



**Die neue Form von Pivot ?  
Ein ganz neues Erlebnis  
Durch alte und neue  
Features**



# Inhaltsverzeichnis

Aufbau des Startmenüs	Seite 3
Erklärung von Figuren und Funktionen	Seite 4
Aufgaben	Seite 8

# Aufbau des Startmenüs

Hier sieht man ein Teil des Startmenüs

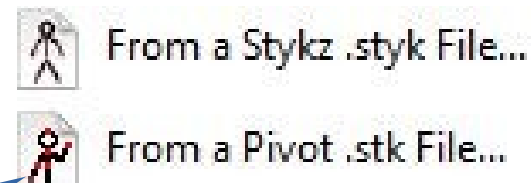
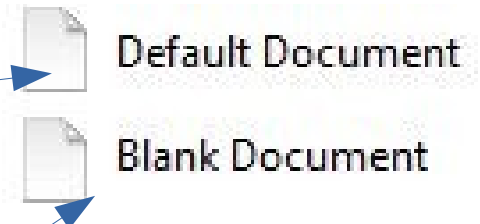
(das befindet sich unten links)

Dies bedeutet das sich eine Bühne mit einem Strichmännchen öffnet.

Blank bedeutet leer also öffnet sich ein leere Bühne ohne Strichmännchen.

Öffnet eine bereits in Stykz erstellte Datei.

Öffnet von Pivot erstellte Dateien in Stykz.

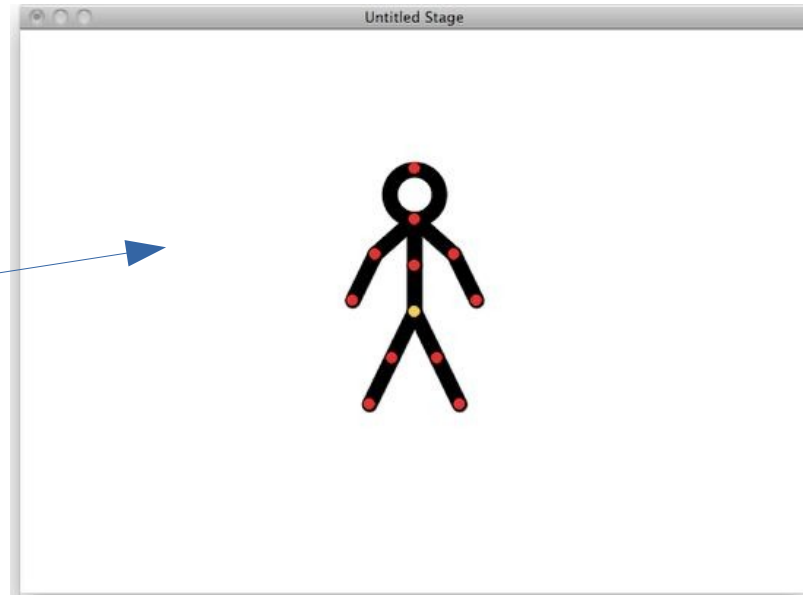


Auf der rechten Seite befinden sich die Tutorials und Hilfestellungen in Englisch.

# Erklärung von Figuren und Funktionen

Wenn ihr anfangen wollt drückt erstmals auf default Dokument.

Nun müsste es so aussehen



Dies ist ein Tool womit du die Figuren bewegen kannst.

Dies wird benutzt um die Segmente der Figuren zu Bewegen.

Mit diesem Symbol kannst du einzelne Punkte verbinden und diese dann mit Farbe aus füllen.

Kann zum Linien Malen benutzt werden.

Kann zum Formen Zeichnen benutzt werden.

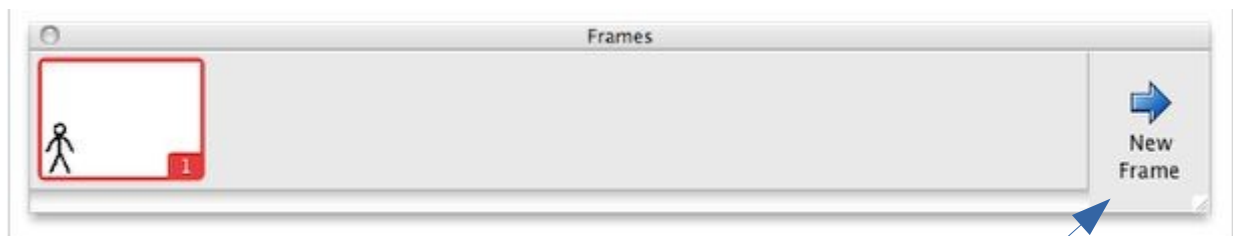
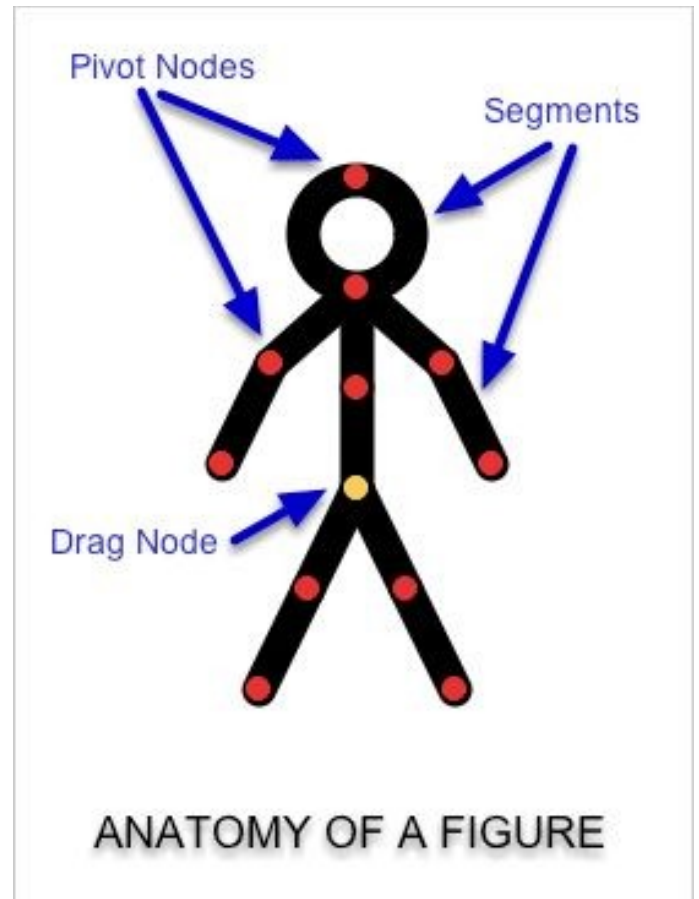


