

Protinga besisukanti sraigė



Šešėlinė danga piešimo priemonių skydelyje

1. Nupieškite sraigę, kuri šliauž pirmyn.
2. Padarykite sraigės judesį gražų, banguojantį.
3. Antrą, 3 ir 4 sraigės kadrus pataisykite, kad sraigė judėtų.

Pastaba: padėti gali komanda, pavadinta **šešėlinė danga**, kurią rasi **Rodymas > Šešėlinė danga**. Įjungus šią komandą, per tavo piešimo lapą persišvies greta esantis vienas ar du kadrai (priklausomai kaip nurodysi).

	4. Nusikopijuokime visus 4 sraigės kadrus ir apsukime juos taip, kad sraigė šliaužtų į kitą pusę. DPK > Tvarkymas > Transformuoti (arba meniu Tvarkymas > Transformuoti)

5. Sukurkite kadrą tarp šių dviejų grupių, pasirinkdami, ar sraigę piešite iš priekio ar iš nugaros (galima kopijuoti, galima įterpti tuščią vieną kadrą).

--	--

6. O dabar nupieškite sraigę iš kitos pusės ir tinkamai sudėliokite kadrus.

Sraigė banguoja vietoje...

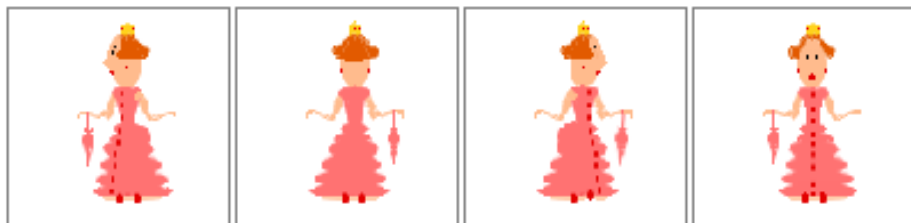
Peržiūros lange paspausk Vald (Ctrl) klavišą ir pele nubrėžk rodyklę – kryptį, kur link judės tavo sraigė. Kuo ilgesnė rodyklė, tuo didesniu žingsniu sraigė žengs.



Papildoma užduotis

Nupiešk vaikus su karnavalinėmis kaukėmis. Pavaizduok juos judančius bent į keturias puses.

Pavyzdžiui:



438

438

438

438



100

100

100

100



150

150

150

150



262

262

262

262