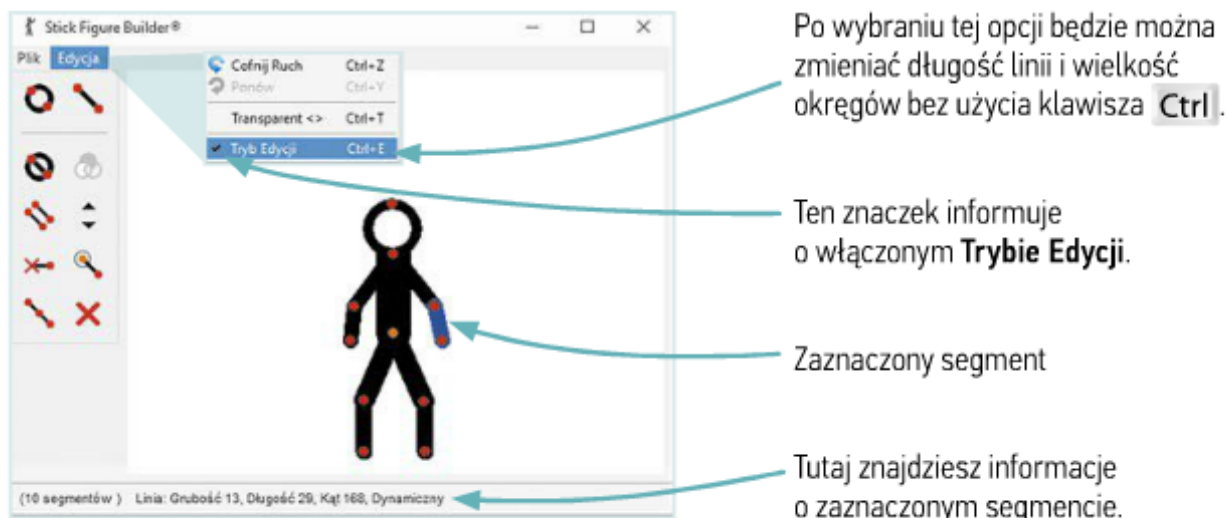


Temat: Tworzenie postaci kucharza – animacje w programie *PivotAnimator*.

Zapoznaj się z materiałem lekcji.

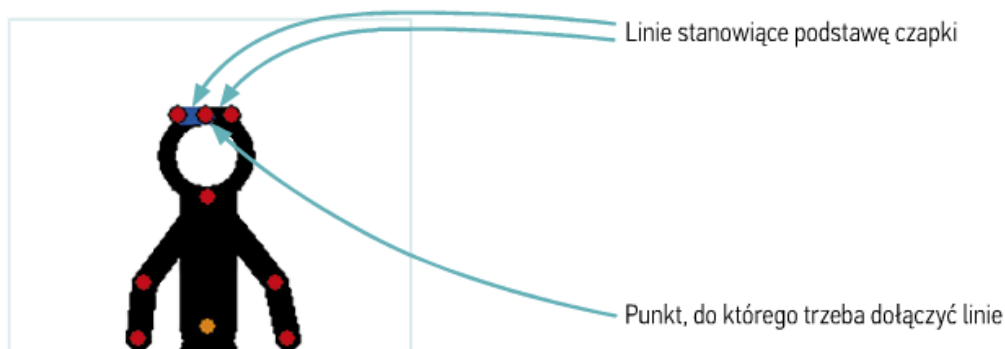
## 2 Utworzenie postaci kucharza i dodanie jej do animacji

Zbuduj w programie Pivot Animator postać kucharza. Zaczynaj od tułowia, następnie dodaj głowę, nogi i ręce. W razie potrzeby zmodyfikuj wybrane części postaci. Zmiana długości linii i wielkości okręgu tylko za pomocą myszy jest możliwa przy zaznaczonej opcji **Tryb Edycji** *Tryb Edycji*. Aby sprawdzić, czy jest ona włączona, wybierz **Edycja** w górnym menu okna, w którym budujesz postać, a następnie spójrz na ostatnią pozycję na liście – obok niej powinien być widoczny znaczek  (rys. 3).




Rys. 3. Włączanie Trybu Edycji

Teraz utwórz na głowie postaci charakterystyczną kucharską czapkę. Postaraj się, aby wyglądała efektownie. Budowanie rozpocznij od podstawy: przymocuj dwie krótkie, poziome linie do czerwonego punktu widocznego na górze głowy (rys. 4). Potem dołącz pozostałe elementy – dwie ukośne linie (boki czapki) i kilka połączonych okręgów, które będą górą czapki.

