



# Домашнее задание:

- **Самостоятельно придумайте сюжет для анимации. Дайте ему название и подробно опишите планируемую последовательность событий.**

# Вопросы

---

- Что необходимо придумать для создания мультфильма?
- Каким образом компьютер облегчает труд мультипликатора?

# Создаем анимацию на заданную тему

Урок 33

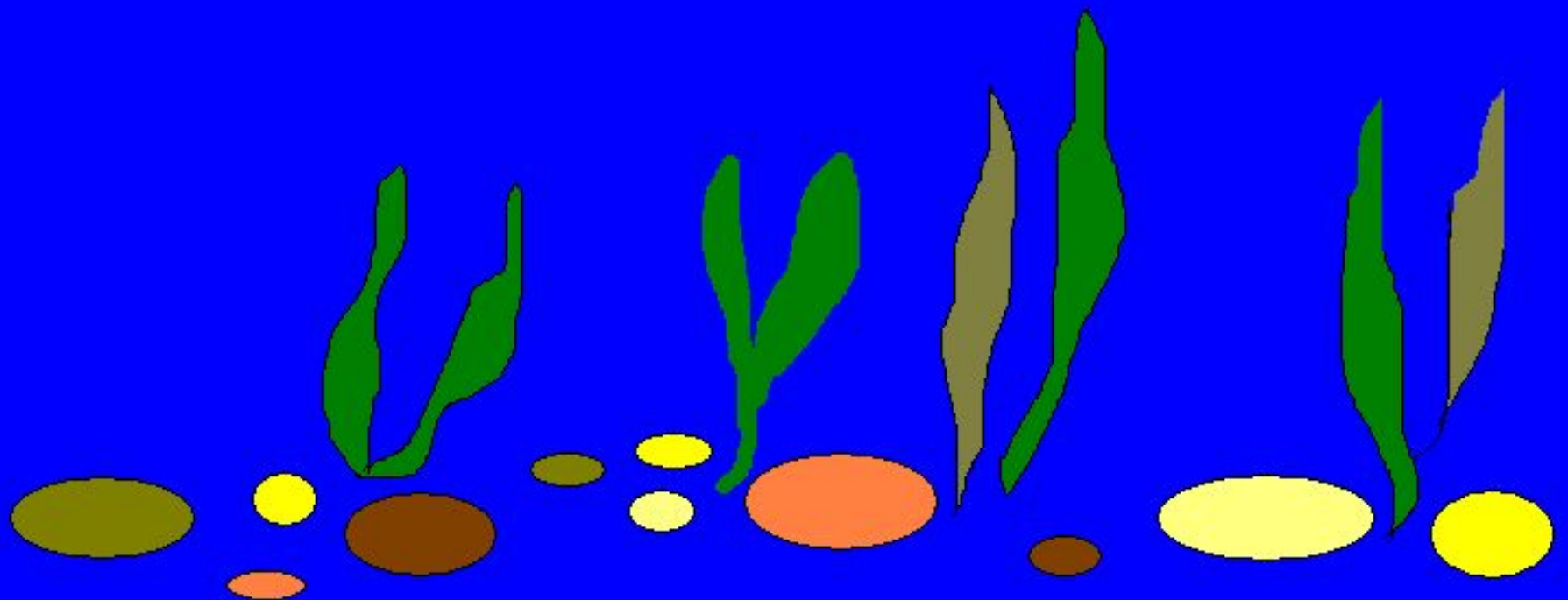
---

Чтоб анимацию создать включи воображение  
Рисунок нужно рисовать тебе без промедления!  
Укажешь траекторию, рисунок оживёт,  
В огромный мир фантазии тебя он позовет!!!

Сегодня мы с вами погрузимся в  
волшебный подводный мир.

Нарисуем море, в этом знаем толк,  
В море будет плавать чудный осьминог.  
Красотой своею привлекает он,  
Рыбки проплывая, делают поклон!

Привет!



# Подводный мир

## Рисование морского дна

1. запустить программу **Paint**;
2. с помощью пункта **Атрибуты** меню **Рисунок** задать рабочую область шириной 26 см и высотой 20 см;
3. применить инструмент **Заливка** для создания синего фона;
4. прокрутив картинку с помощью полос прокрутки, изобразить в нижней части несколько камней (инструмент **Овал**) и морских водорослей (инструмент **Карандаш**);
5. воспользоваться инструментом **Метод-копилка.ru** раскраски;
6. Сохранить рисунок под названием **Фон**.

