

Scenariusz zajęć rozwijających w klasie IV – VI szkoły podstawowej

**Temat: Edycja postaci i tło w animacji programu Pivot 2.2.7.**

Cel zajęć:

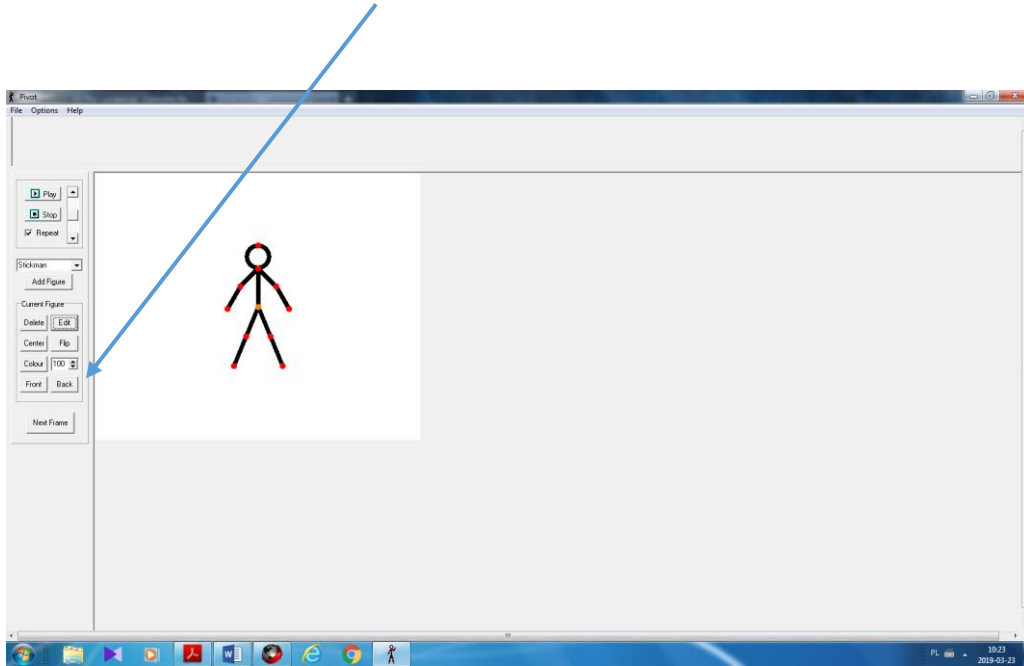
Umiejętność edycji postaci w animacji Pivot.

Umiejętność dodawania tła w animacji Pivot.

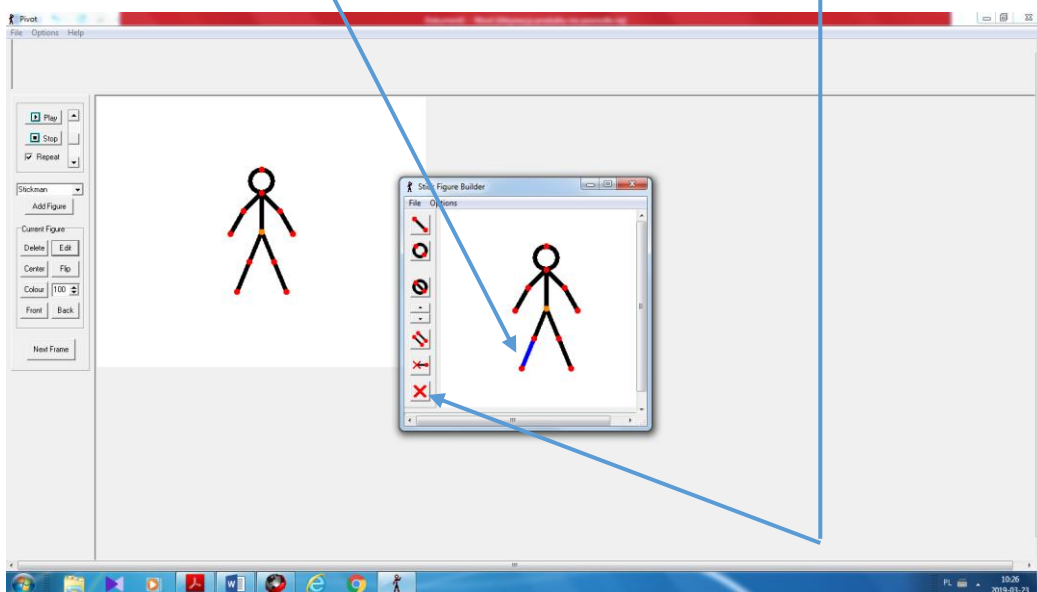
Ćwiczenie 1

Pojazd w animacji Pivot.

