

Temat: Animacja w Pivot Animator.

W ramach przypomnienia zdobytych informacji dotyczących programu Pivot Animator możesz obejrzeć film znajdujący się pod linkiem.

<https://www.youtube.com/watch?v=u1kcZoDrbyE>

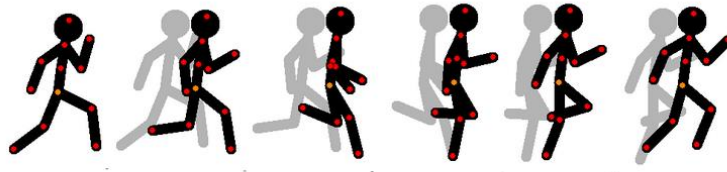
W ramach samodzielnej pracy w programie poeksperymentuj i spróbuj wykonać następujące animacje (nie musisz mi ich wysyłać).

1. Zadanie.

Zadanie 2. **Bieg.**

W Pivocie ustaw wielkość kartki 1000×600 pikseli.

Wstaw 6 pierwszych klatek.



Zaznacz wstawione klatki (użyj klawisza shift).

Skopiuj i wklej klatki.

Popraw pozycję patyczków w nowo wklejonych klatkach.

Powtarzaj operację aż patyczak wybiegnie z planszy.

2. Zadanie.

Zadanie 3. **Zeskok**



3. Zadanie trudniejsze – potrzebujemy więcej postaci.

Zadanie 1. **Wyścig.**

W Pivocie i Paincie ustaw wielkość kartki 1000×600 pikseli.

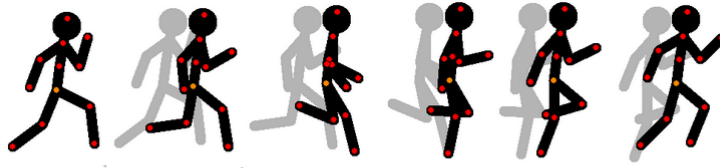
Stwórz tło w programie Paint.

Zapisz tło.

Wczytaj tło do programu Pivot.

Wstaw 6 pierwszych klatek (dwa patyczaki biegań, trzy kibicują).

Kod dla patyczaka biegającego:



Zaznacz wstawione klatki (użyj klawisza shift).

Skopiuj i wklej klatki.

Popraw pozycję patyczków w nowo wklejonych klatkach.

Powtarzaj operację aż patyczaki wybiegną z planszy

