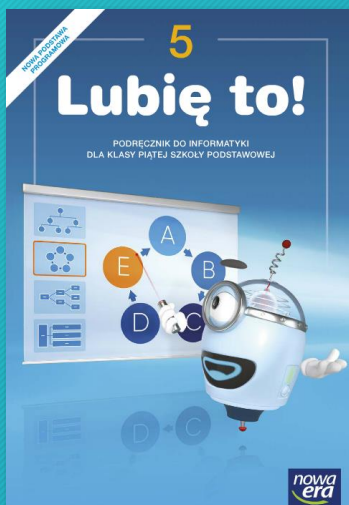


Klasa 5 - Informatyka

+
SP 1
-

Temat: Animacje od kuchni. Tworzenie własnych postaci cz.3



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



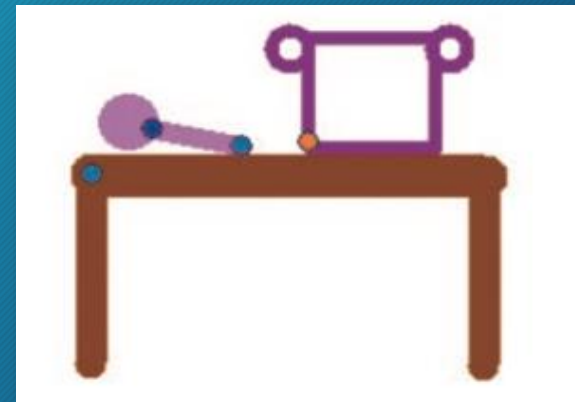
SP 1

Na ostatniej lekcji dowiedzieliście się jak zbudować własne przedmioty i postaci, które będzie można użyć w filmiku, poznaliście główne narzędzia wykorzystywane podczas tworzenia figur. Tworzyliście postać kucharza i modyfikowaliście jego figurę.

Dziś będziemy budować rekwizyty i tworzyć animację.

Część III. Budowanie rekwizytów i tworzenie animacji

1. Zbuduj rekwizyty, na przykład łyżkę, garnek, stół, składniki potrzebne do przygotowania pysznej zupy.



Klasa 5 - Informatyka

+
SP 1
-

2. Umieść rekwizyty w odpowiednich miejscach sceny.



Klasa 5 - Informatyka



SP 1

3. Zmień ich kolor i rozmiar.
4. Następnie stwórz i dodaj kolejne klatki animacji przedstawiającej kucharza gotującego zupę.

Klasa 5 - Informatyka



SP 1

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