**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:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Do tułowia dorysuj nogi złożone z dwóch segmentów. | Narysuj ręce, także składające się z dwóch segmentów. | Teraz dorysuj głowę. |
|  |  |  |
| Zaznacz tułw 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. |
|  |  |  |

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



**Część II. Modyfikacja figury**

1. Zmień kolor i rozmiar kucharza:
2. Zaznacz figurę.
3. Wybierz opcję **Kolor**.
4. Zmień kolor.
5. Kliknij **OK**.
6. 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.



1. Umieść rekwizyty w odpowiednich miejscach sceny.



1. Zmień ich kolor i rozmiar.
2. Następnie stwórz i dodaj kolejne klatki animacji przedstawiającej kucharza gotującego zupę.