**Informatyka, kl. VB – 14.05.2020**

**30. Temat: Podróż z przeszkodami. Przygotowanie filmu przygodowego – projekt.**

**Cele lekcji:**

Dzisiaj na lekcji:

1. Będziesz tworzył animację w programie Pivot animator

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, IV.1, IV.2

**Na dzisiejszej lekcji kontynuujemy pracę nad naszą animacją. Dla przypomnienia:**

1. *Jak wstawić tło, które wykonaliście na poprzedniej lekcji:*

[*https://drive.google.com/file/d/1N-DhyHr4Y9OQ\_BMoLzIpGey\_P9uydRK-/view?usp=sharing*](https://drive.google.com/file/d/1N-DhyHr4Y9OQ_BMoLzIpGey_P9uydRK-/view?usp=sharing)

1. *Jak wykonać ruchomy element, np. zapadnię:*

[*https://drive.google.com/file/d/1oqxRszprtlJ-tE6SOj6qkeRIiQ8uWPk4/view?usp=sharing*](https://drive.google.com/file/d/1oqxRszprtlJ-tE6SOj6qkeRIiQ8uWPk4/view?usp=sharing)

*Pamiętaj – przesuwaj patyczaka powoli, nie rób za dużych odstępów, wtedy ruch będzie płynny. Nie musisz klikać myszką cały czas przycisku „Next frame” , „następna klatka” – wystarczy że raz naciśniesz go myszą, a potem wystarczy naciskać z klawiatury spację. Następne klatki pojawią się automatycznie.*

1. *A może ruchome drzwi?:*

[*https://drive.google.com/file/d/1Ja1PthoqA3ONnj86AGIND3P9GPMsoESn/view?usp=sharing*](https://drive.google.com/file/d/1Ja1PthoqA3ONnj86AGIND3P9GPMsoESn/view?usp=sharing)

*Uzupełnij swoją animację o ruchome elementy, możesz wstawić ich więcej, mogą być zupełnie inne niż na filmie. Dokończ animację – patyczak ma przejść labirynt, pokonywać przeszkody, może też coś zbierać po drodze.*

Gotową animację zapisz do pliku gif (jeżeli się da) i prześlij na e-mail: **mkedzierski5150@gmail.com**

Czas na wykonanie zadania – do **21 maja 2020**