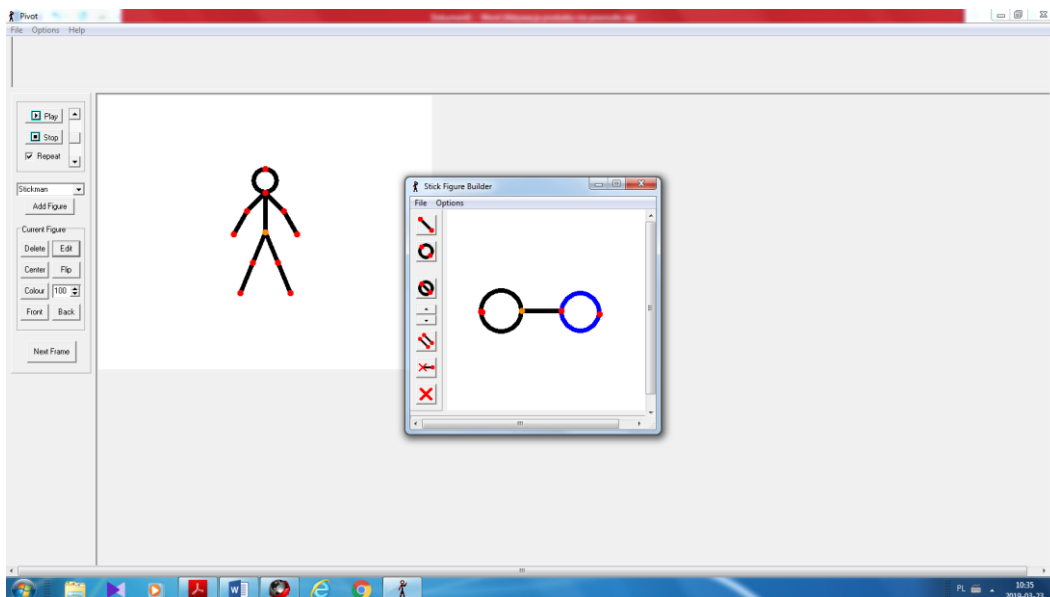
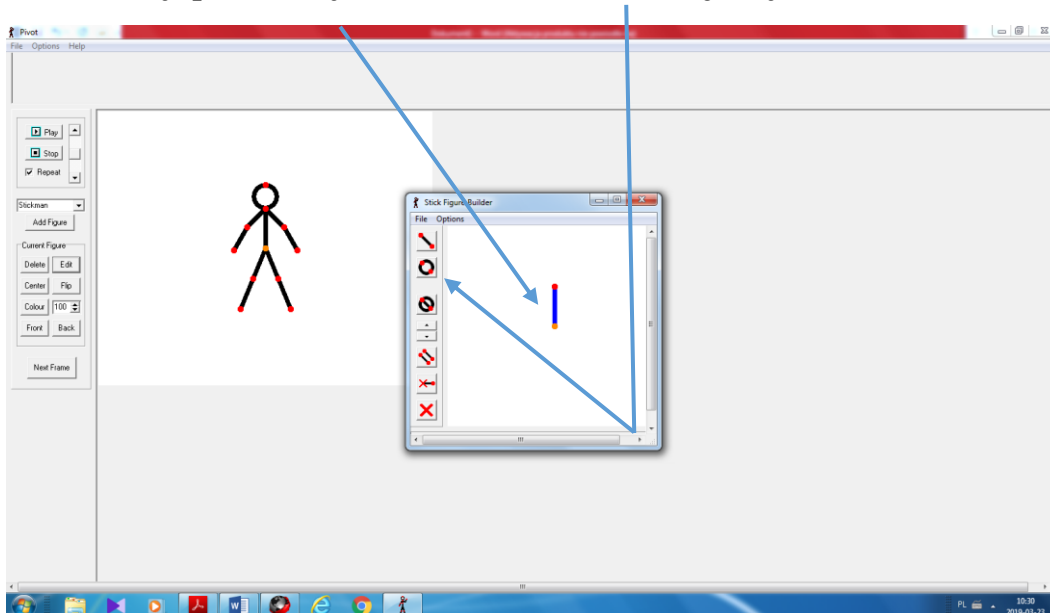
Wybieramy polecenie edycji postaci.



