**Informatyka, kl. VA – 24.04.2020**

**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 w programie Pivot stworzyliście własną postać – kucharza. Dzisiaj wykonamy animację z kucharzem w roli głównej. Jak wstawić postać do animacji – popatrz na film:

<https://drive.google.com/file/d/1AFJkRht-_SnmyCCHA_2h9Xrq3Bacfhbb/view?usp=sharing>

Kiedy postać jest już wczytana, wykonaj animację – kucharz gotujący potrawę. Możesz stworzyć kolejne przedmioty: stół, garnek, łyżkę itp. Stworzona animacja może być zabawna, z humorystycznym zakończeniem;)

W podręczniku na str. 116 znajdziesz wskazówki pomocne w wykonaniu pracy.

Wykonaną pracę zapisz w postaci pliku gif (jeżeli jest taka możliwość) i prześlij na e-maila: **mkedzierski5150@gmail.com**

Czas na wykonanie zadania: 1 tydzień.