

И в 10 лет, и в 7, и в 5  
Все дети любят рисовать.

И к...

В

Д

Л

В

До

А м

И со



СЛОВ)

РАСКИ

«КОМПЕ»





# АНИМАЦИЯ

Стр.182, часть2, задание 9



# Цель урока:

Научиться запускать программу Power Point и с её помощью создавать анимацию объектов

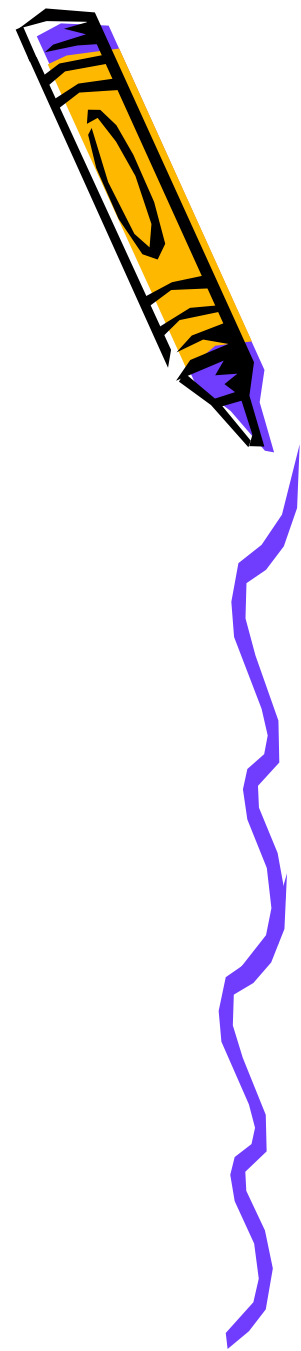
## Мультфильмы:

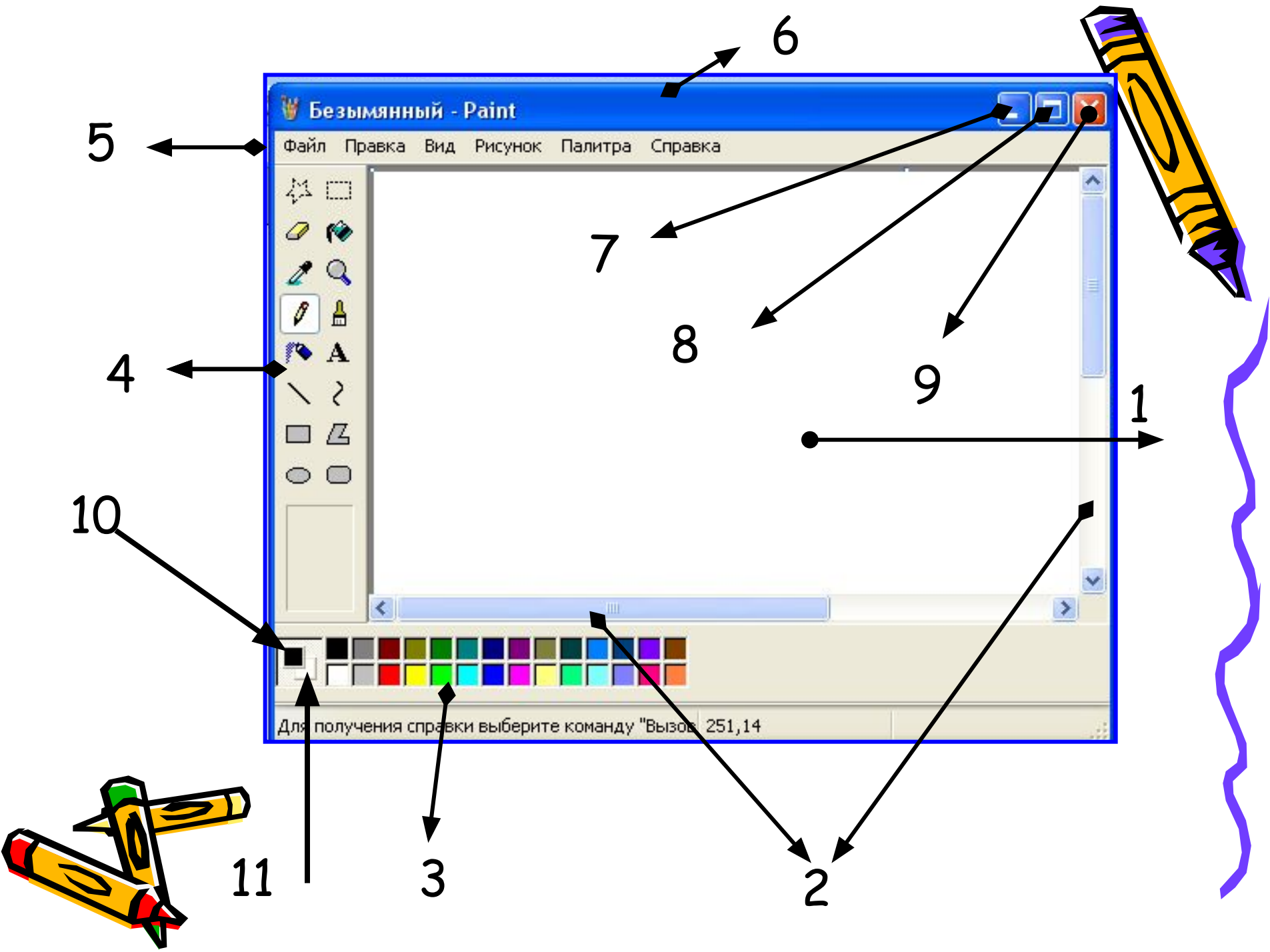
1. Подводное царство
2. На летней полянке
3. Домик в деревне

