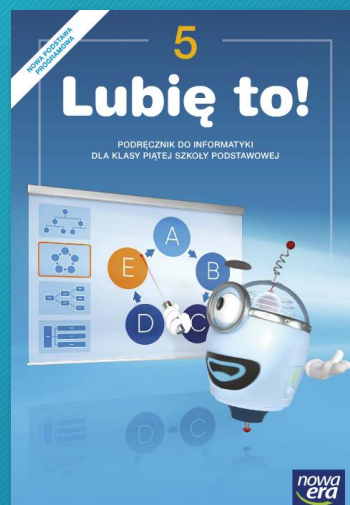


Klasa 5 - Informatyka

+
SP 1
-

Temat: Patyczaki w ruchu. Tworzenie prostych animacji cz.2



Klasa 5 - Informatyka



SP 1

Na tej lekcji przygotujemy animację przedstawiającą radosnego patyczaka na łące.

Na kolejnym slajdzie, znajdziesz instrukcję, jak wykonać tą animację. Kolejne slajdy, przybliżą Tobie kolejne działania, jak np. dodawanie tła do animacji, utworzenie klatek animacji przedstawiającej postać okazującą radość.

Pierwsza prosta animacja

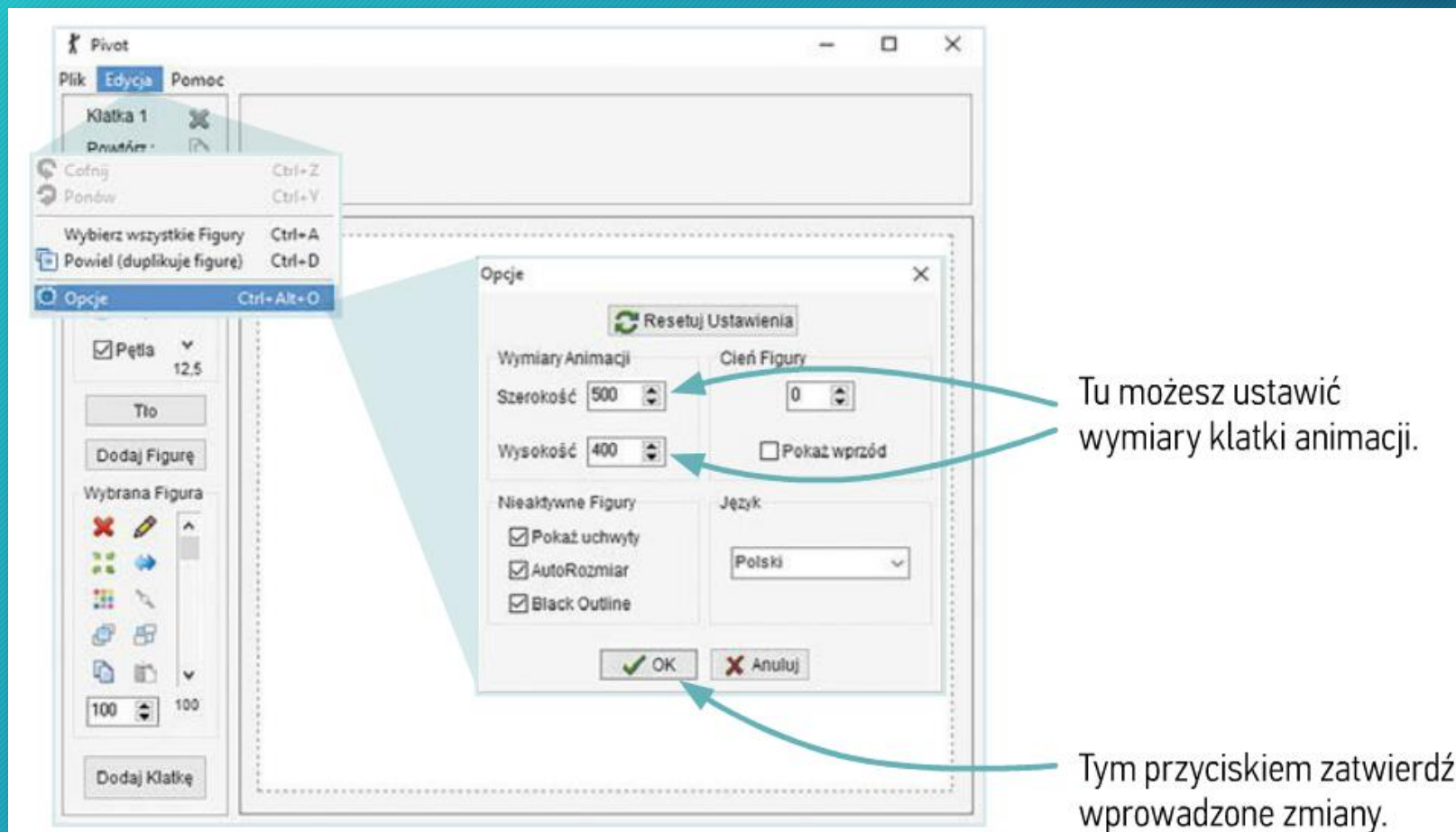


SP 1

1. Utwórz nowy projekt (kliknij **Plik**, następnie **Nowy**).
2. Ustaw wymiary animacji:
 - szerokość na 800 px,
 - wysokość na 600 px.
3. Stwórz nowe tło przedstawiające łąkę.
 - Uruchom program Paint.
 - Ustaw **rozmiar** obrazu na taki sam jak w twojej animacji.
 - Narysuj łąkę z fragmentem nieba.
 - Obraz zapisz jako plik png pod nazwą *tło_radość*.
4. Przejdź do otwartego programu **Pivot**.
