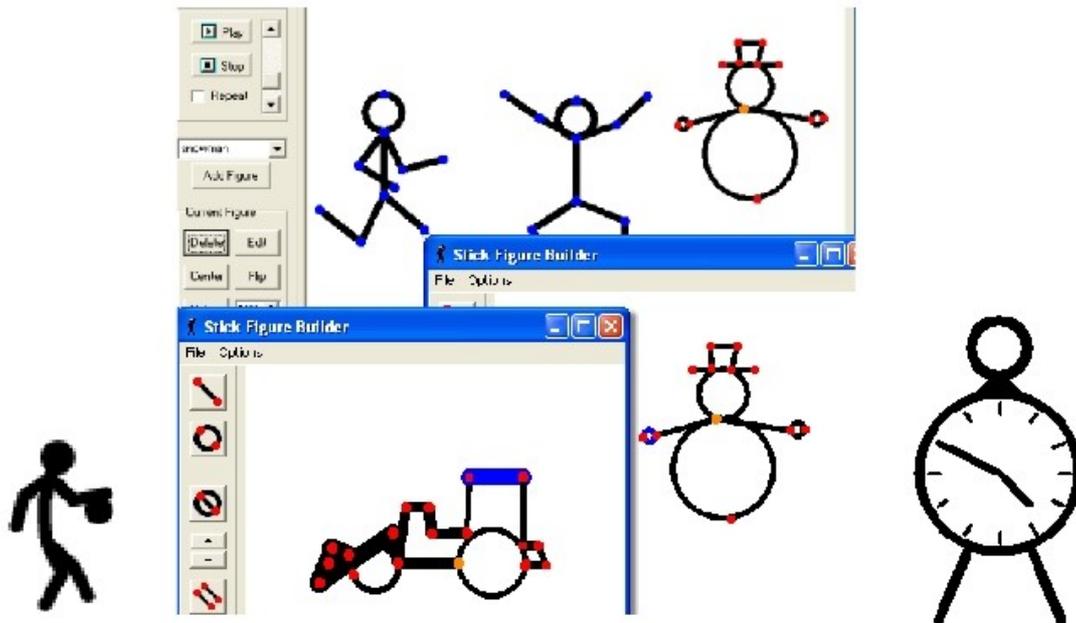




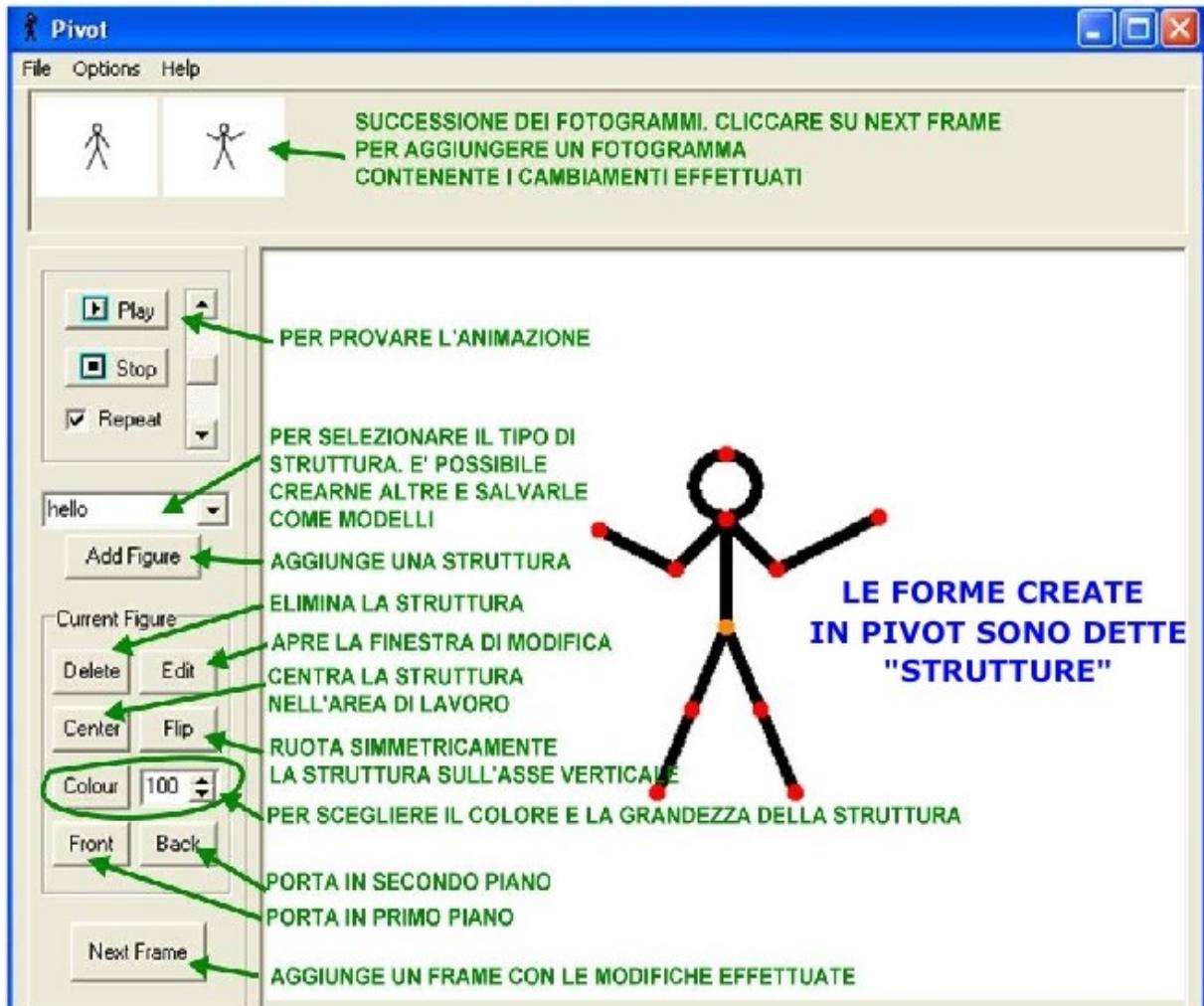
TUTORIAL PER PIVOT

ANIMARE SEGMENTI TRAMITE I LORO PUNTI ESTREMI



Antonella Pulvirenti per ForTic II Edition

L'INTERFACCIA DEL PROGRAMMA



IL MENU



IL MENU FILE

- **aprire un'animazione in formato .piv** (ve ne sono alcune nella cartella del programma)
- **salvare l'animazione**
- **inserire un'immagine di sfondo**
- **eliminare l'immagine di sfondo**
- **aprire un tipo di struttura**
- **creare un tipo di struttura**



N F

per animare basta spostare le varie parti...
poi cliccare su NEXT FRAME ripetendo
l'operazione per ogni frame.