Какие безграничные красоты,  
Какой великолепный, чудный вид,  
Но здесь ведь не хватает нам чего-то,  
Спокойствие и тишина царит.  
Здесь камушки красивые, подводные,  
Здесь водоросли длинные, зелёные,  
Но не хватает рыбки золотой,  
Чтоб с чувством насладиться красотой!  
Давайте с вами рыбку нарисуем,  
Для этого немножко поколдуем!



# Подводный мир

---

## Рисование Рыбки

1. выполнить команду **Создать** меню **Файл**
2. задать рабочую область шириной 5 см и высотой 3 см;
3. закрасить тем же синим цветом;
4. нарисовать рыбку;
5. сохранить рисунок в личной папке под именем **Рыбка**;



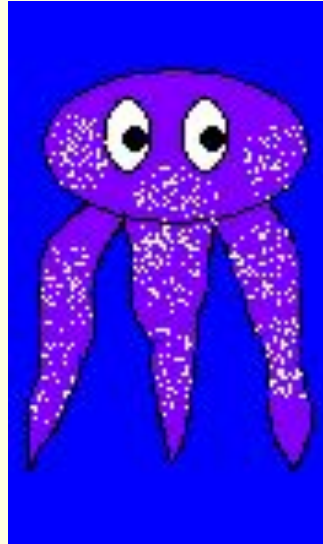


Вот она красавица, рыбка золотая,  
Будет быстро плавать, море созерцая!  
Но чтобы рыбке не скучать,  
Нам нужно друга ей создать!

# Подводный мир

## Рисование осьминога

1. выполнить команду **Создать** меню **Файл**
2. задать рабочую область шириной 3 см и высотой 5 см;
3. фон закрасить тем же синим цветом;
4. нарисовать осьминога;
5. сохранить рисунок под именем **Осьминог**.



У него есть много ног,  
Кто же это? осьминог!  
С рыбкой вместе поплывёт,  
И нас в море увлечет.

