**Disciplina: Informatică și TIC**

**Unitatea de învățare: Animații grafice și modele 3D**

**Timp de lucru: 35 minute**

**Clasa: a VI-a**

**Profesor: Grasu Antoaneta**

**Competențe specifice:**

1.2. Utilizarea eficientă a instrumentelor specializate în scopul realizării unei animații grafice.

3.2. Elaborarea de animații grafice și modele 3D folosind operații specifice pentru a ilustra dinamic diverse

teme

3.3. Utilizarea unor instrumente specializate pentru obținerea unor materiale digitale.

**FIȘĂ DE APLICAȚII PRACTICE**

**Animații grafice**

Toate cerințele sunt obligatorii. Timp de lucru : 35 minute

Se acordă un punct din oficiu.

**Realizați, utilizând aplicația Pivot Animator, următoarele cerințe:**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Subiectul** | **Punctaj** | **Enunțul cerinței** |
| 1. | 1p | Creați o animație nouă și particularizați fundalul acesteia cu o imagine la alegere. |
| 2. | 1p | Plasați personajul principal în colțul din stânga jos și reduceți-i dimensiunea la  60% din cea inițială. |
| 3. | 1.5p | Inserați, pe lângă personajul principal, un elefant. Plasați elefantul în zona din  dreapta jos și modificați-i dimensiunile astfel încât să fie proporționale cu  fundalul ales |
| 4. | 1p | Colorați cu gri elefantul și cu o culoare la alegere personajul principal. |
| 5. | 1p | Utilizând segmentele din care este compus personajul principal, mișcați  segmentul terminal al mâinii de sus, astfel încât acesta să ridice mâna. Adăugați cadrul în animație. |
| 6. | 1p | Examinați animația și modificați viteza de redare astfel încât personajul principal  să facă cu mâna în semn de salut |
| 7. | 1.5p | Apropiați picioarele personajului principal. Utilizând un număr potrivit de cadre,  realizați o animație în care personajul principal se apropie de elefant, mișcându-și picioarele, și îl mângâie |
| 8. | 1p | Exportați animația într-un fișier prietenie.gif |

**FIȘĂ DE APLICAȚII PRACTICE**

**Animații grafice**

**BAREM DE NOTARE**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Subiectul** | **Punctaj** | **Detaliere punctaj** | VARIANTA DE ANIMAȚIE \_\_\_\_\_\_\_\_ |
| 1. | 1 pct | 0,5 pct  0,5 pct | Creare animație.  Adăugare imagine de fundal. |
| 2. | 1 pct | 0,5 pct  0,5 pct | Plasare personaj în zona stânga jos  Stabilire dimensiune personaj la 60% |
| 3. | 1.5 pct | 0,5 pct  0,5 pct  0,5 pct | Inserare elefant  Plasare personaj secundar în zona din dreapta jos  Modificare dimensiuni |
| 4. | 1 pct | 0,5 pct  0,5 pct | Colorare elefant  Colorare personaj principal |
| 5. | 1 pct | 0,5 pct  0,5 pct | Realizare cadru ridicare mână  Adăugare cadru în animație |
| 6. | 1 pct | 0,5 pct  0,5 pct | Setare viteză de redare  Realizare corectă mișcare de salut |
| 7. | 1,5 pct | 0,5 pct  0,5 pct  0,5 pct | Apropiere picioare personaj  Redare mișcare mers  Redarea acțiunii de a mângâia elefantul |
| 8. | 1 pct | 1 pct | Salvare fișier cu numele și extensia precizate. |
| Oficiu | 1 pct | 1 pct |  |
| **Total** | **10pct** | **10 pct** |  |