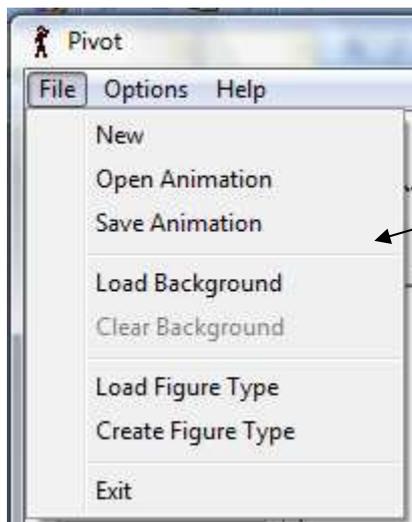




Pivot Stickfigure Animator



New : créer une nouvelle animation

Open : ouvrir un projet d'animation enregistré au format .piv afin de le modifier, de le continuer

Save animation: enregistrer l'animation en choisissant le format qui convient selon ce qu'on veut en faire:

- .piv : projet non finalisé
- .gif : image animée (à insérer dans une page web ou à lire avec Internet Explorer)
- .bmp : enregistre toutes les images qui composent l'animation afin de les utiliser dans un autre logiciel comme MovieMaker qui permettra d'ajouter un générique et du son.

Load ou Clear Background: ajouter ou supprimer une image en arrière-plan

Load Figure Type: charger un type de personnage ou d'objet proposé

Create Figure Type: dessiner une forme à partir des éléments modulaires proposés

Options : pour modifier le format de l'image animée

Synopsis

Clic droit:

Insert: ajouter une étape

Delete: supprimer une étape On peut revenir sur une image du synopsis pour l'afficher et la modifier à tout moment.

Play / Stop : tester la lecture

Curseur : modifier la vitesse de l'animation

Repeat : action en boucle

Add Figure : ajouter un personnage ou un objet de la bibliothèque

Current Forme : pour la forme sélectionnée (quand les points rouges et orange s'affichent)

Delete : supprimer la forme de la page

Edit : ouvrir la forme dans la page d'édition pour la modifier

Centrer : déplacer la forme pour la centrer

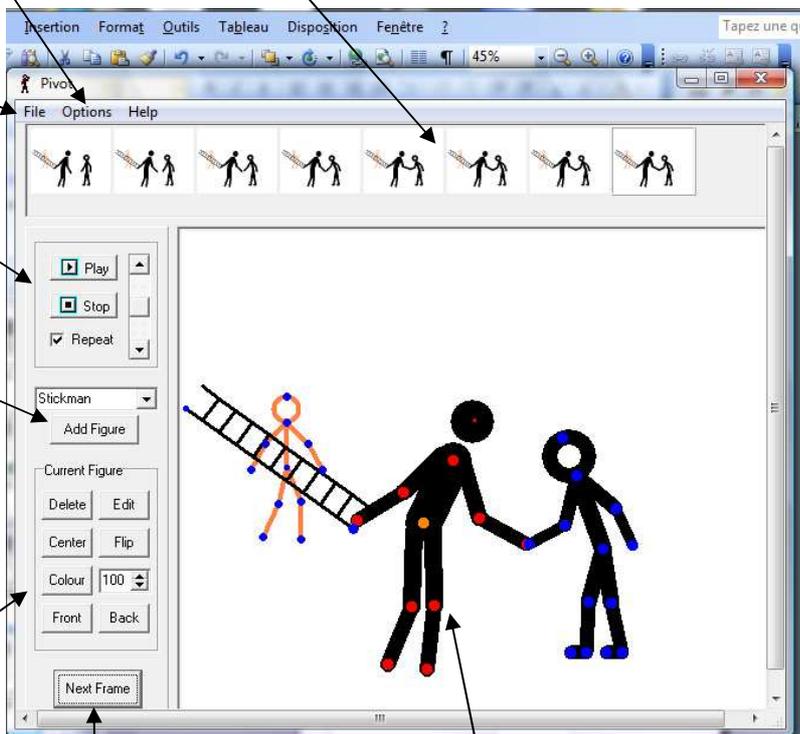
Flip : inverser la forme gauche/droite

Colour : modifier la couleur de la forme pour l'image en cours

100 ↑↓: agrandir ou réduire la taille de la forme

Front : avancer la forme vers le 1er plan

Back : reculer la forme derrière une autre forme



Next Frame : enregistre l'étape comme une nouvelle image du synopsis (qui vient se placer en haut de l'écran)

Point orange : pour déplacer toute la forme dans l'espace
Points rouges : pour déplacer bras, jambe, tête, selon les articulations de la forme