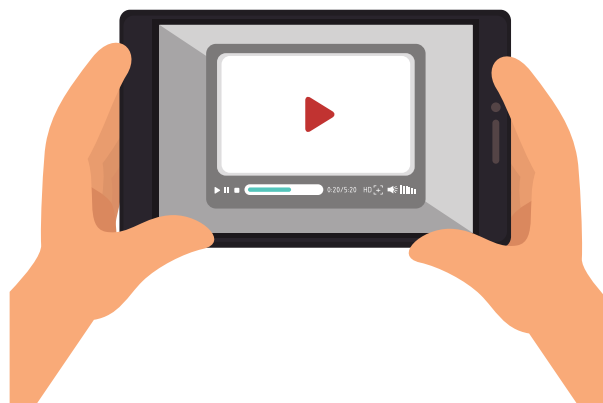
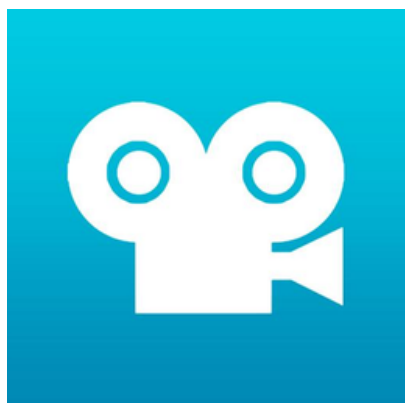


## 8.3 Animuoju mįslę

1. Naudodamiesi išmaniuoju įrenginiu (telefonu, planšetiniu kompiuteriu) iš „Google Play“ ar „App Store“ parduotuvės parsisiųskite mobiliąją programą „Stop Motion Studio“ (programa nemokama). Įdiekite ją savo išmaniajame įrenginyje.



2. Išbandykite mobiliąją programą „Stop Motion Studio“. Sukurkite demonstracinę versiją – kaip jūsų žaislas apsisuka aplink savo ašį. Sekite instrukcijas:

- atidarykite programą „Stop Motion Studio“;
- spauskite „Create a project“ (kurti naują projektą);
- pasiruoškite animacijos vietą. Atkreipkite dėmesį į apšvietimą – nestatykite išmaniojo įrenginio prieš langą. Pasirinkite tvarkingą vietą. Padėkite žaislą prieš kamerą;
- nufotografuokite pirmą vaizdą, truputį pasukite žaislą, vėl jį nufotografuokite, vėl pasukite ir nufotografuokite. Fotografuokite tol, kol žaislas pilnai apsisuks aplink savo ašį (apie 14 nuotraukų);
- kai padarysite paskutinę nuotrauką, paspauskite mygtuką „Play“ (rodyti). Programėlė parodys jūsų sukurtą demonstracinę versiją.

3. Pristatykite savo sukurtą demonstracinę versiją klasės draugams.

**4. Naudodamiesi išmaniuoju įrenginiu (telefonu ar planšetiniu kompiuteriu) ir mobiliąja programa „Stop Motion Studio“, sukurkite animacijos mįslę tema „Tėvynė ir jos kilmė“. Sekite instrukcijas:**

- pasirinkite vieną lietuviško pavadinimo kilmę aiškinančią legendą, istoriją ar padavimą iš temos „Tėvynė ir jos kilmė“;
- pasiruoškite priemones: pieštukų, flomasterių, popieriaus;
- naudodami programą „Stop Motion Studio“, iliustruokite ir animuokite pasirinktą istoriją taip, kad ji žiūrovui užmintų mįslę – kokia tai Lietuvos pavadinimą, miestą ar geografinį objektą aiškinanti kilmės istorija;
- animuodami stenkitės padaryti kuo daugiau nuotraukų – kuriama animacija bus kokybiškesnė;
- animacijoje nenaudokite žodžių. Nepamirškite, kad kuriate mįslę;
- iš jūsų nupieštos animacijos klasės draugams turėtų būti aišku, kokią tėvynės ir jos kilmės istoriją animavote.

**5. Pristatykite sukurtą animacijos mįslę „Tėvynė ir jos kilmė“ klasės draugams. Paprašykite, kad klasės draugai atspėtų, ką animavote.**

