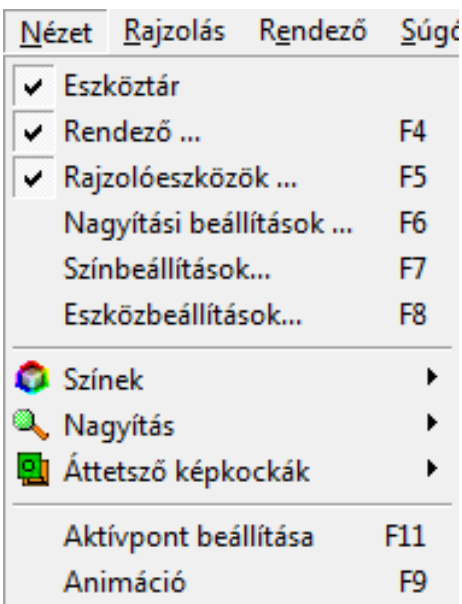
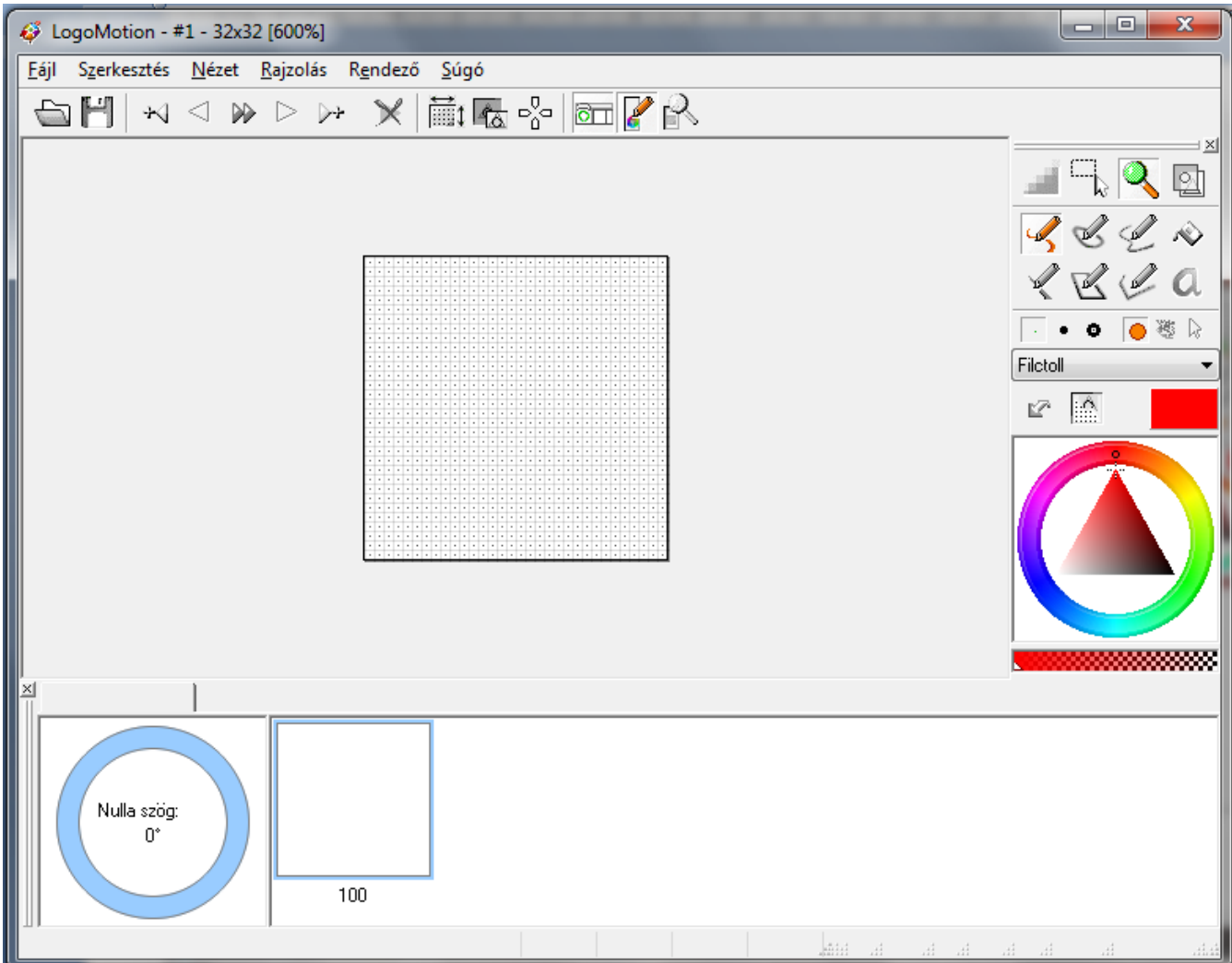


1. FOGLALKOZÁS



Kattintsunk a Logo motion ikonjára. A Színes teki.

Ez a program ablaka.



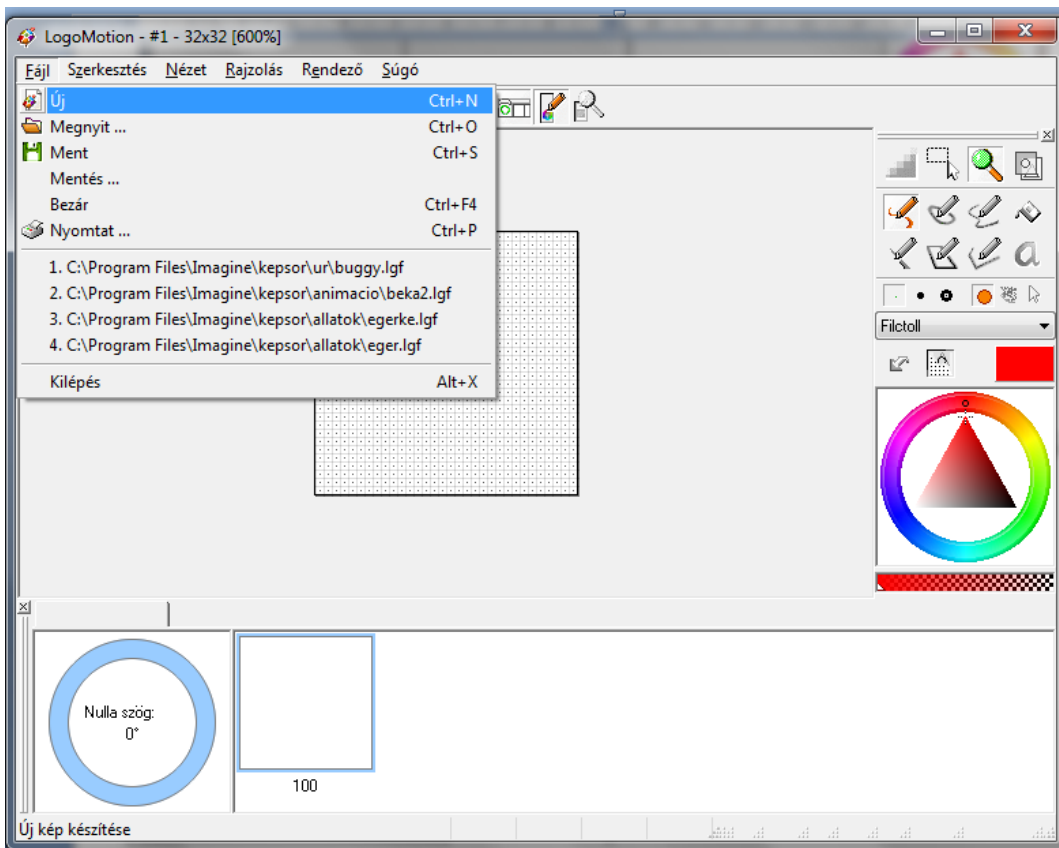
Ha nem így jelenik meg, akkor a Nézet menüben be kell kapcsolni (be kell pipálni) a panelokat.

Próbáljuk ki őket ki és bekapcsolni!

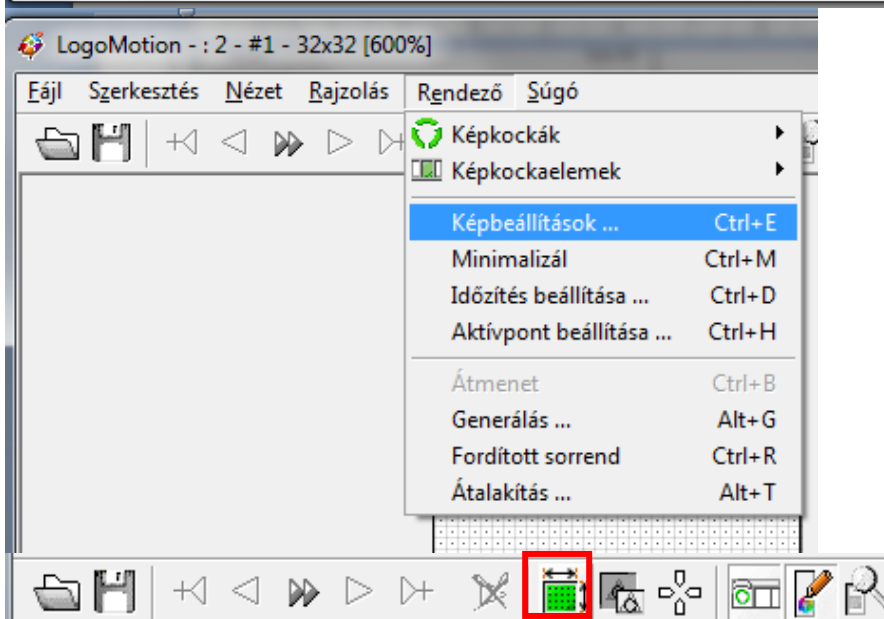
Eszköztár

Rendező...

Rajzolóeszközök...



