**09.06.2020 r. Klasa 6 A – INFORMATYKA**

**Temat: Animacja poklatkowa, część I.**

Zapisz temat w zeszycie.

Zapoznaj się z tematem zawartym w podręczniku Informatyka Europejczyka kl. 6 str. 90 – 93.

Program jest darmowy.

**Wpisz w przeglądarce internetowej** adres <http://pivotanimator.net/>

Wersja 4.2.8 (wersja stabilna).

Zobaczysz stronę jak na rysunku 3.7. str. 90.

**Wykonaj** Ćwiczenie 3.5. str. 90.

**Przeanalizuj** opis okna programu.

Musisz wiedzieć, że chwytając za widoczny w postaci:

* Pomarańczowy punkt (kropkę) – możesz przenosić cały obiekt po scenie;
* Czerwony punkt (kropkę) – możesz zmieniać ułożenie części figury.

**Wykonaj** ćwiczenie 3.6. str. 92.

Miłej zabawy.

Pozdrawiam serdecznie. Dbajcie o siebie.