

Temat: Patyczaki w ruchu. Tworzenie prostych animacji.

Klasa 5sp, grupa 2

19 maja i 26 maja 2020 r. (poniższy materiał przeznaczony jest na dwie lekcje)

Na dzisiejszych zajęciach:

- poznacie podstawy pracy i budowę okna programu Pivot Animator,
- nauczycie się tworzyć proste animacje,
- nauczycie się dodawać tło do animacji.

Wstęp

W programie PowerPoint wprawialiśmy w ruch elementy umieszczone na slajdach. Teraz będziemy tworzyć bardziej złożone animacje w programie Pivot Animator, na których będą poruszać się nie tylko całe obiekty, ale też ich części (np. ręka).

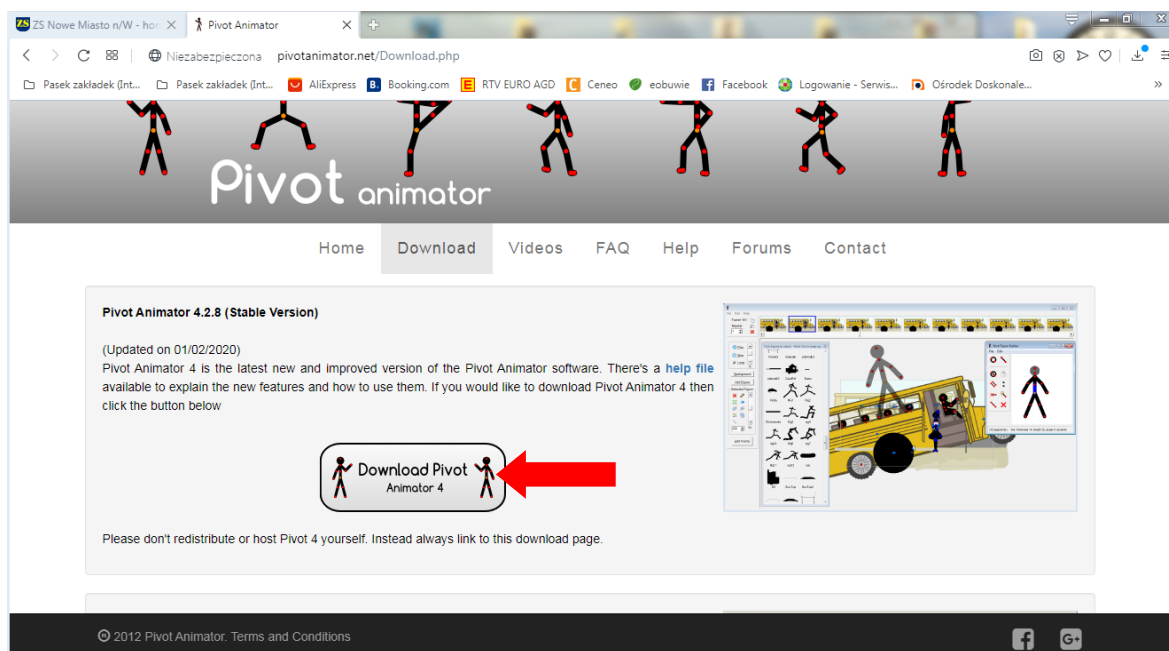
Jestem przekonany, że program Wam się spodoba, a praca w nim będzie dla Was przyjemnością. Mam nadzieję, że ćwiczenia, które będą wykonywane na zajęciach dadzą Wam wiele radości.

Instalacja programu Pivot Animator

Najpierw musimy zainstalować program. Program jest darmowy i można go pobrać ze strony:

<http://pivotanimator.net/Download.php>

W razie potrzeby poproście o pomoc przy instalacji kogoś dorosłego.



Po kliknięciu wskazanego miejsca rozpocznie się pobieranie pliku na Twój komputer. Po pobraniu pliku, uruchamiamy go. Wtedy rozpocznie się instalacja. Uwaga! W trakcie instalacji pojawi się pytanie, czy chcecie zainstalować dodatkowo inny program zabezpieczający komputer przed wirusami. Można się oczywiście na to nie zgodzić.

Po instalacji program powinien sam się uruchomić. Jeśli tak się nie stanie, skrót do uruchomienia powinien być na pulpicie.

Pierwsze kroki w programie Pivot Animator

Przeczytaj pierwszy akapit na str. 103 w podręczniku – tam znajdziesz podstawowe informacje, które pozwolą Ci rozpocząć pracę w programie.

Popatrz na Rys. 1 na str. 103 i porównaj ze swoim programem na ekranie.

Ćwiczenie

Zmieniaj dowolnie ułożenie nóg, rąk i głowy patyczaka (czerwone punkty) oraz przemieszczaj patyczaka w inne miejsce (pomarańczowy punkt).

Tworzymy prostą animację

Rezultatem tego ćwiczenia będzie patyczak machający ręką.

Aby uzyskać taki efekt wykonaj działania opisane na stronach 104 i 105 w podręczniku.

Zapisz przygotowaną animację pod nazwą powitanie_patyczaka w trzech formatach:

- piv (Plik / Zapisz),
- gif (Plik / Eksportuj animację),
- avi (Plik / Eksportuj animację).

W razie trudności, wskazówki dotyczące zapisywania animacji znajdują się na str. 106 podręcznika.

Dodajemy tło do animacji

- tworzymy nowy projekt – Plik / Nowy,
- sprawdzamy wymiary animacji, tzn. szerokość i wysokość (podane w pikselach) – Edycja / Opcje,
- przygotowujemy tło o odpowiednich wymiarach, np. w programie Paint, może to być łąka i niebo (takie jak na Rys. 8 na str. 109) i zapisujemy w komputerze pod nazwą, np. tło,
- dodajemy tło do animacji – Plik / Wczytaj tło, odszukaj stworzone wcześniej w programie Paint tło i kliknij Otwórz,
- tło dodajemy przed utworzeniem pierwszej klatki, jeśli mamy już utworzone klatki możemy je zaznaczyć (trzymając klawisz CTRL i klikając na nie) i potem dodać tło do wszystkich zaznaczonych klatek, w ten sposób możemy dodawać różne tła w naszej animacji, wczytane tła dostępne są pod przyciskiem „Tło”.

Tworzymy radosnego patyczaka

Wykonaj działania opisane w pkt. 5 na stronach 108 i 109 podręcznika. Przygotowaną animację zapisujemy pod nazwą radość_patyczaka.

Życzę powodzenia. Jestem przekonany, że powstaną ciekawe animacje.

Zadanie

Przygotowane animacje (powitanie_patyczaka i radość_patyczaka) prześlijcie na skrzynkę pocztową: pnowakow@wp.pl do 2 czerwca 2020 r. (macie na to dwa tygodnie).

Gdyby udało Wam się stworzyć inne ciekawe animacje, też je chętnie zobaczę.

W razie pytań lub wątpliwości proszę o kontakt przez pocztę elektroniczną.

Powodzenia

Piotr Nowakowski