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?

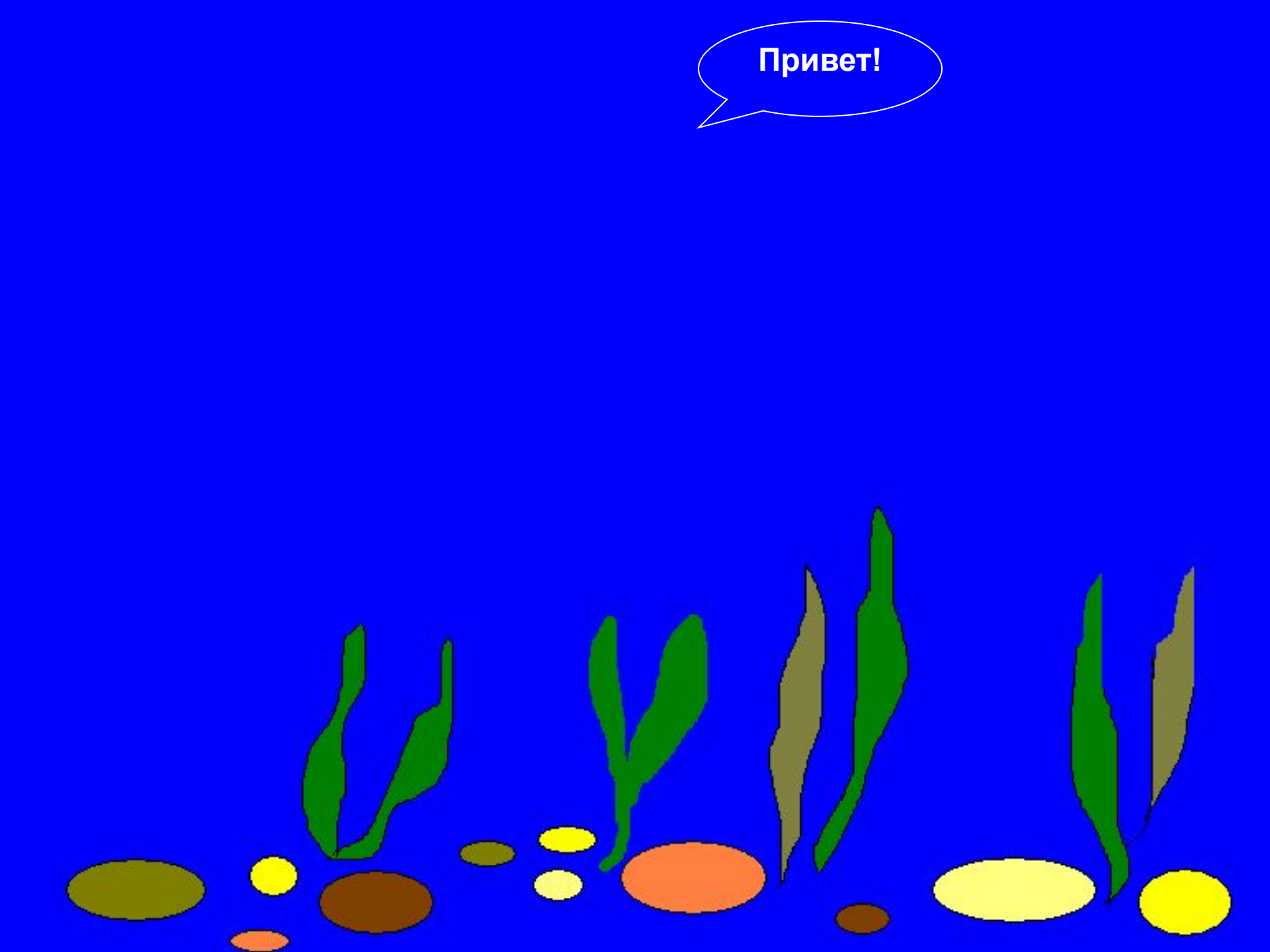
Создаем анимацию на заданную тему

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

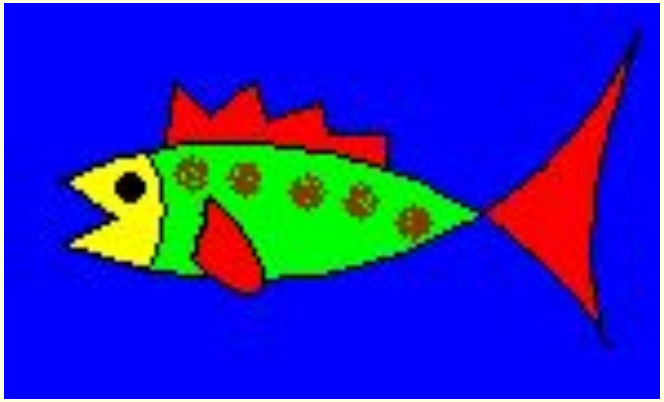
1. запустить программу Paint;
2. с помощью пункта ***Атрибуты*** меню ***Рисунок*** задать рабочую область шириной 26 см и высотой 20 см;
3. применить инструмент **Заливка** для создания синего фона;
4. прокрутив картинку с помощью полос прокрутки, изобразить в нижней части несколько камней (инструмент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

