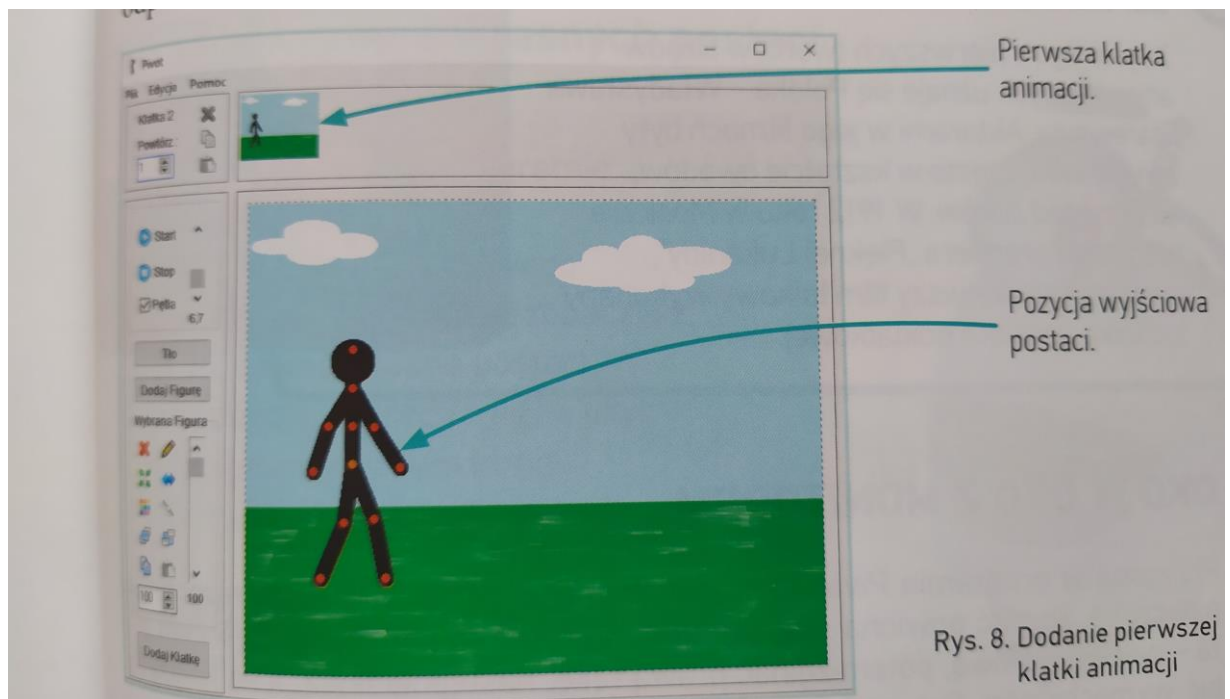


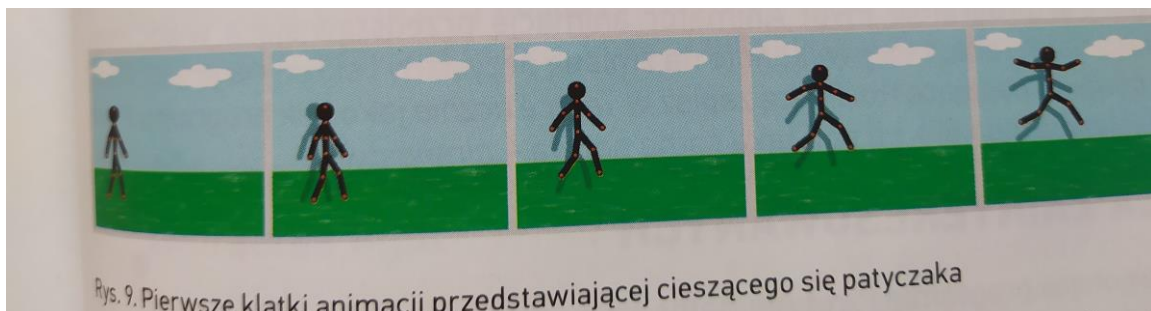
25.05.2020 r. i 28.05.2020 r. (grupa I i II)

Temat Animacja od kuchni. Tworzenie własnych postaci. .

