
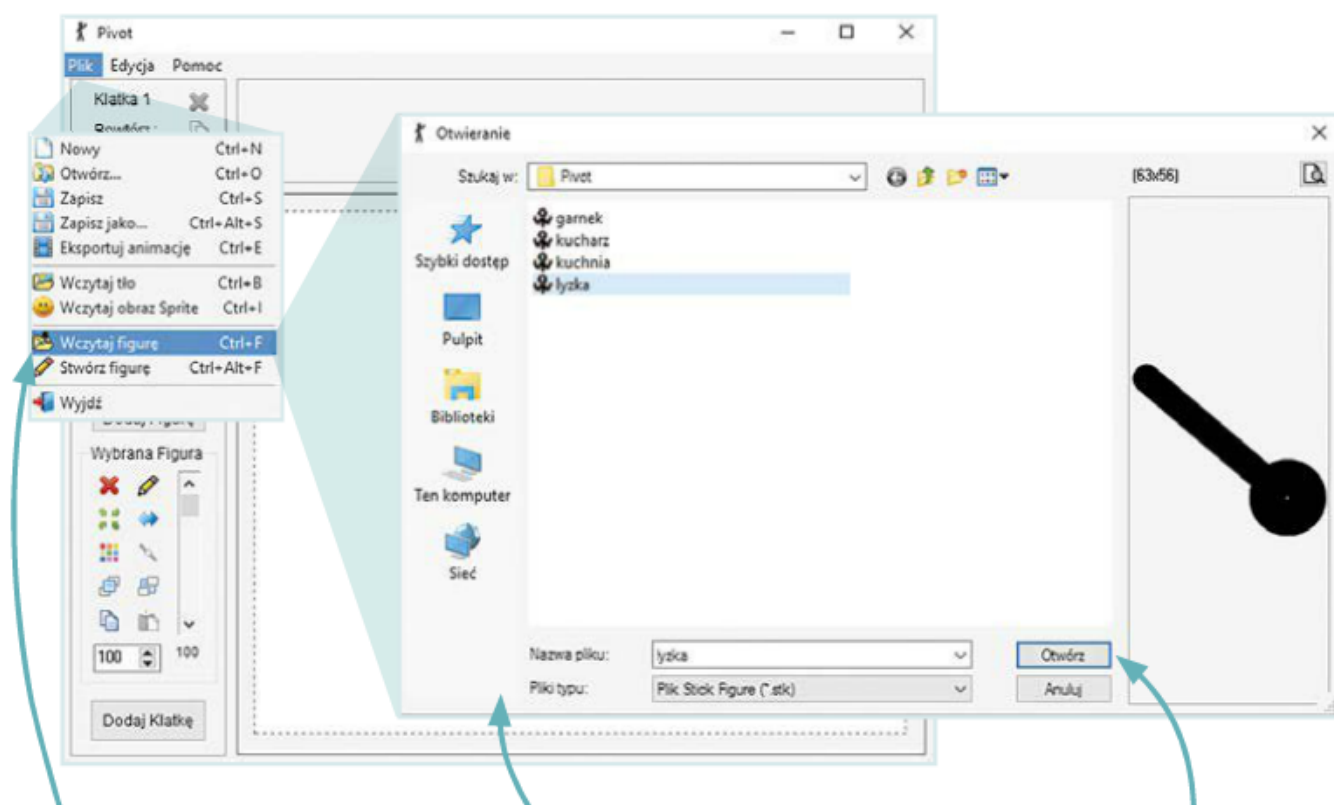


Zapoznaj się z materiałem lekcji.

4 Zbudowanie rekwizytów i utworzenie animacji

Teraz utworzysz animację przedstawiającą kucharza przyrządzającego wybrane danie, na przykład gotującego zupę. Zastanów się, co dokładnie chcesz pokazać i jakie przedmioty będą ci potrzebne. Zbuduj rekwizyty w programie Pivot Animator i zapisz je w *Teczce ucznia* pod odpowiednimi nazwami. Po zapisaniu dodaj je do projektu. W tym celu wybierz z górnego menu programu **Plik**, a następnie **Wczytaj figurę**  **Wczytaj figurę**. W otwartym oknie odszukaj plik z odpowiednim rekwizytem i zatwierdź swój wybór przyciskiem **Otwórz** (rys. 8).



Wybierz tę opcję,
aby dodać zapisaną figurę.

W tym oknie odszukaj
właściwy plik.

Tym przyciskiem
potwierdź swój wybór.

Rys. 8. Dodawanie rekwizytów do projektu animacji

Praca domowa

Umieść rekwizyty w odpowiednich miejscach sceny. Następnie utwórz i dodaj klatki animacji. Pracę zapisz w *Teczce ucznia* jako plik programu Pivot pod nazwą *patyczak_gotuje*.

Dokonania pracy ucznia, proszę udokumentować w formie zdjęcia lub pliku, po czym proszę przesłać na adres email:

karolkawiak.sosw@wp.pl