5. **Wczytaj tło** z pliku *tło_radość* (kliknij **Plik**, a następnie **Wczytaj tło**).
6. Stwórz animację przedstawiającą radosnego patyczaka na łące.
7. Projekt zapisz w *Teczce ucznia* jako plik programu Pivot pod nazwą *radość_patyczaka* (kliknij **Plik**, a następnie wybierz **Zapisz jako**).
8. Eksportuj animację jak plik gif o nazwie *radość_patyczaka* (kliknij **Plik** i wybierz **Eksportuj animację**).

Ustawienie wymiarów klatki animacji

+
SP 1
-




Dodawanie tła do animacji

+
SP 1
-

Tło nie musi być takie samo w całej animacji. Do poszczególnych klatek możesz wczytać różne obrazy. Dzięki temu w jednym projekcie możesz pokazać patyczaka w różnych sceneriach.



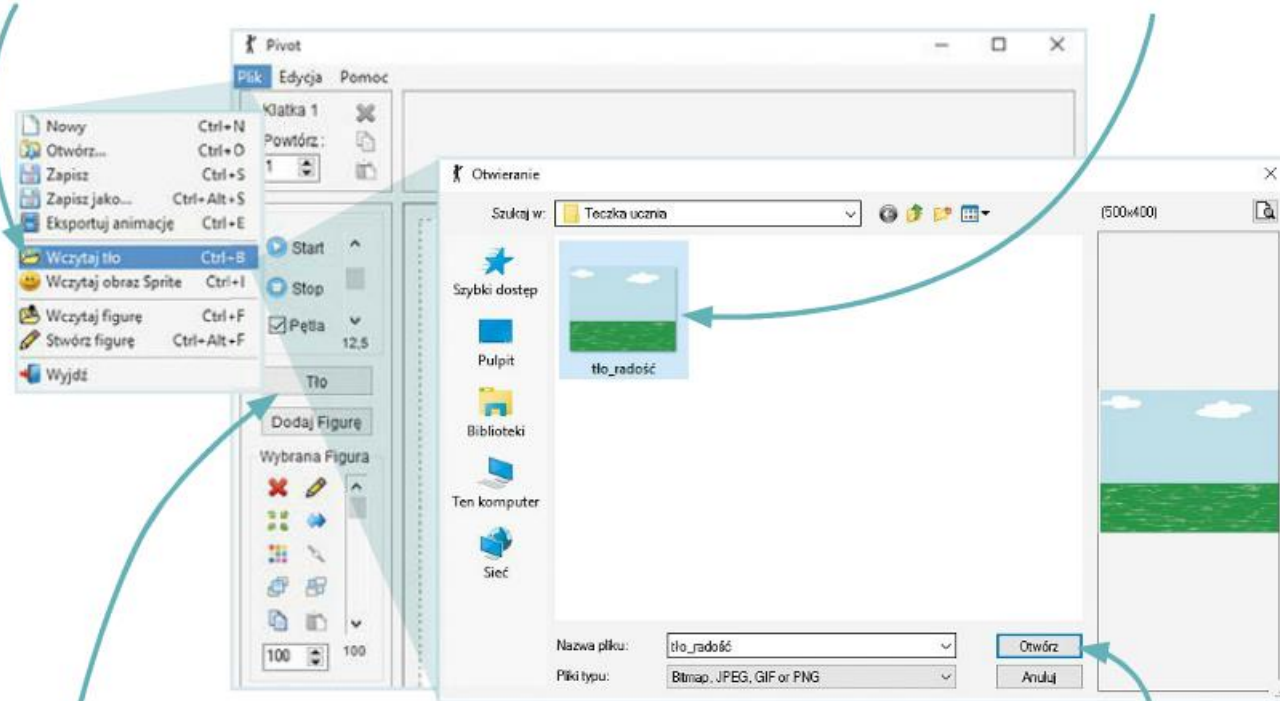
Aby tło było widoczne na wszystkich ujęciach, najlepiej wstawić je przed dodaniem pierwszej klatki filmu. W przeciwnym razie trzeba będzie je dodawać osobno do każdej utworzonej sceny. 

