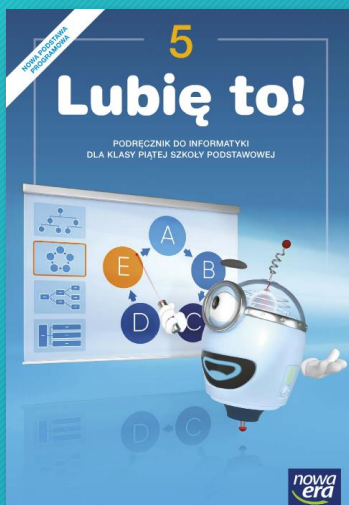


# Klasa 5 - Informatyka

+  
SP 1  
-

## Temat: Animacje od kuchni. Tworzenie własnych postaci cz. 1



### 4.2 Animacje od kuchni Tworzenie własnych postaci

Potrąfisz stworzyć w programie Pivot Animator animację z wykorzystaniem gotowego modelu patyczaka. Teraz zobaczysz, jak zbudować własne postaci i przedmioty, których można użyć w przygotowywanym filmie.



Na zajęciach wykonasz w programie Pivot Animator postać kucharza oraz przedmioty, których użyjesz. Następnie utworzone figury wykorzystasz do przygotowania animacji.

W trakcie wykonywania zadania:

1. poznasz narzędzia do tworzenia figur,
2. utworzysz postać kucharza i dodasz ją do animacji,
3. zmodyfikujesz wstawioną postać,
4. zbudujesz potrzebne rekwizyty i utworzysz animację.

#### 1 Główne narzędzia wykorzystywane podczas tworzenia figur

Aby otworzyć okno, w którym buduje się figury, z menu programu wybierz **Plik**, a następnie **Stwórz figurę**  *Stwórz figurę* (rys. 1).



Wybierz tę opcję

Rys. 1. Otwieranie okna do budowania figur

# Klasa 5 - Informatyka



SP 1

Na ostatniej lekcji tworzyliście w programie Pivot Animator animację przedstawiającą radosnego patyczaka na łące, z wykorzystaniem gotowego modelu patyczaka.

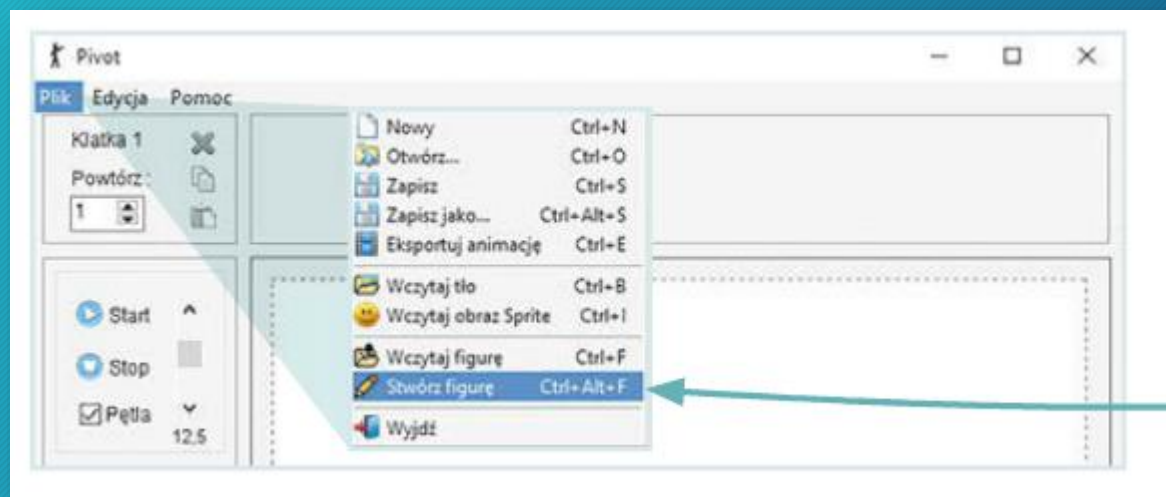
Dziś zobaczycie jak zbudować własne przedmioty i postaci, które będzie można użyć w filmiku.

# Klasa 5 - Informatyka

+  
SP 1  
-

## Główne narzędzia wykorzystywane podczas tworzenia figur

Otwieranie okna do budowania figur:  
z menu programu wybierz Plik-> Stwórz figurę



# Klasa 5 - Informatyka

+  
SP 1  
-

## Narzędzia do tworzenia własnej figury

W otwartym oknie możesz zbudować przedmiot lub postać. Jeżeli je zapiszesz będziesz mógł wykorzystać je w innych animacjach.

Wypróbuj narzędzia dostępne w oknie do budowania figur.

Wykorzystaj swój podręcznik do poznania nowych narzędzi programu Pivot Animator (strona 112).

Na kolejnych zajęciach utworzymy postać kucharza.

# Narzędzia do tworzenia własnej figury

+  
SP 1  
-

The image shows a screenshot of the 'Stick Figure Builder' software interface. The interface includes a menu bar with 'Plik' and 'Edycja', a toolbar with various icons, and a main workspace. A status bar at the bottom indicates '(1 segment) Linia: Grubość 6, Długość 48, Kąt 0, Dynamiczny'. The following labels with arrows point to specific tools and features:

- Dodawanie okręgu
- Wstawianie linii
- Strzałki umożliwiające zmianę grubości segmentu
- Zmiana wyglądu zaznaczonego segmentu: linii na okrąg, a okręgu na linię
- Zmiana położenia pomarańczowego punktu
- Powielanie elementu
- Zmiana zaznaczonego segmentu na ruchomy lub nieruchomy
- Wstawianie dodatkowego punktu na segmencie
- Usuwanie segmentu
- Segment wstawiony domyślnie przez program

# Klasa 5 - Informatyka

+  
SP 1  
-  
o  
o



Aby zaznaczyć wybrany fragment, kliknij w znajdujący się na nim czerwony punkt – segment zmieni wówczas kolor na niebieski.

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