

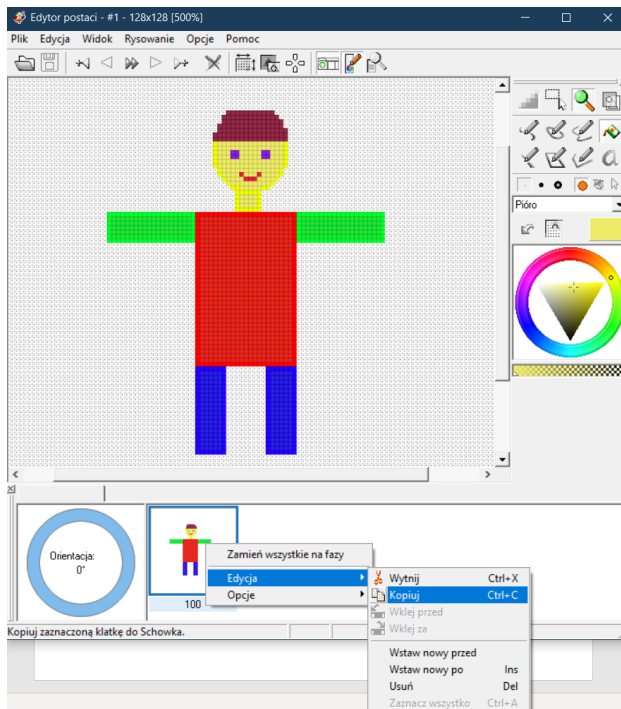
Temat: Programowanie w języku Logo – tworzenie animacji.

Czytamy podręcznik str. 87 – 89.

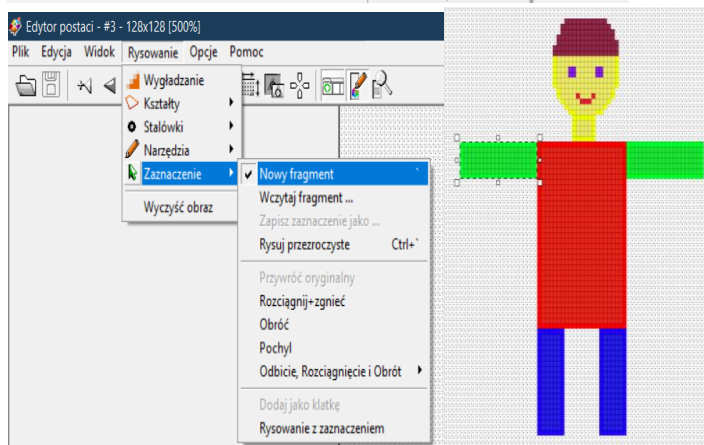
Edytor postaci Logomocja umożliwia tworzenie **animacji komputerowych**. Animacja składa się z **latek**, im więcej klatek przygotujemy tym ruch postaci będzie płynniejszy.

Kolejne klatki tworzymy kopiując poprzednie i nanosząc zmiany.

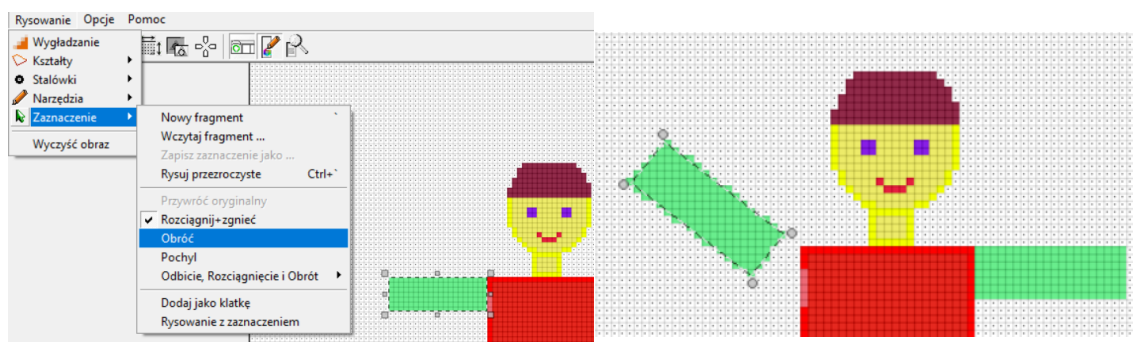
Zadanie: Stwórz animację postaci – ludzik ma machać rękami.



