

Inf-6 Imagine Logo a animace pro nižší gymnázium

Anotace k sadě 20 materiálů

Pořadí	Označení materiálu	Anotace
1.	VY_32_INOVACE_Inf-6_01	Imagine Logo je vývojové prostředí s programovacím jazykem Logo. Je vyvinut pro žáky a studenty do výuky. Je vhodný pro výuku programování a animaci ve volitelném semináři Robotika pro primu a sekundu. Můžeme zde kreslit, tvořit nové objekty, manipulovat s nimi, vytvářet vlastní hry. Základní příkazy v Imagine Logo.
2.	VY_32_INOVACE_Inf-6_02	Imagine Logo je vývojové prostředí s programovacím jazykem Logo. Je vyvinut pro žáky a studenty do výuky. Je vhodný pro výuku programování a animaci ve volitelném semináři Robotika pro primu a sekundu. Můžeme zde kreslit, tvořit nové objekty, manipulovat s nimi, vytvářet vlastní hry. Procedury v Imagine Logo.
3.	VY_32_INOVACE_Inf-6_03	Imagine Logo je vývojové prostředí s programovacím jazykem Logo. Je vyvinut pro žáky a studenty do výuky. Je vhodný pro výuku programování a animaci ve volitelném semináři Robotika pro primu a sekundu. Můžeme zde kreslit, tvořit nové objekty, manipulovat s nimi, vytvářet vlastní hry. Animované tvary v Imagine Logo.
4.	VY_32_INOVACE_Inf-6_04	Imagine Logo je vývojové prostředí s programovacím jazykem Logo. Je vyvinut pro žáky a studenty do výuky. Je vhodný pro výuku programování a animaci ve volitelném semináři Robotika pro primu a sekundu. Můžeme zde kreslit, tvořit nové objekty, manipulovat s nimi, vytvářet vlastní hry. Více želv v Imagine Logo.
5.	VY_32_INOVACE_Inf-6_05	Imagine Logo je vývojové prostředí s programovacím jazykem Logo. Je vyvinut pro žáky a studenty do výuky. Je vhodný pro výuku programování a animaci ve volitelném semináři Robotika pro primu a sekundu. Můžeme zde kreslit, tvořit nové objekty, manipulovat s nimi, vytvářet vlastní hry. Pohyb želv v Imagine Logo.
6.	VY_32_INOVACE_Inf-6_06	Imagine Logo je vývojové prostředí s programovacím jazykem Logo. Je vyvinut pro žáky a studenty do výuky. Je vhodný pro výuku programování a animaci ve volitelném semináři Robotika pro primu a sekundu. Můžeme zde kreslit, tvořit nové objekty, manipulovat s nimi, vytvářet vlastní hry. Události v Imagine Logo.
7.	VY_32_INOVACE_Inf-6_07	Imagine Logo je vývojové prostředí s programovacím jazykem Logo. Je vyvinut pro žáky a studenty do výuky. Je vhodný pro výuku programování a animaci ve volitelném semináři Robotika pro primu a sekundu. Můžeme zde kreslit, tvořit nové objekty, manipulovat s nimi, vytvářet vlastní hry. Hra s písmeny v Imagine Logo.
8.	VY_32_INOVACE_Inf-6_08	Imagine Logo je vývojové prostředí s programovacím jazykem Logo. Je vyvinut pro žáky a studenty do výuky. Je vhodný pro výuku programování a animaci ve volitelném semináři Robotika pro primu a sekundu. Můžeme zde kreslit, tvořit nové objekty, manipulovat s nimi, vytvářet vlastní hry. Hra Slova v Imagine Logo.
9.	VY_32_INOVACE_Inf-6_09	Imagine Logo je vývojové prostředí s programovacím jazykem Logo. Je vyvinut pro žáky a studenty do výuky. Je vhodný pro výuku programování a animaci ve volitelném semináři Robotika pro primu a sekundu. Můžeme zde kreslit, tvořit nové objekty, manipulovat s nimi, vytvářet vlastní hry. Hra Vesmír (1. část) v Imagine Logo.

