

WSTK **Pivot Animator – tworzenie animacji 2D**

Przeznaczenie

Szkolenie przeznaczone jest dla nauczycieli wszystkich przedmiotów – szczególnie informatyki, którzy zainteresowani są tematem tworzenia animacji 2D.

Informacje o organizacji

Szkolenie obejmuje 6 godzin zajęć online, w tym 1 czterogodzinne spotkanie online.

Wymagania

Uczestnik szkolenia powinien umieć posługiwać się komputerem, w tym umieć tworzyć, zapisywać, kopiować, wyszukiwać i edytować dokumenty; posługiwać się przeglądarką WWW i pocztą; umieć wyszukiwać informacje w sieci Internet oraz pracować na platformie e-learningowej Moodle.

Cele

1. Kształtowanie wyobraźni przestrzennej.
2. Rozwój zainteresowań uczniów w zakresie tworzenia animacji.
3. Umiejętność wykorzystywania zasobów Internetu oraz pracy z różnymi formatami plików.

Treści kształcenia

1. Przedstawienie programu Pivot Animator (wersja 4.2.8), opis interfejsu oraz dostępnych narzędzi.
2. Omówienie formatów plików obsługiwanych przez program Pivot Animator.
3. Dodawanie tła oraz innych modeli z biblioteki programu.
4. Tworzenie nowych postaci od podstaw.
5. Projektowanie animacji 2D wykorzystującej „patyczaki”.

6. Zapisywanie projektów oraz eksportowanie w postaci GIFów.
7. Rozwój zainteresowań uczniów związanych z animacją komputerową. Dbłość o estetykę oraz dokładność wykonywanych projektów.

W trakcie szkolenia wykorzystywane będzie następujące oprogramowanie:

- System operacyjny Windows;
- Przeglądarka internetowa;
- Platforma Microsoft Teams;
- Program Pivot Animator (wersja 4.2.8);
- Inne oprogramowanie w razie potrzeby.

Literatura

1. <https://pivotanimator.net/Help.html>
2. <https://www.youtube.com/@peterboneg>
3. *Peter Bone*: Pivot Animator – podręcznik użytkownika

Autor

Bartłomiej Krowiak