**Dzień Dobry! Witam, wszystkich i zapraszam do kolejnych zajęć. Cieszę się, że bardzo ładnie pracujecie, świadczą o tym wszystkie prace, które od Was otrzymuję. Ostatnim działem, który będziemy realizować w tym roku szkolnym to: Poznajemy program Pivot Animator czyli Bieganie po ekranie.**

**Karta pracy ( 2 jednostki lekcyjne – 19.05 i 26.05) klasa V**

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

Na początek spróbujcie sobie odpowiedzieć na te pytania:

* *Jak powstaje film?*
* *Skąd bierze się wrażenie ruchu?*

Zetknęliście się już z tym w programie Power Point.
Teraz poznacie łatwy w obsłudze program, który umożliwi wykonanie ciekawych prostych
i bardziej skomplikowanych animacji. Jest to Pivot Animator. Jeśli nie macie tego programu na komputerze, to proszę wpisać w wyszukiwarce nazwę programu, a potem pobrać najnowsza wersję.
Etapy pracy

1. Poznanie głównych narzędzi programu ( tekst s. 103)
2. Utworzenie prostej animacji ( tekst s.104 i 105)
3. Zapisanie filmu (tekst s.106)
4. Dodanie tła do animacji ( tekst s.107 i 108)
5. Utworzenie klatek animacji przedstawiającej postać okazującą radość (tekst s.108
6. i 109)

Aby dowiedzieć się, jak obsługiwać ten program możecie też obejrzeć film: link <https://www.youtube.com/watch?v=AAzsFDIcWw4>
Następnie proszę wykonać polecenia z karty pracy.

**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* (plik wyślij do mnie).

**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.
	1. Uruchom program Paint.
	2. Ustaw **rozmiar** obrazu na taki sam jak w twojej animacji.
	3. Narysuj łąkę z fragmentem nieba.
	4. Obraz zapisz jako plik png pod nazwą *tło\_radość*.
4. Przejdź do otwartego programu **Pivot**.
5. **Wczytaj tło** z pliku *tło*\_*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**) potem wyślij do mnie.

To wszystko. Myślę, że polubicie ten program i sami będziecie w nim tworzyć filmiki.
 Życzę milej pracy, pozdrawiam.

 Jolanta Goździela