IL MENU OPTIONS

**Aprire una finestra in cui impostare Width e Height
(larghezza e altezza di tutti i fotogrammi)**

COME CREARE UNA FIGURA ANIMATA



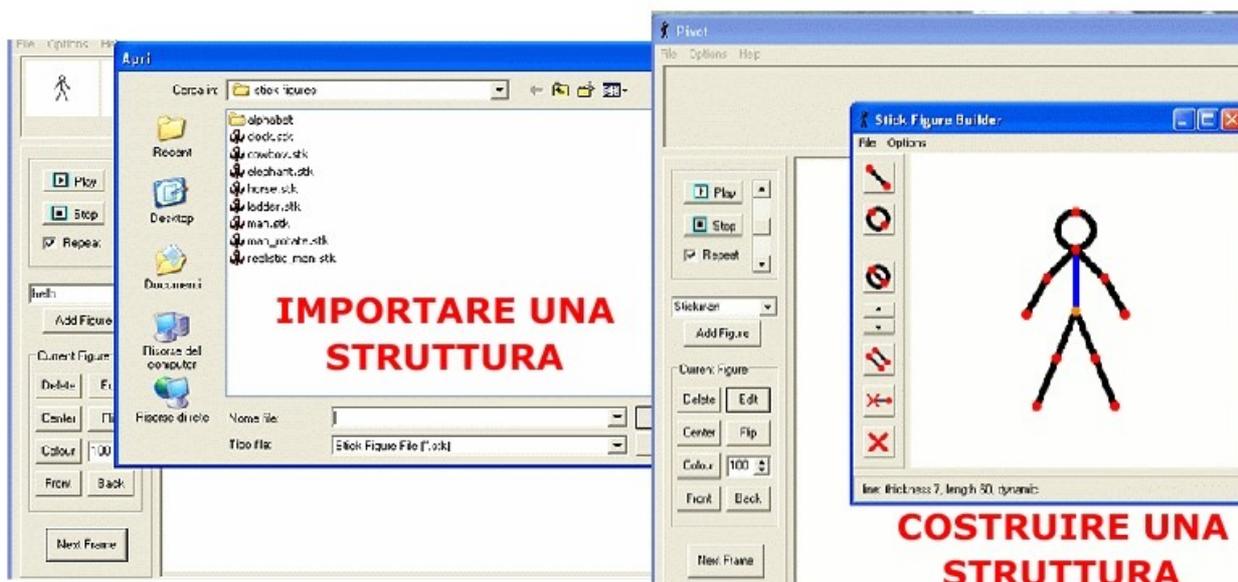
Scegliere una struttura già pronta (**FILE/LOAD FIGURE TYPE**)
oppure crearne una nuova (**FILE/ CREATE FIGURE TYPE**).

Per cancellare quella presente di default all'apertura basta
cliccare sul pulsante **DELETE** a destra.

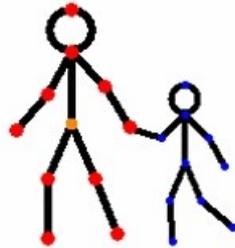
Spostare o creare i segmenti desiderati, poi cliccare su **NEXT FRAME**.

Il frame con i cambiamenti verrà aggiunto.

Continuare così per ogni spostamento. Provare l'animazione.

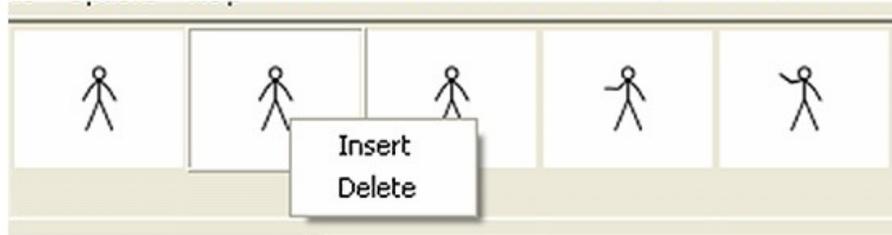


COME CREARE E MODIFICARE LE STRUTTURE



Le figure si spostano nell'area di lavoro con il drag & drop (clicca e trascina), con il mouse premuto sul fulcro, cioè il punto **ARANCIONE** (nella struttura a lato è al centro). Cliccando sui punti **rossi** e trascinando il mouse, ruotano invece i segmenti corrispondenti. Si possono modificare anche le strutture già esistenti, cliccandoci sopra due volte per aprire la finestra **EDIT**, con ulteriori scelte.

Se con il **tasto destro** cliccate sopra un **frame**, comparirà un **menu popup** con l'opzione di **eliminazione** o di **inserimento** della struttura nella sequenza dei frame esistenti. Utile per duplicare un frame.