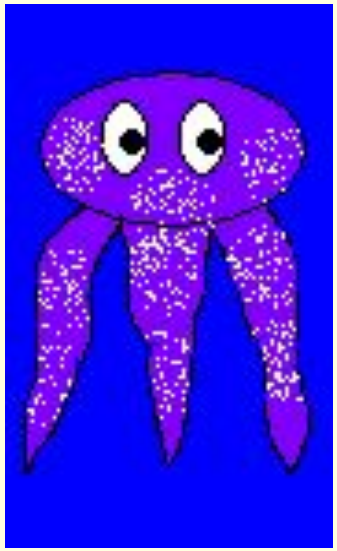


Вот она красавица, рыбка золотая,
Будет быстро плавать, море созерцая!
Но чтобы рыбке не скучать,
Нам нужно друга ей создать!

Подводный мир

Рисование Осьминога

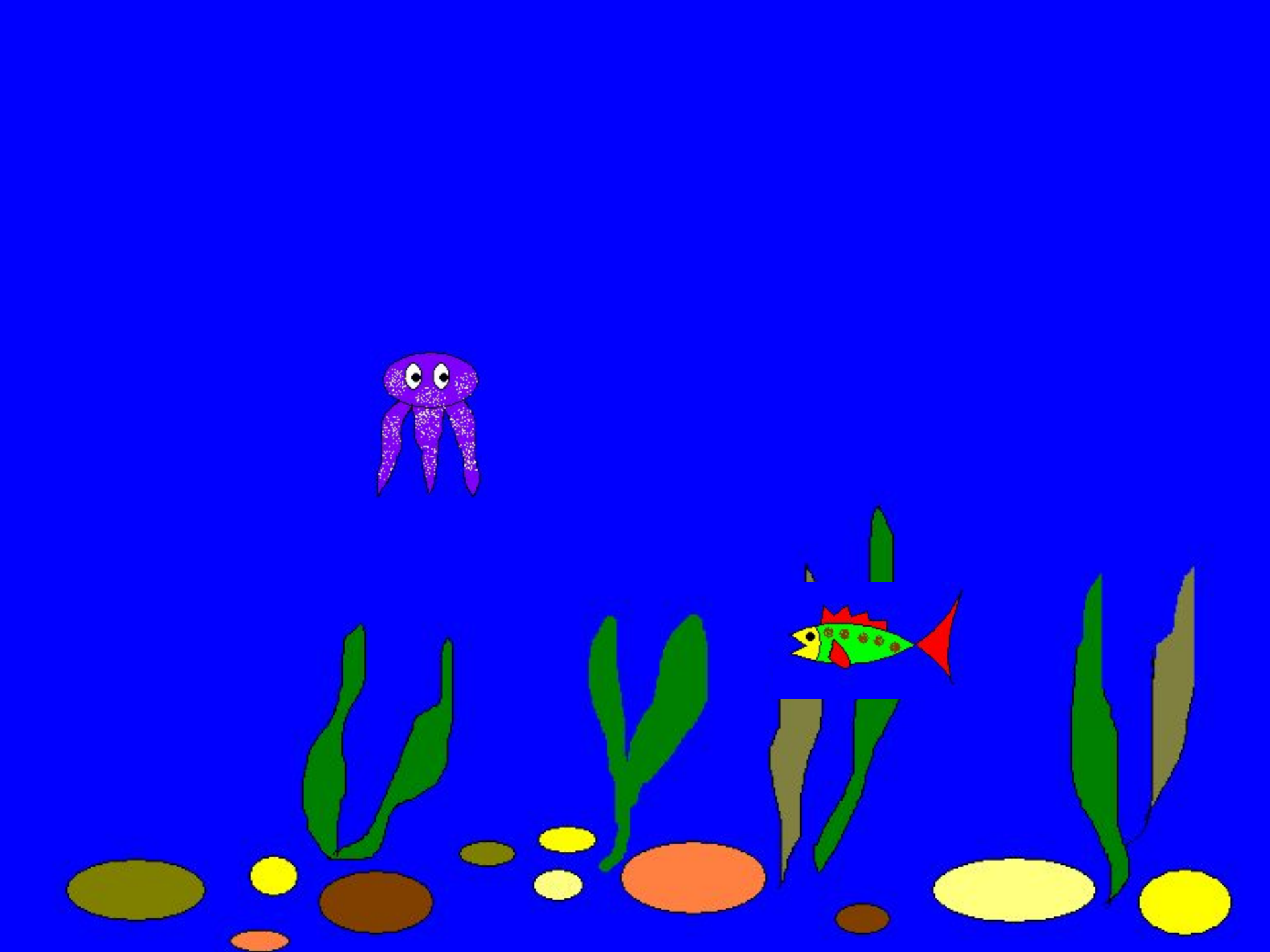
1. выполнить команду ***Создать*** меню ***Файл***
2. задать рабочую область шириной 3 см и высотой 5 см;
3. фон закрасить тем же синим цветом;
4. нарисовать осьминога;
5. сохранить рисунок под именем **Осьминог**.



