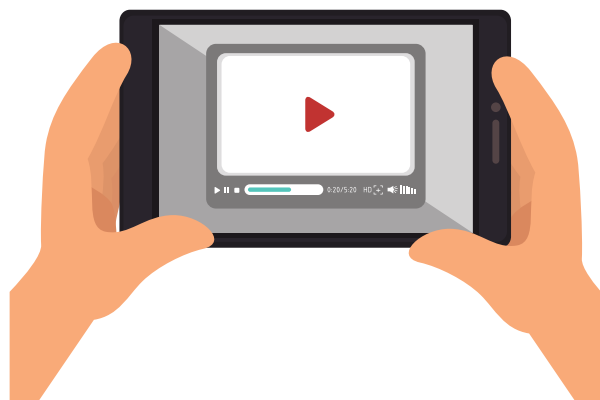
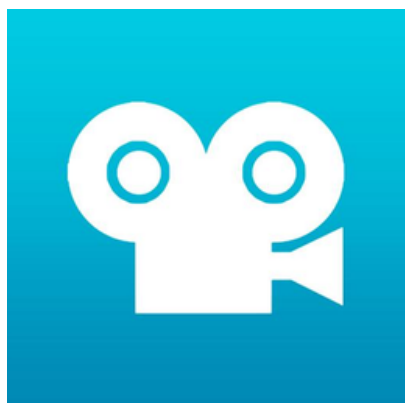


8.3 Animuoju mįslę

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 namuose turima pasakų knyga sukasi apie 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 knygą prieš kamerą.
- Nufotografuokite pirmą vaizdą, truputį pasukite knygą, vėl ją nufotografuokite, vėl pasukite ir nufotografuokite. Fotografuokite tol, kol knyga pilnai apsisuks aplink savo ašį (apie 14 nuotraukų).
- Kai padarysite paskutinę nuotrauką, paspauskite mygtuką „Play“ (rodyti). Programa parodys jūsų sukurtą demonstracinę versiją.

3. **Pristatykite savo sukurtą demonstracinę versiją klasės draugams.**

8.3 Animuoju mįslę

4. Naudodamiesi išmaniuoju įrenginiu (telefonu ar planšetiniu kompiuteriu) ir mobiliąja programa „Stop Motion Studio“, sukurkite animacinę mįslę tema „Mano mėgstamiausia pasaka“. Sekite instrukcijas.

- Pasirinkite skaitytą pasaką iš antrojo skyriaus „Tautos pasakų išmintis“.
- Pasiruoškite priemones: pieštukų, flomasterių, popieriaus.
- Naudodami programą „Stop Motion Studio“, iliustruokite ir animuokite pasirinktą pasaką taip, kad ji žiūrovui užmintų mįslę – kokia tai pasaka.
- Animuodami stenkitės padaryti kuo daugiau nuotraukų – kuriama animacija bus kokybiškesnė.
- Animacijoje nevirtokite žodžių. Nepamirškite, kad kuriate mįslę.
- Iš jūsų nupieštos animacijos klasės draugams turėtų būti aišku, kokią pasaką animavote.

5. Pristatykite sukurtą animacinę mįslę „Mano mėgstamiausia pasaka“ klasės draugams. Paprašykite, kad klasės draugai atspėtų, ką animavote.

