
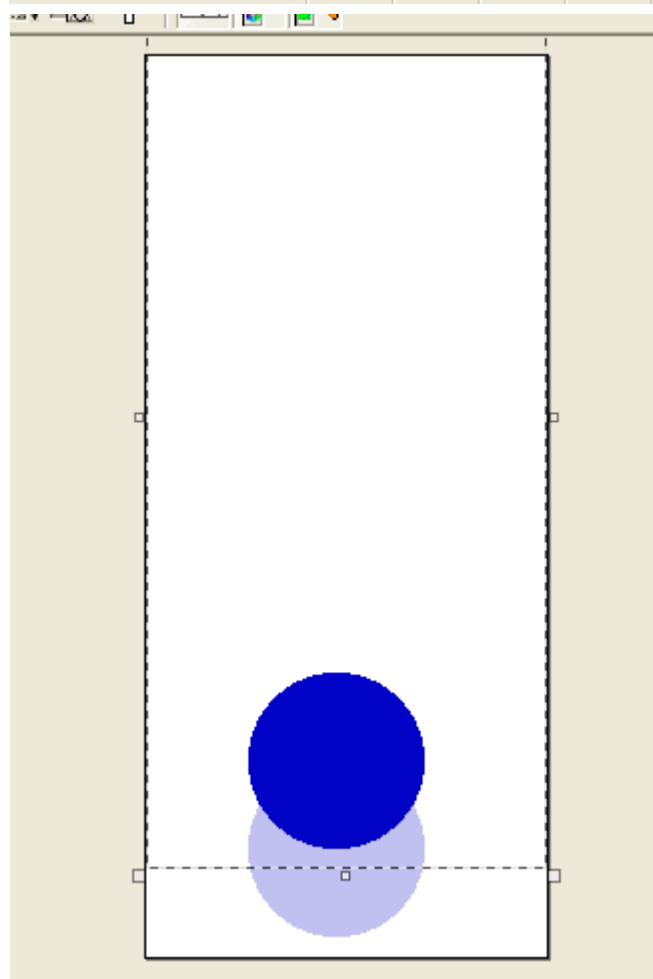
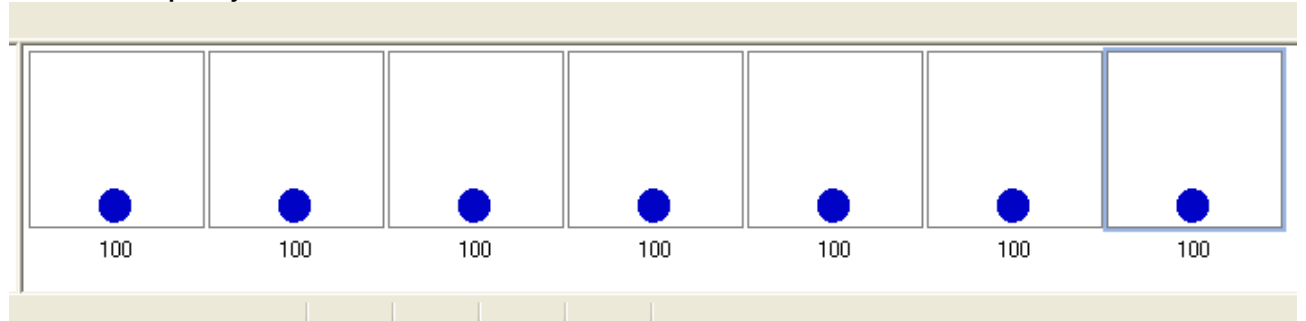



Logomotion 4
Pracovný list **Skáče lopta**

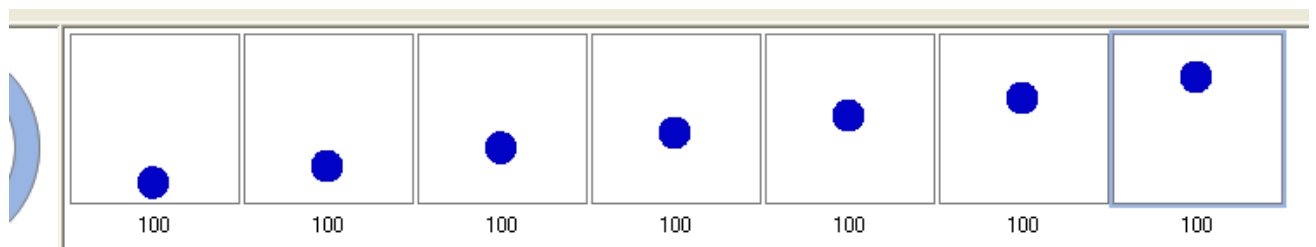
Po otvorení LogoMotion, nastav si papier na veľkosť 200 x 450. Zapni si priesvitky . Na spodok papiera nakresli Vyplnený kruh s priemerom asi 2 cm. Nakopíruj si túto fázu v obsahu 6-krát.



