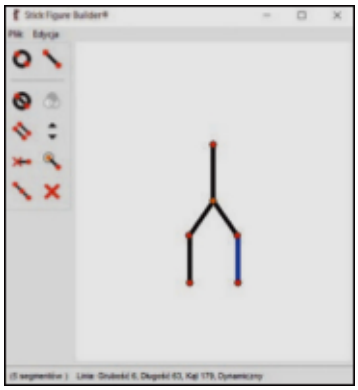
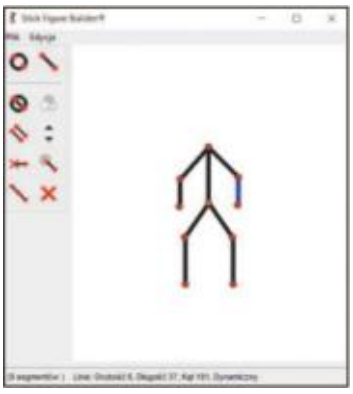
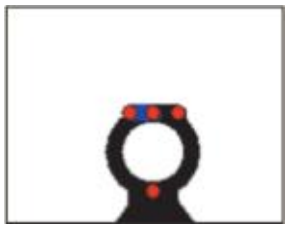
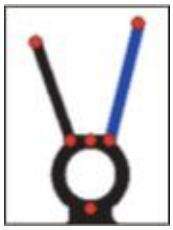
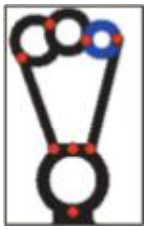
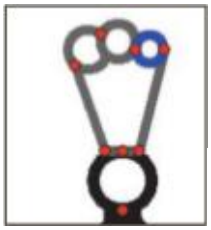
KARTA PRACY

TEMAT: *Animacje od kuchni. Tworzenie własnych postaci.*

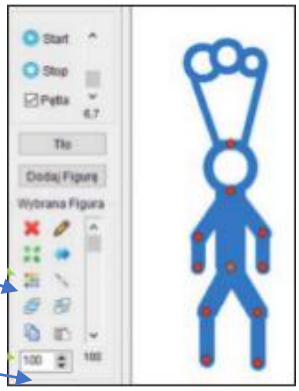
Część I. Tworzenie postaci kucharza

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.
		

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.