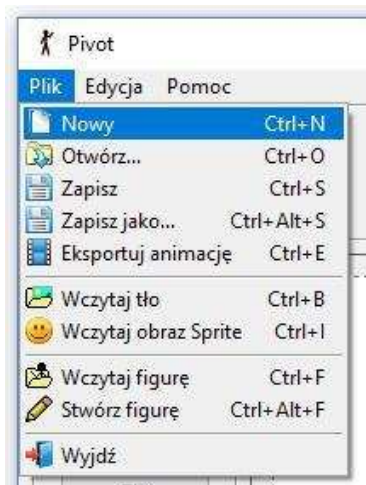


## Informatyka klasa 5A

**Temat:** Podróż z przeszkodami. Przygotowanie filmu przygodowego.

Dodawanie tła do animacji.

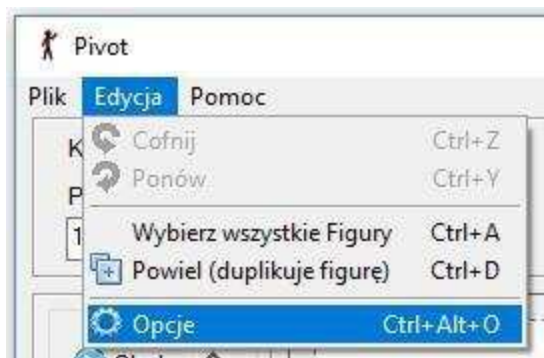
Teraz wykonasz animację przedstawiającą spacer. Utwórz nowy projekt programu **Pivot Animator**.



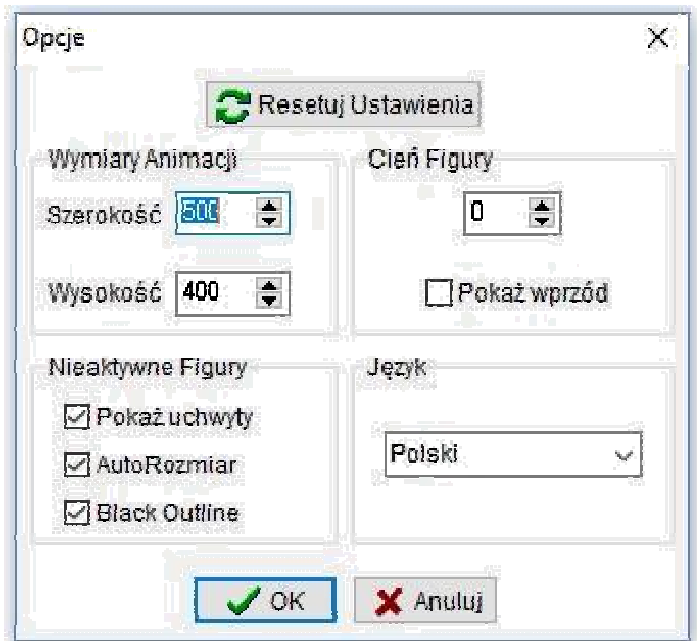
Na początku dodasz namalowane przez siebie tło.

Wstawiany obraz powinien mieć wymiary takie jak klatka animacji.

Aby odczytać wysokość i szerokość klatki, w górnym menu programu wybierz „**Edycja**”, a następnie „**Opcje**”.



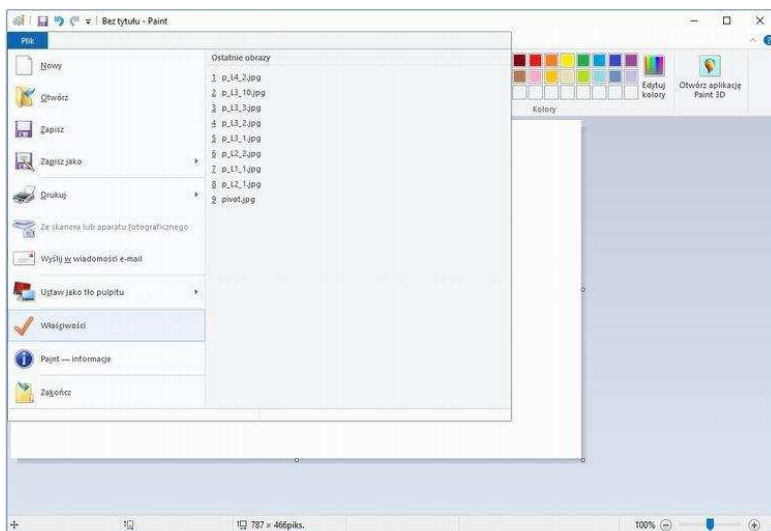
W wyświetlonym oknie odczytaj potrzebne wielkości i zapisz je na kartce lub w zeszyte ( wymiary są podane w pikselach).

