

Lekcja 30

Temat: To umiem. Bieganie na ekranie – cz.2

Dla chętnych:

Zad. 5 / str. 120.

Dział 4. Bieganie po ekranie

TRENUJ Z ROBIKIEM

- 1 Wykonaj w programie Pivot Animator film przedstawiający patyczaka odbijającego piłkę nogą. Pracę zapisz w *Teczce ucznia* jako plik programu Pivot pod nazwą *zabawa_z_piłką*.
- 2 Zbuduj w programie Pivot Animator choinkę. Zapisz ją w *Teczce ucznia* pod nazwą *drzewko*. Następnie trzy razy wstaw choinkę do projektu. Rozmieść drzewka na ekranie, zmień ich wielkości i kolory. Dodaj pierwszą klatkę animacji i zapisz pracę w *Teczce ucznia* jako plik programu Pivot pod nazwą *kilka_drzewek*.
- 3 Utwórz w programie Pivot Animator film, na którym będzie widać patyczaka wspinającego się po drabinie. Klatka powinna mieć wysokość 700 px. Pracę zapisz w *Teczce ucznia* jako plik programu Pivot pod nazwą *wspinaczka_patyczaka*.
- 4 Przygotuj w programie Pivot Animator animację przedstawiającą patyczaka skaczącego w dal – po wystartowaniu powinien biec, odbić się, wykonać skok, a następnie się podnieść. Dodaj odpowiednie tło. Pracę zapisz w *Teczce ucznia* jako plik gif pod nazwą *skok_w_dal*.
- 5 Przygotuj animację przedstawiającą naprzemienne powiększanie się i pomniejszanie napisu STOP. Zbuduj w programie Pivot Animator litery potrzebne do utworzenia słowa. Jeśli chcesz, w filmie oprócz wielkości liter mogą się zmieniać także ich kolory. Pracę zapisz w *Teczce ucznia* jako plik gif pod nazwą *animowany_napis*.
- 6 Narysuj w edytorze grafiki tarczę zegara bez wskazówek. Przygotowany obraz wczytaj jako tło do projektu programu Pivot Animator. Umieść w odpowiednim miejscu wskazówki i wykonaj animację przedstawiającą ich ruch po tarczy. Pracę zapisz w *Teczce ucznia* jako plik programu Pivot pod nazwą *zegar*.
- 7 Przygotuj w programie Pivot Animator film przedstawiający wyścigi dwóch samochodów. Wykonaj tło i pojazdy. Pracę zapisz w *Teczce ucznia* jako plik programu Pivot pod nazwą *wyścigi*.
- 8 Wykonaj film przedstawiający grę dwóch patyczaków w siatkówkę. Pracę rozpocznij od przygotowania odpowiedniego tła w edytorze grafiki. Następnie zbuduj w programie Pivot Animator graczy oraz piłkę. Wczytaj do projektu tło oraz utworzone figury i wykonaj klatki animacji. Pracę zapisz w *Teczce ucznia* jako plik programu Pivot pod nazwą *siatkówka*.
- 9 Przygotuj w programie Pivot Animator film, w którym na początku będzie widać samochód stojący na ulicy na czerwonym świetle. Następnie kolory świateł sygnalizatora będą się odpowiednio zmieniać, a po zapaleniu się zielonego światła samochód pojedzie dalej ulicą. Pracę zapisz w *Teczce ucznia* jako plik gif pod nazwą *sygnalizacja*.