

Работа 17. Создаём анимацию



Задание 1. Подводный мир

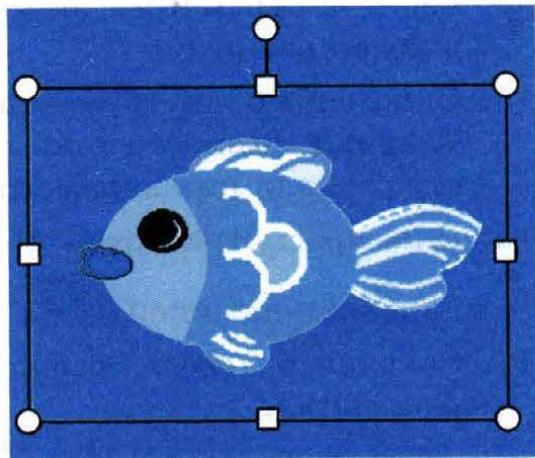
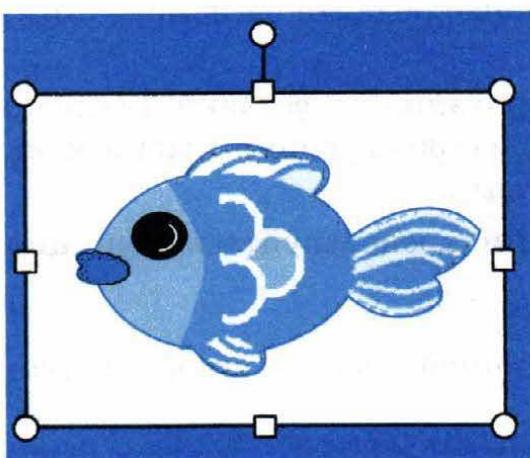
1. Запустите программу **Paint**.
2. Задайте рабочую область шириной 25 см и высотой 20 см. Примените инструмент **Заливка** для создания синего фона.
3. Изобразите в нижней части рабочей области несколько камней (инструмент **Овал**) и морских водорослей (инструмент **Карандаш**). Воспользуйтесь инструментом **Заливка** для их закраски.
4. Сохраните рисунок в личной папке под именем **Фон**.
5. Выполните команду **Создать** основного меню программы **Paint**. Задайте рабочую область шириной 5 см и высотой 3 см и нарисуйте в ней рыбку. Сохраните рисунок в личной папке под именем **Рыбка**.
6. Запустите программу **PowerPoint** (Пуск–Все программы–Microsoft Office–PowerPoint).
7. На вкладке **Главная** в группе **Слайды** щёлкните мышью на кнопке **Макет**. Выберите **Пустой слайд** (щёлкните на макете пустого слайда).



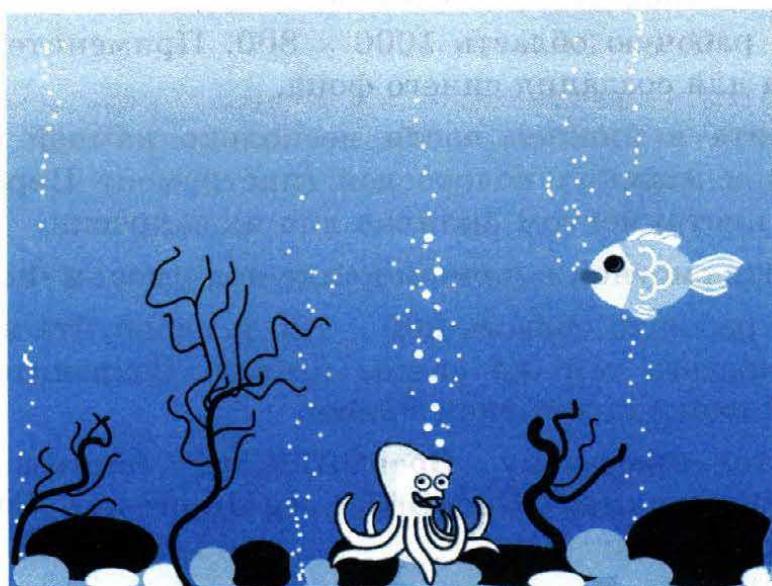
8. Вставьте на пустой слайд рисунок **Фон**, созданный в программе **Paint**. Для этого выполните команду **Вставка–Рисунок**

(вкладка **Вставка**), найдите нужный файл в личной папке, выделите его и щёлкните на кнопке **Вставить**. Фоновый рисунок появится в рабочем поле (на слайде) программы **PowerPoint**.