Dodawanie tła do projektu animacji

+
SP 1
-

Ta opcja pozwala dodać obraz do zestawu tła.

Zaznacz obraz, który chcesz dodać.

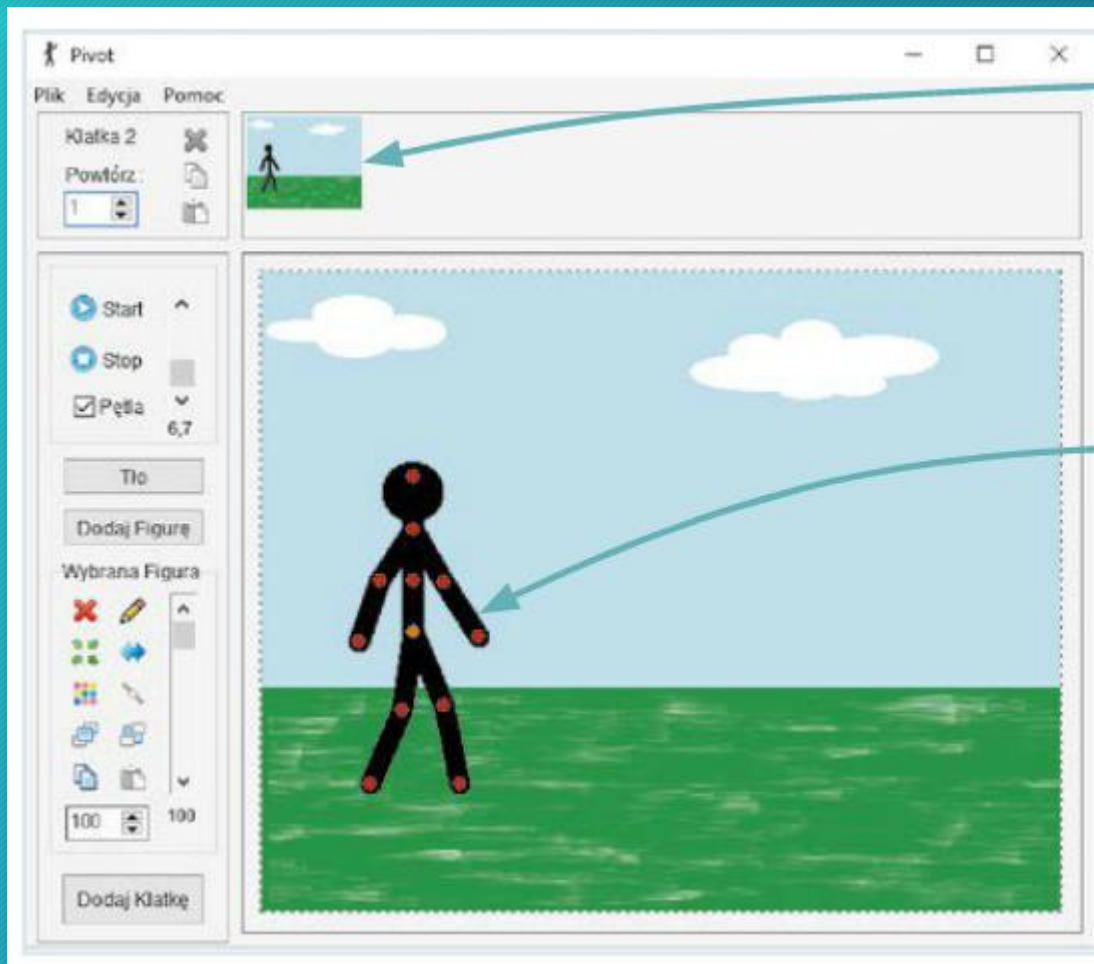


Po kliknięciu tego przycisku możesz ustawić tło animacji.

Tym przyciskiem zatwierdź swój wybór.

Utworzenie klatek animacji

+
SP 1
-



The screenshot shows the Pivot animation software interface. The main window displays a stick figure on a green field under a blue sky with clouds. The figure has red dots at its joints, indicating keyframes. The interface includes a menu bar (Plik, Edycja, Pomoc), a toolbar with icons for creating and editing frames, and a panel on the left with controls for starting, stopping, and looping the animation. A small thumbnail of the first frame is visible in the top left corner of the main workspace.



