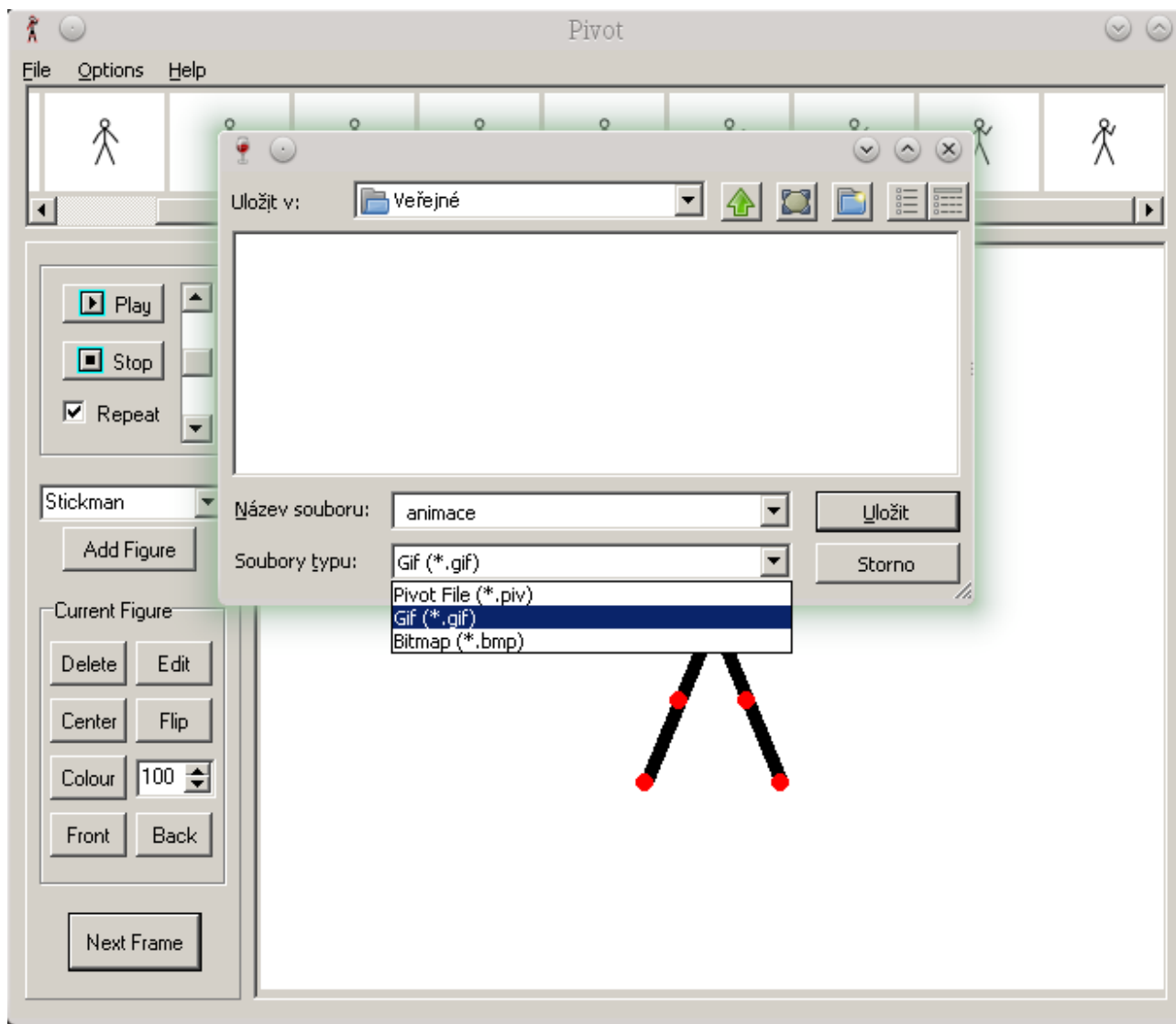
Nyní můžeme animaci spustit tlačítkem



a poté zastavit tlačítkem



**Animaci můžeme uložit následujícím způsobem:**



*Ukládání animace*

**Animaci lze uložit buď jako:**

- **.piv** – jde o pracovní verzi, tyto soubory můžeme opakovaně v programu Pivot otevírat a znovu upravovat. Pozor, nelze otevřít v jiném programu než je Pivot Animátor!
- **.gif** – GIF je formát pro animace, takto uložený soubor můžeme poté otevřít jakýmkoli grafickým prohlížečem. **POZOR**, formát GIF neumožňuje uložit barevnou hloubku více jak 256 barev, tudíž bude-li na pozadí např. fotografie, bude animace v tomto formátu vypadat „poškozeně“.
- **.bmp** – rozkouskuje animaci na jednotlivé snímky (obrázky).
- **.avi** – lze pouze u nejnovější verze programu Pivot Animator. Jde o „videoformát“ (odborně jde vlastně o multimediální kontejner).

**Práce žáků v programu Pivot si můžete prohlédnout na webu počítačového kroužku, který spravuji:**

- <http://www.krouzek-pc.kvalitne.cz/prace.php>

**Nejnovější verzi Pivot Animator 4.1 je možné stáhnout např. zde:**

- <http://pivot-animator.en.softonic.com/>