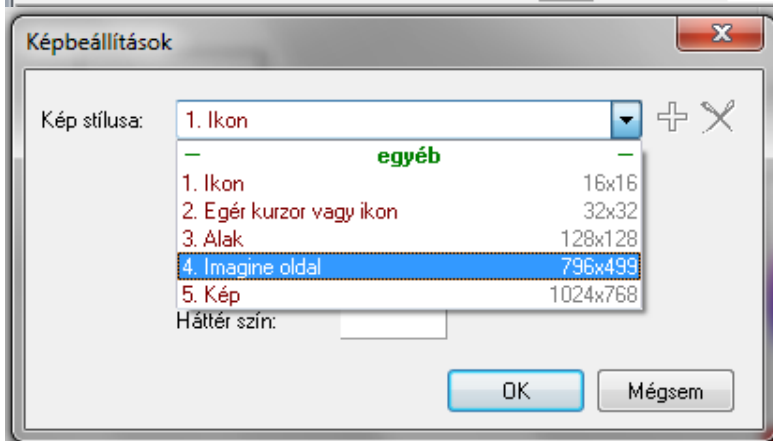
Rajzoláshoz, azt próbáljuk ki előbb, kattintsunk a **Fájl** menüre és ott válasszuk ki az **Új** menüpontot.



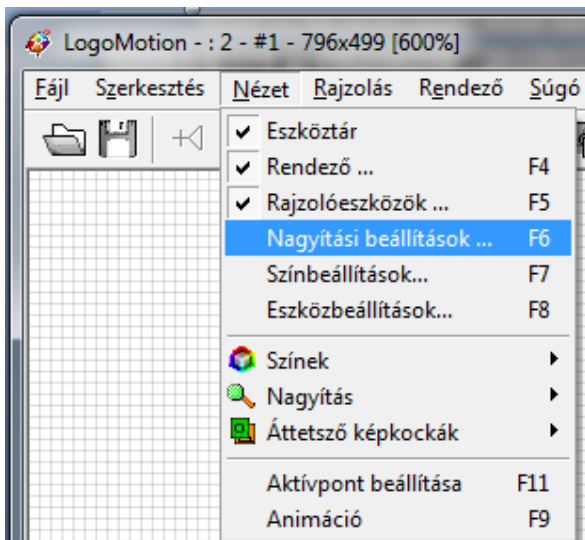
Ha nem látjuk a rajzlapot akkor a kép mérete kicsi. (vagy a nagyítás túl nagy)

Kattintsunk a **Rendező** menü **Képbeállítások...** menüpontjára.

vagy az eszköztáron az ikonjára.



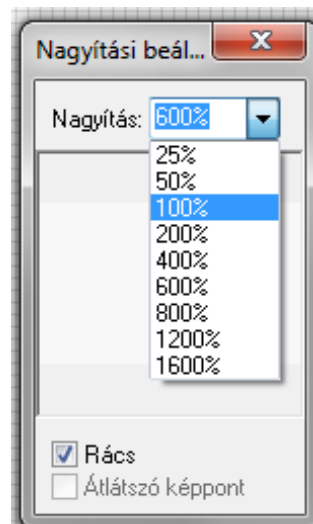
Válasszuk ki a nekünk megfelelőt és kattintsunk az **OK** gombra.



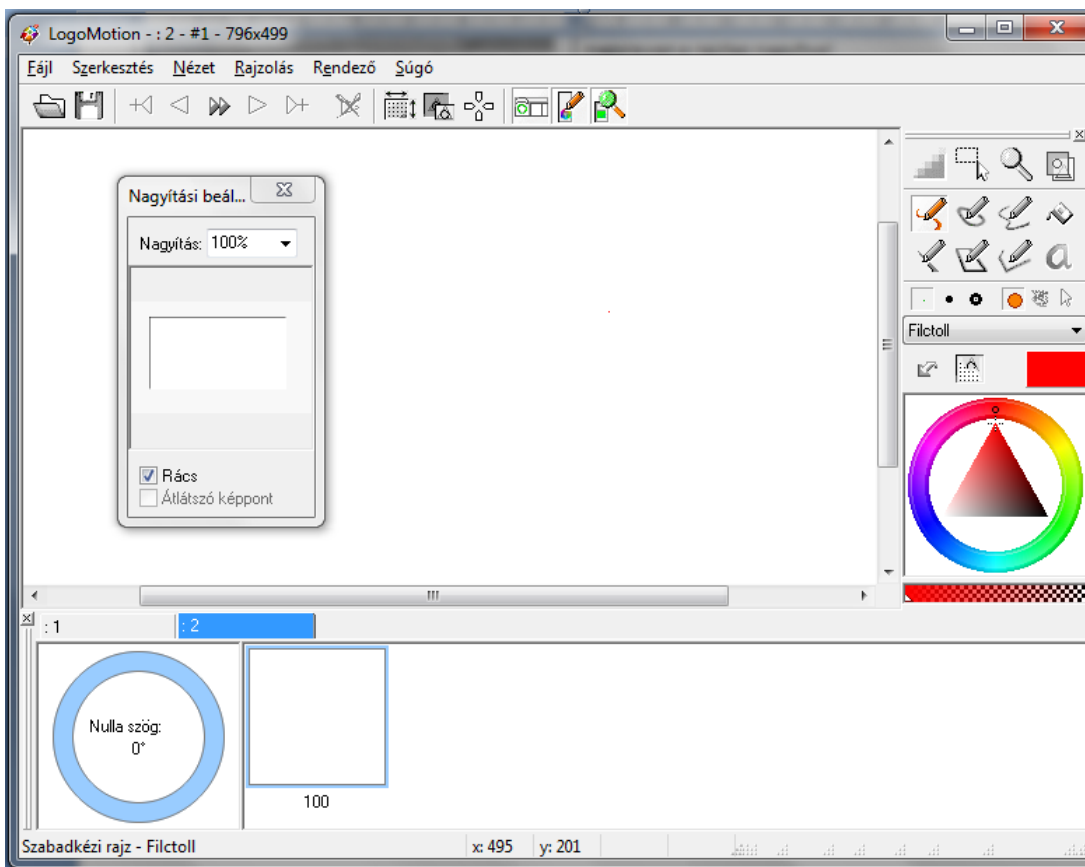
Ha négyzetrácsos a háttér, akkor az azt jelenti, hogy nagyon nagyra van a rajzlap nagyítva!

Kicsinyítsük le normális méretre.

kattintsunk a **Nézet** menüre és a **Nagyítási beállítások...** almenüre.

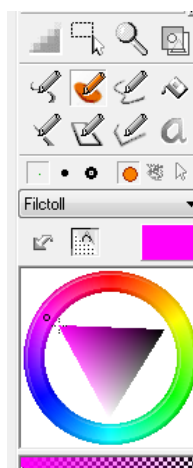


A megjelenő kis ablakban állítsuk be 100%-ra a Nagyítás mértékét.



Ha sikerült a rács eltűnt a rajzlapról most már lehet rajta dolgozni.

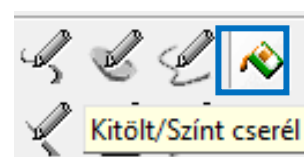
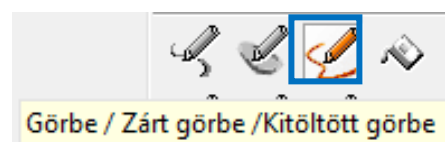
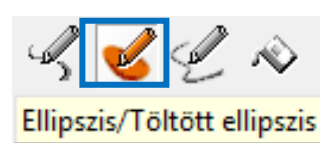
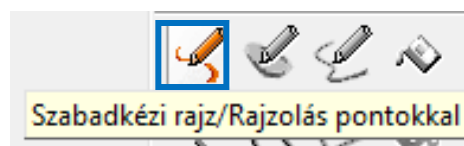
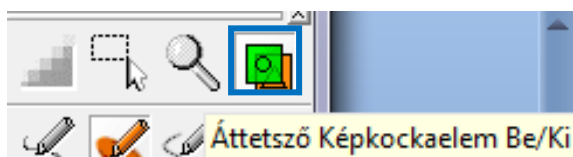
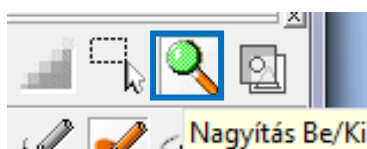
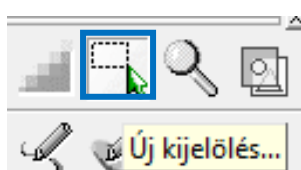
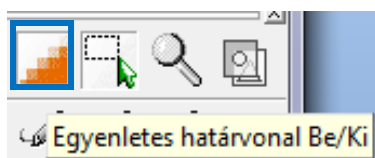
Becsukhatjuk a nagyítási beállítás ablakját!



Van most már egy szép tiszta rajzlapunk! Próbáljuk ki, hogy tudunk-e rá rajzolni!

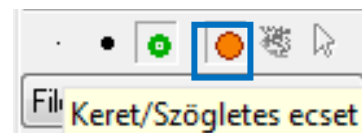
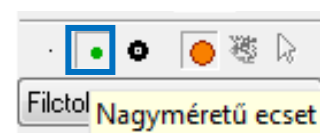
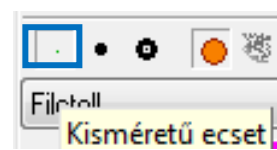
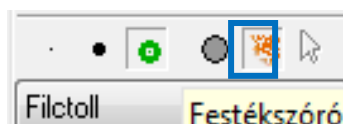
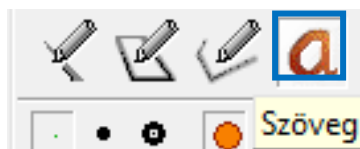
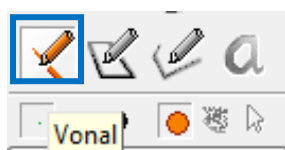
A rajzolóeszközöket a program bal oldalán találd meg!

Az ikonok jelentései 1.

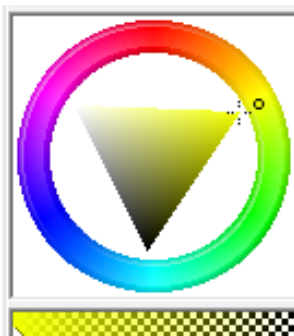


Az ikonoknál segítséget találsz a Program alján lévő státuszsornál!

