

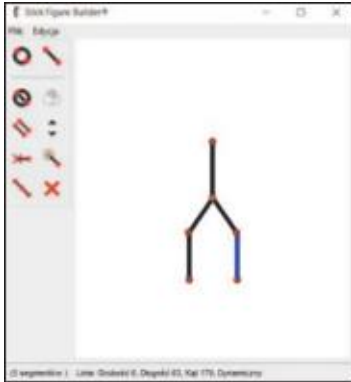
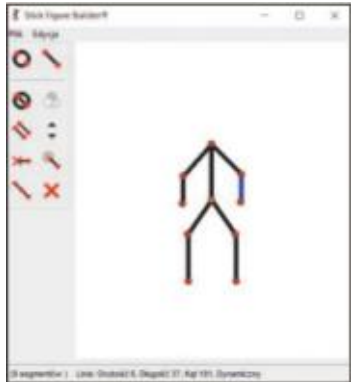
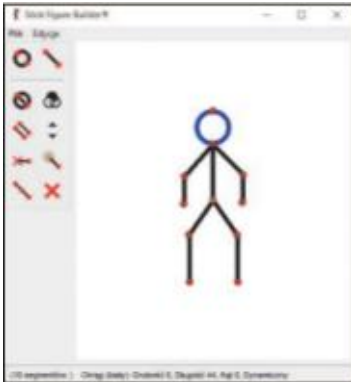


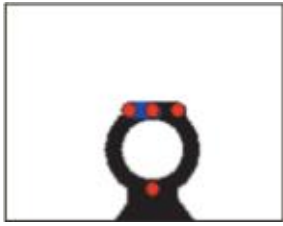

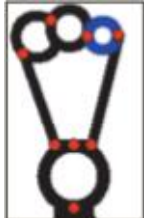
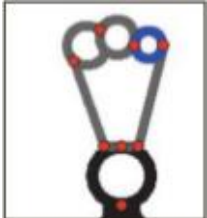
Informatyka klasa V 25.05.2020

Temat: Animacje od kuchni

Karta pracy (Jeśli masz gotowego kucharza, przejdź do części III)

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.
		

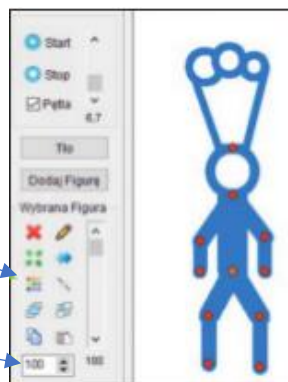
4. Wybierz **Plik**, a następnie **Zapisz jako**.
5. Jako nazwę pliku wpisz kucharz. Kliknij **OK**.
6. Wstaw postać do animacji – wybierz **Plik**, a następnie **Wczytaj figurę**.

Część II. Modyfikacja figury

1. Zmień kolor i rozmiar kucharza:

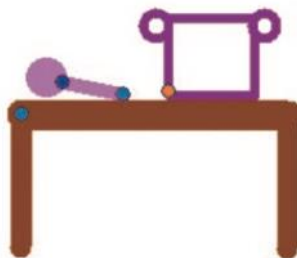
- a. Zaznacz figurę.
- b. Wybierz opcję **Kolor**.
- c. Zmień kolor.
- d. Kliknij **OK**.
- e. Zmień rozmiar figury.

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. Wczytaj wykonane na poprzedniej lekcji tło (pomieszczenie kuchni).
5. Następnie stwórz i dodaj kolejne klatki animacji przedstawiającej kucharza gotującego zupę.
6. Prześlij gotową animację do oceny do piątku 29.05.2020.