

**Associazione Regionale
CIOFS – FP SICILIA
Sede di Pietraperzia
www.ciofpietraperzia.it**

Pista da bowling

A cura del formatore
Luigi Salemi

Realizzare lo sfondo

- Realizza un rettangolo di colore giallo o marroncino
- Con la **trasformazione libera** modifica la forma da rettangolo a trapezio

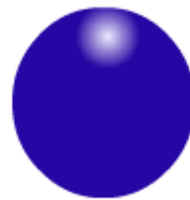
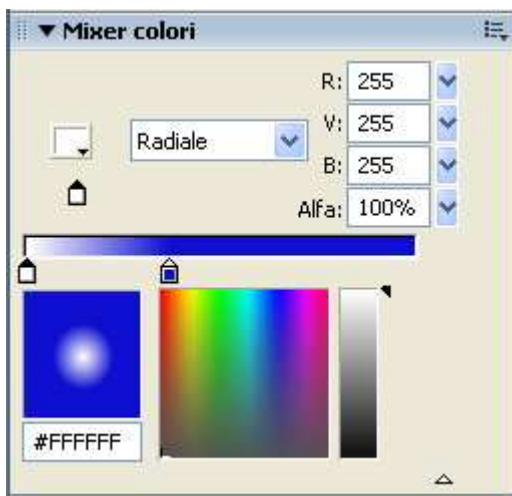


- Disegna sul trapezio 5 linee orizzontali nere che siano equidistanti



Realizzare la palla da bowling

- Realizza un **cerchio** di colore scuro (nero, blu, verde) su un nuovo livello e chiamalo **sfera**; inserisci un riflesso nella parte superiore tramite il mixer colori scegliendo **Riempimento radiale**
- Elimina il bordo del cerchio lasciando solo il riempimento
- Il colore del riflesso deve essere bianco



- Converti il cerchio in un **simbolo**, cliccando con il tasto destro sul disegno e scegliendo converti in **simbolo di tipo grafico** (figura 1)
- Chiama il simbolo **Cerchio che ruota** e scegli come comportamento **grafico** (fig. 2)

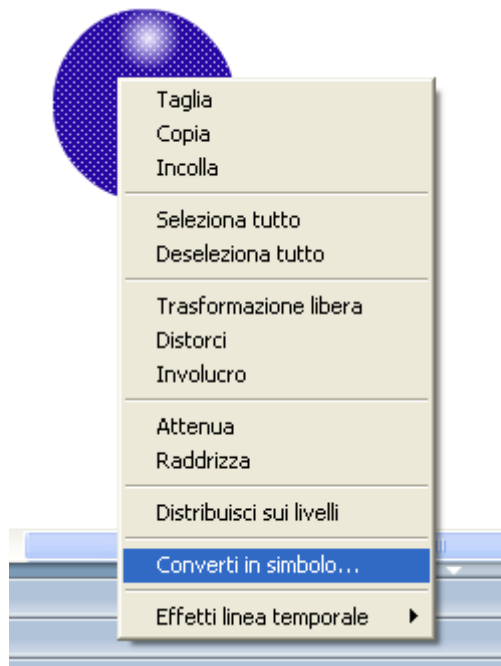


Figura 1

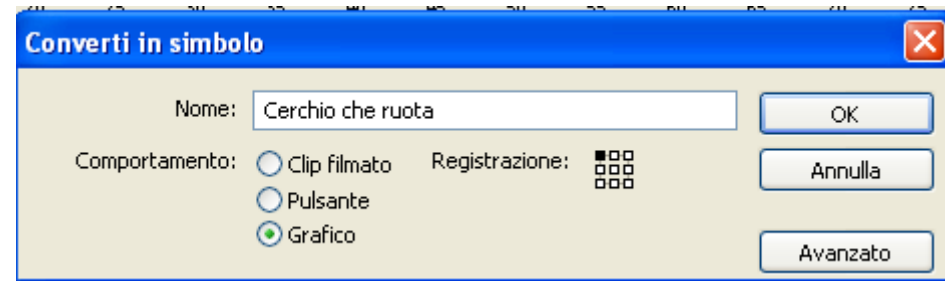
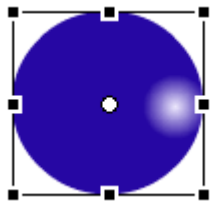
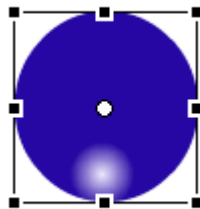