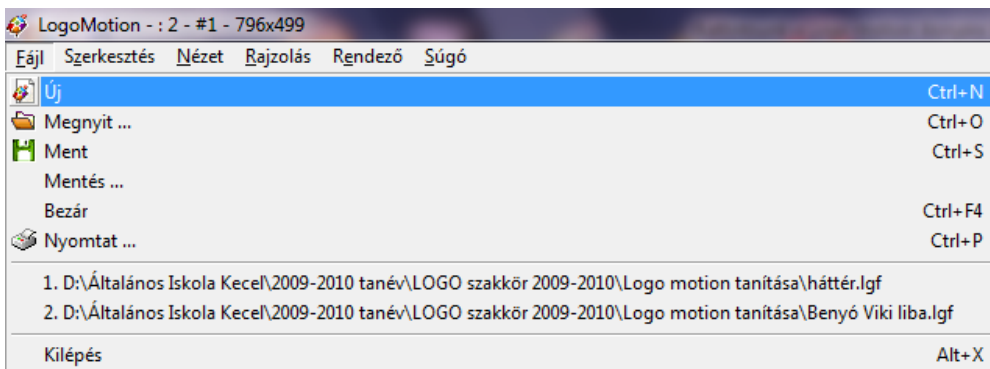
A kép egy részének nagyítása. A többi opció a jobb gombbal



Az ikonok jelentései 2.

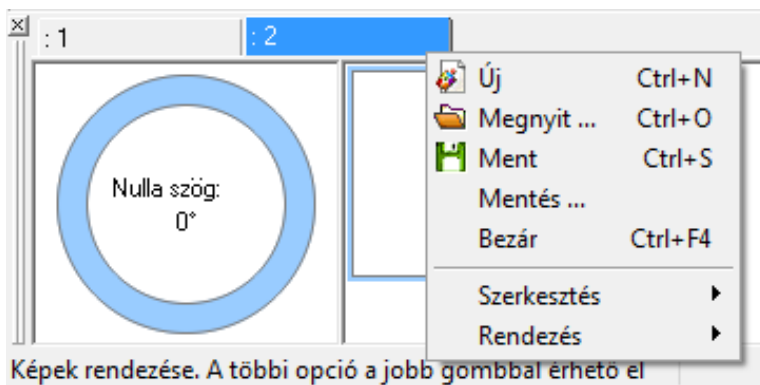


Minden ikont próbáljuk ki és rajzoljunk velük képeket!



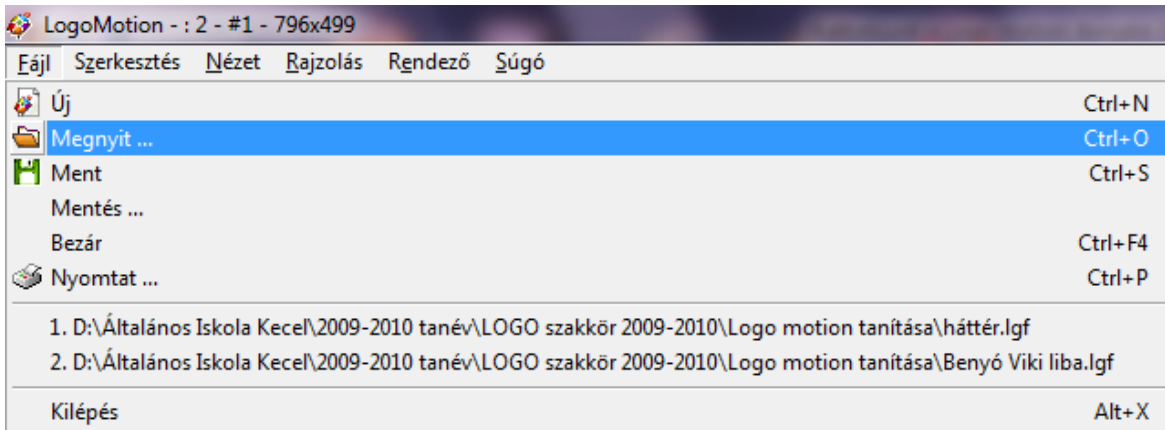
Ha megrajoltunk egyet, kérjünk új rajzlapot!

Fájl menü – **Új** menüpont.

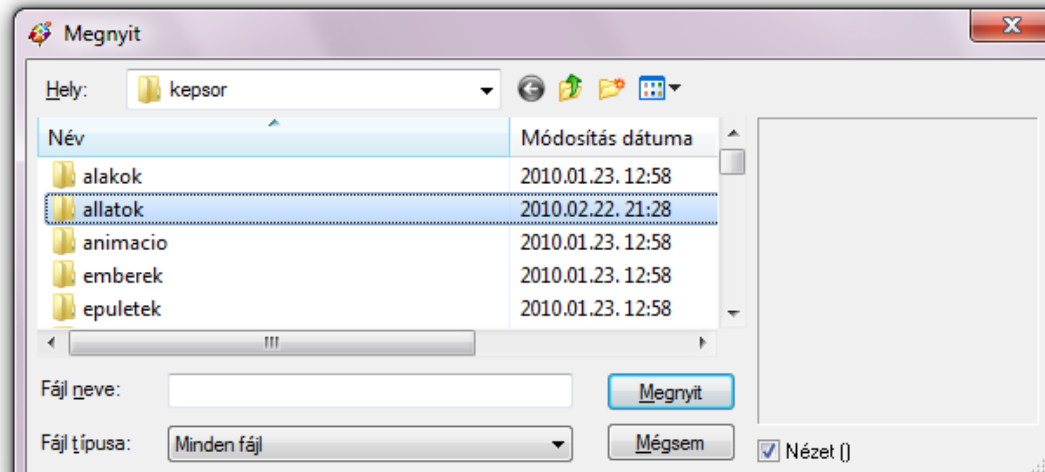


A rajzlapok bezárása alul a rajzlap számára való jobb egérgattintással tehető meg.

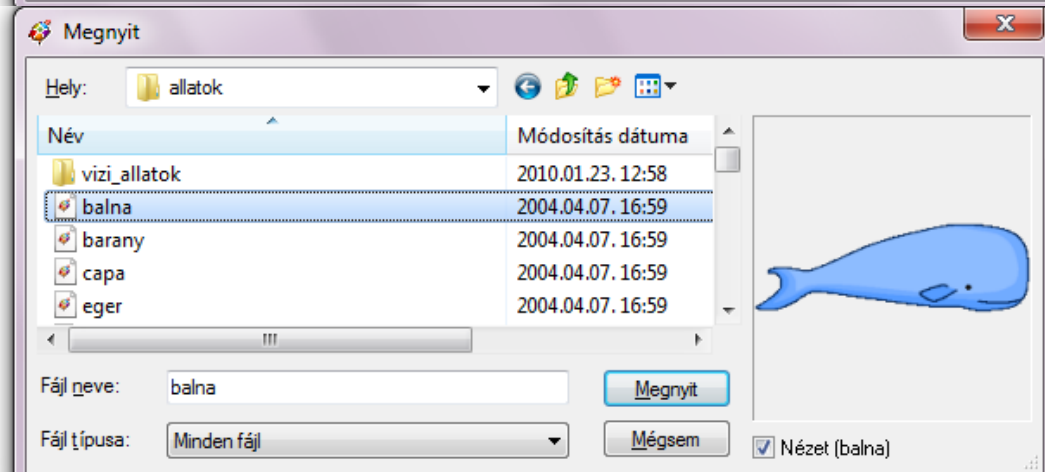
Ezek után elérkezett az első animációnk megszerkesztésének a lehetősége...



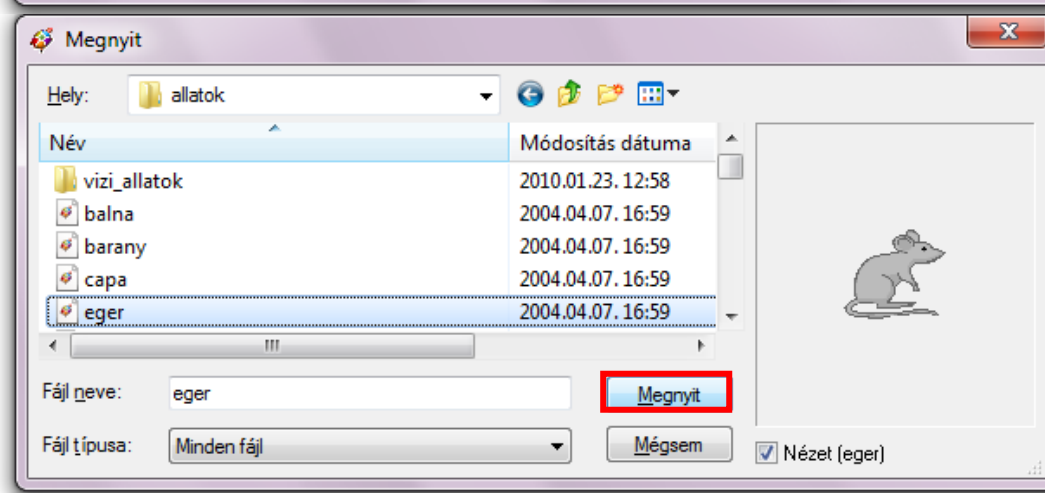
Válasszuk ki a **Fájl** menü, **Megnyit...** parancsát!



