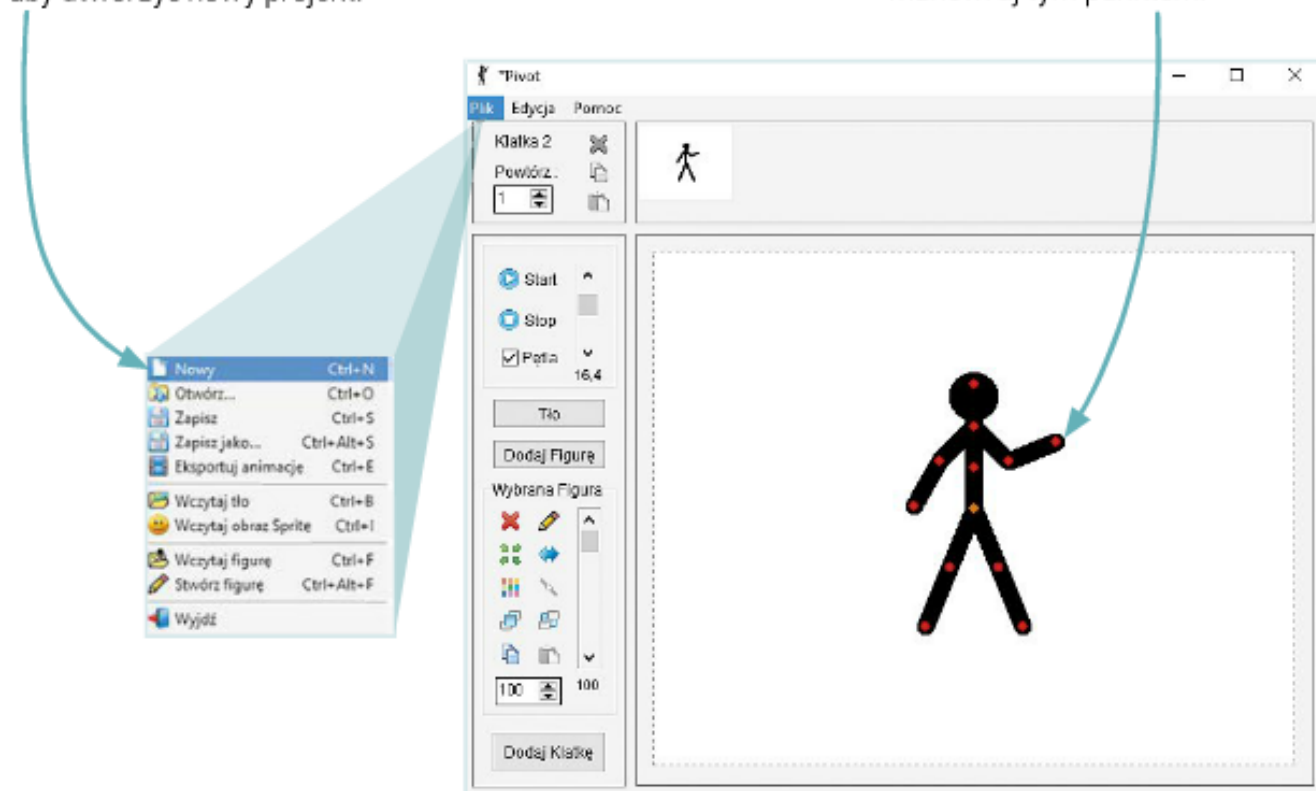


Temat: Tworzenie prostej animacji

Utwórz nowy projekt – kliknij **Plik**, a następnie **Nowy**. Ustaw patyczaka w pozycji, w której ma rozpocząć ruch ręką. W tym celu chwyć kursorem czerwony punkt znajdujący się w miejscu jednej z jego dłoni i przesuń go do góry (rys. 2).

Wybierz pierwszą opcję, aby utworzyć nowy projekt.

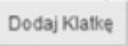
Aby podnieść przedramię postaci, manewruj tym punktem.



