

**Tutorial do Programa**  
***Pivot Animator***

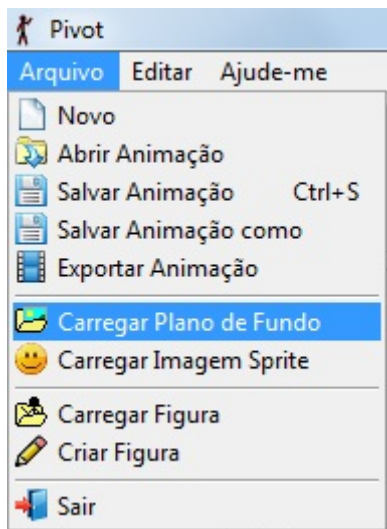
Pode descarregar gratuitamente o programa em:

<http://pivotanimator.net/Download>

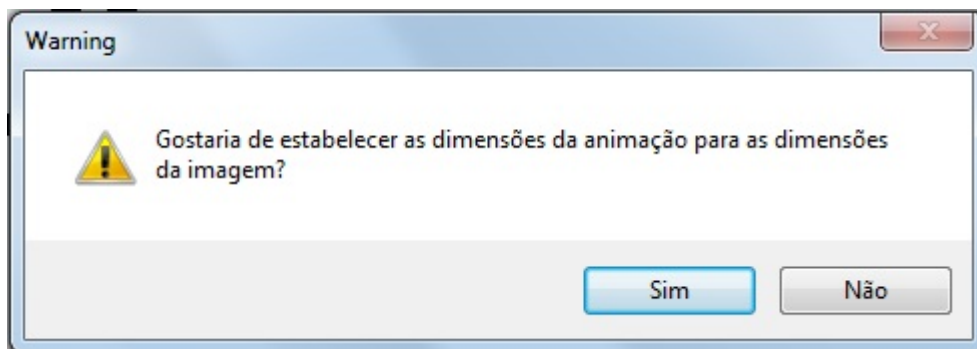
1. Para começar, deve ter um fundo para a sua animação. Para este propósito pode trabalhar com um editor de imagem (Paint, Photoshop, etc.) ou utilizar uma fotografia ou imagem previamente concebida. A imagem de fundo deve ter uma resolução *standard*, por exemplo:

- Formato 4:3 - 640x480, 800x600, 1024x768;
- Formato 16:9 - 1280x720, 1920x1080.

2. Insira o fundo na sua composição, clicando em **Arquivo > Carregar Plano de Fundo**.



3. Quando lhe aparecer a seguinte caixa, clique em sim, para aceitar as medidas da imagem como medidas para a sua animação.



4. Deve começar por guardar o seu trabalho, de modo a que não o perca, caso haja alguma interrupção inesperada. Para tal, vá a **Arquivo > Salvar Animação Como**. Deve gravar a sua animação frequentemente ao longo do trabalho. Para isso, basta clicar em **Salvar**

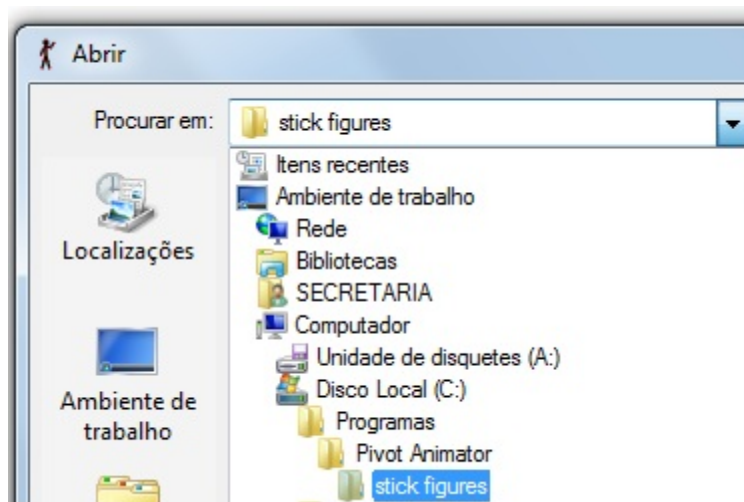
**Animação.** Se decidir interromper o seu trabalho e voltar a abri-lo mais tarde pode fazê-lo em **Arquivo > Abrir Animação**.

Nota: Ao salvar a animação, não está a gravar em formato de vídeo mas sim em formato .piv, o qual só pode ser aberto neste programa.

