

# INFORMATYKA kl. 5

**21 i 28. 05. 2020r.**

## **Temat: Patyczaki w ruchu. Tworzenie prostych animacji.**

TEMAT DO REALIZACJI W CIĄGU 2 GODZIN LEKCYJNYCH

W ubiegłym tygodniu prosiłam Was o zainstalowanie na komputerach darmowego programu Pivot Animator dostępnego w Internecie.

1. Teraz przeczytajcie uważnie temat 4.1 z podręcznika str. 102 – 109.
2. Wykonajcie pracę zgodnie z kartą pracy. Oto ona:

### **Karta pracy**

#### **Temat 4.1. Patyczaki w ruchu. Tworzenie prostych animacji**

##### **Część I. Gimnastyka patyczaka**

Stwórz animację przedstawiającą gimnastykę patyczaka.

1. Utwórz nowy projekt (kliknij **Plik**, następnie **Nowy**).
2. Ustaw patyczaka w pozycji wyjściowej.
3. Na kolejnych klatkach animacji tak zmieniaj położenie patyczaka, aby wykonywał następujące ćwiczenia:
  - ruszał głową na boki,
  - zginał ręce – najpierw lewą, później prawą,
  - wymachiwał lewą nogą,
  - wymachiwał prawą nogą.
4. Pracę zapisz jako plik programu Pivot pod nazwą *gimnastyka*.

##### **Część II. Radość na łące**

Przygotuj animację przedstawiającą radosnego patyczaka na łące.

1. Utwórz nowy projekt (kliknij **Plik**, następnie **Nowy**).
2. Ustaw wymiary animacji:
  - szerokość na 800 px,
  - wysokość na 600 px.
3. Stwórz nowe tło przedstawiające łąkę.
  - a. Uruchom program Paint.
  - b. Ustaw rozmiar obrazu na taki sam jak w twojej animacji.
  - c. Narysuj łąkę z fragmentem nieba.
  - d. Obraz zapisz jako plik png pod nazwą *tlo\_radość*.
4. Przejdź do otwartego programu **Pivot**.
5. **Wczytaj tło** z pliku *tlo\_radość* (kliknij **Plik**, a następnie **Wczytaj tło**).
6. Stwórz animację przedstawiającą radosnego patyczaka na łące.
7. Projekt zapisz w *Teczce ucznia* jako plik programu Pivot pod nazwą *radość\_patyczaka* (kliknij **Plik**, a następnie wybierz **Zapisz jako**).
8. Eksportuj animację jak plik gif o nazwie *radość\_patyczaka* (kliknij **Plik** i wybierz **Eksportuj animację**).