Figura 2

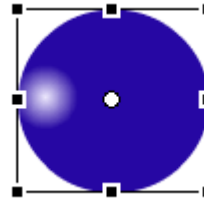
1. Inserisci un **fotogramma chiave** sul livello della sfera alla **posizione 70** e sposta la sfera alla fine della pista
2. Vai al primo fotogramma e inserisci **l'interpolazione di movimento**
3. Inserisci nel livello della sfera dei **fotogrammi chiave** ai punti: 10,20,30,40,50,60,70
4. Clicca sul fotogramma 10 e **ruota** di 90° il cerchio in senso orario
5. Clicca sul fotogramma 20 e ruota il cerchio di 180°
6. Continua così fino al 70° fotogramma



2

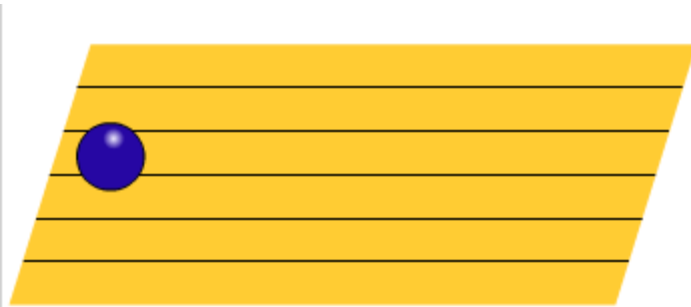
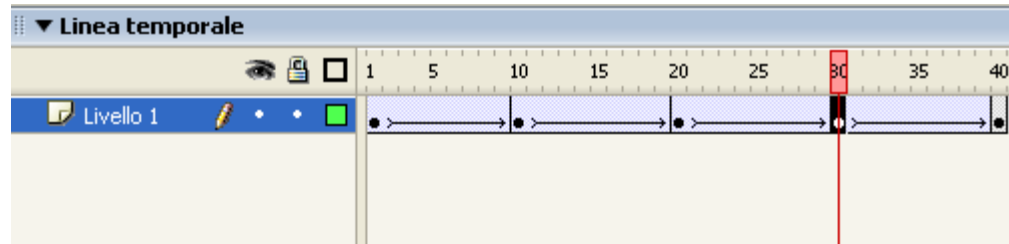


