

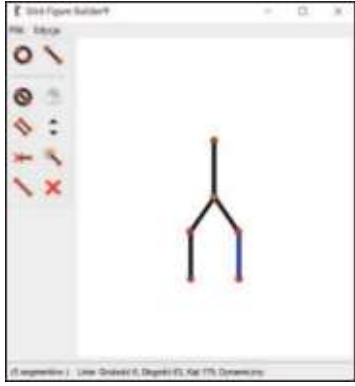
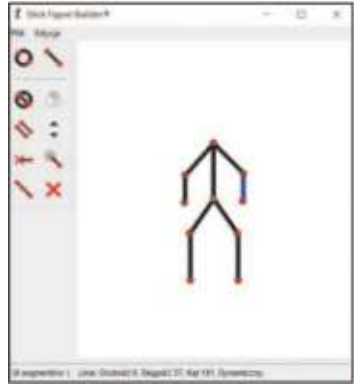







ijj.tusznio@poczta.onet.pl

Karta pracy

Temat: 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.

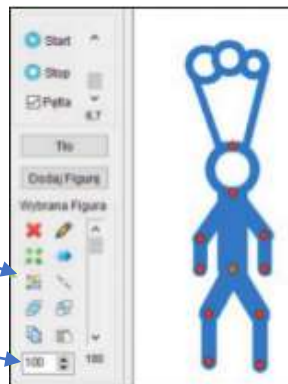
- b. Wybierz opcję **Kolor**.

- c. Zmień kolor.

- d. Kliknij **OK**.

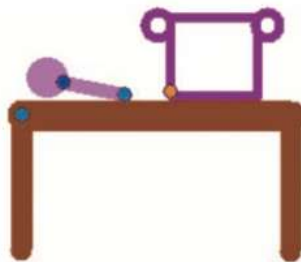
- e. Zmień rozmiar figury.

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.

5. Plik zapisz jako plik programu Pivot pod nazwą *kucharz*.

Karta pracy

Temat: Patyczaki w ruchu. Tworzenie prostych animacji

Część I. Gimnastyka patyczaka

Stwórz animację przedstawiającą gimnastykę patyczaka.

1. Utwórz nowy projekt (kliknij **Plik**, następnie **Nowy**).
2. Ustaw patyczaka w pozycji wyjściowej.
3. Na kolejnych klatkach animacji tak zmieniaj położenie patyczaka, aby wykonywał następujące ćwiczenia:
 - ruszał głową na boki,
 - zginał ręce – najpierw lewą, później prawą,
 - wymachiwał lewą nogą,
 - wymachiwał prawą nogą.
4. Pracę zapisz jako plik programu Pivot pod nazwą *gimnastyka*.