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

Создание анимации

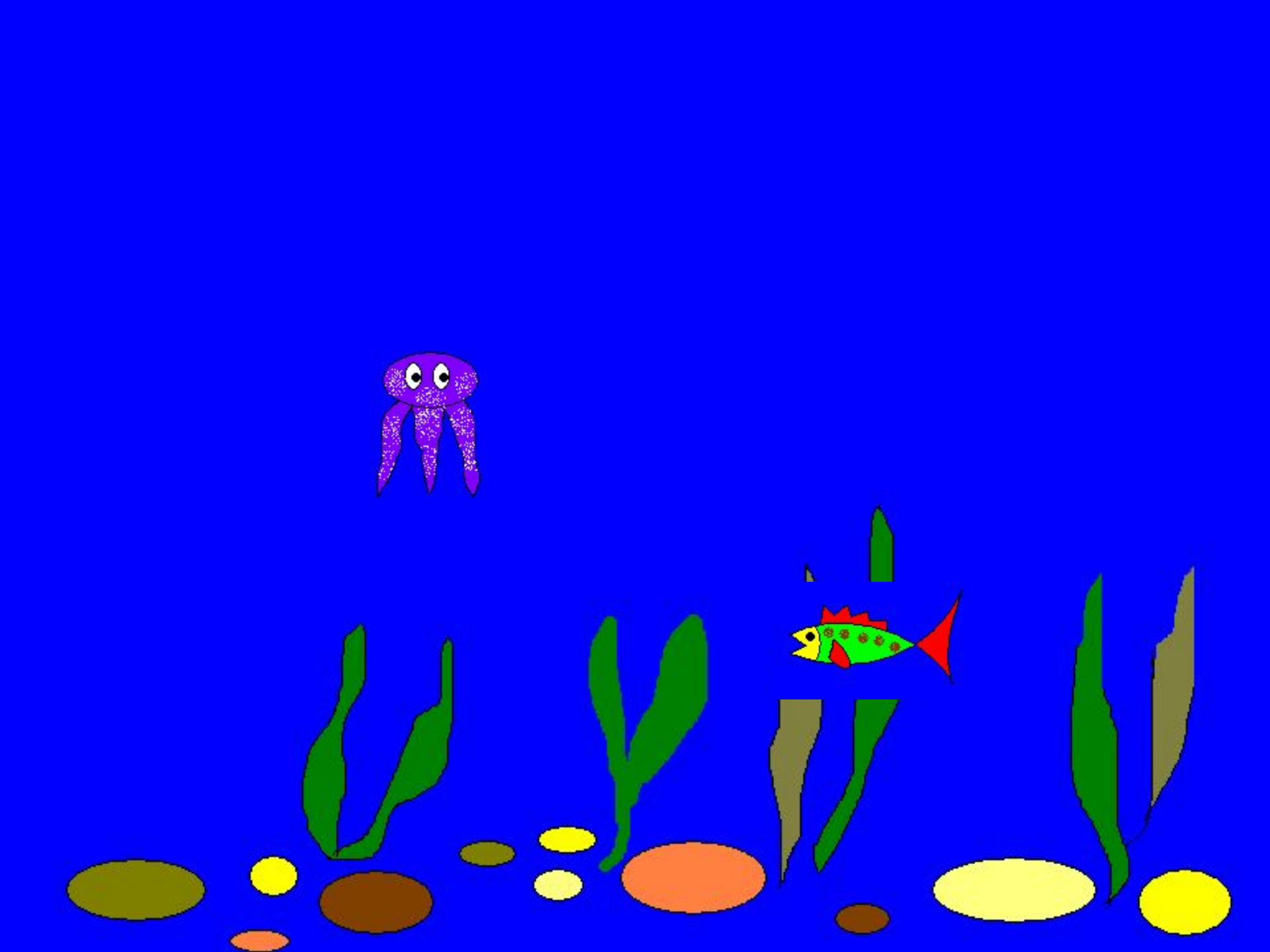
- Запустите программу **PowerPoint** (***Пуск – Программы – Microsoft Office - Microsoft Office Power Point 2003***)
- В области Разметка слайда выберите пустой слайд
- Вставьте в пустую презентацию рисунок ***Фон***, созданный в программе ***Paint***. Для этого выполните команду (***Рисунок – Из файла***) 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.

