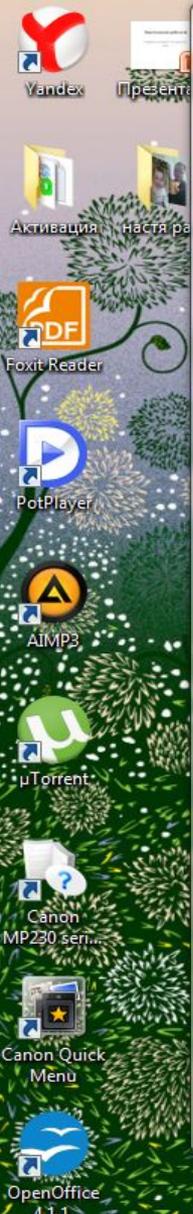


Практическая работа 14

Создаем анимацию на заданную
тему



Безымянный - Paint

Главная Вид

Вставить Выделить Кисти Толщина Цвет 1 Цвет 2 Цвета Изменение цветов

Буфер обмена Изображение Инструменты Фигуры

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

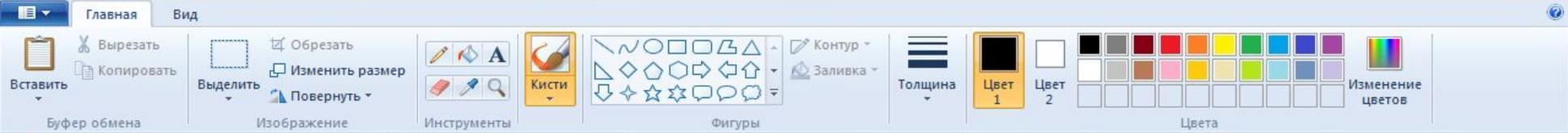
0 1 2 3 4 5 6

8,00 × 6,40 дюймы 100%



2. Задайте рабочую область шириной 32 см и высотой 24 см.

Для этого нажмите *Меню – Свойства – Единицы измерения* (нужно выбрать **см**).
В нужных атрибутах *ширина* и *высота* ввести заданные значения



Свойства изображения

Атрибуты файла
Дата сохранения: Недоступно
Размер на диске: Недоступно
Разрешение: 96 x 96 точек на дюйм

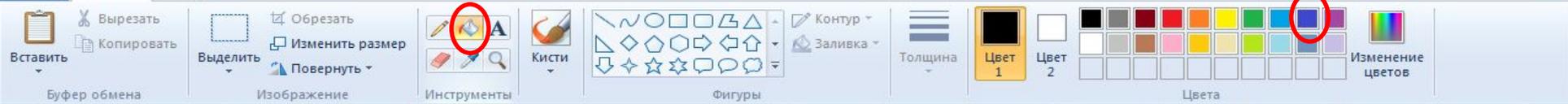
Единицы измерения
 дюймы
 сантиметры
 точки

