**Informatyka, kl. VB – 16.04.2020**

**26. Temat: Animacje od kuchni. Tworzenie własnych postaci.**

**Cele lekcji:**

Dzisiaj nauczysz się:

1. jak stworzyć własną postać w programie Pivot Animator
2. jak wstawić stworzoną postać do animacji

Czego będziesz potrzebować do tej lekcji?

1. chęć do nauki:)
2. laptop/komputer, program Pivot Animator
3. dostęp do Internetu i przeglądarki internetowej
4. ewentualnie wsparcie rodzeństwa lub innego członka rodziny, który zna pomoże Ci w obsłudze sprzętu i Internetu.

ZAKRES REALIZACJI PODSTAWY PROGRAMOWEJ: I.1b, II.3a

Ostatnio do programu Pivot wstawialiście tło, które samodzielnie tworzyliście w Paincie. Dzisiaj utworzycie własną postać i umieścicie ją w animacji. Jak to zrobić - zapoznajcie się z filmikami instruktażowymi:

<https://drive.google.com/file/d/1tfixjFrSh_dLjpgIXyfwGqBu2FDPVxid/view?usp=sharing>

<https://drive.google.com/file/d/1iGLU4EaUstvWd8MYvKm0QwvDSsv-o4CP/view?usp=sharing>

<https://drive.google.com/file/d/1oihhZjiGdnpgBzg4W4cxlszrfoMOmSMM/view?usp=sharing>

<https://drive.google.com/file/d/1d20ZtgTBmJ4gHz4yePs7Xccsgoqko6cv/view?usp=sharing>

<https://drive.google.com/file/d/1J2U3CTPVAkxO72WrXtvXK8UV2yh5lRQB/view?usp=sharing>

oraz podręcznikiem str. 111 – 115.

Utwórz dwie postacie kucharza, a całą animację zapisz na swoim komputerze. Na kolejnej lekcji będziemy tworzyć animację z wykorzystaniem obu kucharzy:)

Czas na wykonanie zadania: 1 tydzień.