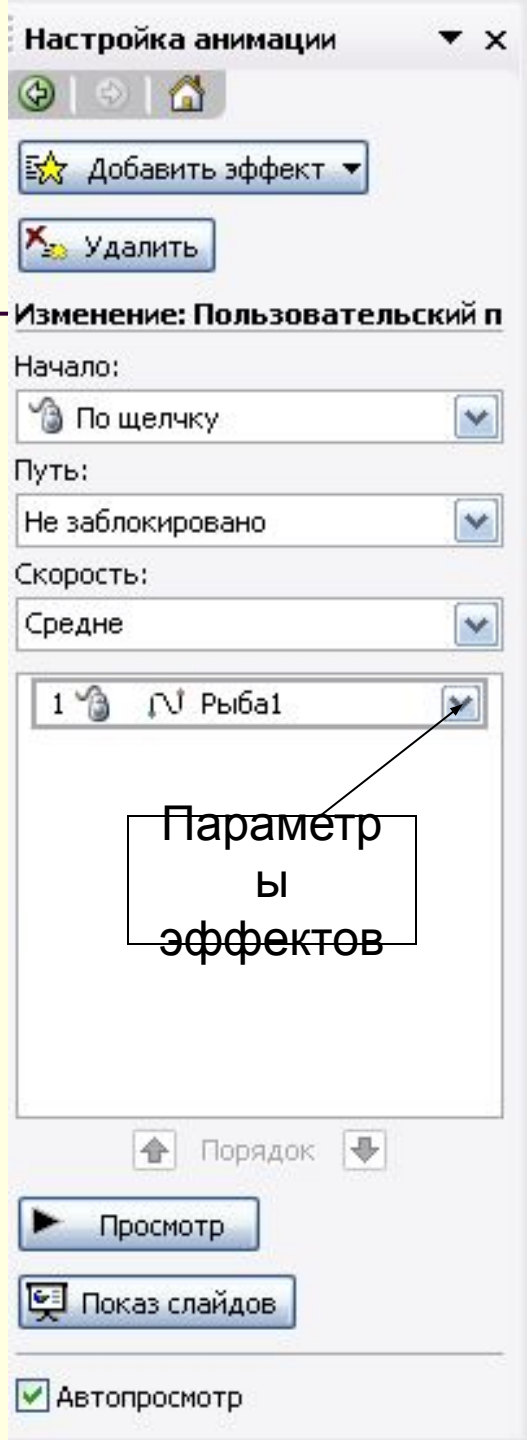
Для этого щелкните на рисунке ***Рыбка*** и на панели **Настройка изображения** нажмите кнопку *Установить прозрачный цвет,* затем щелкните ЛКМ на синем фоне рыбки.

