Dirijorul de animații

Fișa TIC 6.08 · Sunet și control în animații · clasa a VI-a

Nume: ..... Data: .....



O animație bună se aude și răspunde la comenzi. Învață evenimentele, sunetele și controlul.

T Fișa de teorie

sunet · evenimente · control

? Sunet și control

Sunetul este un fișier audio (muzică, efect sonor, voce) pe care îl redai într-o animație. Îl iei din **bibliotecă**, îl **înregistrezi** cu microfonul sau îl **imporți** (.wav, .mp3); alegi **când** pornește, **cât de tare** (volum) și **cât durează** (în secunde). **Controlul** înseamnă că animația „ascultă” **evenimente** și reacționează: steagul verde, o tastă, un clic pe personaj, un mesaj, atingerea a ceva.

✎ Eveniment → acțiune

EVENIMENT (cauza)	ACȚIUNE (efectul)
clic pe steagul verde	pornește muzica
apeși săgeata ↑	personajul sare
clic pe personaj	schimbă costumul + sunet

→ Structuri de control

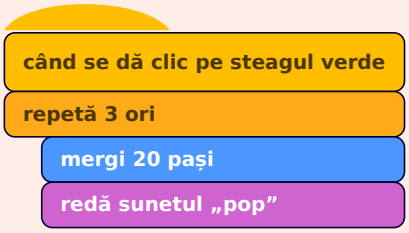
- **Secvență**: comenzile se execută una după alta.
- **Repetare**: „repetă de n ori” sau „la nesfârșit”.
- **Condiție**: „dacă ... atunci ...”.
- **Oprire**: butonul Stop oprește tot, inclusiv sunetul.

★ Știai că?

Un fișier **.wav** este necomprimat și ocupă mult loc; un **.mp3** este comprimat și ocupă mai puțin.

✎ Exemplu rezolvat

Scriptul A



Scriptul A: 3 repetări × 20 pași = **60 de pași**; sunetul „pop” se aude de **3 ori**.

Durata sunetului: un sunet de **2 s** repetat de **3 ori** durează **2 × 3 = 6 s**.

✓ **Reținem într-o frază:** evenimentul (cauza) pornește o acțiune (efectul); repetarea face sunetul și mișcarea să continue, iar Stop le oprește.

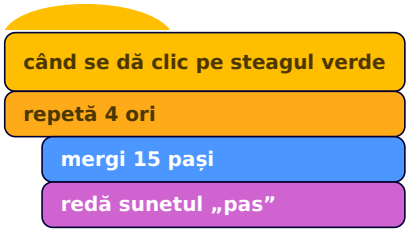
A Exersăm sunetul și controlul

doar ce ai citit pe pagina de teorie

1 **Potrivește cu linii** evenimentul cu efectul:

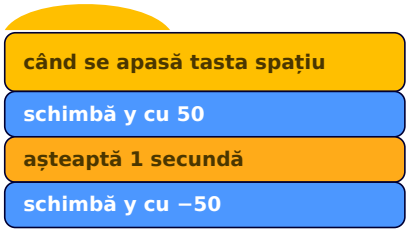
1	clic pe steagul verde	A	se oprește animația și sunetul
2	apeși săgeata dreapta	B	animația pornește
3	clic pe personaj	C	se aude un sunet de lovitură
4	butonul Stop	D	personajul schimbă costumul
5	personajul atinge peretele	E	personajul merge spre dreapta

2 **Scriptul 1**



Citește scripturile. Scriptul 1: câți pași face personajul și de câte ori se aude sunetul? .....

3 **Scriptul 2**



Scriptul 2: ce face personajul când apeși tasta spațiu și unde se află la sfârșit față de început?

.....

.....

4 **Ordonează pașii** (1–5) pentru a adăuga un sunet unui personaj:

Nr. corect	Pasul
...	Adaug comanda „redă sunetul” în script
...	Ascult sunetul (previzualizare)
...	Aleg sunetul din bibliotecă sau îl înregistrez
...	Setez volumul
...	Deschid fila Sunete a personajului

5 Un sunet durează **2 s** și îl repeți de **3 ori**. Scena durează **8 s**. Cât durează sunetul în total? ..... Cât timp rămâne fără sunet? .....