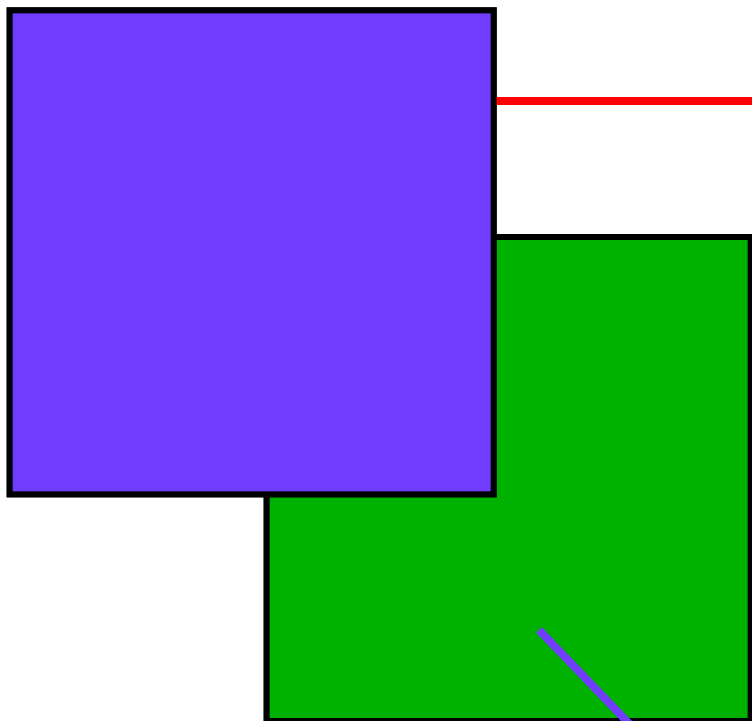
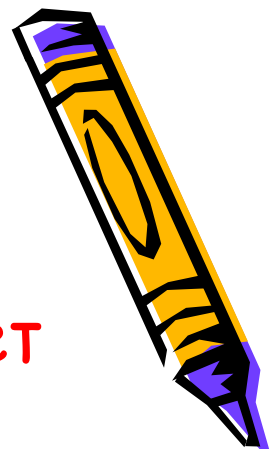


# ПОВТОРИМ:

1. Что такое компьютерная графика?
2. Какой графический редактор мы изучаем?
3. Окно графического редактора PAINT







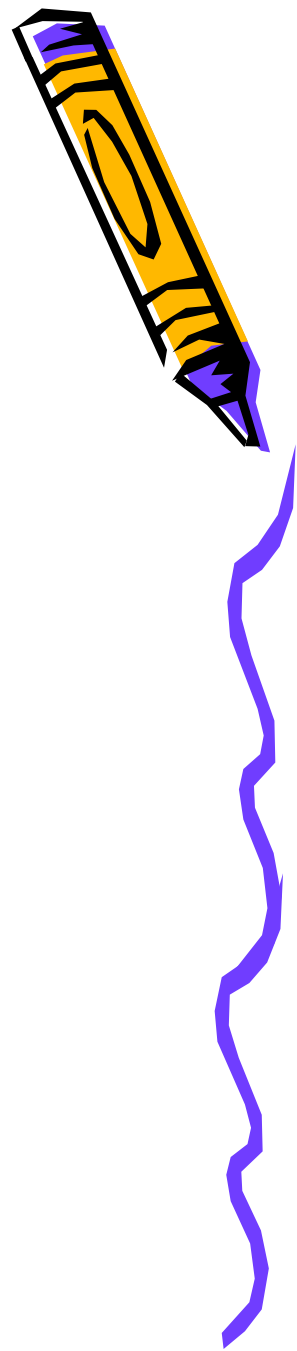
Основной цвет  
- ЛКМ

Фоновый цвет  
- ПКМ

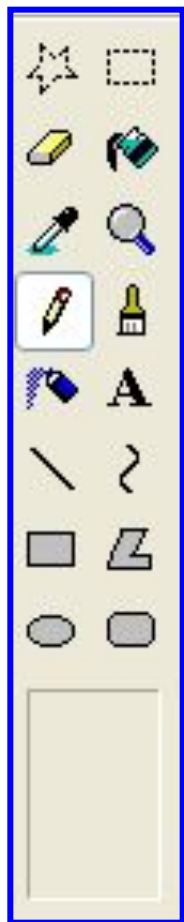
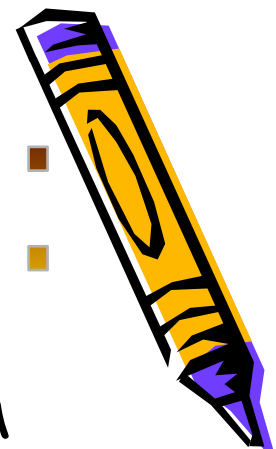