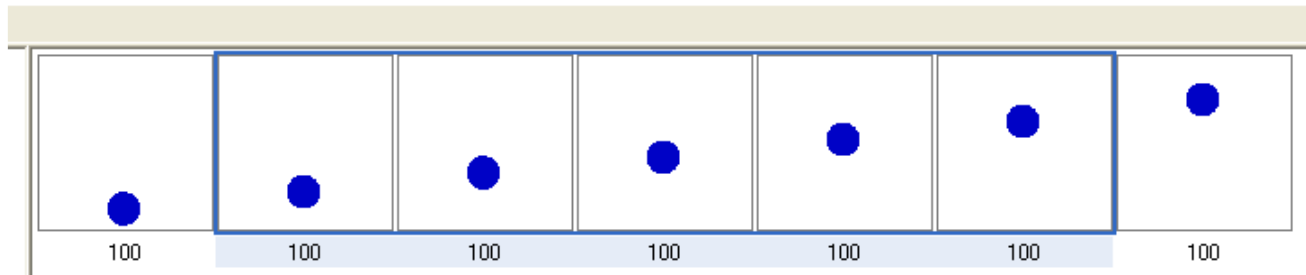
Označ si fázu 2 a pomocou Definovania oblasti  definuj celé kresliace plátno vo fáze 2.

Pomocou šípky HORE na klávesnici posuň krúžok tak, aby sa viac ako spolovice ukázal krúžok z predošlej fázy.

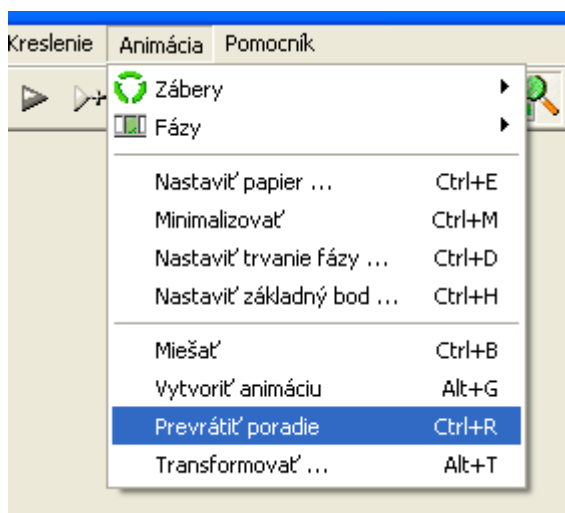
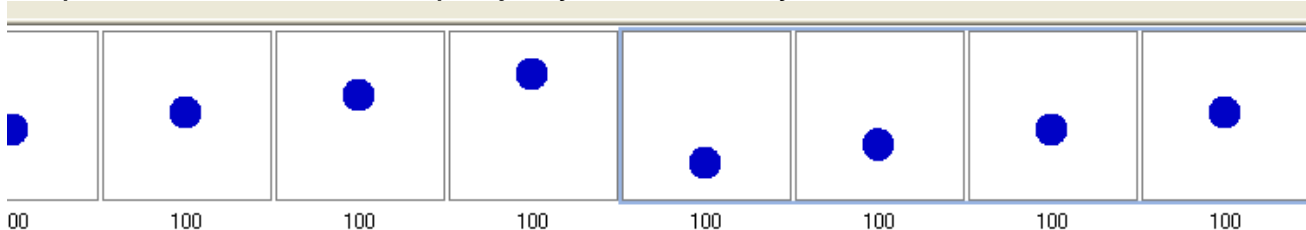
Rovnako urob aj s ostatnými fázami.



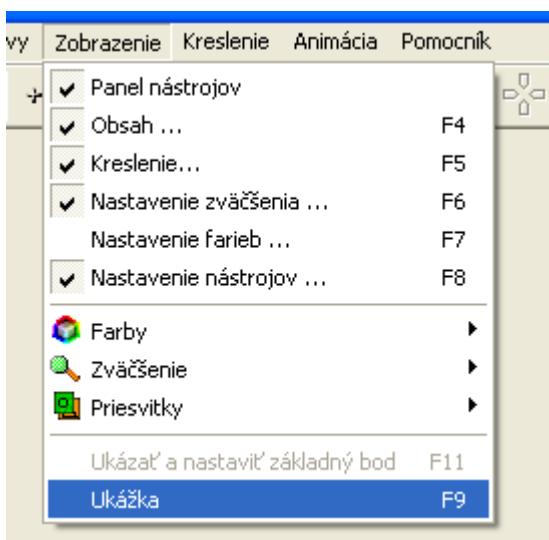
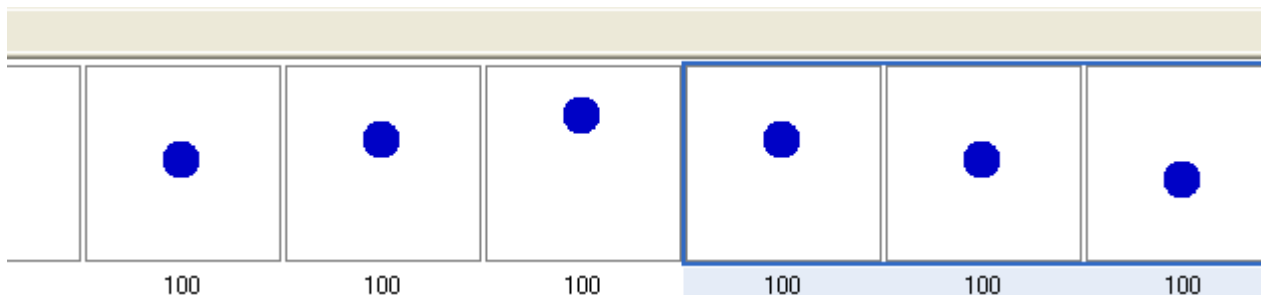
Lenže to nám loptička len vyskočila hore, musíme ju naučiť aj spadnúť. Označ si druhú až šiestu fázu. Ako? Klikni na fázu 2 prichyť si SHIFT a klikni do fázy 6.