LA FINESTRA EDIT: IL "FIGURE BUILDER" (Costruttore di figure)

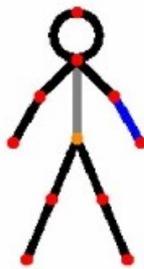


Aprire la finestra cliccando su **CREATE FIGURE TYPE** dal menu File, oppure cliccando il pulsante **EDIT** per editare la figura corrente.

L'opzione **EDIT** nel menu **OPTIONS** permette di cambiare la lunghezza di un segmento selezionato oppure

il fulcro, se il segmento non è selezionato.

Una linea è selezionata quando appare evidenziata in blu.



SEGMENTO BLU: quello su cui si sta lavorando.

SEGMENTO GRIGIO: non può essere animato

PALLINO ARANCIONE: centro permanente, su cui puntare il mouse per spostare tutta la figura

PALLINI ROSSI: estremi dei singoli segmenti.

Trascinarli per ruotare il segmento corrispondente

LE OPERAZIONI NELLA FINESTRA EDIT



LA BARRA DEGLI STRUMENTI



per le singole
funzioni
vedere la
pagina
seguente



barra in basso nella finestra EDIT: informazioni sulla line selezionata

I PULSANTI NEL DETTAGLIO



Aggiunge un segmento alla figura. Clic sul pulsante, poi su un punto della figura: il nuovo segmento si attaccherà sopra a quello esistente. Per determinare l'altra estremità del segmento clic in un punto a scelta.



Aggiunge un cerchio alla figura. Cliccare sul pulsante, poi su un punto della figura: il nuovo cerchio vi si attaccherà sopra.



Converte un segmento selezionato in un cerchio. Clic su un segmento e poi sul bottone e la conversione sarà automatica.



Cambia lo spessore delle linee selezionate (la proprietà thickness è indicata in basso nella finestra) Se impostato su 0 rende la linea trasparente. Questo potrebbe essere utile in caso di figure con linee che devono sembrare tra loro disconnesse



Duplica il segmento selezionato. Comodo quando serve un segmento di misura identica ad uno già presente. Il nuovo segmento resta "attaccato" al puntatore del mouse e può essere subito posizionato

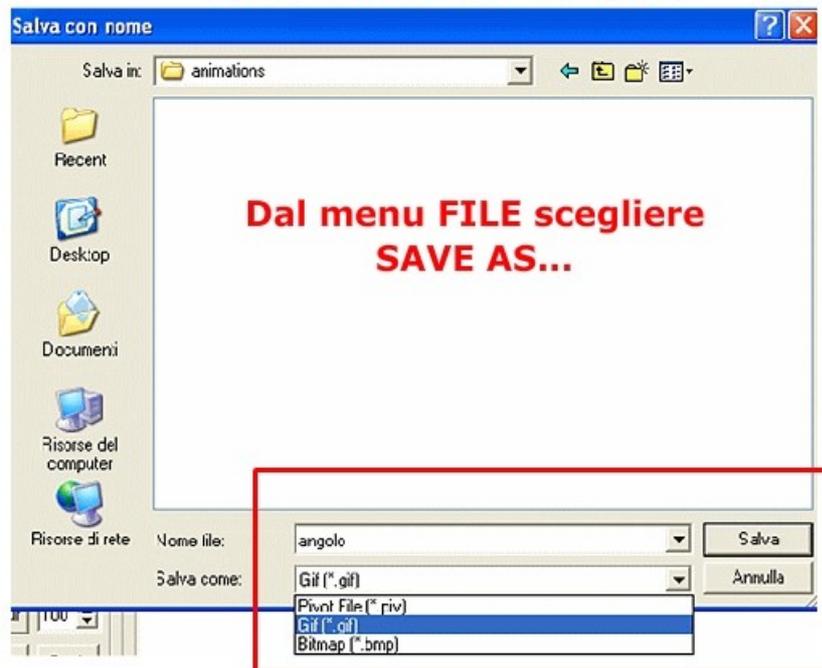


Rende un segmento statico o dinamico. Un segmento statico non può essere animato. Di default tutte le linee sono dinamiche. Per verificare se un segmento è dinamico basta guardarlo quando NON è selezionato: i segmenti dinamici sono neri, quelli statici grigi.