3



4

- Inserisci l'interpolazione di movimento nei fotogrammi chiave 1,10,20,...70



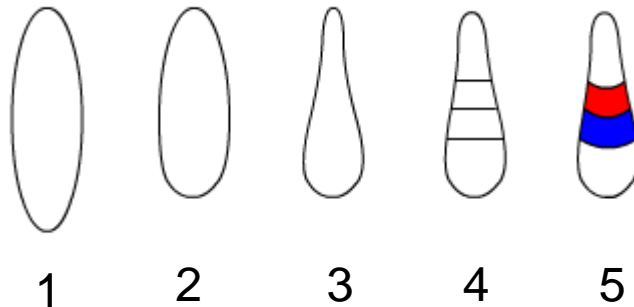
All'inizio



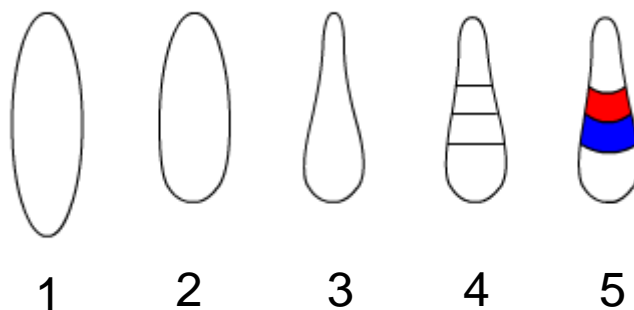
Alla fine

Realizzare un birillo

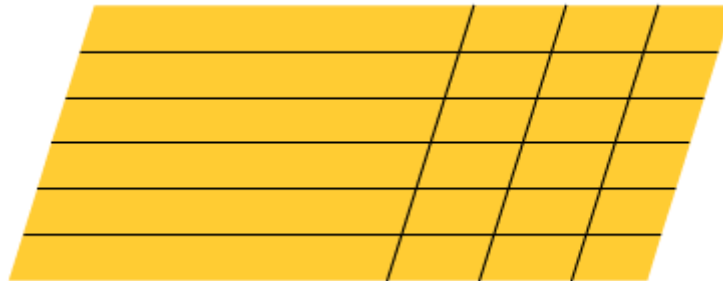
- Disegna con lo **strumento Ovale** una forma allungata (figura 1)
- Con lo **strumento Freccia** modifica la parte inferiore dell'ovale verso l'alto (figura 2)
- Deforma con lo **strumento freccia** la parte superiore dell'ellisse, comprimendo i due lati verso l'interno (figura 3)



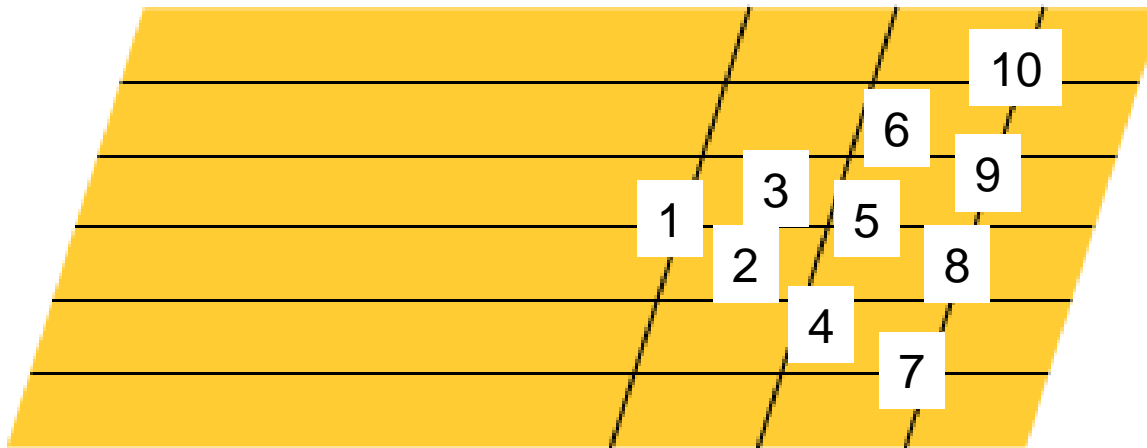
- Inserisci 3 **linee** nella parte superiore del birillo (figura 4) e poi curvale con lo **strumento freccia** (figura 5)
- Riempi le 2 aree che sono racchiuse dalle linee con colori a piacere con lo **strumento secchio**