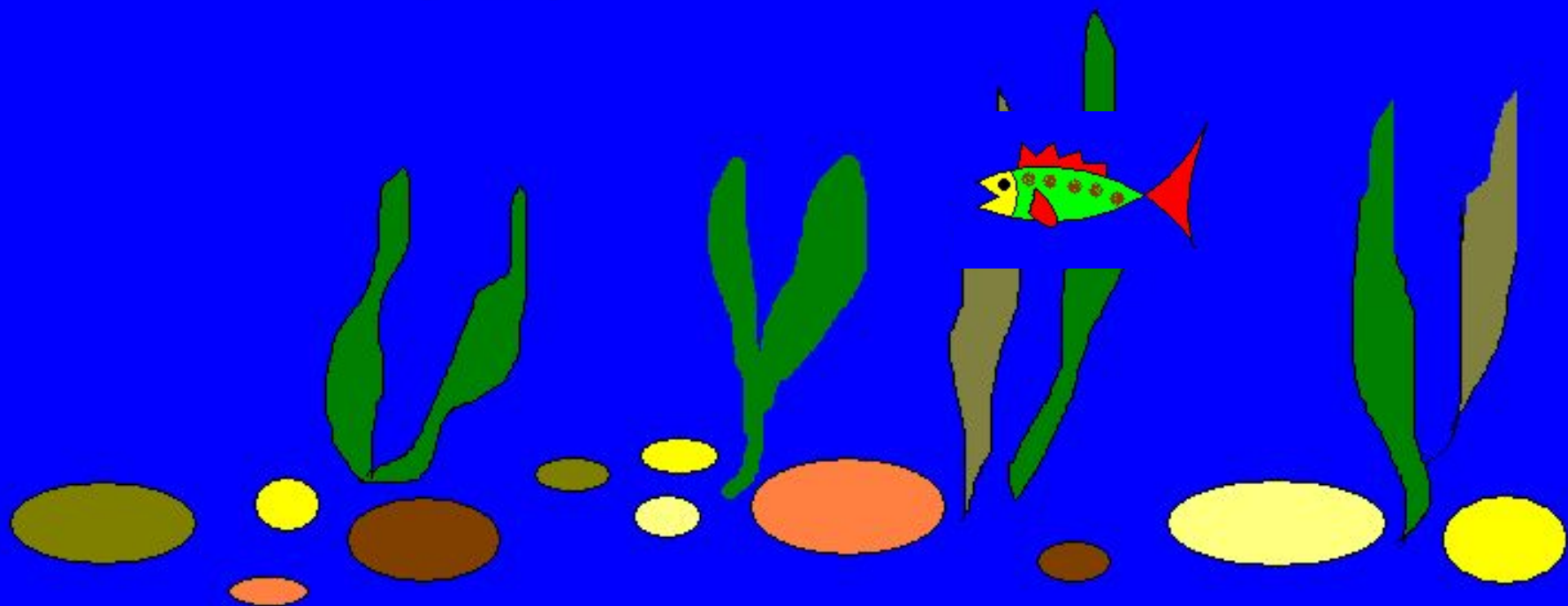
---

Создание

анимации

- Запустите программу **PowerPoint** (**Пуск – Программы – Microsoft Office - Microsoft Office Power Point 2003**)
- В области **Разметка слайда** выберите пустой слайд
- Вставьте в пустую презентацию рисунок **Фон**, созданный в программе **Paint**. Для этого выполните команду (**Рисунок – Из файла**) в меню **Вставка**, найдите нужный файл и щелкните на кнопке **Вставить**
- Растяните рисунок на весь слайд
- Также вставьте на этот же слайд оставшиеся рисунки: **Рыбка** и **Осьминог**



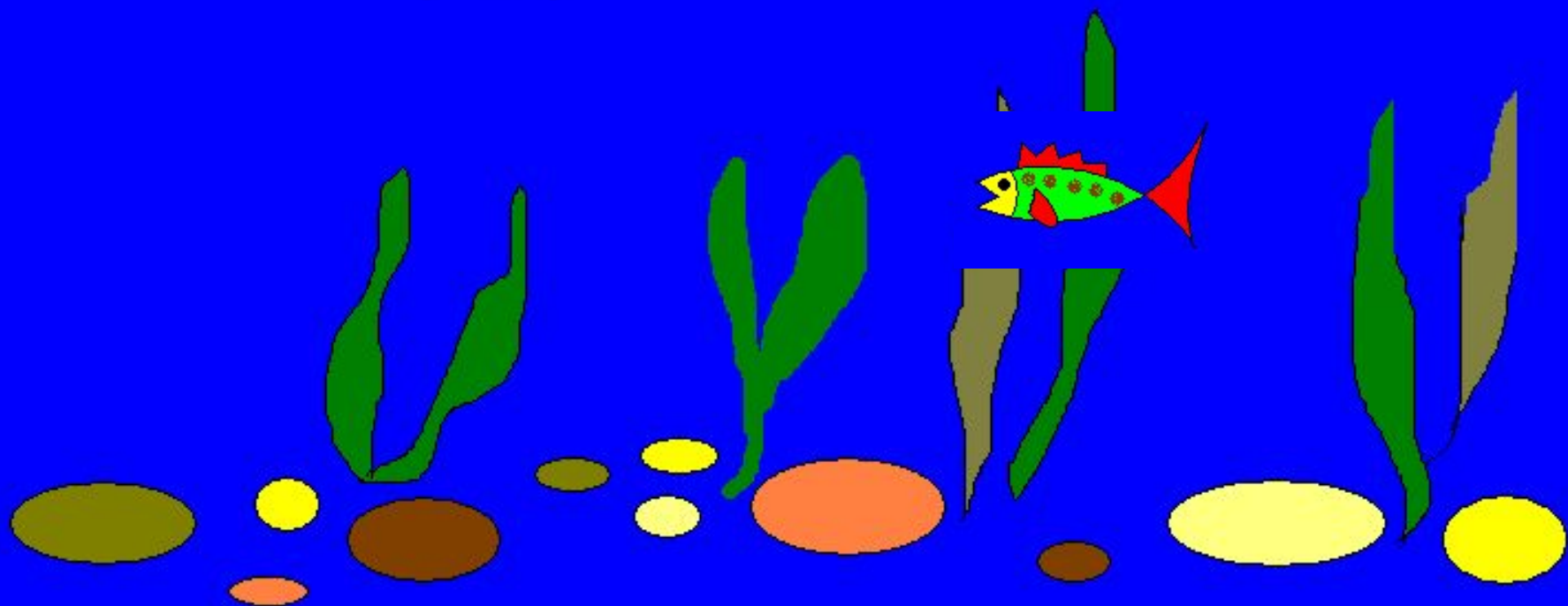


Для того чтобы, фон рыбки не перекрывал основной **рисунок** необходимо установить ему прозрачный цвет.

