

## MODEL- FIȘĂ DE APLICAȚII PRACTICE

### Animații grafice

Grupele 2,3

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

**Toate cerințele sunt obligatorii.**

**Timp de lucru : 35 minute**

**Se acordă un punct din oficiu.**

Realizați, utilizând aplicația PAINT, următoarele cerințe:

Nr. Crt.	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

Expert suport educațional matematică informatică 2  
Alexandrescu Adriana Luminița



## Barem de notare

SUBIECT	PUNCTAJ	DETALIERE PUNCTAJ	PAȘII URMAȚI
1.	1p	0,5 pct 0,5 pct	Creare animație. Adăugare imagine de fundal.
2.	1p	0,5 pct 0,5 pct	Plasare personaj în zona stânga jos Stabilire dimensiune personaj la 60%
3.	1,5p	0,5 pct 0,5 pct 0,5 pct	Inserare elefant Plasare personaj secundar în zona din dreapta jos Modificare dimensiuni
4.	1p	0,5 pct 0,5 pct	Colorare elefant Colorare personaj principal
5.	1p	0,5 pct 0,5 pct	Realizare cadru ridicare mână Adăugare cadru în animație
6.	1p	0,5 pct 0,5 pct	Setare viteză de redare Realizare corectă mișcare de salut
7.	1,5p	0,5 pct 0,5 pct 0,5 pct	Apropiere picioare personaj Redare mișcare mers Redarea acțiunii de a mângâia elefantul
8.	1p	0,5 pct 0,5 pct	Salvare fișier cu numele și extensia precizate.
OFICIU	1P	1pct	
TOTAL	10P	10pcte	

Expert suport educațional matematică informatică 2  
Alexandrescu Adriana Luminița





---

PROIECT COFINANȚAT DIN FONDUL SOCIAL EUROPEAN PRIN PROGRAMUL OPERAȚIONAL CAPITAL UMAN 2014-2020

---



SOCIETATEA NAȚIONALĂ SPIRU HARET  
PENTRU EDUCAȚIE, ȘTIINȚĂ ȘI CULTURĂ



INSPECTORATUL ȘCOLAR  
AL JUDEȚULUI GIURGIU

