

Tutorial Pivot

Pivot es un programa gratuito, que permite crear y editar animaciones. Se puede utilizar para:

- Dibujar personajes.
- Crear -fotograma a fotograma- breves secuencias con figuras de palo y exportarlas a archivosGIF.
- Establecer tamaño y velocidad de animación .
- Añadir fondos y nuevos personajes.
- Guardar animaciones como gifs.

El personaje básico de Pivot Stickfigure Animator es una figura de palo que representa a un hombre. Los puntos de unión, marcados en rojo, se usan para mover o flexionar los miembros de la figura; basta con arrastrar el punto hacia la dirección deseada

URL para descargar el programa

<http://pbone.it-mate.co.uk/pivot.htm>

Requerimientos técnicos del programa

El programa ocupa menos de 1 MB

- ✓ Sistema operativo: Win95 / 98 /98SE / Me / 2000 / NT/ XP / 2003 / Vista / 7 / Linux / Mac.
- ✓ Software gratuito.No requiere registro

Esta obra se encuentra bajo una Licencia Attribution-NonCommercial-ShareAlike 2.5 Argentina de Creative Commons. Para más información visitar <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/ar/>

Herramientas de Pivot

Menú File

New: crear una nueva animación.

Open Animation: cargar una animación existente.

Save Animaton: guardar la animación actual.

Load Background: cargar una imagen para utilizarla como fondo en una animación, en formato .bmp, .jpg o.gif.

Load Figure Type: cargar un Stick Figure File (PIV) un archico con una figura animada

Load Sprite: cargar una imagen creada en un editor de dibujos (.bmp, .jpg o.gif)

Exit: cerrar el programa

Menú Options

Desde el menú **Options** se puede modificar el tamaño del cuadro de la animación cambiando los valores de *Width* (ancho) y *Height* (alto).

Comandos de reproducción

Play & Stop: iniciar y detener la animación.

Repeat: repetir continuamente la animación.

Frame Rate (FPS): la barra de desplazamiento vertical permite modificar la velocidad de la animación (12 es el estándar).

White Black: fondo de la animación.

Stickman: últimos stickman utilizados.

Herramientas de edición del **Stickman**

Edit: editar el stick.

Center: centrar el stick.

Flip: voltear el stick.

Colour: darle otro color al stick.

100 o Scale: permite modificar el tamaño del stick. Ej.: 100 es el estándar.

Front: envía el stick seleccionado arriba de todos los demás.

Back: envía el stick seleccionado al fondo de todos los demás.

Next Frame: permite ir al siguiente Frame (cuadro de la animación).

¿Cómo se mueven los sticks?

Los puntos de unión marcados en rojo se usan para mover o flexionar los miembros de la figura. Arrastrar el punto hacia la dirección deseada.

El punto de color naranja, en el centro, mueve toda la figura.

Para cada movimiento que se quiera generar en el *stick* hay que agregar un nuevo frame o fotograma. Ir a **Next Frame** y en ese fotograma, generar un movimiento distinto al anterior.

Cuando se modifica la posición de las figuras el movimiento plasmado en el fotograma anterior aparece en gris.

Para guardar el proyecto

Ir a 1- **File**

luego a 2- **Save Animaton...**

3- Elegir donde guardarlo

Por defecto se guarda con la extensión .piv También permite guardarlo con gif o como bmp.