9. На этот же слайд поместите изображения рыбки (файл **Рыбка** в личной папке) и осьминога (файл **Осьминог** из папки **Заготовки**).
10. Рыбка и осьминог появились на экране на белом фоне (в белых прямоугольниках). Для того чтобы сделать фон прозрачным, выделите рыбку, щёлкнув на её изображении, — вокруг рыбки должна появиться рамка с маркерами.



Выполните команду **Формат–Цвет–Установить прозрачный цвет**. Выделите изображение осьминога и сделайте окружающий его фон прозрачным.



11. Выделите рыбку. Перейдите на вкладку **Анимация**. В группе **Расширенная анимация** выберите **Добавить анимацию**. В раскрывшемся списке в группе **Пути перемещения** выберите **Пользовательский путь**. Изобразите произвольную траекторию перемещения рыбки.
12. Задайте траекторию перемещения осьминога.
13. Для просмотра анимации воспользуйтесь кнопкой **Просмотр** на вкладке **Анимация**.
14. После завершения просмотра выделите один из объектов анимации и изучите возможности настройки анимации в группе **Время показа слайдов**. По своему усмотрению внесите изменения в параметры анимации. Понаблюдайте за изменениями в ходе просмотра.
15. С помощью инструментов копирования и вставки (вкладка **Главная**) разместите на слайде несколько копий рыбки и настройте для них параметры анимации.
16. Для просмотра готовой анимации воспользуйтесь функциональной клавишей **F5**.
17. Сохраните свою работу в личной папке под именем **Анимация**.



Задание 1

1. Запустите программу **KolourPaint**.
2. Задайте рабочую область 1000×800 . Примените инструмент **Заливка** для создания синего фона.
3. Изобразите в нижней части несколько камней (инструмент **Эллипс**) и морских водорослей (инструмент **Перо**). Воспользуйтесь инструментом **Заливка** для их закраски.
4. Сохраните рисунок в личной папке под именем **Фон**.
5. Задайте рабочую область 200×120 и нарисуйте в ней рыбку. Фон закрасьте тем же синим цветом. Сохраните рисунок в личной папке под именем **Рыбка**.
6. Запустите программу **OpenOffice.org Impress** (К-Меню—**Офис—Презентация** (**OpenOffice.org Impress**)). Создайте пустую презентацию.

7. Вставьте в пустую презентацию рисунок **Фон**, созданный в программе **KolourPaint**, выбрав пункт **Изображение–Из файла** в меню **Вставка**. Найдите нужный файл, выделите его и щёлкните на кнопке **OK**. Фоновый рисунок появится в рабочем поле (на слайде) программы **OpenOffice.org Impress**.
8. На этот же слайд поместите изображения рыбки (файл **Рыбка** в личной папке) и осьминога (файл **Осьминог** из папки **Заготовки**).
9. Для настройки анимации щёлкните на изображении рыбки правой кнопкой и в контекстном меню выберите пункт **Эффекты**. Далее выберите команду **Добавить**, на вкладке **Пути движения** выберите **Объект кривых**, затем нарисуйте путь движения рыбки.
10. В группе **Эффект** выберите **Начать–При щелчке**, **Скорость–Низкая**.
11. Действия 9–10 повторите для настройки параметров анимации осьминога.
12. Для просмотра анимации воспользуйтесь функциональной клавишей **F5** или командой **Демонстрация слайдов** меню **Вид**.
13. Дождитесь завершения показа слайда и щелчком мышью вернитесь в рабочую область.
14. Попробуйте скопировать рыбку и настроить для неё параметры анимации.
15. Сохраните свою работу в личной папке под именем **Анимация**.
16. Завершите работу с программой **OpenOffice.org Impress**.



Задание 2. Анимация на свободную тему

1. Самостоятельно придумайте сюжет для анимации. Дайте ему название и подробно опишите планируемую последовательность событий.
2. Реализуйте свой проект средствами графического редактора и редактора презентаций. Подготовьтесь представить свою работу товарищам по классу.

Теперь вы умеете

- запускать редактор презентаций;
- помещать на слайд ранее подготовленные рисунки;
- настраивать анимацию отдельных объектов;
- просматривать анимацию;
- сохранять результаты работы в редакторе презентаций;
- завершать работу с редактором презентаций.