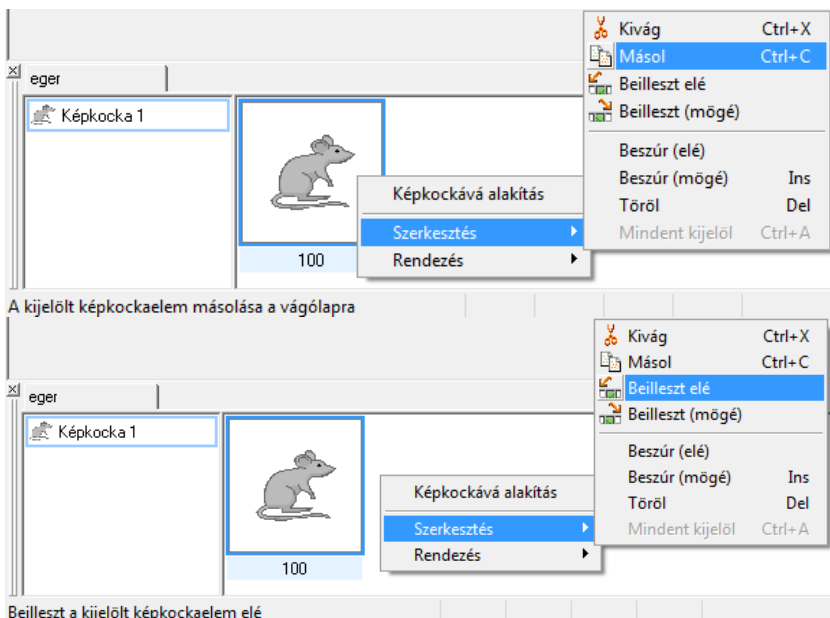
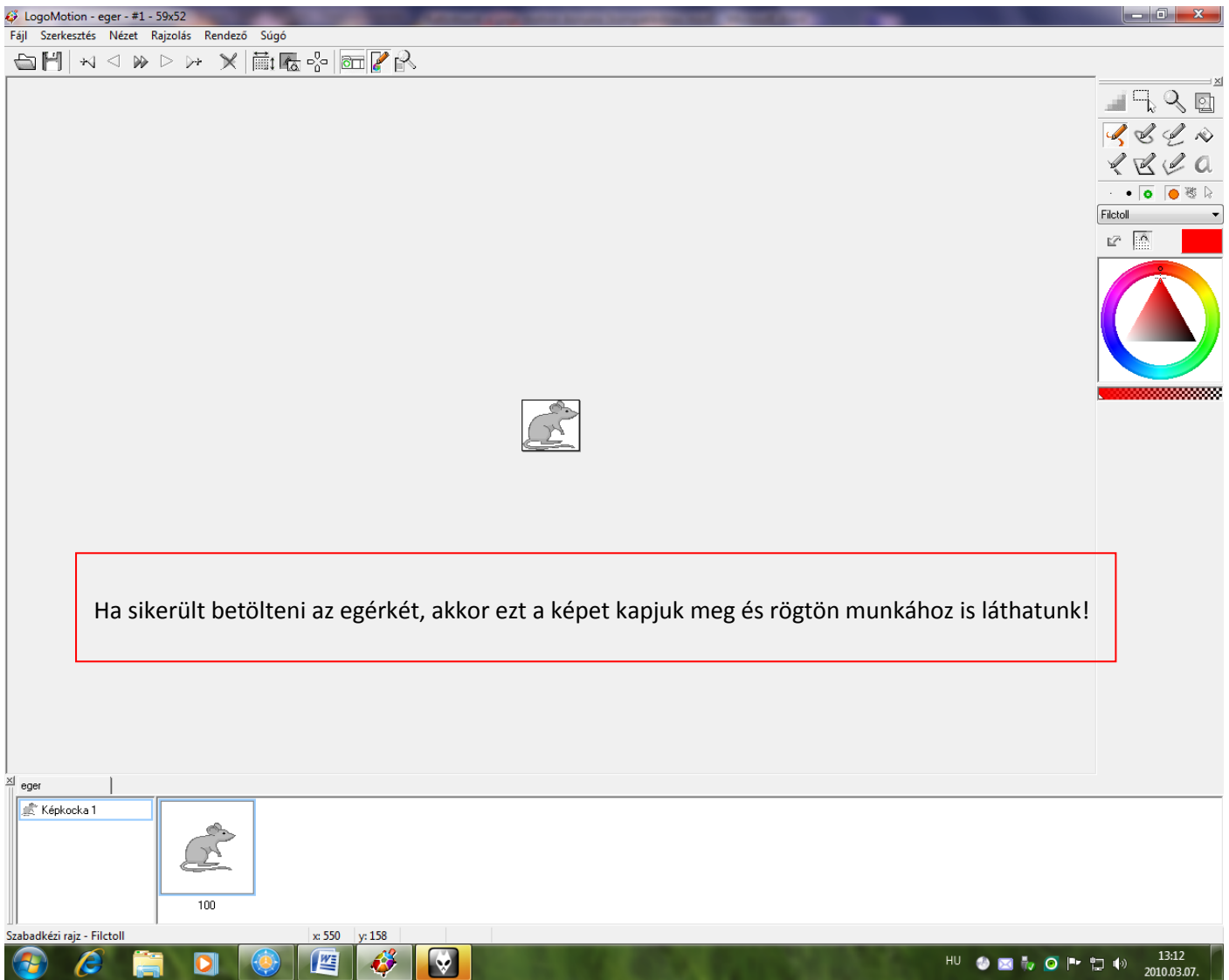
A **Megnyit** ablakban válasszuk ki az **allatok** mappát.



Az **allatok** mappában találsz állatokról képet, a baloldalon látod az állat képét, ha a **Nézet** jelölőnégyzet be van pipálva!



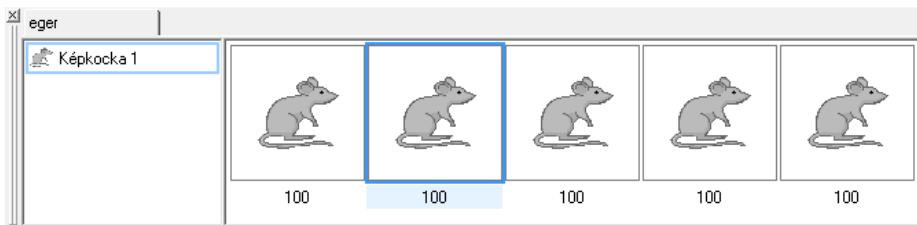
Keressük meg az egér képet és a **Megnyit** gombra kattintsunk rá!



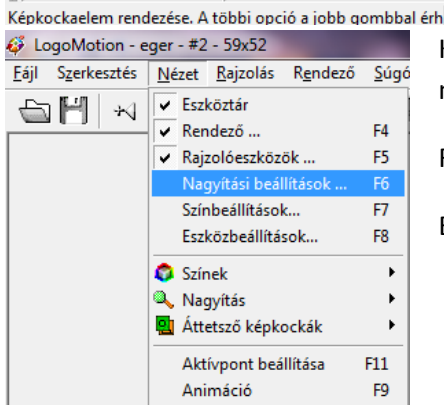
Kattintsunk alul az egérkére jobb egérgombbal, válasszuk ki a **Szerkesztés** menüt és a kinyíló almenüből válasszuk ki a **Másol** parancsot.

Azután kattintsunk újra az egérkére jobb egérgombbal, válasszuk ki a **Szerkesztés** menüt és a kinyíló almenüből válasszuk ki a **Beilleszt elé** parancsot.

Másoljuk az egérkénket 4-szer egymás mellé!



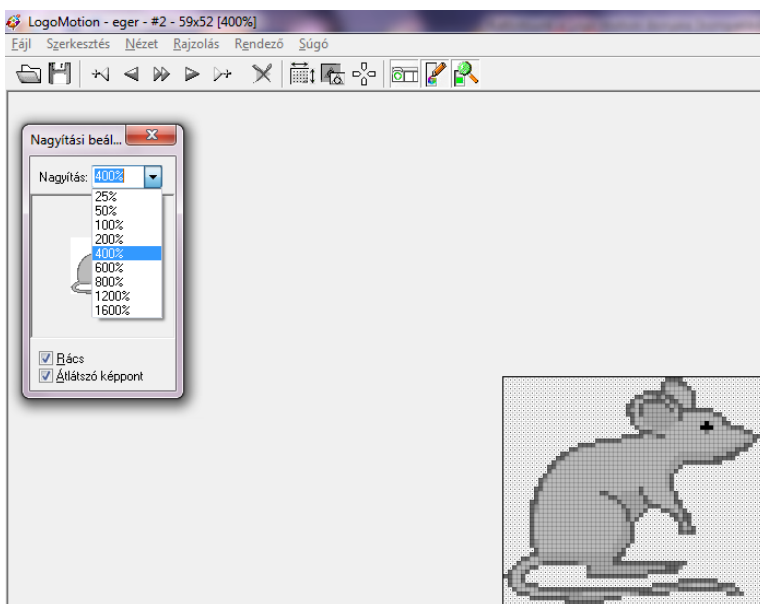
Ha alul 5 egérkén van, akkor
kezdhetjük is a szerkesztést!
Kattintsunk a 2. egérkére!



Kattintsunk a **Nézet** menüre és ott válasszuk ki a **Nagyítási beállítások...** menüpontot.

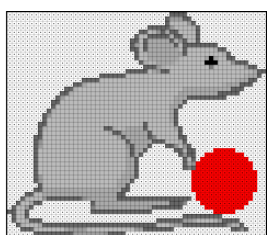
Rászoktathatjuk a gyereket a gyorsbillentyű használatára is.

Ennek a gyorsbillentyűje az **F6**.



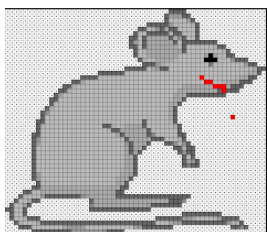
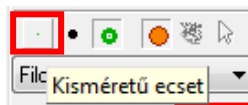
Válasszuk a 400 %-os nagyítási beállításokat ,
ahhoz, hogy az egérkénkkel jól tudjuk dolgozni!

Ha beállítottuk, akkor zárjuk be a **Nagyítási beállítások** ablakát!



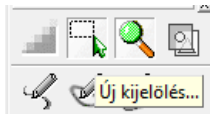
Most jön a rajz eszköztár!

Ha nagy az ecsetnek a mérete, akkor kicsinyítsük le!

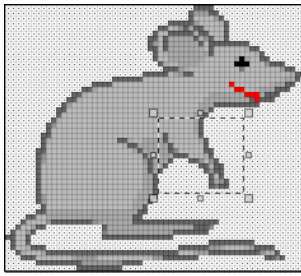


Rajzoljunk az egérkénknek száját pirossal.

Most másoljunk neki egy másik mancsot is!