Pierwsza klatka animacji.

Pozycja wyjściowa postaci.

NEW Dodanie pierwszej klatki animacji

Utworzenie klatek animacji

+
SP 1
-

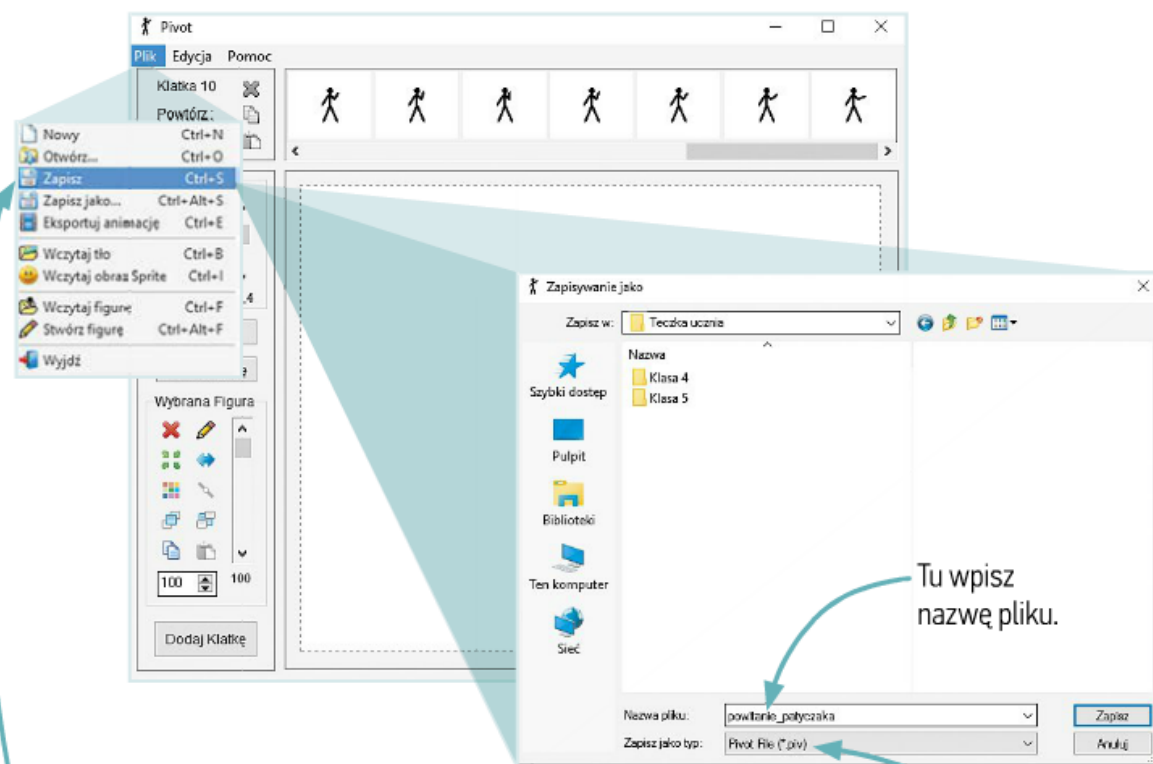
Zmieniaj nieznacznie położenie odpowiednich części postaci i dodawaj kolejne klatki  Podczas pracy odtwarzaj co pewien czas animację, aby sprawdzić, czy dodane klatki są wykonane poprawnie. Jeśli się pomylisz, możesz usunąć wybraną klatkę – wystarczy kliknąć prawym przyciskiem myszy w jej podgląd na górze okna, a następnie wybrać **Usuń**  z podręcznego menu.



Pierwsze klatki animacji przedstawiające cieszącego się patyczaka

Zapisywanie animacji

SP 1



Wybierz tę opcję, aby zapisać pracę jako plik programu Pivot.

W tym polu wyświetla się typ pliku, w jakim zostanie zapisana praca.

GIF – format plików służący do zapisu obrazów i animacji, wykorzystywany między innymi na stronach internetowych.

Klasa 5 - Informatyka

+
SP 1
-
○



Zapamiętaj

- Aby podczas odtwarzania ruch był płynny, zmiana ułożenia animowanego elementu na kolejnych klatkach powinna być nieznaczna.
- Warto zapisywać kolejne etapy pracy w osobnych plikach. Dzięki temu w dowolnym momencie można wrócić do poprzedniej wersji.

Podzielcie sobie pracę, pamiętajcie róbcie przerwy przy pracy na komputerze. Samych dobrych pomysłów Wam życzę, powodzenia!