

# **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 2 dwugodzinne 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. Opis interfejsu i dostępnych narzędzi 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 od podstaw nowych postaci.
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.

### **Metody i formy nauczania**

1. Prezentacja
2. Pokaz
3. Praca indywidualna słuchacza
4. Dyskusja i wymiana pomysłów
5. Nagrania wideo

### **Charakterystyka materiałów**

Materiały przygotowane na potrzeby szkolenia (w formie elektronicznej).

### **Ewaluacja i formy oceny pracy uczestników**

Ewaluacja będzie przeprowadzana na bieżąco poprzez dyskusję ze słuchaczami z wykorzystaniem narzędzi do komunikacji online. W trakcie szkolenia będą oceniane postępy uczestników. Rozmowy z uczestnikami przeprowadzane podczas każdej sesji będą wpływały na dobór ćwiczeń. Przewidywana jest również ankieta dla oceny całego szkolenia, która będzie wypełniana przez słuchaczy po jego zakończeniu.

### **W trakcie szkolenia wykorzystywane będzie następujące oprogramowanie:**

- system operacyjny Windows;
- przeglądarka internetowa;
- platforma Microsoft Teams;
- program Pivot Animator (wersja 4.2.8);

## Literatura

1. <https://pivotanimator.net/Help.html>, dostęp 18.0.2023 r.
2. <https://www.youtube.com/@peterboneg>, dostęp 18.0.2023 r.
3. *Peter Bone: Pivot Animator* – podręcznik użytkownika

## Autor

Bartłomiej Krowiak