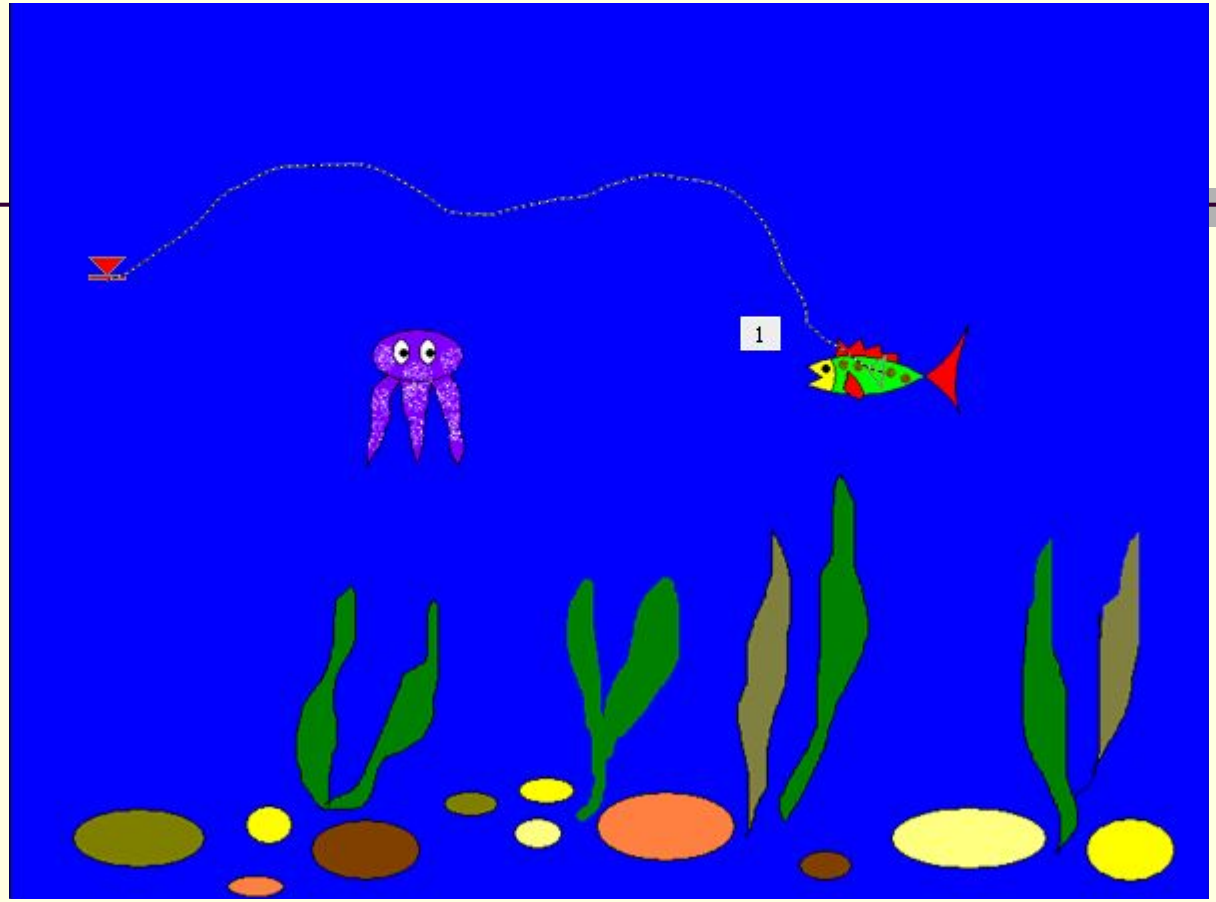
Повторите эти операции для ***Осьминога***.



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 освойте инструмент **Рисованная кривая** и его помощью нарисуйте произвольную траектория перемещения