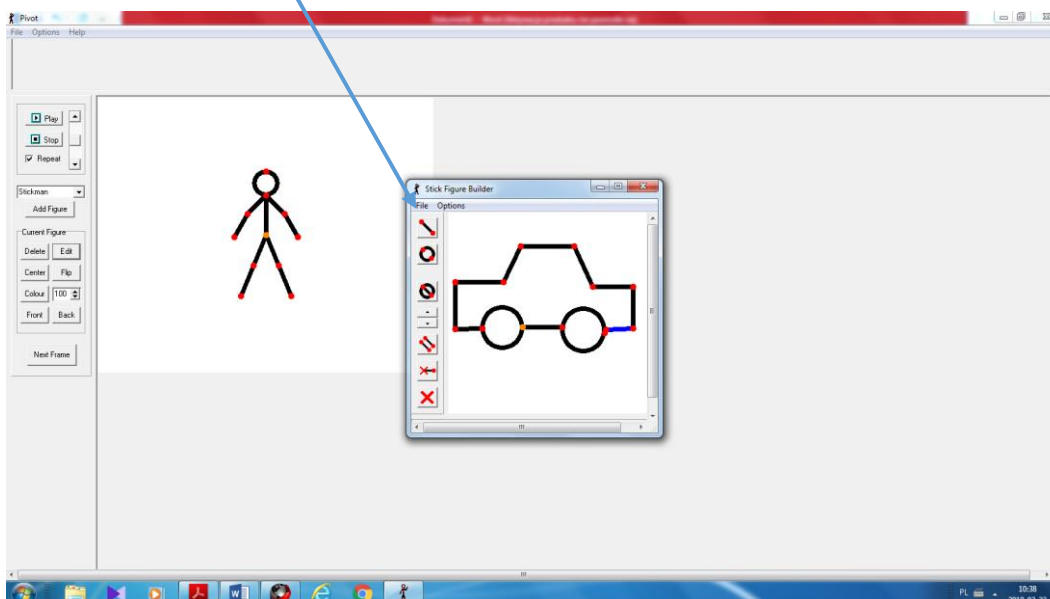
Wybieramy jeden z elementów postaci i usuwamy wszystkie możliwe części.



Obracamy pozostały odcinek o 90° i dodajemy dwa koła.



Dodajemy pozostałe linie i powstaje prosty pojazd. Można dodać własne elementy i zmodyfikować rysunek.

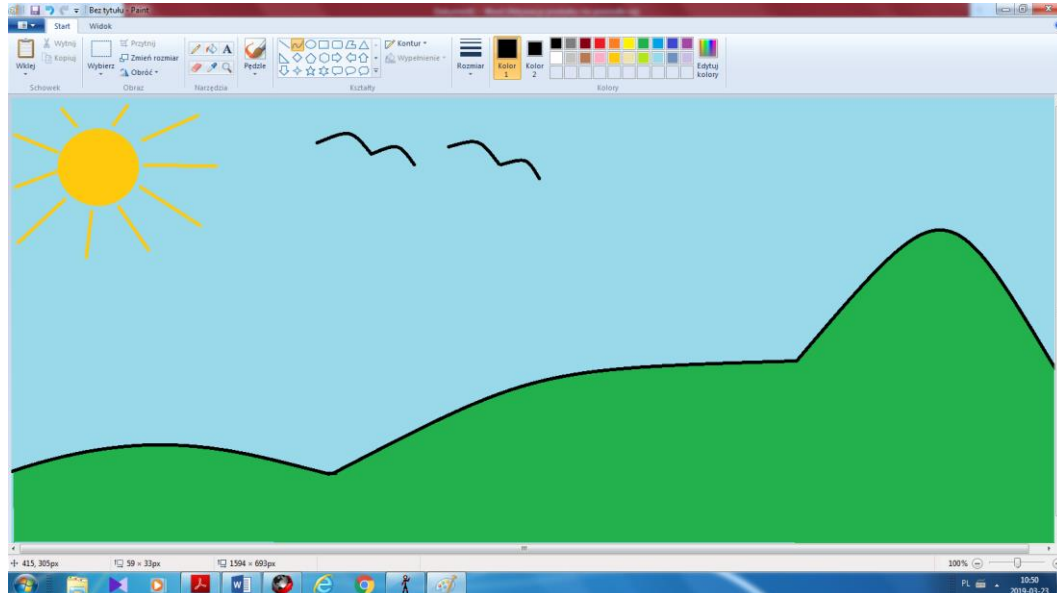


Powstały obraz dodajemy do animacji wybierając polecenie „dodaj do animacji” z zakładki Plik otwartego okna Stick Figure Builder.

## Ćwiczenie 2

Dodajemy tło do animacji Pivot.

Otwieramy program graficzny Paint i rysujemy obraz do animacji Pivot.



Zapisujemy rysunek z rozszerzeniem *jpg* i otwieramy w programie Pivot stosując polecenie *wczytaj tło* z zakładki *Plik*. Wybieramy to samo rozszerzenie, w którym zapisaliśmy rysunek.