Dzisiaj wykorzystamy poprzednie ćwiczenie. Otwórz program Pivot Animator i z pulpitu otwórz zadanie „Tło”. Sprawimy by nasza postać skakała z radości. Jak to zrobić:



1. Dodawaj kolejne klatki zgodnie z rysunkiem poniżej. Gdy w czasie pracy się pomylisz spokojnie możesz usunąć daną klatkę ustawiając kursor na niej i naciskając prawy przycisk myszy oraz polecenie **Usuń**

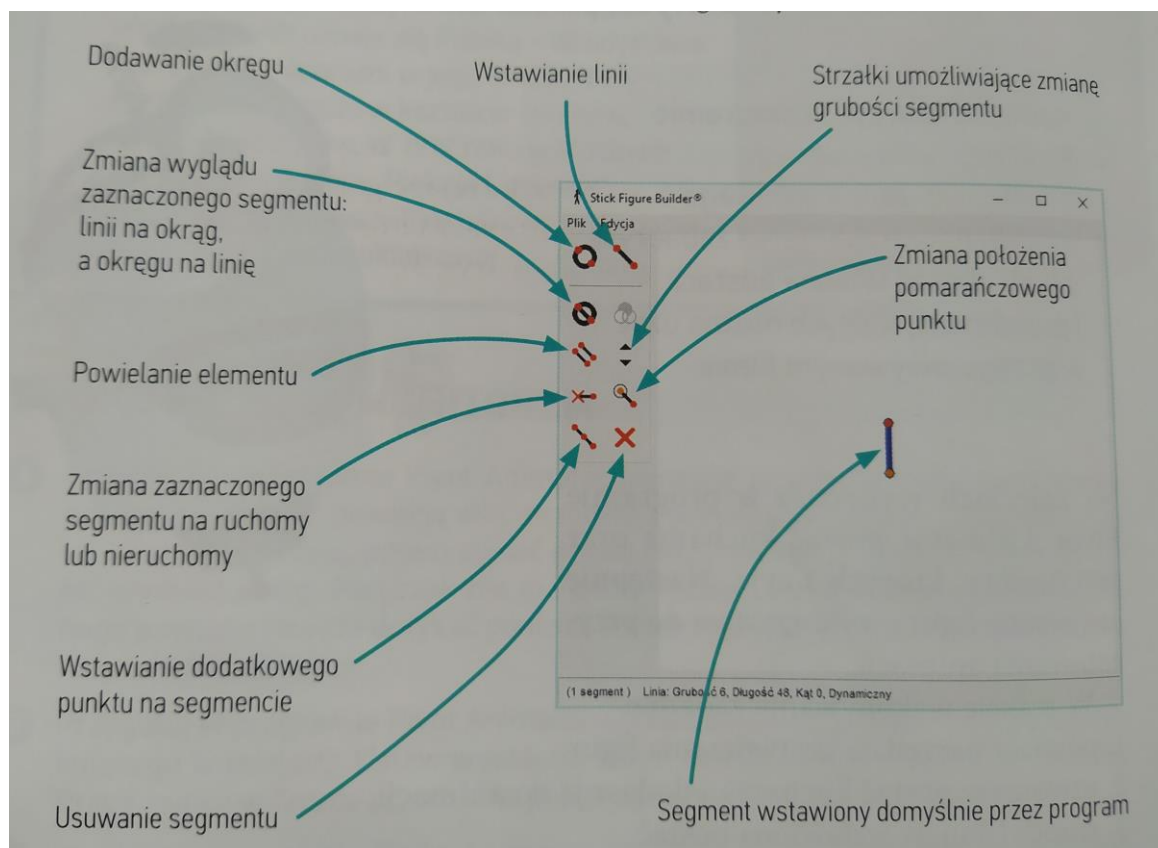


2. Wyślij mi swoją dzisiejszą pracę do dnia 05 czerwca 2020 roku

Narzędzia wykorzystywane podczas tworzenia figur

Teraz nauczymy się tworzyć figury w programie. Z menu programu wybierz **Plik- Stwórz figurę**

Pojawi się nowe okno z dostępnymi narzędziami:



Wypróbuj te narzędzia .

Nowe segmenty można ze sobą łączyć, przy czym należy pamiętać że kolejny segment rozpoczynamy od jednego z punktów figury poprzedniej. Można również skracać długość np. patyka naciskając daną figurę i przytrzymując klawisz CTRL.

Można również cofać każdą ostatnią czynność używając klawisza CTRL+Z (z klawiatury) lub z menu wybrać Edycja- odpowiednia opcja- usuń.