Kattintsunk a rajzolóeszközökre és válasszuk ki az **Új kijelölést!**

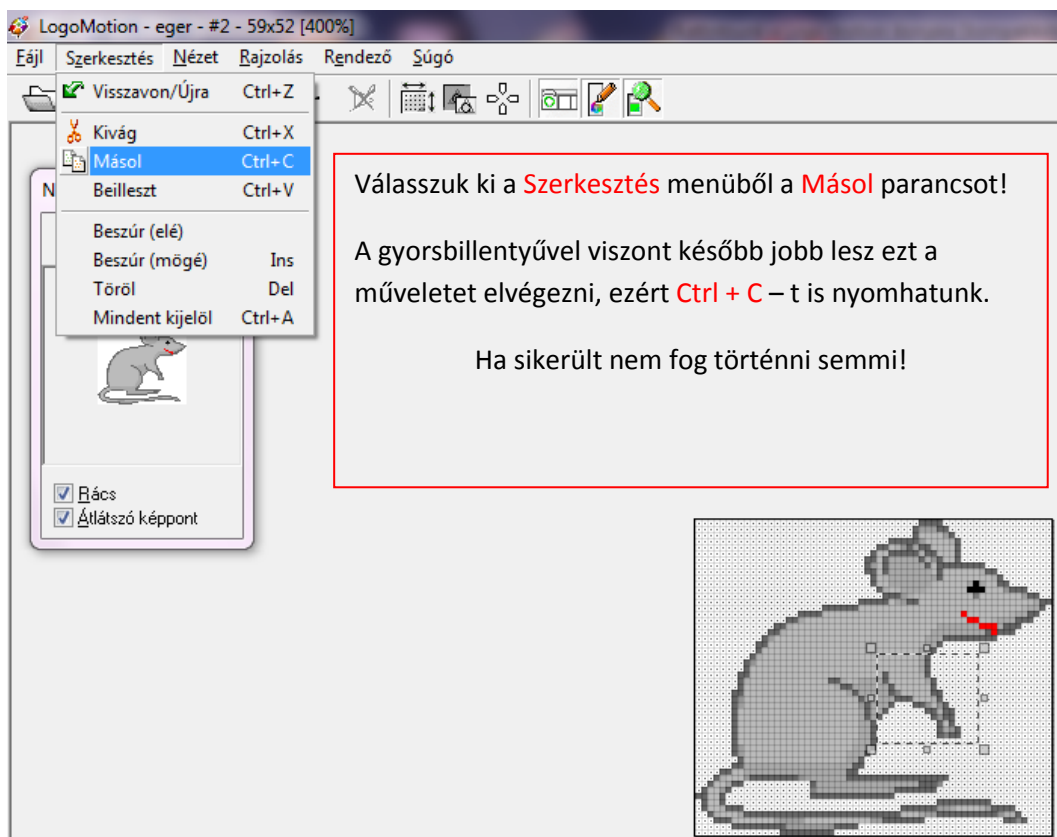


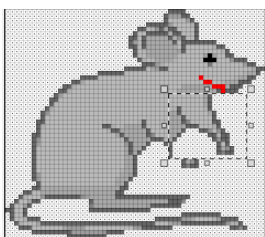
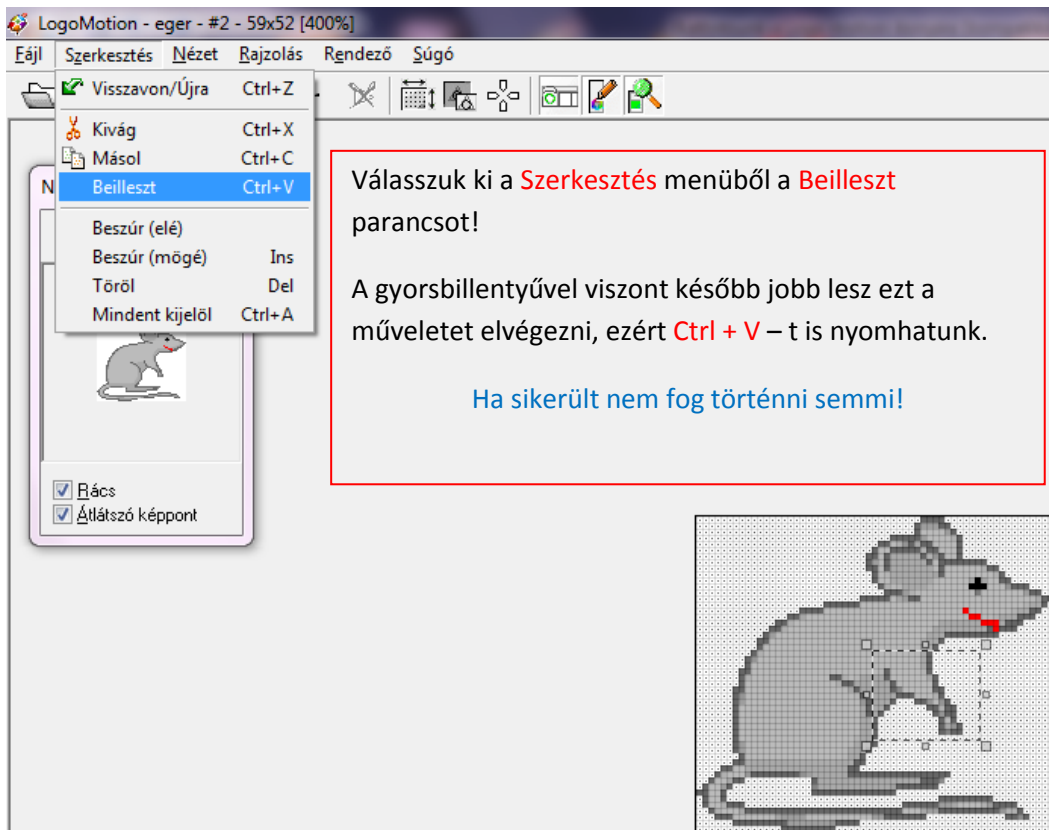
Jelöljük ki az egérke mancsát, jobb egérgombbal!



A paint-től eltérően itt nem tudjuk kiválasztani a jobb egérgombbal a másolást!

Próbáljuk is ki a gyerekekkel!

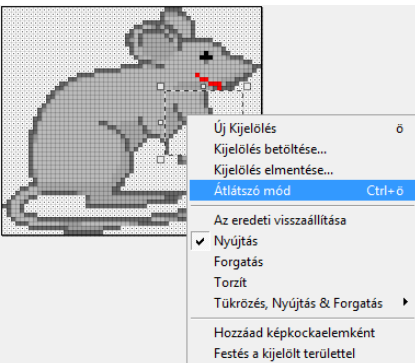




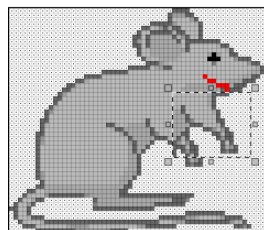
A bal egérgombbal rákattintunk a kijelölt képrészletre és a kívánt helyre rakjuk.

Igen ám, csak van egy kis bibi! A kép fehér része kitakarja az egérkének eredeti mancsát!

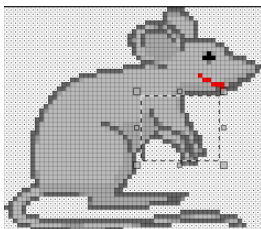
Ennek megszüntetéséhez be kell kapcsolni az átlátszó módot!



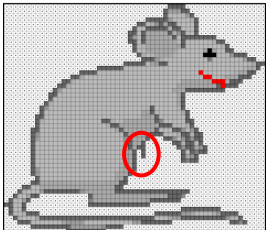
Kattintsunk a kijelölt képrészletre jobb egérgombbal. Itt válasszuk ki a menüből az **Átlátszó mód** parancsot!



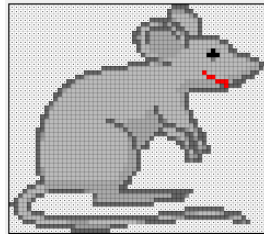
Már látjuk is az eredeti mancsot.



Most pedig tegyük arra a helyre az egérkének másik mancsát, hogy a képből nagyon ne lógjon ki az „új kéz”!



Már majdnem kész a második képkockánk csak egy kis szépséghiba van, az egérkénk hasából kilóg 1 vonal, töröljük le!



Kész! 😊

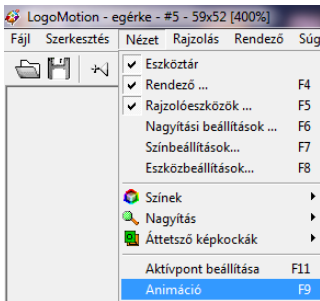
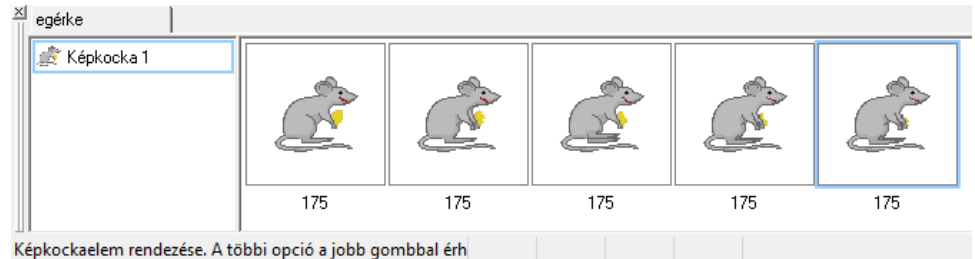
Készítsük el a következő egérkéket!

3. egér két láb egy mancs

4. egér két láb két mancs

5. egér két láb két mancs

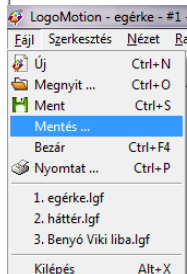
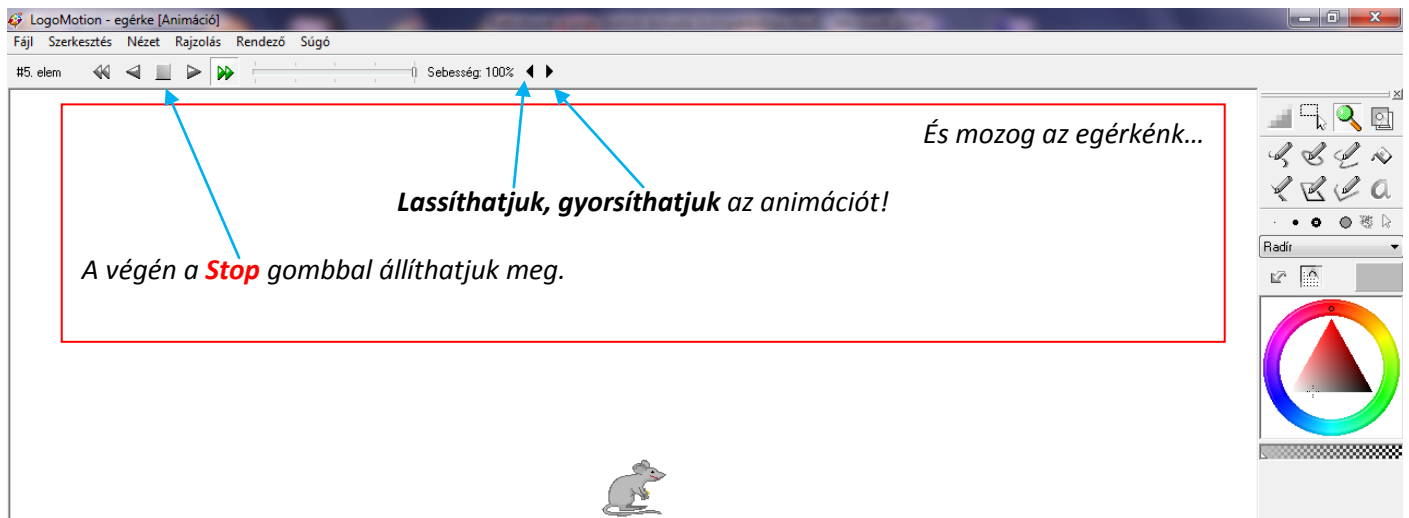
Rajzolj a mancsába sajtot, amit elrágcsál!