Для этого щелкните на рисунке **Рыбка** и на панели **Настройка изображения** нажмите кнопку *Установить прозрачный цвет*, затем щелкните ЛКМ на синем фоне рыбки.

Повторите эти операции для **Осьминога**.



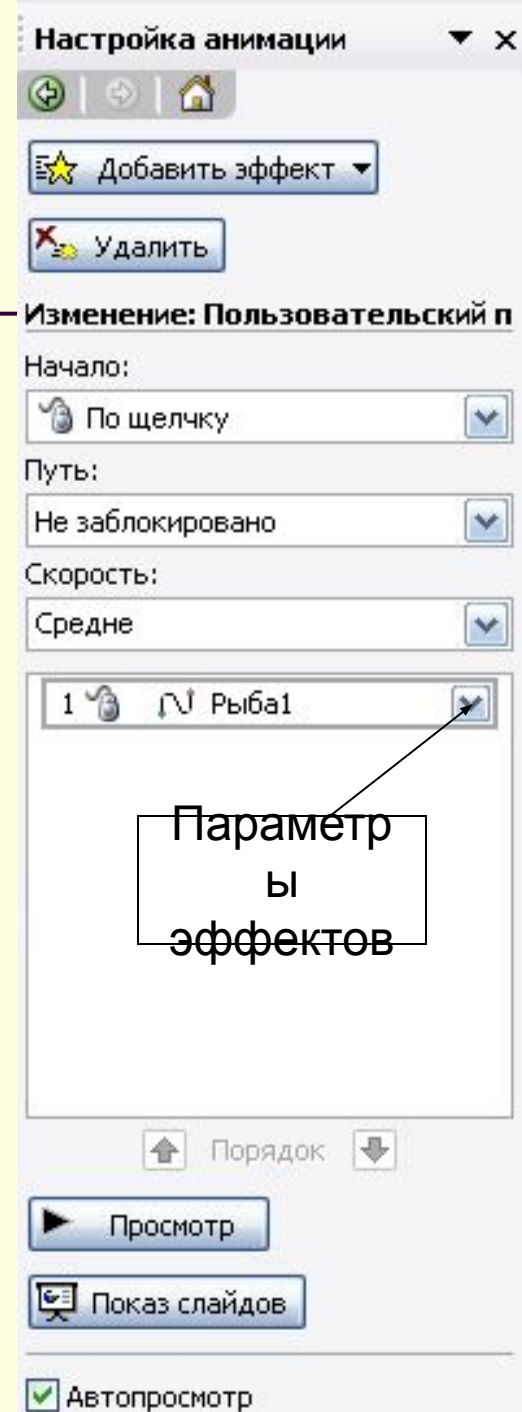


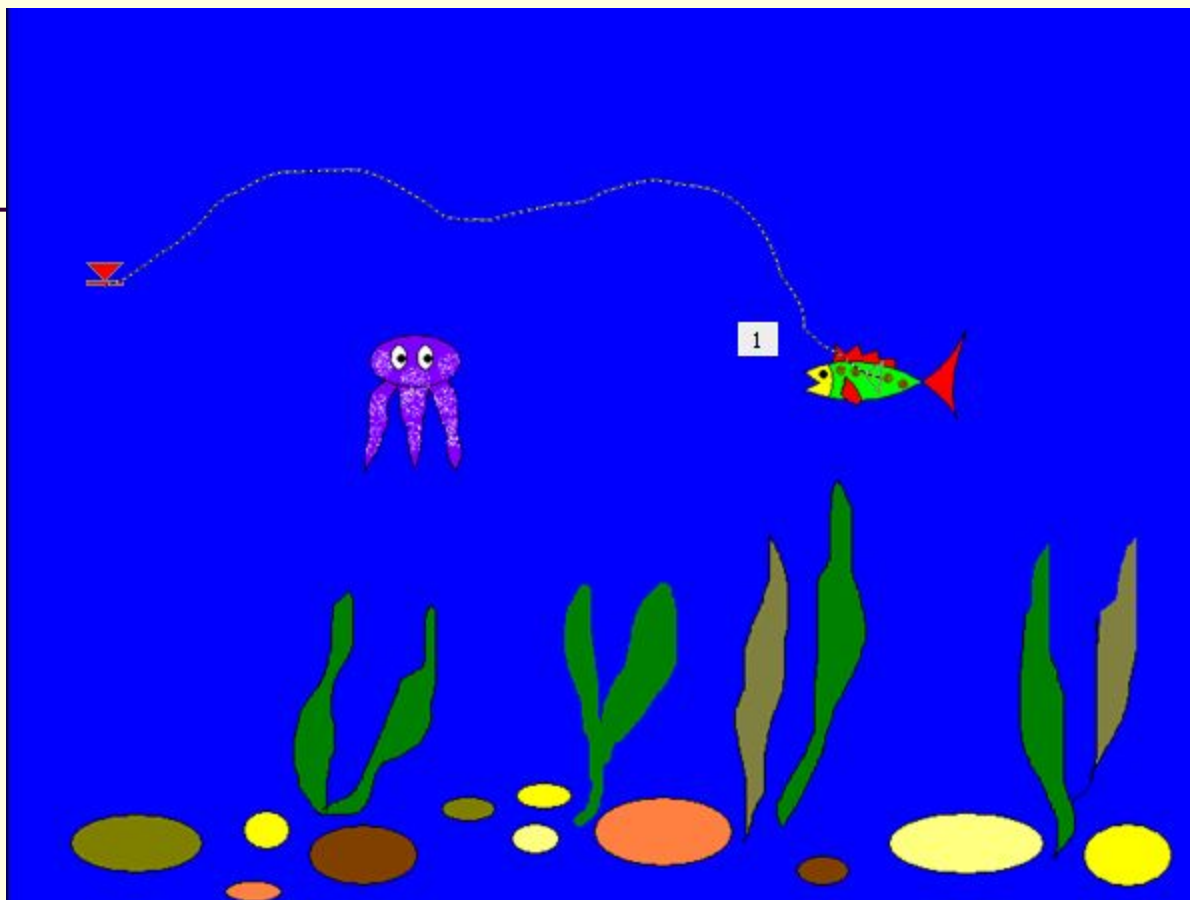


---

# Настройка анимации

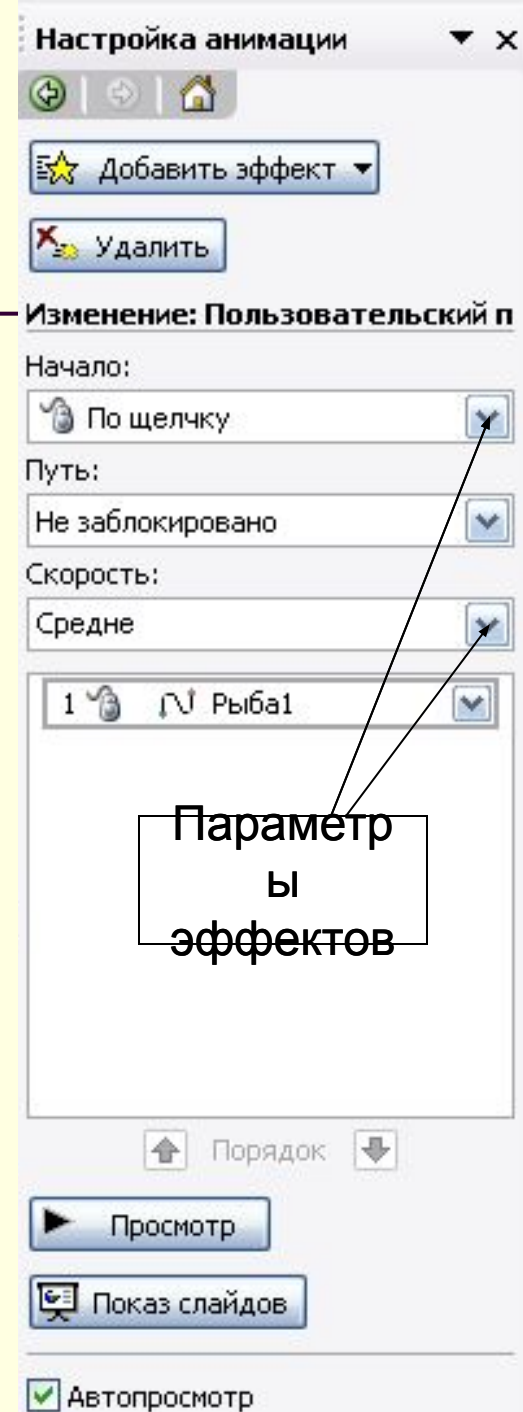
- Щелкните на рисунке **Рыбка** ПКМ и в контекстном меню выберите **Настройка анимации**
- Выполните последовательность команд: **Добавить эффект – Пути перемещения – Нарисовать пользовательский путь – Рисованная кривая.**
- Самостоятельно освоите инструмент **Рисованная кривая** и его помощью нарисуйте произвольную траектория перемещения