Rys. 2. Tworzenie nowego projektu i zmiana ułożenia ręki postaci

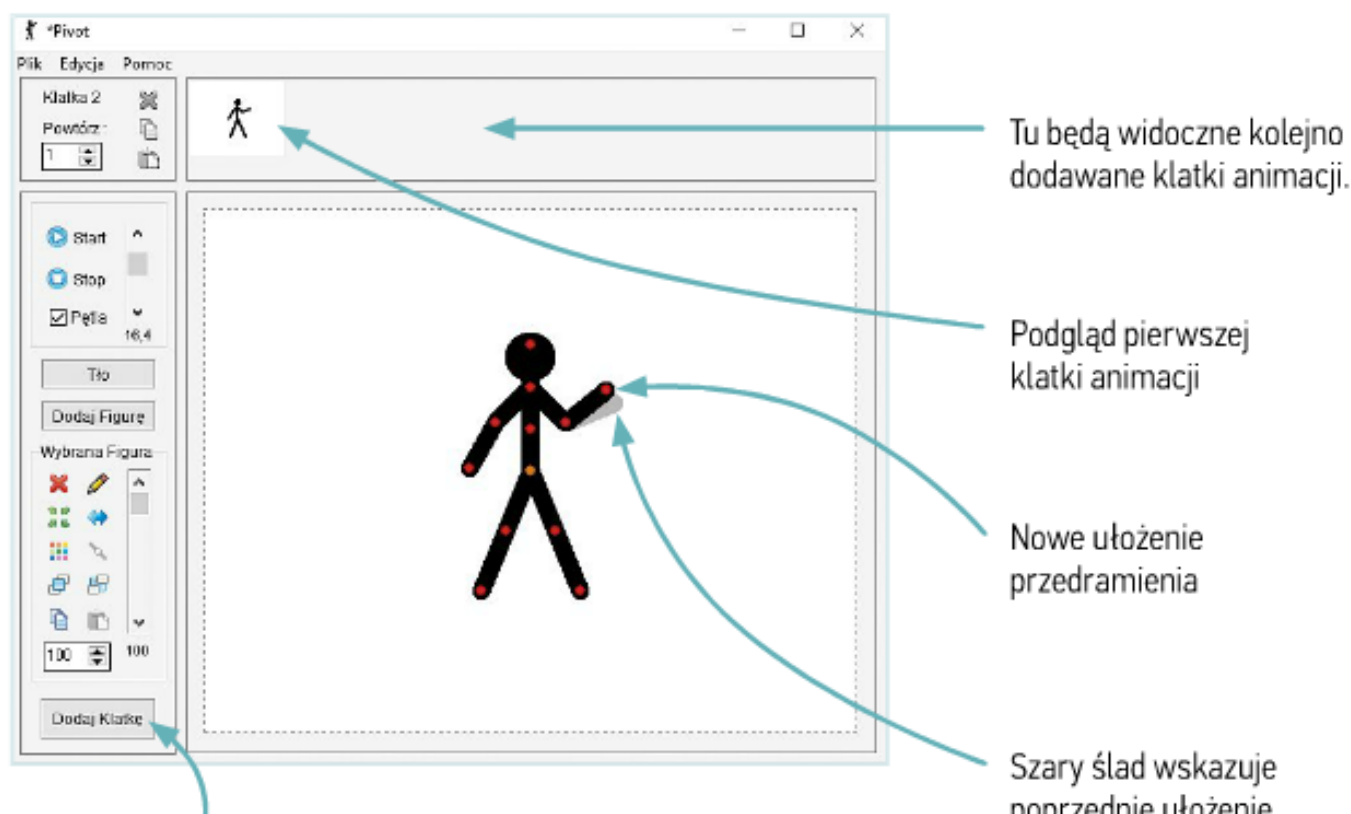


Aby dodać klatkę animacji, możesz także nacisnąć klawisz **A** lub **Spacja**.

Po ustawieniu wyjściowej pozycji postaci kliknij przycisk **Dodaj Klatkę** . Wówczas w górnej części okna programu pojawi się podgląd pierwszego obrazu, który zostanie wykorzystany w animacji (rys. 3).

Teraz chwyć kursorem ten sam czerwony punkt na rękę patyczaka i przesuń go w inne miejsce. Po zmianie pozycji przedramienia pojawi się szary ślad, który oznacza ostatnie ułożenie tej części postaci. Dzięki niemu łatwiej jest ustawić nową pozycję danego fragmentu patyczaka. Jeśli na kolejnych klatkach ułożenie przedramienia będzie się zmieniało nieznacznie, podczas odtwarzania animacji ruch będzie sprawiał wrażenie płynnego.

Ustaw odpowiednie położenie przedramienia postaci (rys. 3), a następnie dodaj drugą klatkę.





Wciśnij ten przycisk, aby dodać klatkę animacji.

Rys. 3. Tworzenie kolejnej klatki animacji

W podobny sposób twórz i dodawaj kolejne klatki. Powtarzaj te czynności aż do momentu, gdy przedramię znajdzie się w położeniu równoległym do tułowia (rys. 4).



Rys. 4. Początkowe klatki animacji przedstawiającej ruch ręką

Teraz musisz utworzyć klatki przedstawiające powrót przedramienia do pozycji wyjściowej (takiej jak na pierwszej klatce). Po utworzeniu wszystkich klatek odtwórz animację. W tym celu kliknij przycisk **Start** . Aby wyświetlanie animacji było powtarzane, zaznacz opcję **Pętla** **Pętla**. Jeśli chcesz zakończyć odtwarzanie, użyj przycisku **Stop** . Za pomocą suwaka po prawej stronie przycisków **Start** i **Stop** możesz określić tempo wyświetlania kolejnych klatek. Wypróbuj różne szybkości i ustaw taką, która ci najbardziej odpowiada.

Praca domowa

Zrób prostą animację jak panoczek robi przysiad. Zrobioną animację zapisz, jako *patyczak1* na pulpicie komputera i jak Ci się uda to wyślij ją emailem do mnie.

Dokonania pracy ucznia, proszę udokumentować w formie zdjęcia lub pliku, po czym proszę przesłać na adres email:

karolkawiak.sosw@wp.pl