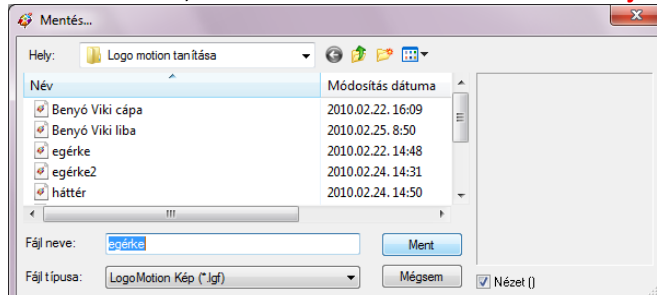
Nincs más dolgunk, hogy megnézzük mit is csináltunk idáig!

Kattintsunk a **Nézet** menü, **Animáció** parancsára!

Gyorsbillentyű: **F9**



Nincs más hátra, mint elmentenünk! Kattintsunk a **Fájl** menü **Mentés...** parancsára!



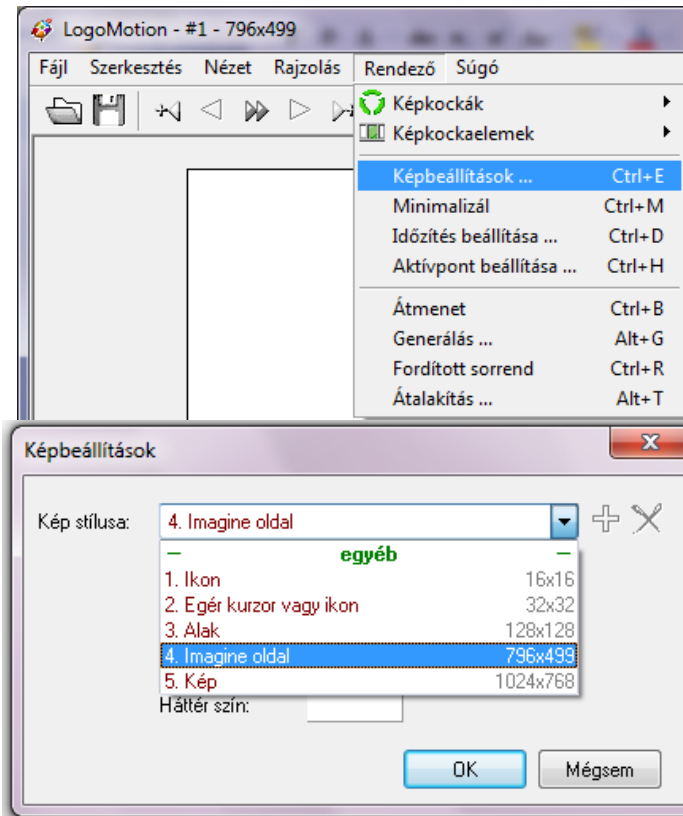
A megjelenő ablakban válasszuk ki azt a helyet, ahová menteni akarunk és adjunk beszédes nevet a **Fájl** **nevének!**

A végén kattintsunk a **Ment** gombra!



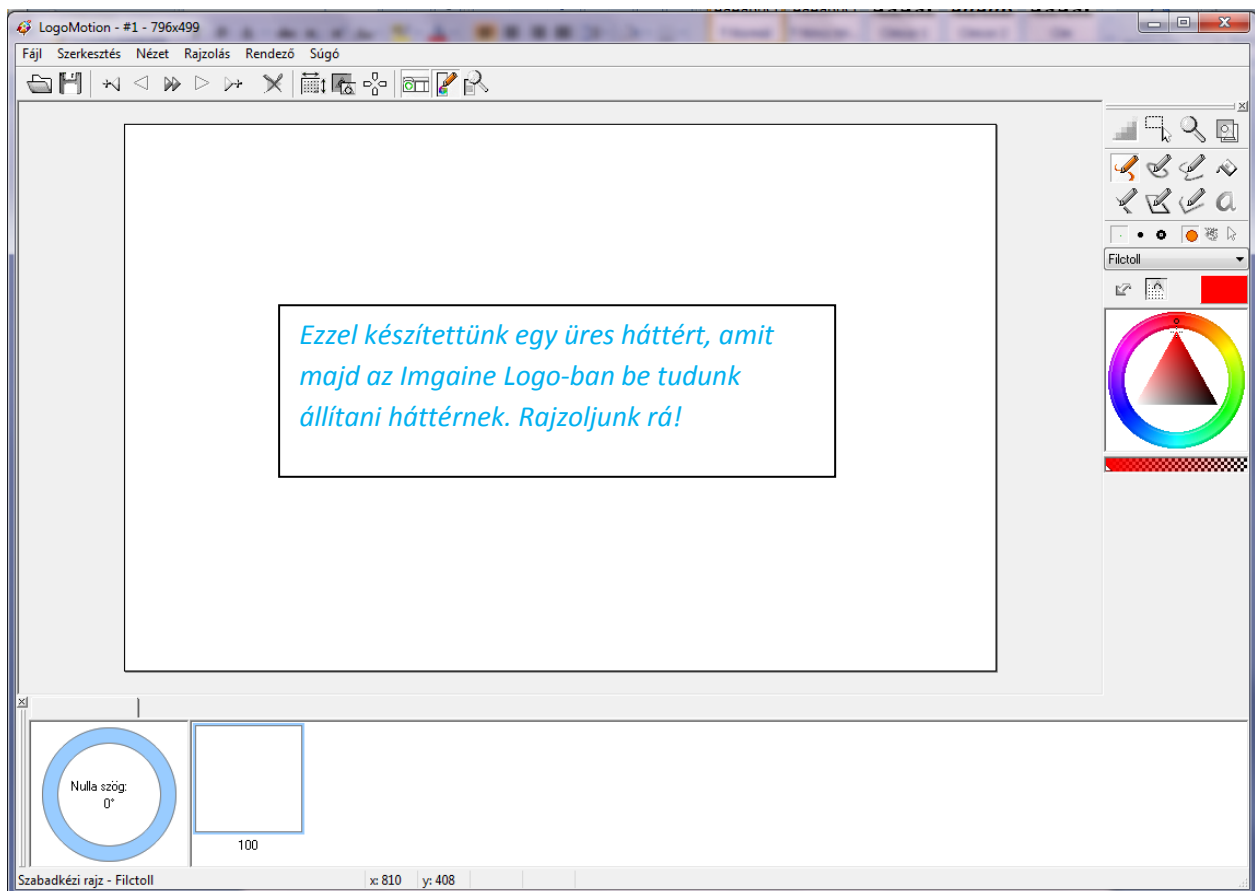
Ha a fejlécben megjelenik a név, akkor sikerült a mentés!