Цветность
 черно-белое
 цветное

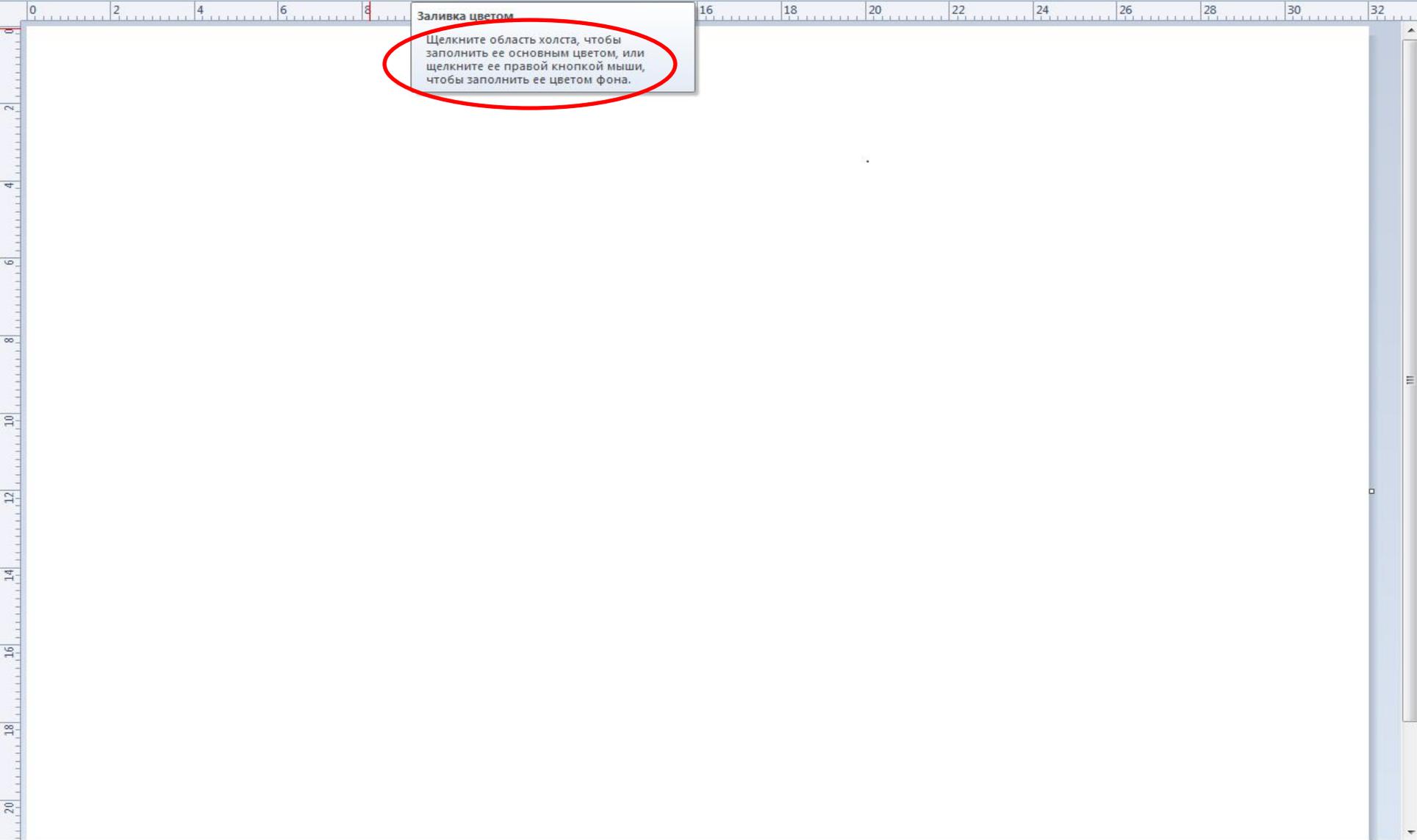
Ширина: 32 Высота: 24

По умолчанию **OK** Отмена

3. Примените инструмент *Заливка* для создания синего фона



Заливка цветом
Щелкните область холста, чтобы заполнить ее основным цветом, или щелкните ее правой кнопкой мыши, чтобы заполнить ее цветом фона.