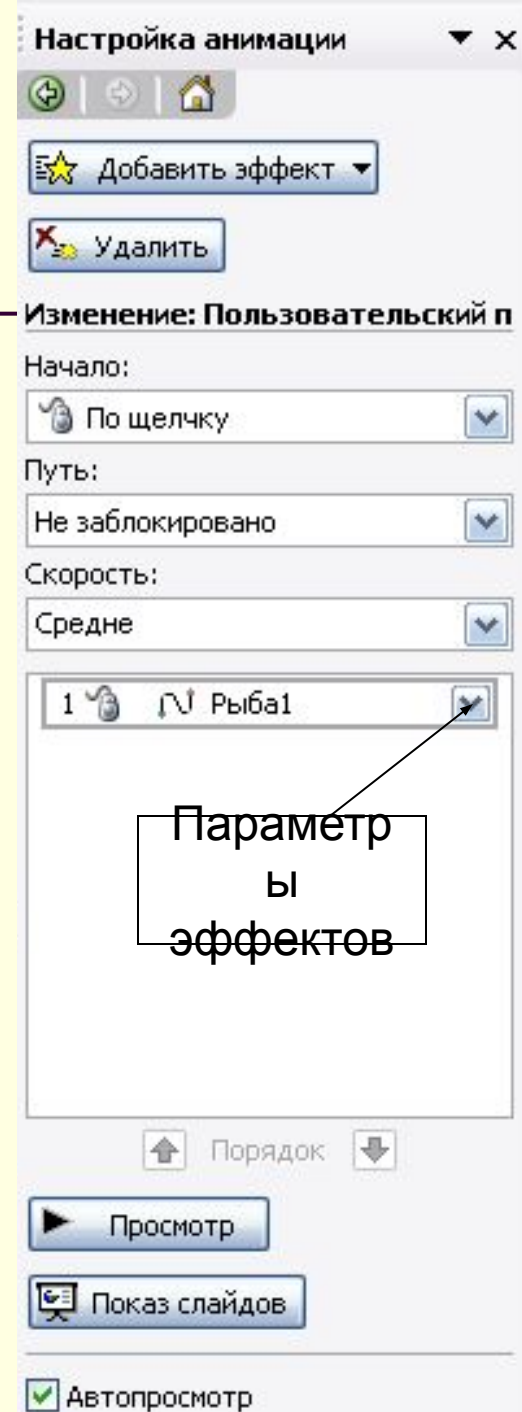


- Самостоятельно задайте траекторию перемещения **осьминога**

- На вкладке **Начало** измените **По щелчку мыши**, установите **После предыдущего**
- На вкладке **Скорость** установите **Очень медленно**
- Выполните те же операции для **Осьминога**



- Для начала просмотра воспользуйтесь функциональной клавишей **F5**
- Изучите информацию в области задач **Настройка анимации**. Внесите изменения в параметры анимации. Просмотрите результат.
- Попробуйте скопировать **Рыбку** и настроить для ее копии параметры анимации.
- Сохраните работу в своей папке под именем **Анимация**.



Привет!

Красота у моря безгранична,  
Изменчива у моря красота,  
В движенье жизнь, и это нам привычно  
Давайте будем двигаться всегда.  
Берег моря, рыбы, океаны,  
Всех красот никак не передать,  
Чтобы приоткрыть завесу тайны,  
Нужно анимацию создать.



# Чему мы научились:

---

- Запускать программу PowerPoint;
- Помещать на слайд ранее подготовленные рисунки;
- Настраивать анимацию отдельных объектов;
- Просматривать анимацию;
- Сохранять результат работы;
- Завершать работу с программой PowerPoint.