

Informatyka klasa 5B

Temat: **Animacje od kuchni. Tworzenie własnych postaci.**










Drodzy uczniowie, obejrzyjcie film:

<https://www.youtube.com/watch?v=31Xiaa3P6qo>.

Następnie wykonajcie w programie Pivot Animator postać kucharza oraz przedmioty, których użyje. Na koniec wykorzystajcie utworzone figury do przygotowania animacji o kucharzu.

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:

<p>Do tułowia dorysuj nogi złożone z dwóch segmentów.</p> 	<p>Narysuj ręce, także składające się z dwóch segmentów.</p> 	<p>Teraz dorysuj głowę.</p> 
<p>Zaznacz tułów i zwiększ jego grubość na 30.</p> 	<p>Włącz Tryb edycji (Ctrl+E). Teraz zmień grubość oraz długość pozostałych segmentów.</p> 	<p>Dorysuj dwa krótkie segmenty na czubku głowy patyczaka.</p> 
<p>Dorysuj dwie ukośne linie – boki czapki.</p> 	<p>Dodaj trzy połączone okręgi, które będą górą czapki.</p> 	<p>Zmień wszystkie elementy czapki z dynamicznych na statyczne.</p> 

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

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.



Część III. Budowanie rekwizytów i tworzenie animacji

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



2. Umieść rekwizyty w odpowiednich miejscach sceny.



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