Главная Вид

Вставить Вырезать Копировать Буфер обмена

Выделить Изменить размер Повернуть Изображение

Обрезать Инструменты

Кисти

Фигуры

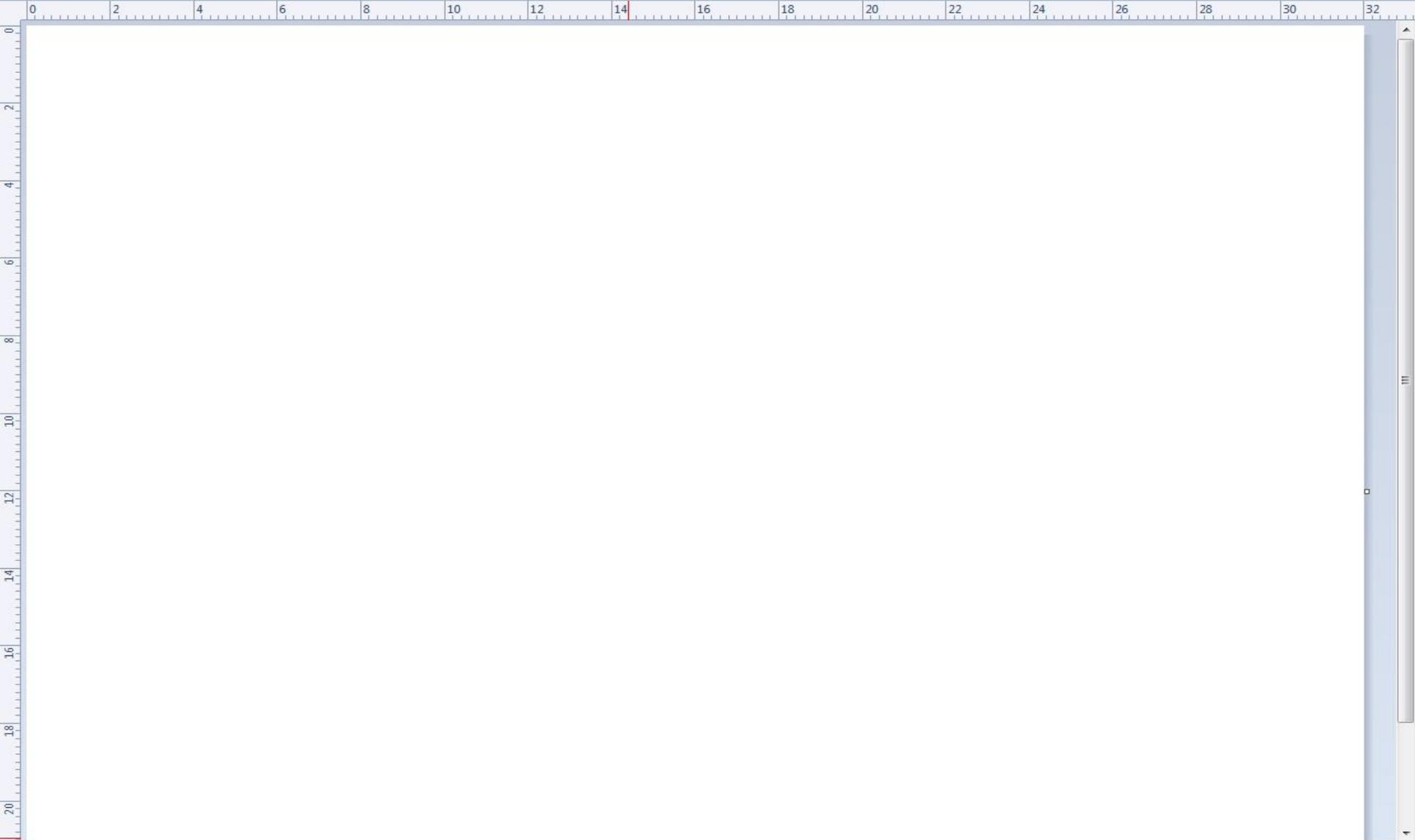
Контур Заливка

Толщина

Цвет 1 Цвет 2

Цвета

Изменение цветов



Главная Вид

Вставить Вырезать Копировать Выделить Изменить размер Повернуть

Буфер обмена Изображение Инструменты Кисти

Фигуры

Контур Заливка Толщина Цвет 1 Цвет 2 Цвета Изменение цветов

Сохранить как

Рабочий стол Поиск: Рабочий стол

Упорядочить Новая папка

- Избранное
- Загрузки
- Недавние места
- Рабочий стол
- Библиотеки
 - Видео
 - Документы
 - Изображения
 - Музыка
- Домашняя группа

- Компьютер Системная папка
- Сеть Системная папка
- Активация Папка с файлами
- Иванов 5A Папка с файлами**
- настя расп Папка с файлами

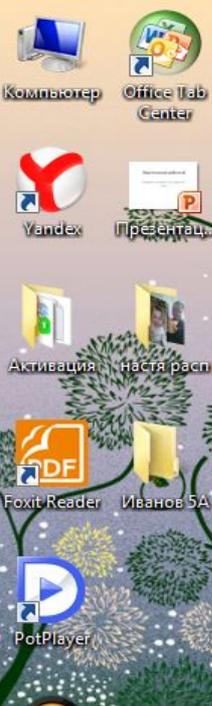
Имя файла: **Фон**

Тип файла: JPEG (*.jpg;*.jpeg;*.jpe;*.jfif)

Скрыть папки Сохранить Отмена

6. Выполните команду меню *Создать*.
Задайте рабочую область шириной 5 см и высотой 3 см. Нарисуйте в ней рыбку. Фон закрасьте тем же синим цветом. Сохраните рисунок в личной папке под именем *Рыба*.

7. Выполните команду меню *Создать*.
Задайте рабочую область шириной 3 см и высотой 5 см. Нарисуйте в ней осьминога. Фон закрасьте тем же синим цветом. Сохраните рисунок в личной папке по имени *Осьминог*.



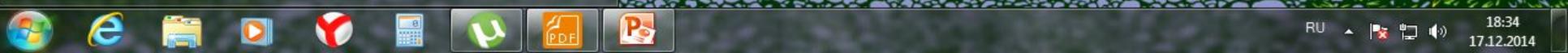
- BurnAware Free
- Canon MP230 series
- Canon MP230 series - регистрация пользовател
- Canon MP230 series Manual
- Canon Utilities
- ESET
- Foxit Reader
- Microsoft Office**
- activator.exe
- Microsoft Access 2010
- Microsoft Excel 2010
- Microsoft InfoPath Designer 2010
- Microsoft InfoPath Filler 2010
- Microsoft OneNote 2010
- Microsoft Outlook 2010
- Microsoft PowerPoint 2010**
- Microsoft Publisher 2010
- Microsoft SharePoint Workspace 2010
- Microsoft Word 2010
- Средства Microsoft Office 2010