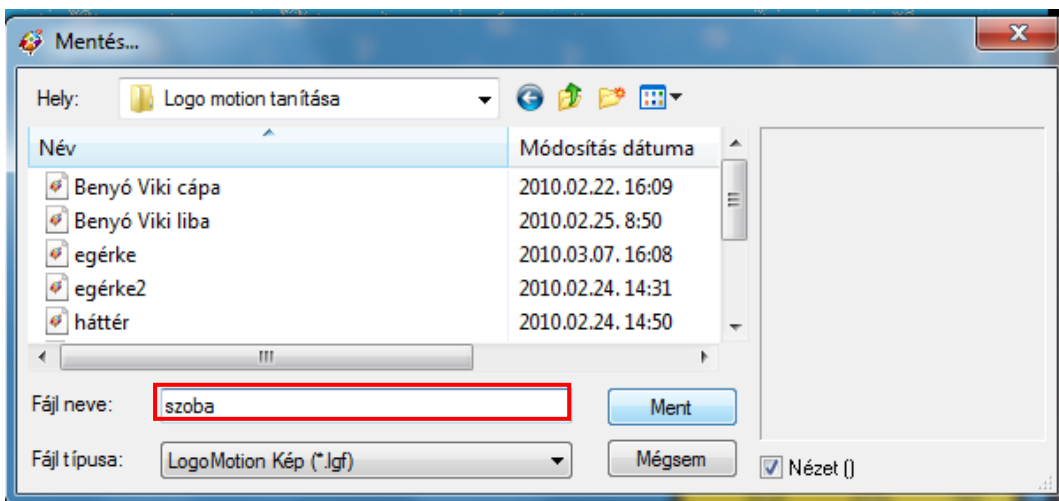
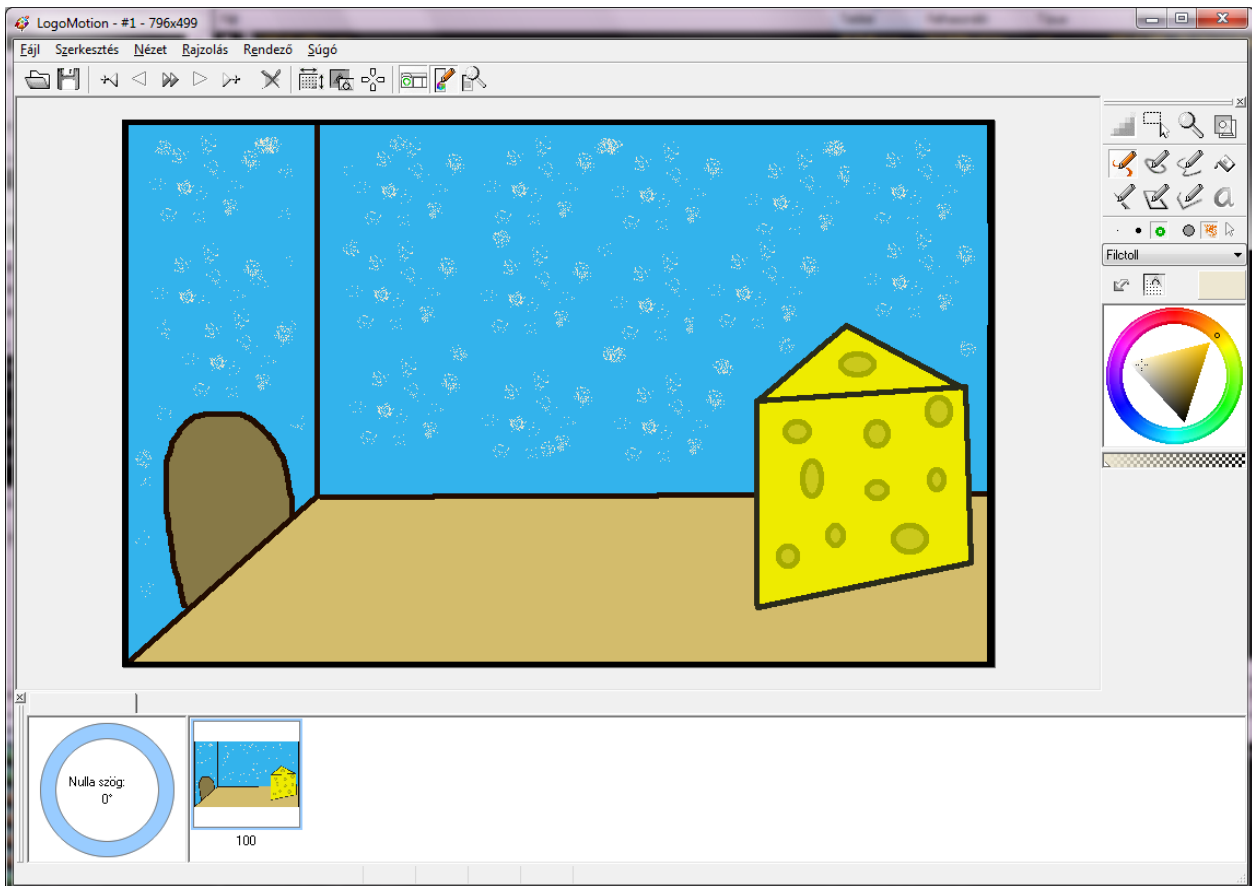
2. foglalkozás



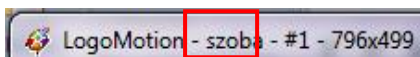
Kattintsunk a **Rendező** menüre, ott válasszuk ki a **Képbeállítások...** menüpontot.

A megjelenő **Képbeállítások** ablakban válasszuk ki a 4. pontot az **Imagine oldal**-t, majd kattintsunk az OK gombra.



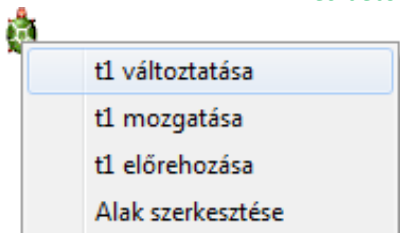


Az elkészült művet mentsük el! Kattintsunk a **Fájl menü Mentés...** parancsára. A megjelenő **Mentés...** ablakban keressük meg azt a helyet, ahová menteni akarjuk a művünket és adjunk neki „beszédet” nevet. Ha elkészültünk kattintsunk a **Ment** gombra.

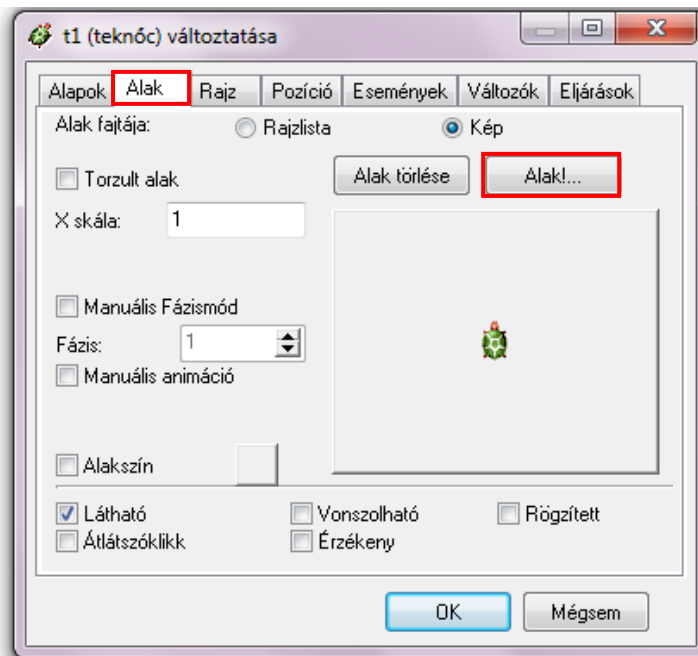


Ha megjelent a kép neve a Logo Motion címsávban, akkor sikerült a mentés.

A mai foglalkozáson csak eddig kellett a színes teki a Logo Motion, mert most indítjuk a zöld tekit, az Imagine Logo-t és betöltjük az előzőleg megszerkesztett háttérrel és animáció!

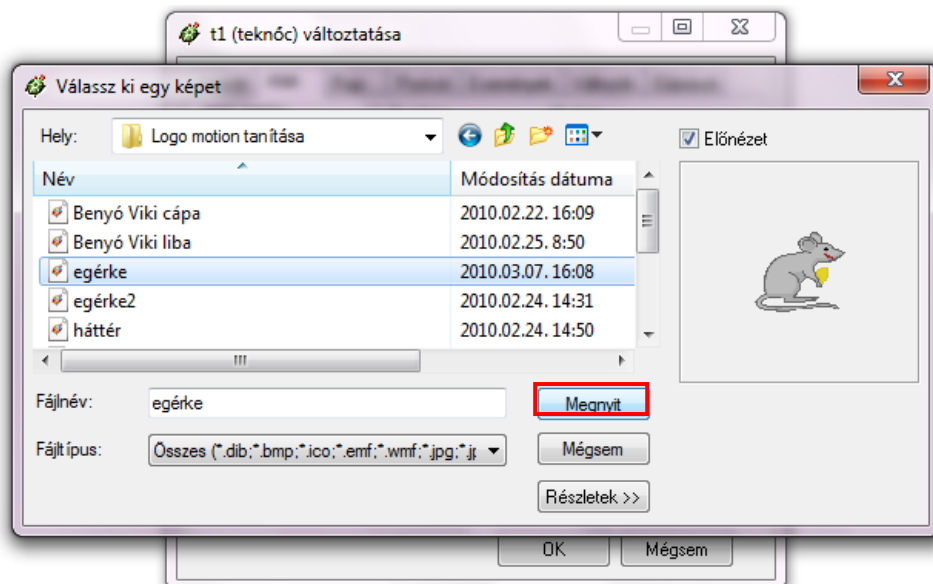


Kattintsunk a tekincre jobb egérgombbal és válasszuk ki a **t1 változtatása** menüpontot!



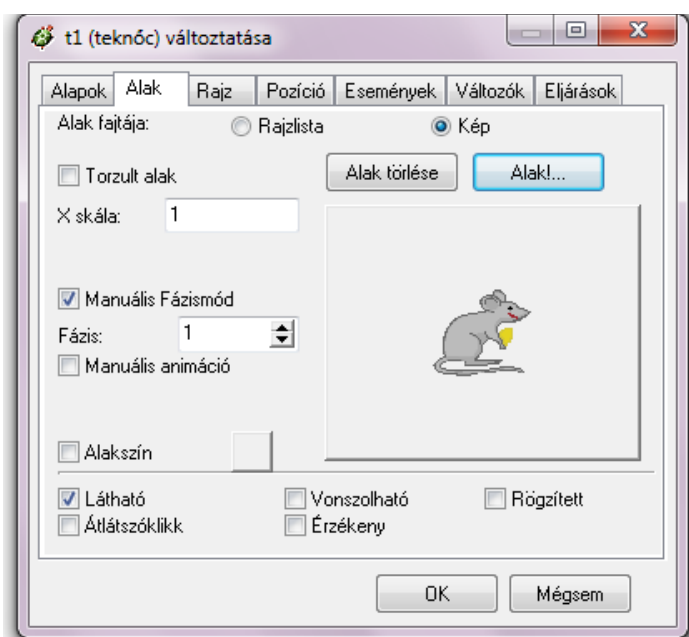
Kattintsunk az **Alak** fülre.

Itt kattintsunk rá az **Alak!...** gombra!



Keressük meg azt a helyet, ahová az egérkénk aki sajtot eszik animációt elmentettük.

Ha megtaláltuk, kattintsunk a **Megnyit** gombra!



Most már megjelent az egérkénk! Ha látni szeretnénk a teki helyett, kattintsunk az **OK** gombra!



Már a képernyő közepén ott csücsül az egérke és mozog!
😊



Menjen az egérkénk előre 100-at! Mi lesz a parancs?

e 100

Próbáld ki!

Előre ugyan előre ment, de az egérkénk feje jobbra van így előtte fordulj el jobbra, majd aztán menj előre! A tollat pedig emeld fel!

```
? e 100
? törölkép
? j 90
? tf
? e 100
?
```



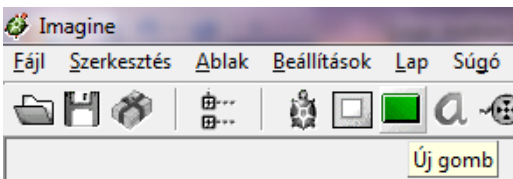
Most pedig készíts 4 gombot!