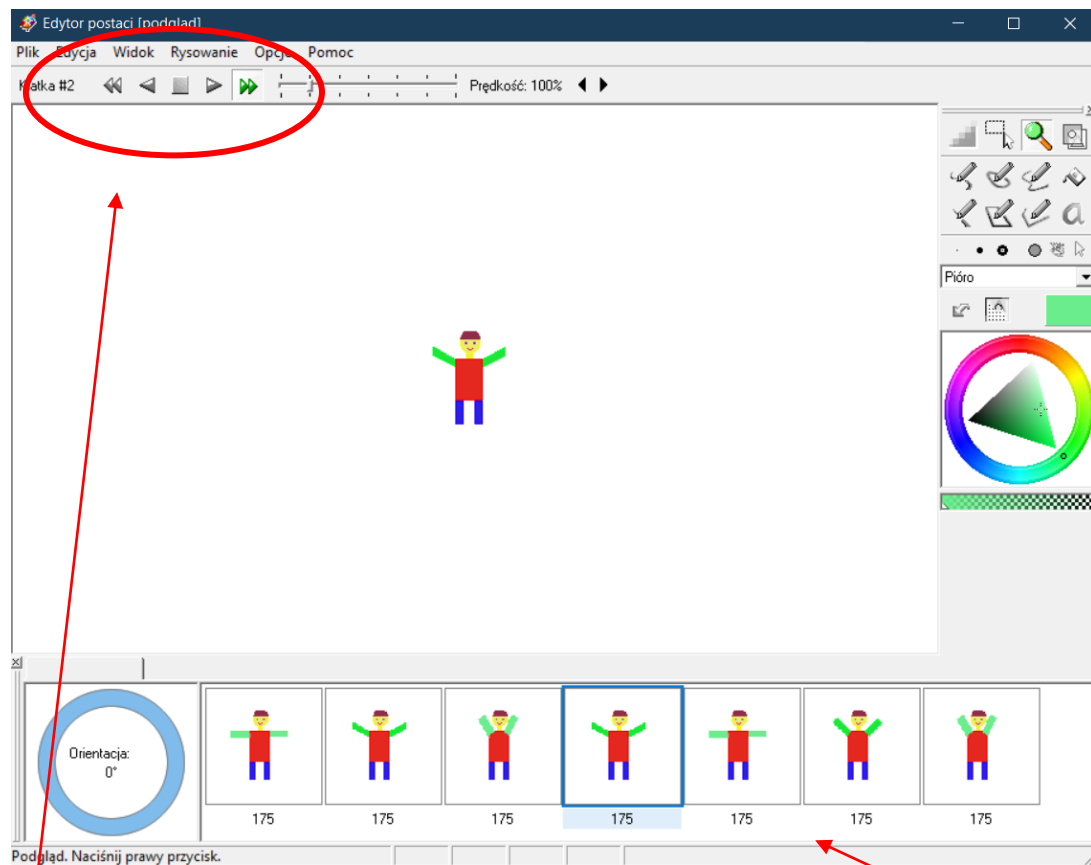
1. Narysuj postać korzystając z dostępnych narzędzi a następnie skopiuj przygotowaną klatkę. Klikamy prawym przyciskiem myszy w naszą klatkę -> **Edycja** -> **Kopiuj**. Następnie wklejamy. Klikamy prawym przyciskiem myszy w naszą klatkę -> **Edycja** -> **Wklej za/przed**.



2. Pracujemy nad zmianą kolejnej klatki. Korzystając z narzędzia **Rysowanie** -> **Zaznaczenie** -> **Nowy fragment**, zaznaczamy rękę naszego ludzika. Będziemy chcieli ją obrócić.



3. W taki sposób przygotowujemy kolejne klatki do naszej animacji. Oczywiście możemy korzystać też z narzędzi rysowania i w ten sposób zmieniać położenie ręki naszej postaci. Kiedy wszystkie klatki są gotowe możemy obejrzeć naszą animację.



Przyciski do sterowania animacją.

Kolejne klatki animacji.