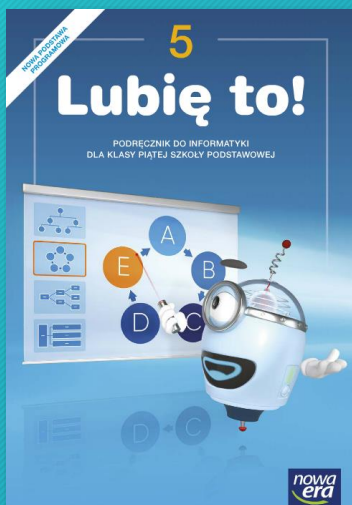


Klasa 5 - Informatyka

+
SP 1
-

Temat: Animacje od kuchni. Tworzenie własnych postaci cz.2



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 dowiedzieliście się jak zbudować własne przedmioty i postaci, które będzie można użyć w filmiku.

Poznaliście główne narzędzia wykorzystywane podczas tworzenia figur.

Dziś tworzymy postać kucharza i modyfikujemy figurę.

Na kolejnej lekcji będziemy budować rekwizyty i tworzyć animację.

Klasa 5 - Informatyka

+
SP 1
-
○

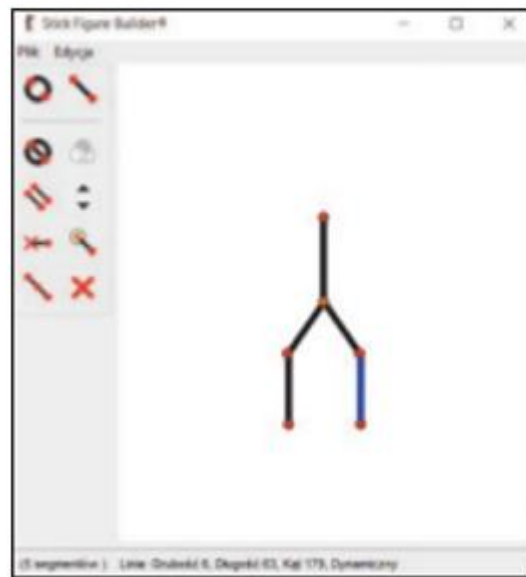
Część I. Tworzenie postaci kucharza

1. Zaznacz patyczaka i usuń go.
2. Otwórz okno do budowania figur - wybierz **Plik**, a następnie **Stwórz figurę**.
3. Narysuj kucharza:
(na kolejnych slajdach kolejne kroki)

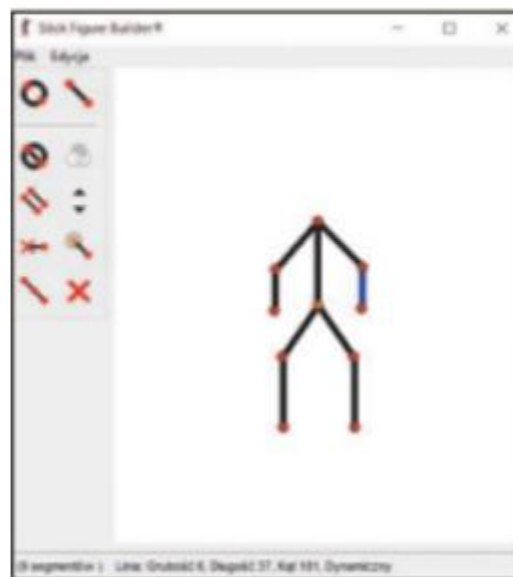
Klasa 5 - Informatyka

+
SP 1
-

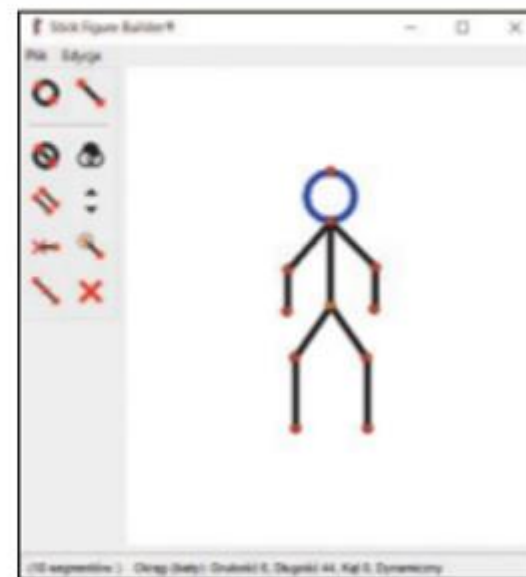
Do tułowia dorysuj nogi złożone z dwóch segmentów.



Narysuj ręce, także składające się z dwóch segmentów.