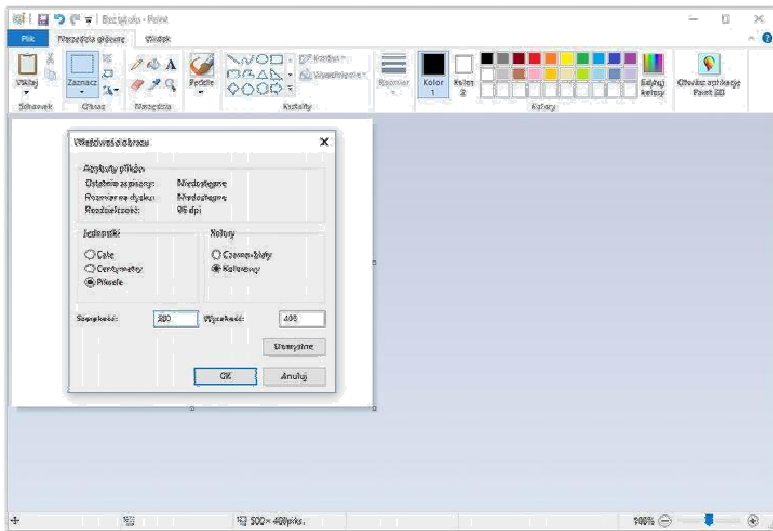


Przygotuj w edytorze grafiki, na przykład w programie „**Paint**”, tło pasujące do tematu animacji.

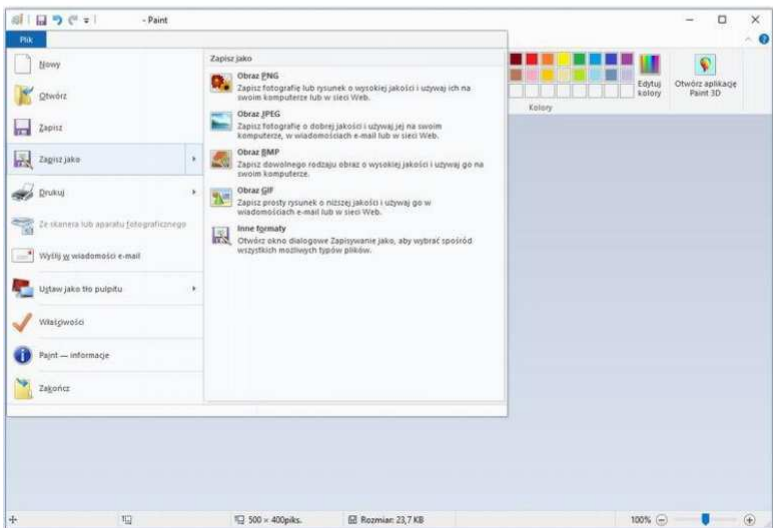
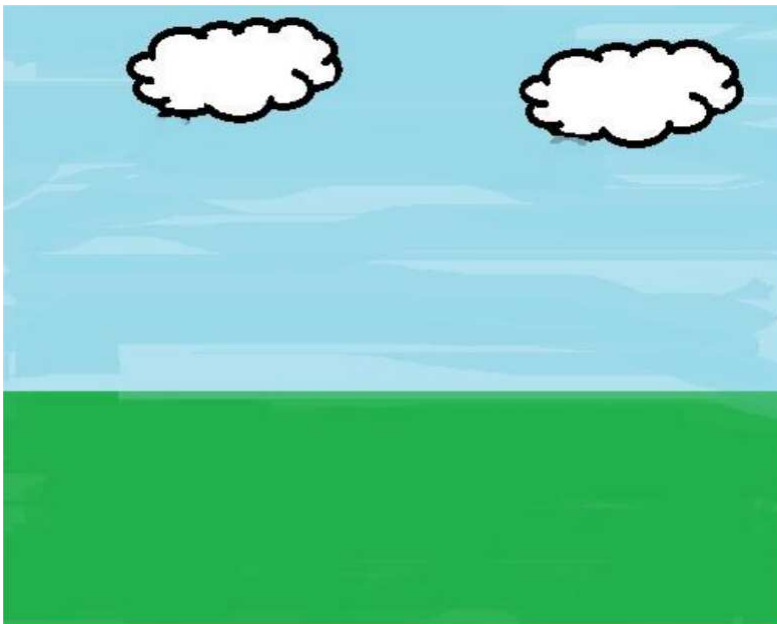