B Alege evenimentul potrivit

gândește ca un programator de animații

6 **Ce eveniment folosești? A** steagul verde · **B** o tastă · **C** clic pe personaj · **D** un mesaj primit. Scrie litera:

Vrei ca…	Litera
jocul să înceapă imediat ce apeși pe steagul verde	…
personajul să sară când apeși tasta spațiu	…
un balon să explodeze (cu sunet) când faci clic pe el	…
al doilea personaj să răspundă după ce primește un mesaj de la primul	…

7 Vrei ca muzica de fundal să se audă **tot timpul** cât rulează animația. Ce structură alegi?

○ **a)** o singură redare
○ **b)** repetă la nesfârșit
○ **c)** repetă o dată
○ **d)** oprește tot

De ce? .....

8 **Ce se întâmplă dacă…?**

Dacă…	Atunci…
ștergi comanda „redă sunetul” din script	.....
schimbi „repetă 3 ori” în „repetă 6 ori”	.....
apeși butonul Stop	.....

9 Alex voia ca sunetul să pornească doar la **clic pe personaj**, dar el se aude de fiecare dată când apasă steagul verde. Ce a greșit?

○ **a)** a pus comanda de sunet sub „când se dă clic pe steagul verde”
○ **b)** a ales un sunet prea scurt
○ **c)** a uitat să salveze
○ **d)** a setat volumul la zero

De ce? .....

10 **Cod secret.** Fiecare literă a fost înlocuită cu **următoarea** din alfabet (A→B, B→C…). Descifrează regula controlului:

F	W	F	O	J	N	F	O	U	V	M

Q	P	S	O	F	T	U	F

B	D	U	J	V	O	F	B

11 Încercuiește A sau F:

Afirmația	A / F	Dacă e falsă, corectează. Dacă e adevărată, spune de ce.
a) Un eveniment este cauza care pornește o acțiune.	○ A ○ F	....
b) Butonul Stop pornește sunetul.	○ A ○ F	....
c) Un fișier .mp3 ocupă de obicei mai puțin loc decât un .wav.	○ A ○ F	....

C La calculator

două misiuni

▶ MISIUNEA 1 · Pisica muzicală

1. Deschide animația **Animatie-2** (sau începe una nouă) cu un personaj.
2. Când apeși **tasta spațiu**: personajul **redă un sunet** și își schimbă costumul.
3. Când faci **clic pe personaj**: merge 10 pași și redă alt sunet.

Verific cu ochii mei:

- ☐ Spațiu → se aude sunetul și se schimbă costumul
- ☐ Clic pe personaj → merge și se aude celălalt sunet
- ☐ Fiecare eveniment face doar ce trebuie

▶ MISIUNEA 2 · Muzică de fundal și Stop

1. Adaugă o **muzică de fundal** (bibliotecă). La **steagul verde**: repetă la nesfârșit redarea muzicii.
2. Fă un buton „Stop”: un al doilea personaj care, la clic, **oprește tot**.
3. Salvează proiectul ca **Animatie-3**.

Verific cu ochii mei:

- ☐ Muzica începe la steagul verde și se repetă
- ☐ Butonul Stop oprește muzica și animația
- ☐ Proiectul Animatie-3 este salvat

Misiune îndeplinită? bifează și colorează stelele: 1 = încă exersez, 3 = pot explica altcuiva

- ☐ Știu ce este un eveniment și ce acțiune pornește. ☆☆☆
- ☐ Citesc un script cu repetări și sunete. ☆☆☆
- ☐ Adaug un sunet unui personaj. ☆☆☆
- ☐ Fac un buton care oprește tot. ☆☆☆

★ PROVOCARE BONUS

Un sunet de 4 s este repetat de 5 ori la rând. Cât durează muzica în total? Ce faci ca să dureze exact cât scena de 30 s?

.....