Elimina la linea selezionata. Possono essere eliminate soltanto linee che abbiano un estremo libero.

SALVARE IL LAVORO



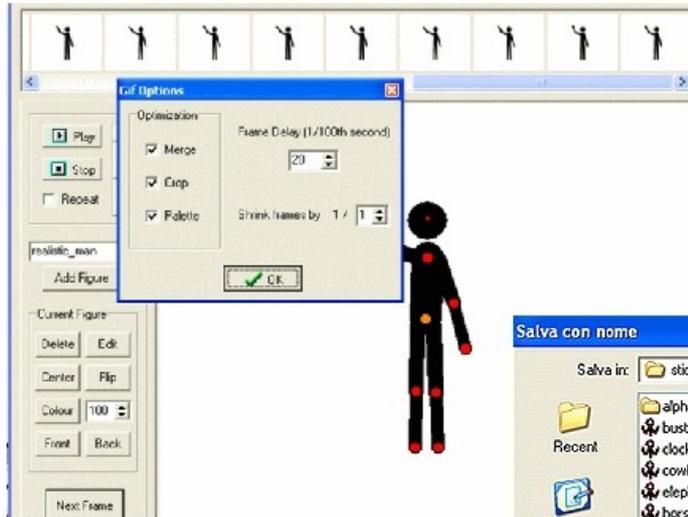
Salvare l'animazione

con estensione .piv per poterla in seguito riaprire e modificare.

con estensione .gif per avere una gif animata da usare in altre applicazioni.

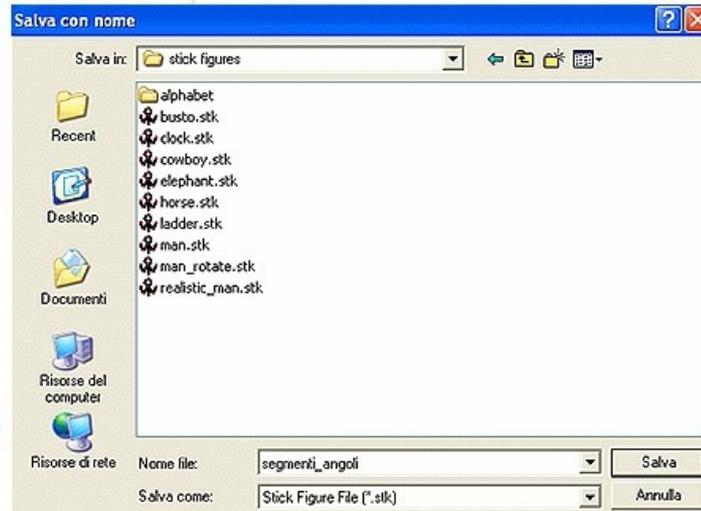
con estensione .bmp per ottenere tutte le immagini della sequenza da poter modificare usando altri programmi di grafica.

I DUE TIPI DI SALVATAGGIO PIU' USATI



SALVARE COME GIF ANIMATA

La finestra Gif options permetterà di ridimensionare l'animazione (vedi pagina seguente)



SALVARE COME FILE. PIV

ALTRE INFORMAZIONI UTILI



E' possibile aggiungere in qualsiasi momento un'immagine di sfondo, scegliendola tra i vostri file, cliccando su **File/LOAD BACKGROUND**
Lo sfondo deve avere estensione .bmp o .jpg
e sarà lo stesso per tutti i fotogrammi.



Per ridurre l'aliasing(la "pixellatura"),
create un'animazione di grandi dimensioni
e poi scegliete "**shrink frames**"
(ridimensiona i fotogrammi)
nelle opzioni di salvataggio (gif options)
che compariranno quando salverete
l'immagine.
Il ridimensionamento è in scala
(1/1, di default, lascia le
dimensioni esistenti)