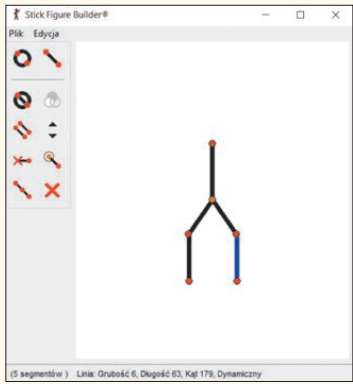
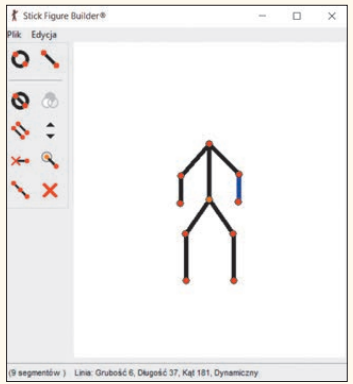
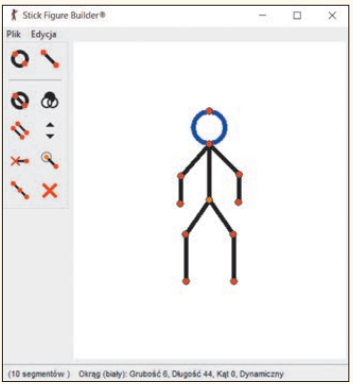
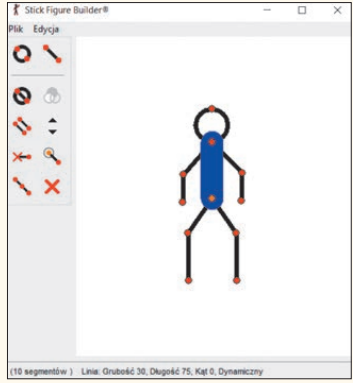
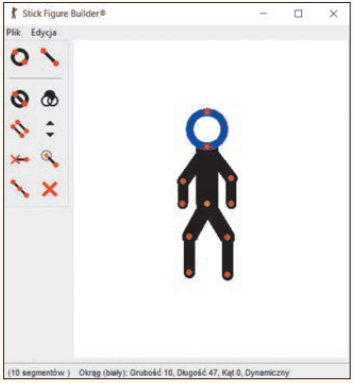
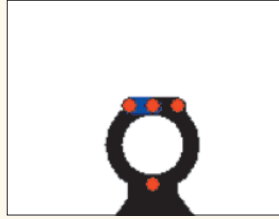
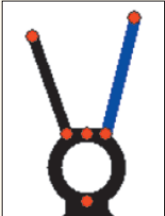
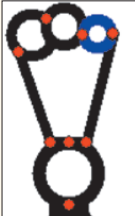
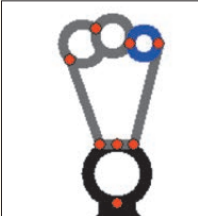


Karta pracy

Temat 4.2. Animacje od kuchni

Część I. Tworzenie postaci kucharza

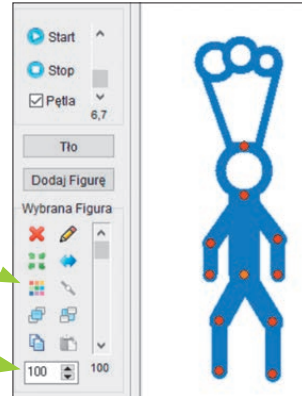
1. Zaznacz patyczaka i usuń go.
2. Otwórz okno do budowania figur – wybierz **Plik**, a następnie **Stwórz figurę**.
3. Narysuj kucharza:

<p>Do tułowia dorysuj nogi złożone z dwóch segmentów.</p>	<p>Narysuj ręce, także składające się z dwóch segmentów.</p>	<p>Teraz dorysuj głowę.</p>
		
<p>Zaznacz tułów i zwiększ jego grubość na 30.</p>	<p>Włącz Tryb edycji (Ctrl+E). Teraz zmień grubość oraz długość pozostałych segmentów.</p>	<p>Dorysuj dwa krótkie segmenty na czubku głowy patyczaka.</p>
		
<p>Dorysuj dwie ukośne linie – boki czapki.</p>	<p>Dodaj trzy połączone okręgi, które będą górą czapki.</p>	<p>Zamień wszystkie elementy czapki z dynamicznych na statyczne.</p>
		

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**.

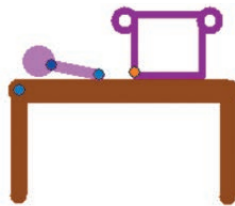
Część II. Modyfikacja figury

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. Następnie stwórz i dodaj kolejne klatki animacji przedstawiającej kucharza gotującego zupę.