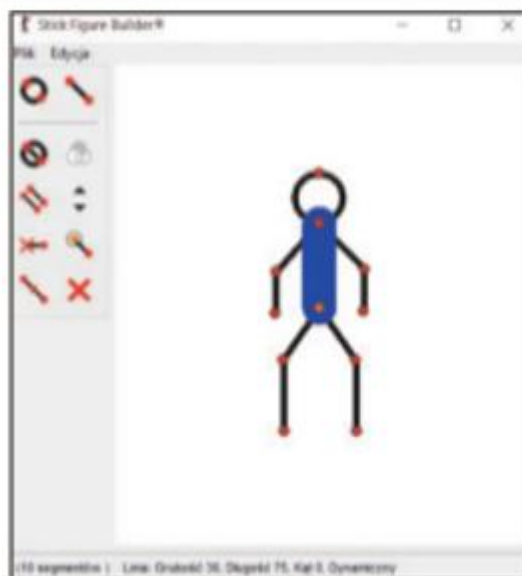
Teraz dorysuj głowę.



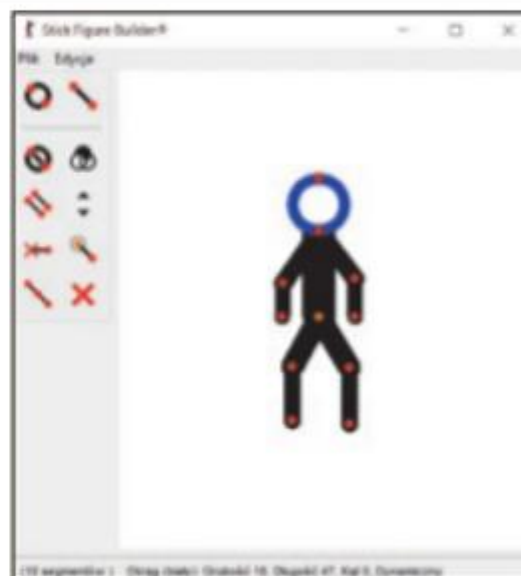
Klasa 5 - Informatyka

+
SP 1
-

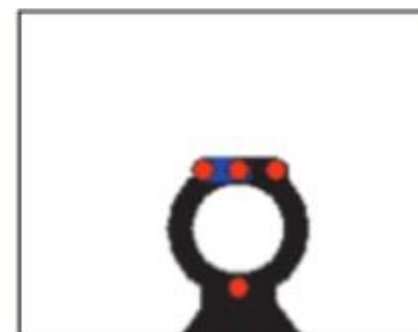
Zaznacz tułów i zwiększ jego grubość na 30.



Włącz **Tryb edycji** (Ctrl+E). Teraz zmień grubość oraz długość pozostałych segmentów.



Dorysuj dwa krótkie segmenty na czubku głowy patyczaka.



Klasa 5 - Informatyka

+
SP 1
-
○

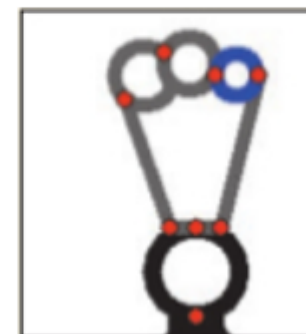
Dorysuj dwie ukośne linie – boki czapki.



Dodaj trzy połączone okręgi, które będą górą czapki.



Zmień wszystkie elementy czapki z dynamicznych na statyczne.



Klasa 5 - Informatyka



SP 1

4. Wybierz **Plik**, a następnie **Zapisz jako**.
5. Jako nazwę pliku wpisz kucharz. Kliknij **OK**.
6. Wstaw postać do animacji - wybierz **Plik**, a następnie **Wczytaj figurę**.

Klasa 5 - Informatyka

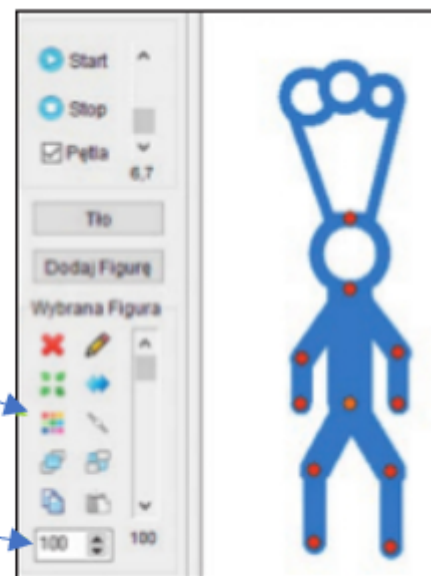
+
SP 1
-

Część II. Modyfikacja figury

1. Zmień kolor i rozmiar kucharza:

- a. Zaznacz figurę.
- b. Wybierz opcję **Kolor**.
- c. Zmień kolor.
- d. Kliknij **OK**.
- e. Zmień rozmiar figury.

Możesz to zrobić strzałkami lub wpisać w białe okno liczbę.



Klasa 5 - Informatyka



SP 1

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