

INFORMATYKA kl. 5

4 i 18. 06. 2020r.

Temat: Animacje od kuchni. Tworzenie własnych postaci.

TEMAT DO REALIZACJI W CIĄGU 2 GODZIN LEKCYJNYCH

W dalszym ciągu pracujemy w programie Pivot Animator.




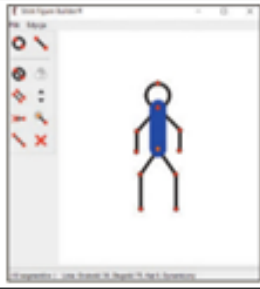





1. Najpierw przeczytajcie uważnie temat 4.2 z podręcznika str. 111 – 116.
2. Wykonajcie pracę zgodnie z kartą pracy. Oto ona:

Karta pracy

Temat 4.2. Animacje od kuchni

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:

| | | |
|---|---|--|
| Do tułowia dorysuj nogi złożone z dwóch segmentów. | Narysuj ręce, także składające się z dwóch segmentów. | Teraz dorysuj głowę. |
|  |  |  |
| 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. |
|  |  |  |
| Dorysuj dwie ukośne linie – boki czapki. | Dodaj trzy połączone okręgi, które będą górą czapki. | Zmień wszystkie elementy czapki z dynamicznych na statyczne. |
|  |  |  |

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**.

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.