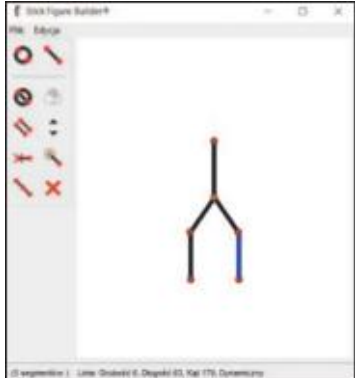
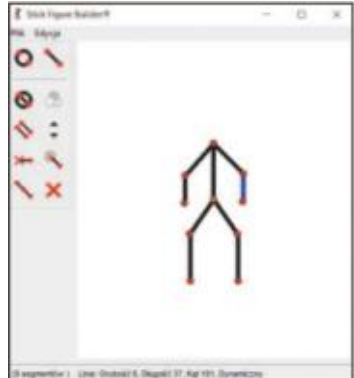
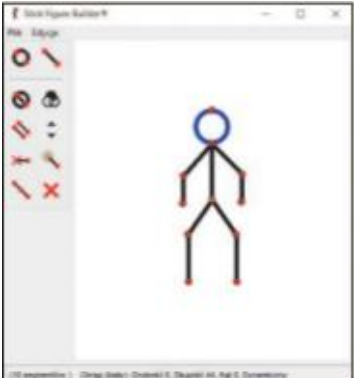




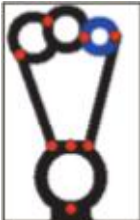
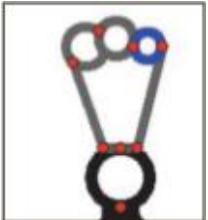


Klasa 5

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.

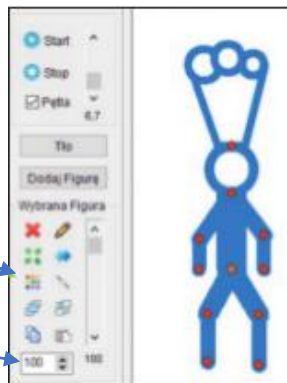
- b. Wybierz opcję **Kolor**.

- c. Zmień kolor.

- d. Kliknij **OK**.

- e. Zmień rozmiar figury.

Możesz to zrobić strzałkami lub wpisać w białe okno liczbę.



Wykonaj dowolną animację w programie Pivot Animator i prześlij zadanie na adres mailowy: solaks.darlosu@wp.pl