10.	VY_32_INOVACE_Inf-6_10	Imagine Logo je vývojové prostředí s programovacím jazykem Logo. Je vyvinut pro žáky a studenty do výuky. Je vhodný pro výuku programování a animaci ve volitelném semináři Robotika pro primu a sekundu. Můžeme zde kreslit, tvořit nové objekty, manipulovat s nimi, vytvářet vlastní hry. Hra Vesmír (2. část - dokončení) v Imagine Logo.
11.	VY_32_INOVACE_Inf-6_11	Imagine Logo je vývojové prostředí s programovacím jazykem Logo. Je vyvinut pro žáky a studenty do výuky. Je vhodný pro výuku programování a animaci ve volitelném semináři Robotika pro primu a sekundu. Můžeme zde kreslit, tvořit nové objekty, manipulovat s nimi, vytvářet vlastní hry. Program Chytání kapek a proměnné v programu Imagine Logo (1. část).
12.	VY_32_INOVACE_Inf-6_12	Program Pivot Stickfigure Animator pro vytváření animovaných postavíček a objektů, které se skládají z vybraných geometrických tvarů. Je vhodný pro výuku animací ve volitelném semináři Robotika pro primu a sekundu. Můžeme zde kreslit, tvořit nové objekty, manipulovat s nimi, vytvářet vlastní příběhy a animace. Základní příkazy v Pivot Stickfigure Animatoru.
13.	VY_32_INOVACE_Inf-6_13	Program Pivot Stickfigure Animator pro vytváření animovaných postavíček a objektů, které se skládají z vybraných geometrických tvarů. Je vhodný pro výuku animací ve volitelném semináři Robotika pro primu a sekundu. Můžeme zde kreslit, tvořit nové objekty, manipulovat s nimi, vytvářet vlastní příběhy a animace. Animace a pozadí v Pivot Stickfigure Animatoru.
14.	VY_32_INOVACE_Inf-6_14	Program Pivot Stickfigure Animator pro vytváření animovaných postavíček a objektů, které se skládají z vybraných geometrických tvarů. Je vhodný pro výuku animací ve volitelném semináři Robotika pro primu a sekundu. Můžeme zde kreslit, tvořit nové objekty, manipulovat s nimi, vytvářet vlastní příběhy a animace. Základní příkazy v Pivot Stickfigure Animatoru.
15.	VY_32_INOVACE_Inf-6_15	Program Pivot Stickfigure Animator pro vytváření animovaných postavíček a objektů, které se skládají z vybraných geometrických tvarů. Je vhodný pro výuku animací ve volitelném semináři Robotika pro primu a sekundu. Můžeme zde kreslit, tvořit nové objekty, manipulovat s nimi, vytvářet vlastní příběhy a animace. Animace a pozadí v Pivot Stickfigure Animatoru.
16.	VY_32_INOVACE_Inf-6_16	Program Zoner GIF Animator 5.0 je nástroj pro tvorbu obrázků v animovaném formátu GIF. Pomáhá při tvorbě bannerů a animovaných obrázků. Lze ho stáhnout zdarma (5,99 MB). Vytvoříme animovaný reklamní pruh.
17.	VY_32_INOVACE_Inf-6_17	Program na bitmapovou grafiku Gimp pro Windows 2.8.10. GIMP je grafický editor sloužící ke tvorbě a úpravě bitmapových obrázků. Program je k dispozici zdarma pod licencí GPL. V našem dokumentu se budeme zabývat možností animace obrázků a fotografií z vrstev. Vytvoříme animaci těchto střídajících se obrázků, a tím navodíme dojem blikání světla.
18.	VY_32_INOVACE_Inf-6_18	Aplikace pro vytváření zajímavých prezentací z digitálních fotografií. Photo Story 3 umožňuje při tvorbě slideshow využít různé grafické efekty, fotografie lze doplnit zvuky a případně i různými popisy. Animace z fotografií v programu Photo Story3 (1. část).
19.	VY_32_INOVACE_Inf-6_19	Aplikace pro vytváření zajímavých prezentací z digitálních fotografií. Photo Story 3 umožňuje při tvorbě slideshow využít různé grafické efekty, fotografie lze doplnit zvuky a případně i různými popisy. Animace z fotografií v programu Photo Story3 (2. část).
20.	VY_32_INOVACE_Inf-6_20	Sqirlz Morph je aplikace pro vytváření plynulých animovaných přechodů mezi dvěma a více obrázky a fotografiemi. Vytvořené animace lze uložit do formátů SWF, AVI nebo GIF.