Pamiętaj o ustawieniu odpowiednich wymiarów obrazu w „**Właściwości Paint**”.

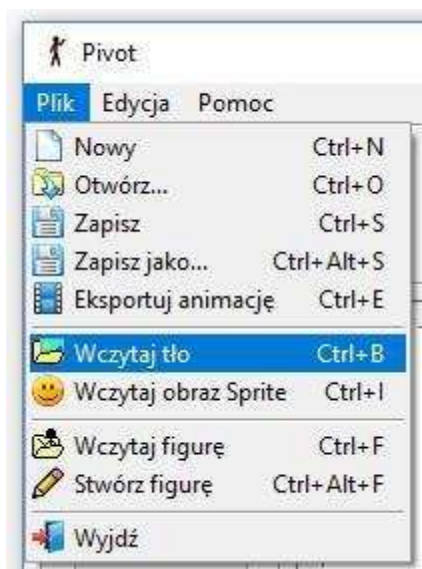




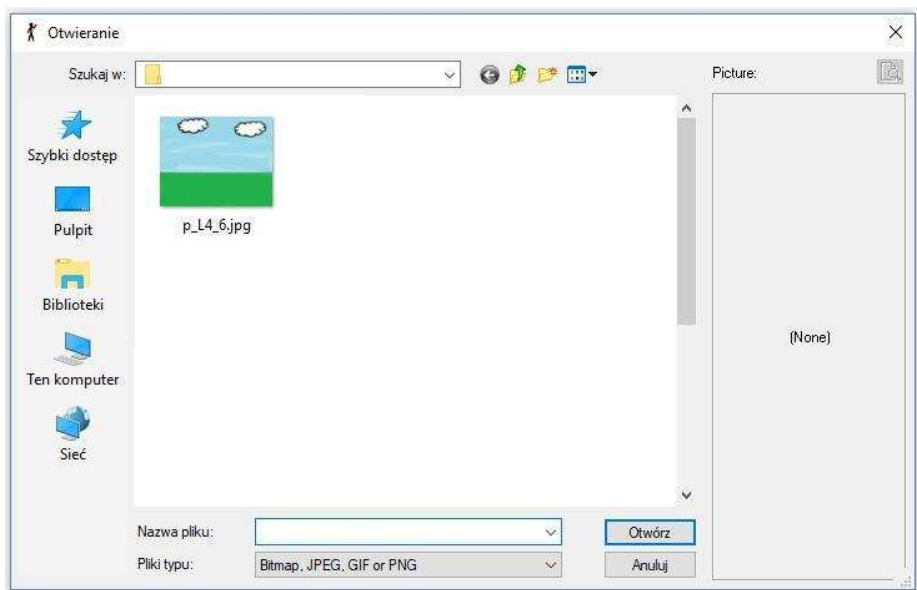
Gotowy obraz zapisz np. na pulpicie swojego komputera.