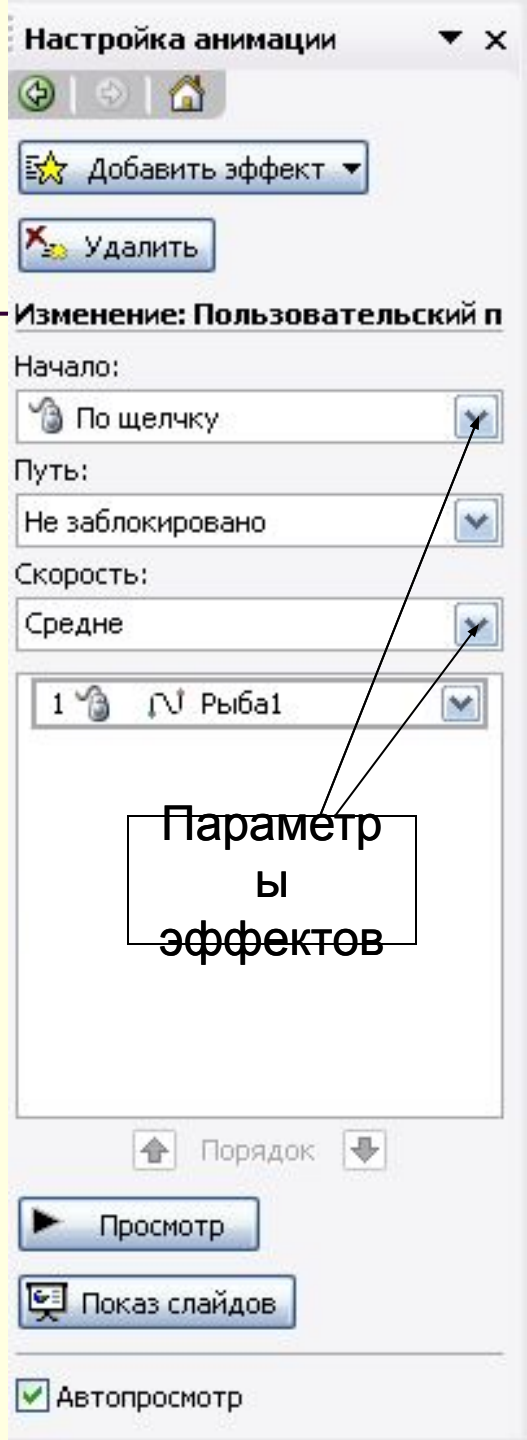




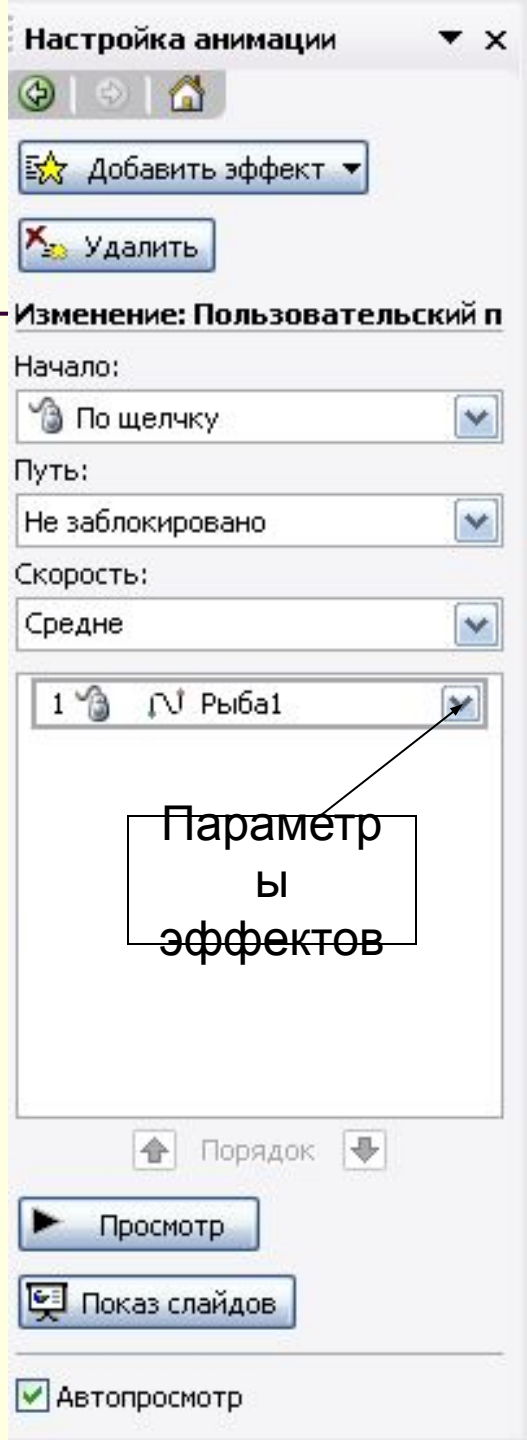
- Самостоятельно задайте траекторию перемещения ***осьминога***

- 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.