# Проверь себя:

1. Рабочий стол
2. Полосы прокрутки
3. Палитра
4. Панель инструментов
5. Полоса меню
6. Заголовок окна
7. Свернуть
8. Развернуть
9. Закрывать
10. Основной цвет
11. Фоновый цвет



# Что мы умеем:



1. Рисовать кисточкой, карандашом
2. Заливать краской замкнутую фигуру
3. Изменять масштаб
4. Изменять размеры рисунка
5. Рисовать эллипс или овал
6. Пользоваться цветным ластиком
7. Пользоваться распылителем





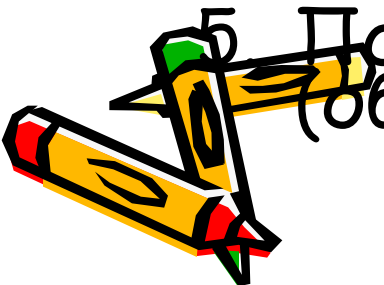
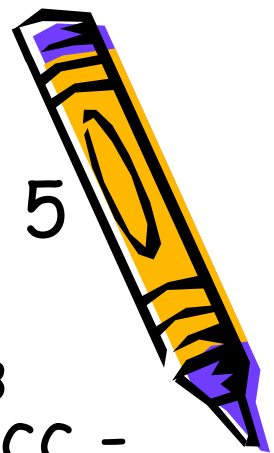
# Мы создали файлы:

1. Аквариум - поле - лужайку
2. Обитателей: рыбок - гуся- птичек бабочек
3. Пустую презентацию

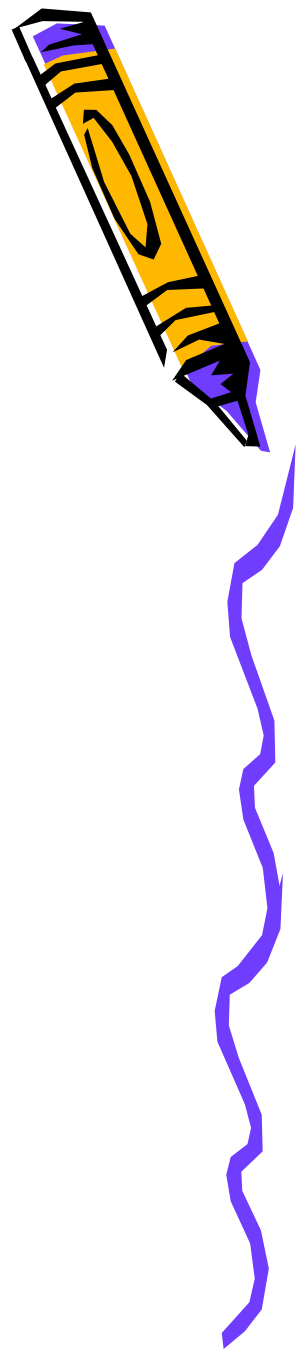
**Power Point** - это  
**Анимация** - это создание  
программа, которая  
движущихся объектов.  
Поможет создавать  
анимацию.



1. Открыть свой файл с пустой презентацией: Рабочий стол - папка 5 класс - Презентация - 2ЛКМ
2. Полоса меню - Вставка - Рисунок из файла - Рабочий стол - Папка 5 класс - Рыбка 1 (обитатель 1) - 2ЛКМ
3. Полоса меню - Вставка - Рисунок из файла - Рыбка 2 (обитатель 2) - 2 ЛКМ
4. На Первой рыбке - ПКМ - Меню - Настройка анимации - добавить эффект - Пути перемещения - Нарисовать пользовательский путь - Рисуем - Начало: - После предыдущего ОК
5. Повторить 4 шаг для второй рыбки или (обитатель 2)



5. Просмотреть первоначально-  
презентацию - в правом  
нижнем углу - Показ слайдов
6. Запустить - Полоса меню -  
Начать показ
7. Сохранить работу - Полоса  
меню - Сохранить
8. Завершить работу с  
программой - Заголовок окна -  
- X



# Мы узнали:

1. Как запускать программу Power Point - создание презентаций
2. Как создавать анимационные рисунки
3. Как помещать на слайд ранее созданные рисунки
4. Просматривать и сохранять работу

5. Профессия - ХУДОЖНИК-  
АНИМАТОР -  
МУЛЬТИПЛИКАТОР



# Домашнее задание!



1. Инструменты чертёжника:  
линия, кривая, геометрические  
фигуры. Стр. 98-101
2. Самостоятельно придумать  
сюжет для анимации,  
подготовить и представить  
свою работу товарищам