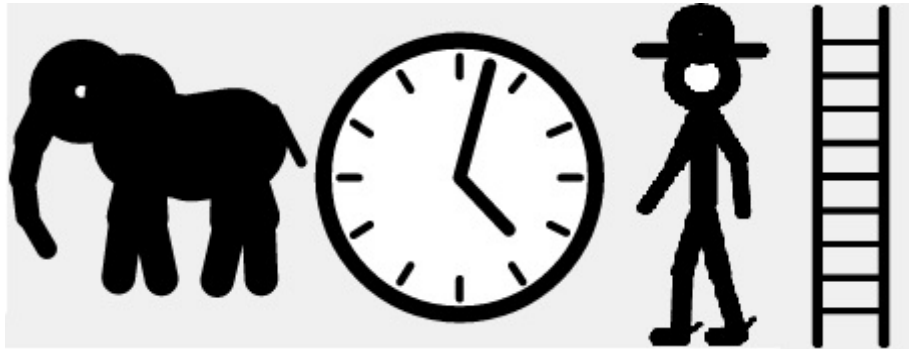
5. Pode inserir uma das figuras pré-construídas que vêm com o programa, clicando em **Arquivo > Carregar Figura**.



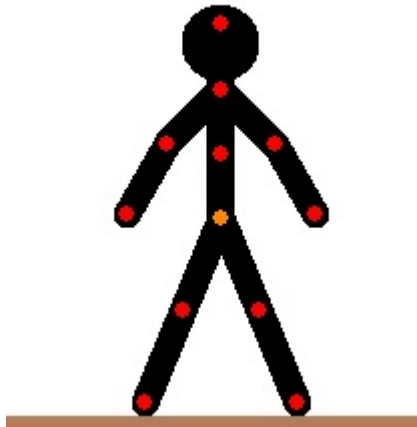
6. Caso tenha dificuldades em encontrar as figuras, siga o caminho indicado na imagem seguinte:



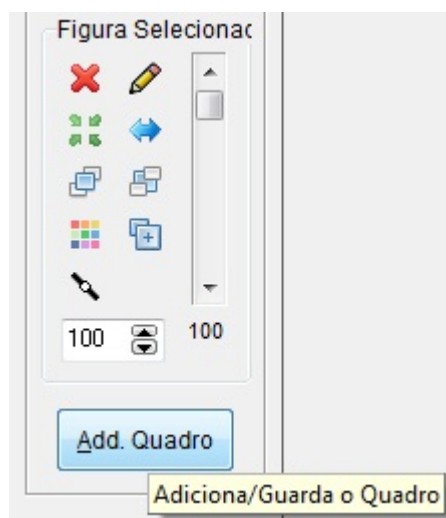
7. Poderá encontrar algumas figuras como estas:



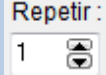





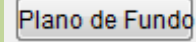
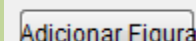









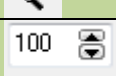

8. A figura que inseriu tem vários pontos vermelhos, que são pontos de articulação e um ponto cor-de-laranja, que é o ponto principal. Ao clicar no ponto principal e arrastar, toda a figura se move.



9. Coloque a(s) figura(s) da sua animação no local onde quer que ela(s) comece(m) a ação. Clique em **Add. Quadro**, no menu lateral, para adicionar um novo *frame*.



10. Depois, comece a animá-las, fazendo um pequeno movimento com as suas articulações e/ou deslocando-as. A cada pequeno movimento deve acrescentar um novo *frame* ou quadro.

Botão	Função
	Indica o número de vezes que o <i>frame</i> ou quadro se repete
	Eliminar o quadro selecionado.
	Copiar o quadro ou <i>frame</i> selecionado.
	Colar o quadro ou <i>frame</i> selecionado.
	Pré-visualizar a animação.
	Parar a pré-visualização.
	Adicionar Plano de Fundo.
	Adicionar nova figura.
	Apagar a figura selecionada.
	Editar a figura selecionada.
	Colocar a figura selecionada no centro do ecrã.
	Inverter horizontalmente a figura.
	Trazer a figura selecionada para a frente das outras.
	Levar a figura selecionada para trás das outras.
	Mudar a cor da figura selecionada.
	Duplicar a figura selecionada.
	Unir uma figura à outra.
	Aumentar ou diminuir o tamanho da figura selecionada.
	Escurecer ou clarear a figura selecionada.

11. Para gravar a sua animação em formato de vídeo, quando tiver o seu trabalho concluído, deve clicar em **Arquivo > Exportar Animação**. Pode exportar o seu trabalho em formato .gif (imagem animada) ou em formato .avi (vídeo). O aconselhado é em formato .avi.

