

Temat: Przykłady animacji i sztuczki w ułatwiające ich przygotowanie w programie Logomocja.

Czytamy podręcznik str. 89 – 93

1. W ramach przypomnienia wiadomości z poprzednich zajęć oglądamy film znajdujący się pod linkiem:

https://www.youtube.com/watch?v=hMHZz8pq4WA&list=PLUVYkJRYU4wI8kc6V_3Y9AWYVREMyrx8R

2. Wykonujemy ćwiczenia:

Ćwiczenie 1. Rysujemy w Edytorze postaci

Narysuj głowę kota, korzystając z Edytora postaci. Postaraj się, aby była podobna do przedstawionej na rysunku 3. Do narysowania kształtu głowy i uszu kota wybierz narzędzie **Pióro** i kształt

Niewykończony łuk. Aby narysować nos, użyj kształtu

Wypełniony wielobok.

Wskazówki:

- Aby krawędzie rysunku nie były postrzępione, należy włączyć mechanizm wygładzania, klikając przycisk **Wygładzanie**.
- Aby powiększyć lub pomniejszyć widok rysunku, można wybrać z menu opcję **Widok/Powiększenie**.

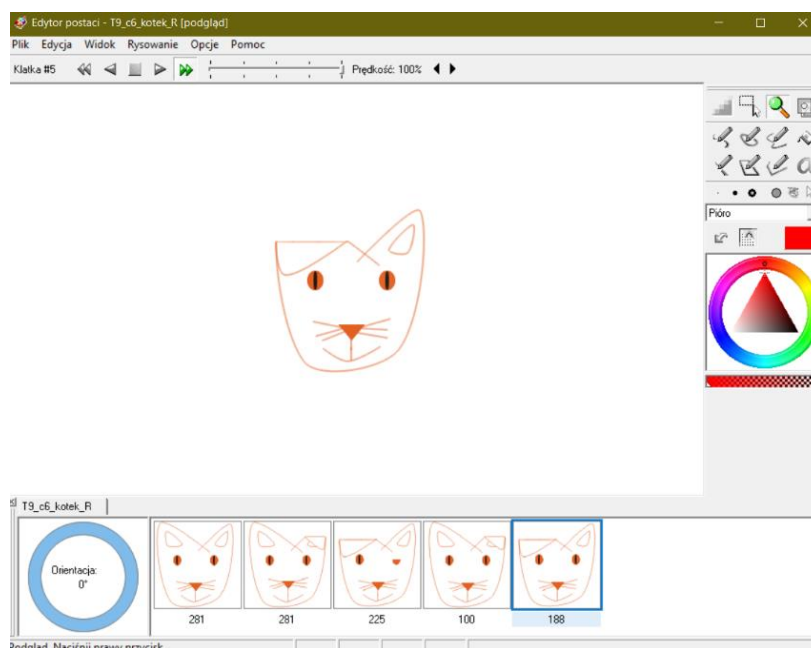


Rys. 3. Kotek – ćwiczenie 1.

Ćwiczenie 6. Animujemy z użyciem funkcji odbicia obrazu

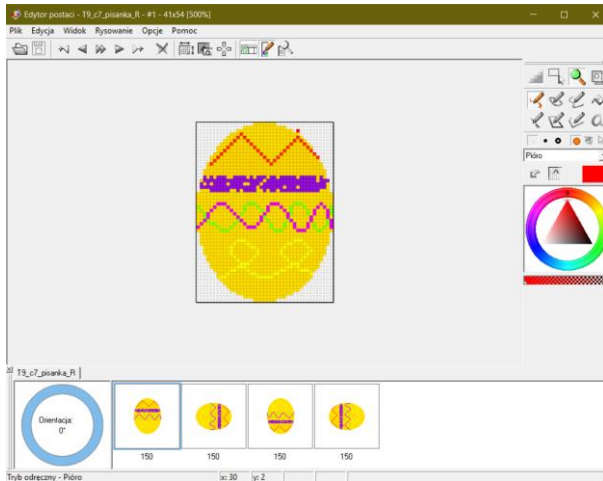
1. Otwórz plik *kotek.lgf* zapisany w ćwiczeniu 2. Spraw, żeby kotek poruszał uszami i nosem.
2. Zapisz plik pod tą samą nazwą.

Wskazówka: Do przekształceń uszu kota zastosuj odbicie w pionie, a nosa – obracanie.



Ćwiczenie 7. Animujemy poprzez obracanie

1. Narysuj pisanekę i animuj ją tak, żeby kręciła się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Zastosuj obracanie.
2. Zapisz animację w pliku pod nazwą *pisanka.lgf*.

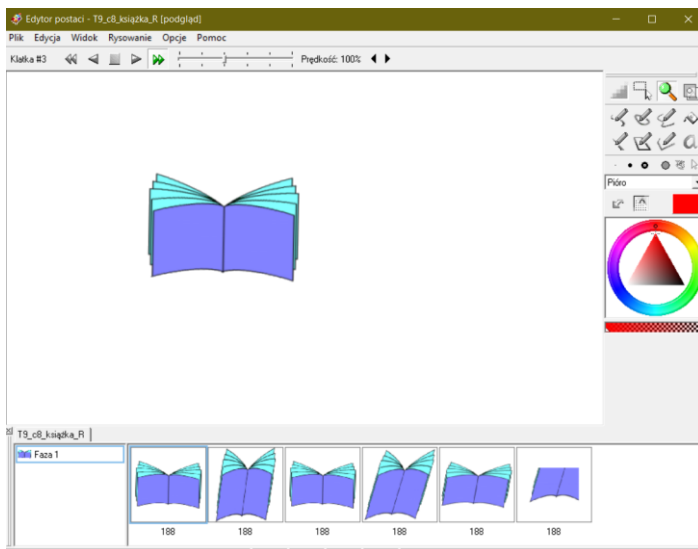


Ćwiczenie 8. Tworzymy animację latającej książki

1. Narysuj książkę podobną do pokazanej na rysunku 5. Stosując pochylanie, spraw, żeby książka „odfrunęła”.
2. Zapisz animację w pliku pod nazwą *książka.lgf*.



Rys. 5. Książka – ćwiczenie 8.



Wykonując ćwiczenia zapoznaj się również z ciekawymi funkcjami programu str. 92 – 93, które mogą usprawnić pracę i urozmaicić wygląd naszych animacji.