Előre – Menjen az egérke előre 30-at.

Hátra – Menjen az egérke hátra 30-at.

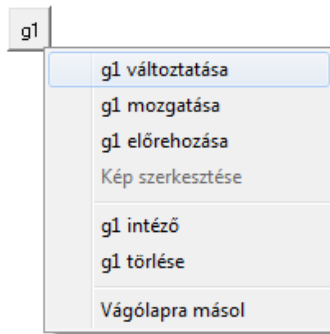
Jobbra – jobbra forduljon 90 – et.

Balra – balra forduljon 90 – et.



Kattints a Logo eszköztáron az Új gomb ikonra.

Majd kattints a rajzlapon oda ahová a gombot akarod tenni!

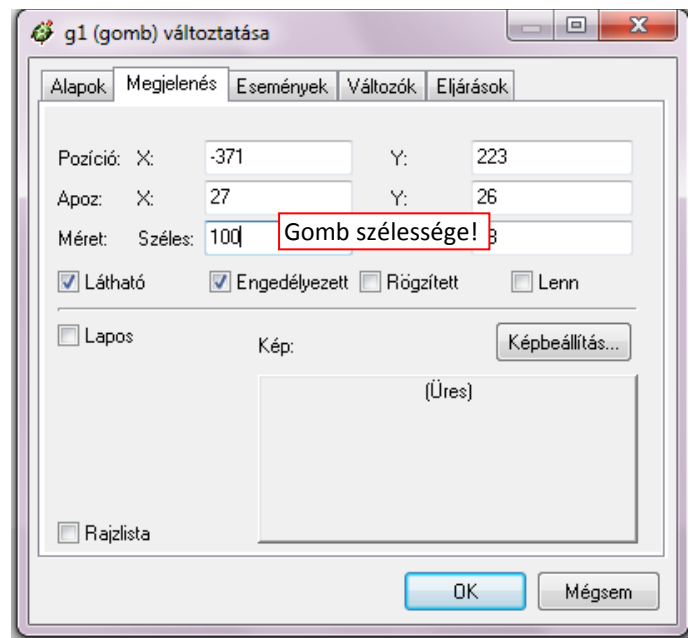
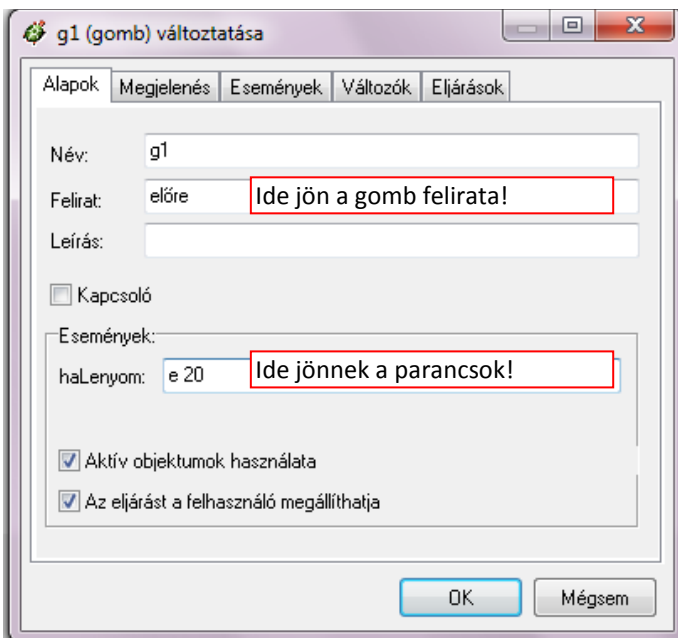


Kattints a **g1** gombra jobb egérgombbal és a megjelenő menüből válaszd ki a **g1 változtatása** menüpontot!

Az **Alapok** fülön állíthatjuk be a gomb feliratát és a parancsot, amikor megnyomjuk a gombot.

A **Megjelenés** fülön állítható be a gombnak a szélessége.

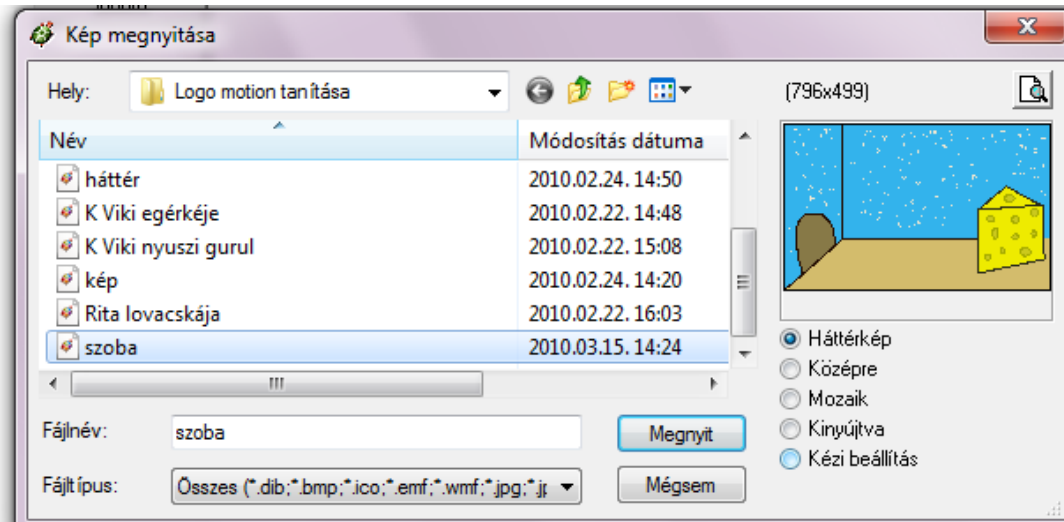
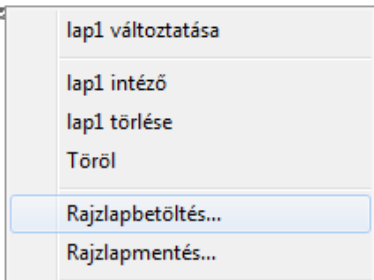
Ha elkészültünk kattintsunk az **OK** gombra.



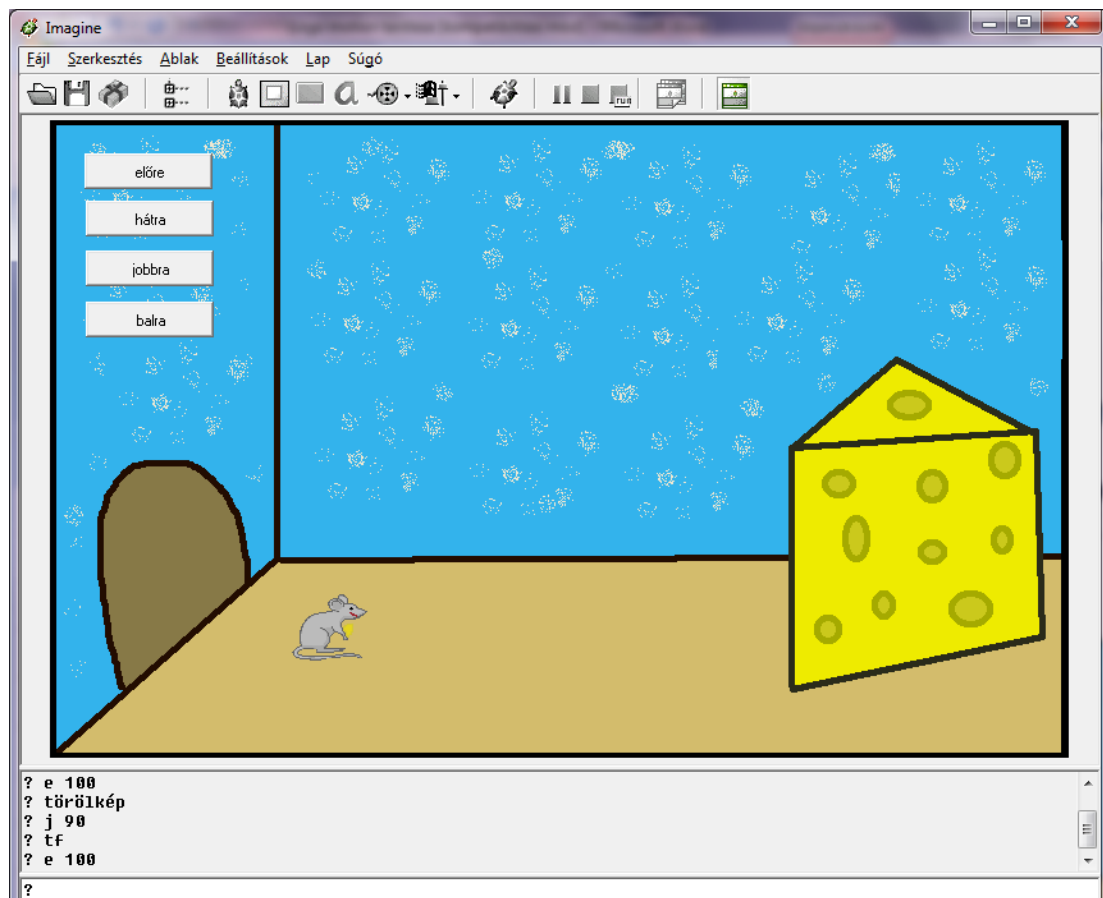
Lett egy előre gombunk. Próbáljuk ki! Készítsük el a többit is!



Kattintsunk a háttérre (a rajzlapra) jobb egérgombbal és válasszuk ki a menüből a **Rajzlapbetöltés...** parancsot!



A **Kép megnyitása** ablakban keressük meg azt a helyet, ahová mentettük a háttérét. Keressük ki majd kattintsunk a **Megnyit** gombra.



Valahogy így néz ki, amikor sikerül! Mentsük el! Önálló feladat! Rajzolj egy tengerpartot, majd egy halat 4x animálj és rakd össze őket! A gombokkal lehessen irányítani a halat a tengerben!

3. foglalkozás
4. foglalkozás
5. foglalkozás
6. foglalkozás
7. foglalkozás
8. foglalkozás
9. foglalkozás
10. foglalkozás
11. foglalkozás
12. foglalkozás
13. foglalkozás
14. foglalkozás
15. foglalkozás
- 16.