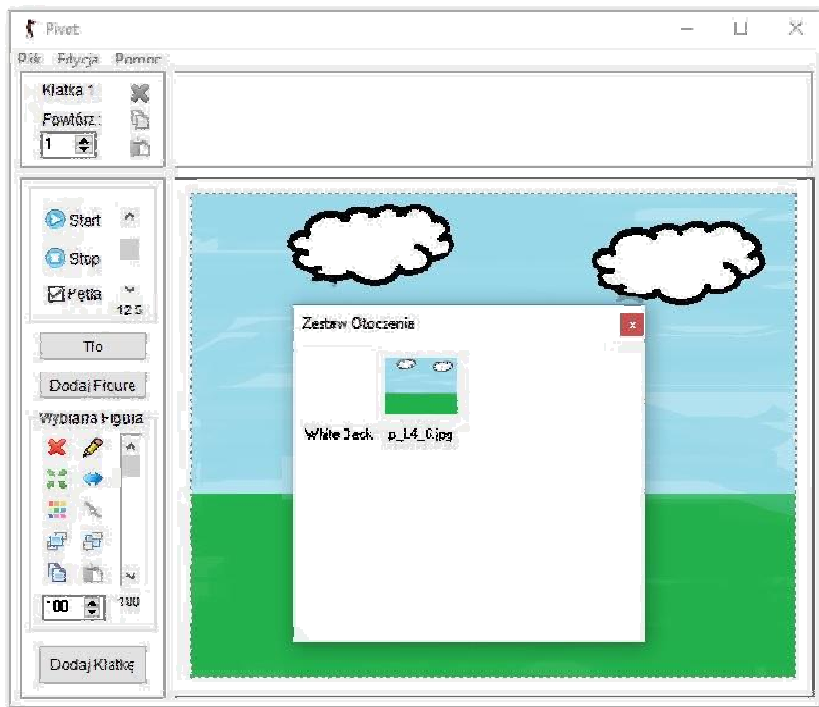
Aby dodać tło do animacji, wybierz „**Plik**”, a następnie „**Wczytaj tło**”.



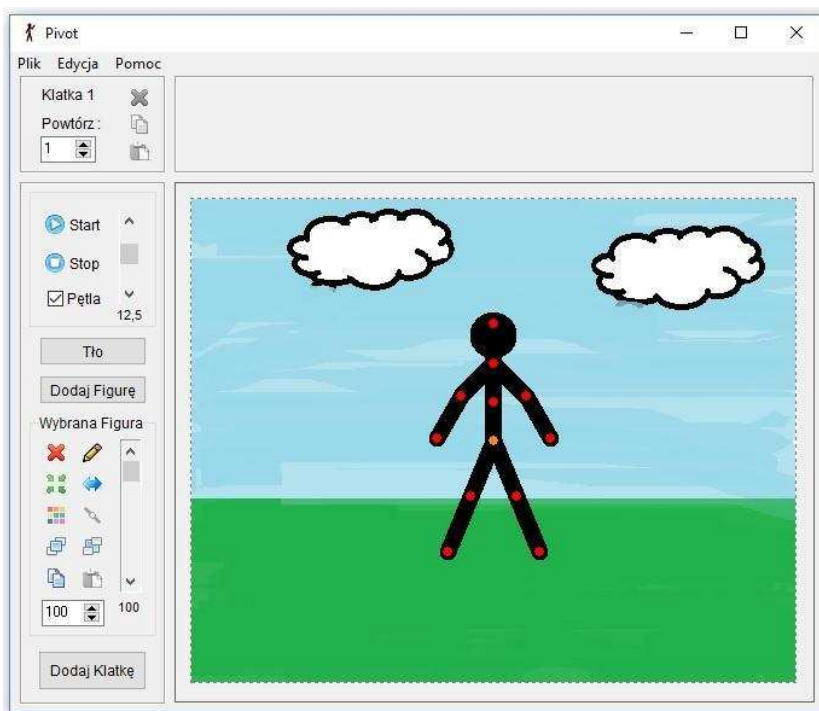
Odszukaj „**Pulpit**” a następnie znajdź narysowany na nim rysunek tła i naciśnij „**Otwórz**”.



Wybrany plik został dodany do zestawu tła, które możesz wykorzystać w animacji – zobaczysz je po kliknięciu „**Tło**”.



Aby tło było widoczne na wszystkich ujęciach, musisz je wstawić przed dodaniem pierwszej klatki filmu.



W przeciwnym razie będzie trzeba je dodać osobno do każdej utworzonej sceny.

**Wykonaj teraz własną animację przedstawiającą spacer patyczaka.**