Die roten Punkte heißen *nodes*.

Der gelbe *Drag node*.

Mit den roten können die Arme und Beine bewegt werden.

Mit dem gelben der ganze Körper.



Um ein Bild zu erstellen musst du auf den *New Frame* - Knopf drücken. Dadurch wird das Bild erstellt.

Wenn du mehr als nur ein Bild erstellt hast und du es nun als Animation sehen willst, drücke auf *Play*.



Durch *speed* kannst du die Abspiel - Geschwindigkeit einstellen.

Und durch *Rewind* kommst du wieder an den Anfang.

Durch den *loop* Knopf wird die Animation wiederholt, bis du sie abbrichst.

Und mit den Knopf *Frame 2 of 2* können die Bilder einzeln angewählt werden.

Mit diesen Button wird die Animation gestartet.

Mit diesen Button kann eine neue Stykz Figur hinzugefügt werden.

Hiermit wird eine Figur aus Pivot hinzugefügt.

*Current Figure:*

*Delete:* wähle eine Figur aus und sie wird entfernt.

*Edit:* lässt den Hintergrund färben.

*Center:* Die ausgewählte Figur wird in den Mittelpunkt platziert.

*Flip:* die Figur die ausgewählt wurde wird gespiegelt.

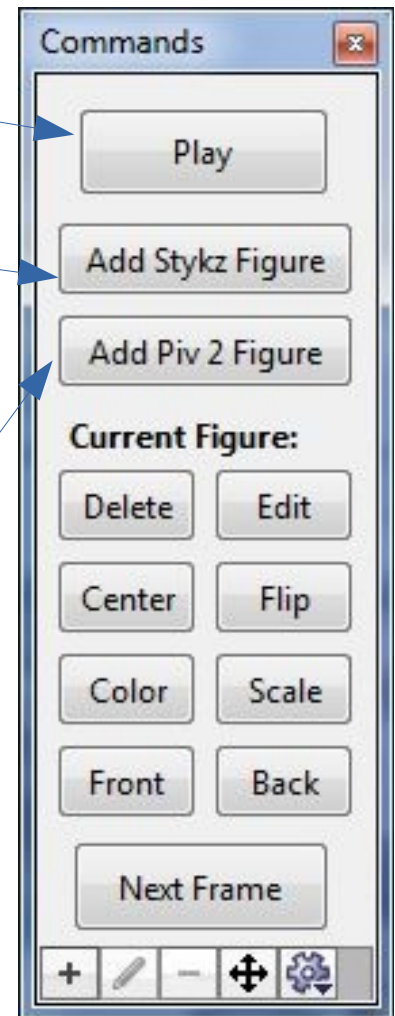
*Color:* Die Farben der ausgewählten Figur können verändert werden.

*Scale:* ermöglicht es die Größe der ausgewählten Figur zu verändern.

*Front:* Lässt die ausgewählte Figur in den Vordergrund kommen.

*Back:* lässt eine Figur in den Hintergrund verschieben.

*Next Frame:* Ein neues Bild wird gespeichert.



# Aufgaben

## **Aufgabe 1**

Bringe die Figur zum Laufen.

## **Aufgabe 2**

Erstelle ein kurzen Film indem eine Figur über ein Haus läuft.

## **Aufgabe 3**

Färbe eine Figur blau und lasse sie fliegen.

## **Aufgabe 4**

Erstelle ein schwarzes Haus mit einen roten Spitzdach

## **Aufgabe 5**

Mache dir Gedanken und erstelle einen Kurzfilm.



## **Aufgabe 6**

Suche dir einen Film aus und versuche eine Szene daraus nachzubauen (min 100 Bilder), speichere sie als Quicktime - Movie.

## **Aufgabe 7**

Gib den Haus aus Aufgabe 4 gelbe Fenster.

## **Aufgabe 8**

Färbe den Kopf eines Mannes rot ein und den eines anderen gelb und lasse sie kämpfen.

**(Felix)**