Skopíruj. CTRL+C Označ si fázu 7 a prílep CTRL+V.
 Za poslednú fázu sa nakopírujú vyznačené fázy.



Prevrátíme fázam poradie, aby sme naznačili pokles lopty.



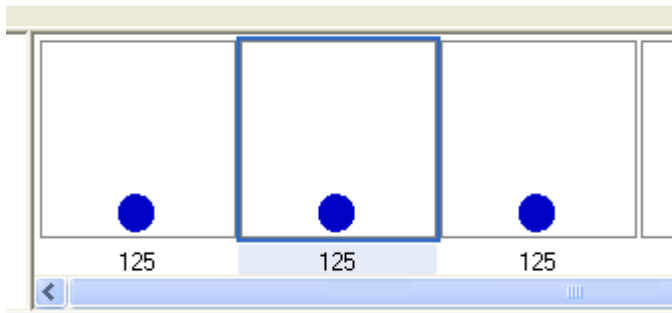
Klikni teraz na fázu 1.

Spusti si ukážku:

Po spustení sa začne lopta hýbať.
 V hornom paneli sa ti objavila možnosť rýchlosti. Zmeň ju na 80%.

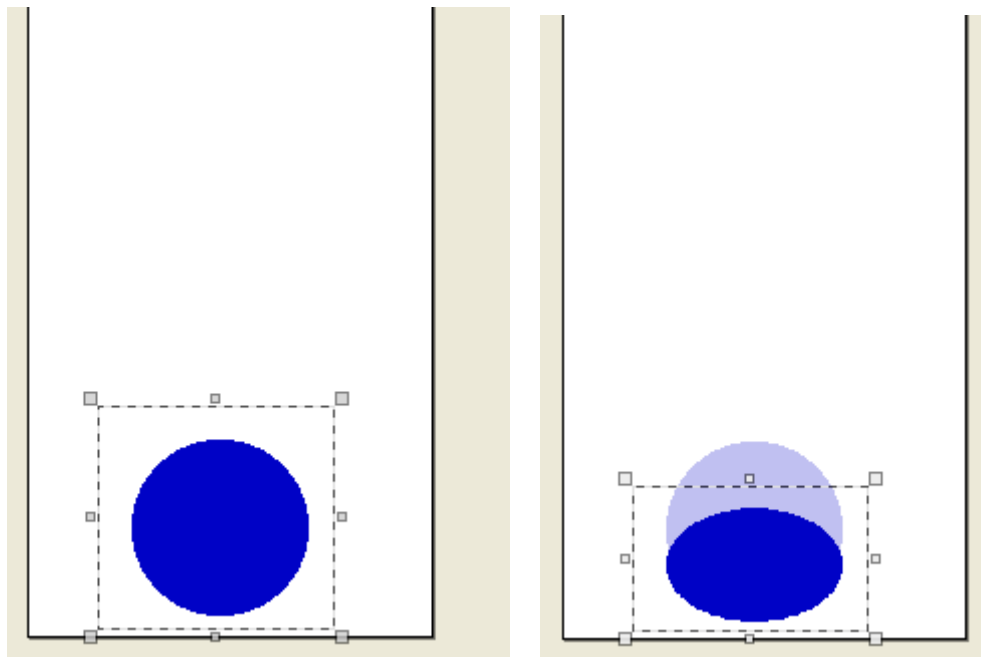
Rovnakým spôsobom ako si ukážku spustil, ju zastav.

Nikdy nerob úpravy za chodu ukážky.



Teraz si pôjdeme trochu upraviť skok našej lopty, aby vyzeral prirodzenejšie. Označ si fázu 1 a skopíruj ju za sebou dvakrát. Kurzorom sa postav na fázu 2 – stredná z tých prvých troch rovnakých.

Pomocou definovania oblasti označ si celú loptu a zdeformuj ju pomocou tlačenia horného štvorčeka na definovaní oblasti smerom dole.



Klikni kurzorom myši na sivú plochu okolo kresliaceho plátna. Podobne urobíme aj s loptou v najvyššom bode.



Klikni myšou na sivú plochu okolo kresliaceho plátna. Označ si fázu 1. Spusti si ukážku.

Po zastavení ukážky ulož obrázok pod názvom lopta_TvojePriezvisko.gif na pracovnú plochu počítača.