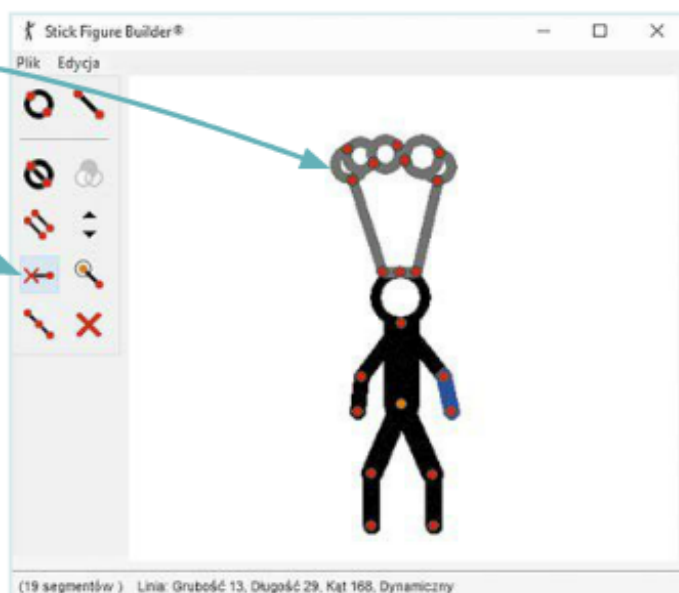


Rys. 4. Budowanie podstawy czapki


Nie wszystkie elementy utworzonej postaci będą animowane. Na przykład czapka powinna przemieszczać się razem z głową kucharza, dlatego warto zmienić segmenty, z których jest zbudowana, na statyczne (nieruchome). W tym celu kliknij w czerwony punkt znajdujący się na danym fragmencie czapki, a następnie wybierz narzędzie . Po zaznaczeniu innego elementu postaci fragment statyczny będzie szary (rys. 5).

Statyczne segmenty postaci są zaznaczone kolorem szarym.

Za pomocą tej opcji możesz zmienić zaznaczony segment z dynamicznego (ruchomego) na statyczny (nieruchomy) i odwrotnie.

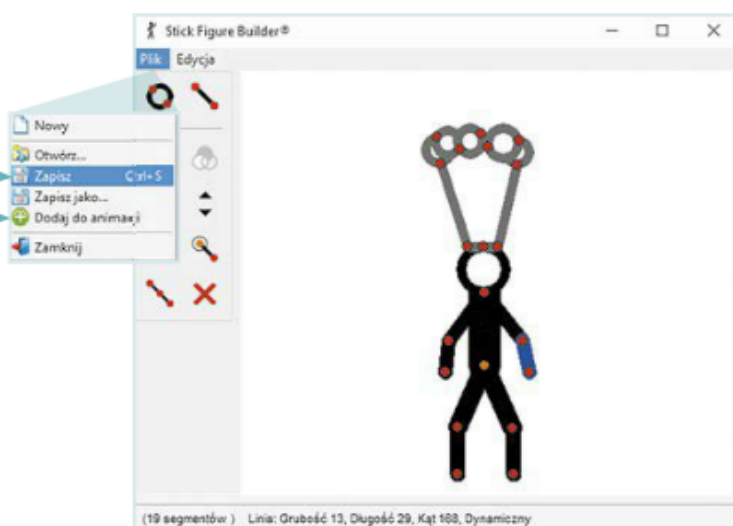


Rys. 5. Zmiana wybranych segmentów z dynamicznych na statyczne

Gdy skończysz budować postać, zapisz ją w bibliotece figur pod nazwą *kucharz*. Dzięki temu będzie można ją wykorzystać podczas tworzenia innych animacji. Następnie wstaw ją do projektu za pomocą opcji **Dodaj do animacji**  **Dodaj do animacji** (rys. 6).

Ta opcja pozwala zapisać zbudowaną postać.


Użyj tej opcji, aby dodać utworzoną postać do animacji.



Rys. 6. Zapisywanie zbudowanej postaci i dodawanie jej do animacji



Wstawiona postać zostanie nałożona na patyczka widocznego w oknie programu. Przesuń kucharza w inne miejsce ekranu, a następnie usuń drugą postać – kliknij w dowolny znajdujący się na niej punkt (czerwony lub pomarańczowy) i naciśnij klawisz `Delete`.

Zaznaczoną postać możesz także usunąć za pomocą opcji **Usuń** , widocznej po lewej stronie głównego okna programu.

## Praca domowa

Utwórz postać kucharza w programie i dodaj ją do biblioteki figur.

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

[karolkawiak.sosw@wp.pl](mailto:karolkawiak.sosw@wp.pl)