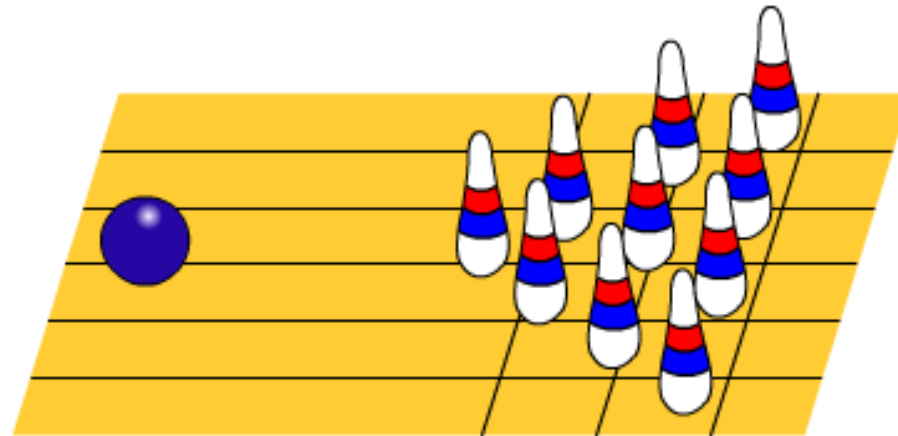
- Su un nuovo livello disegna **3 linee parallele** al lato corto della pista
- Posiziona queste 3 linee nella parte destra della pista
- Tali linee devono avere la stessa distanza l'una dalle altre



- Crea 10 livelli e chiamali birillo1, birillo2,...., birillo10
- Copia ed incolla un birillo, precedentemente creato, su ogni livello in maniera da ottenere 10 birilli (uno per ogni livello)

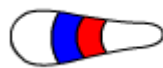
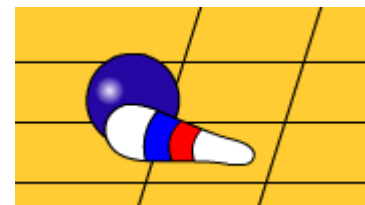
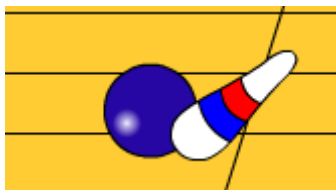
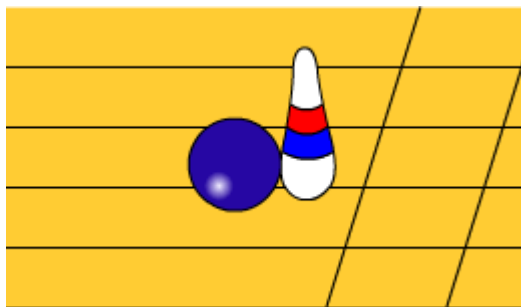


- Questo è l'aspetto che dovrebbero i birilli e la palla sulla pista

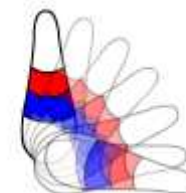


Movimento birilli

- Quando la palla toccherà il birillo 1 esso dovrà cadere con una rotazione verso destra in 7 fotogrammi.

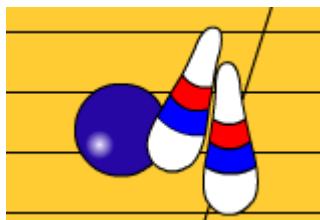


Fine

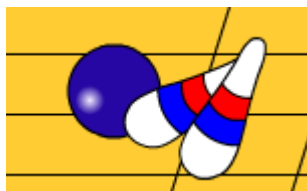


Urto con gli altri birilli

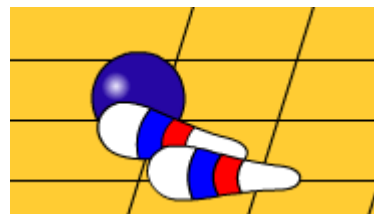
1



2



3



Per tutti i birilli nei vari livelli inserisci le interpolazioni, nel fotogramma in cui avviene il contatto o con la sfera o con gli altri birilli.

Realizzare il coperchio

- Realizza un rettangolo che serve per raccogliere i birilli caduti e la palla