Назад

Найти программы и файлы

- Ирка
- Документы
- Изображения
- Музыка
- Игры
- Компьютер
- Панель управления
- Устройства и принтеры
- Программы по умолчанию
- Справка и поддержка

Завершение работы



Презентация1

Слайды Структура

1

Вставка рисунка

Иванов 5А

Имя файла: Фон

Сервис: Вставить

Заметки к слайду

Фоновый рисунок появится на слайде программы PowerPoint

На этот же слайд поместите рисунки рыбки и осьминога.

10. Для настройки анимации щелкните на изображение рыбки и выполните команду меню *Анимация – добавить анимацию-пути перемещения(или другие пути перемещения)*. Выберите из предложенных путь перемещения вашей рыбки

Просмотр

Нет Возникнов... Выцветание Вылет Плавное пр... Панорама

Анимация

Область анимации

Начало: []

Длительность: []

Задержка: []

Изменить порядок анимации

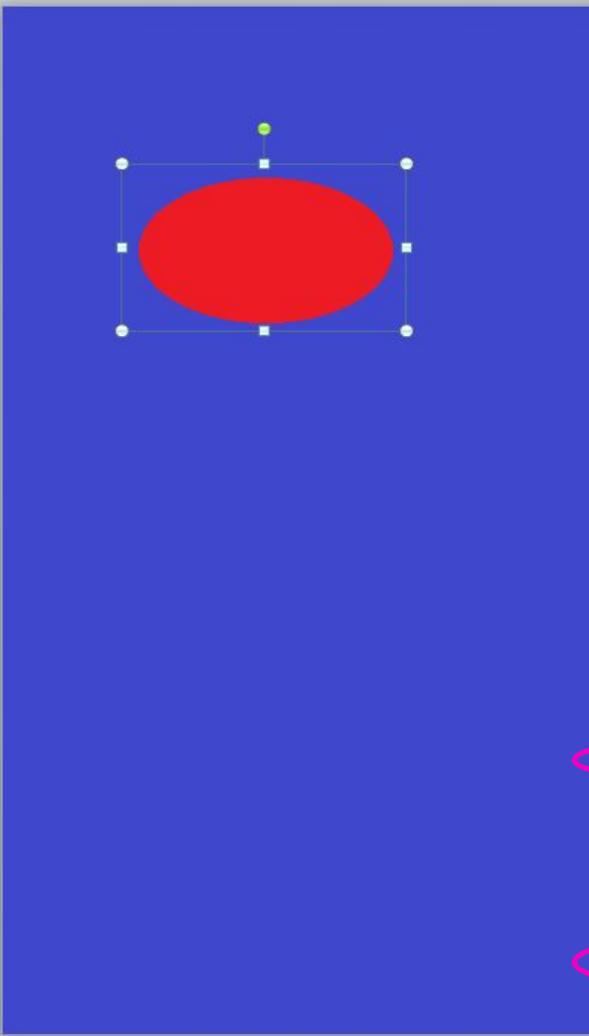
Переместить назад

Переместить вперед

Презентация2

Слайды Структура

1



Добавить анимацию

Вход

Возникнов... Выцветание Вылет Плавное пр... Панорама

Появление Фигура Часовая стр... Случайные ... Увеличени...

Масштабир... Вращение Выскакива...

Выделение

Пульсация Цветовая п... Качание Вращение Изменение ...

Приведени... Затемнение Высветление Прозрачно... Цвет объекта

Дополните... Цвет линии Цвет заливки Перекраши... Цвет текста

Подчеркив... Полу жирно... Наложение... Цветовая в...

Выход

Исчезнове... Выцветание Вылет за кр... Плавное уд... Панорама

Появление Фигура Часовая стр... Случайные ... Уменьшени...

Масштабир... Вращение Выскакива...

Пути перемещения

Линии Дуги Повороты Фигуры Петли

Дополнительные эффекты входа...

Дополнительные эффекты выделения

Дополнительные эффекты выхода...

Другие пути перемещения

Команды действия OLE...

Заметки к слайду

11. На вкладке *Анимация* выполните команду *Область анимации*. Справа появится окно с имеющимися на слайде анимациями.

Нажмите левой кнопкой мыши на анимацию движения рыбки и установите переключатель на «Запустить после предыдущего»

Файл Главная Меню Вставка Дизайн Переходы **Анимация** Показ слайдов Рецензирование Вид Exit Reader PDF

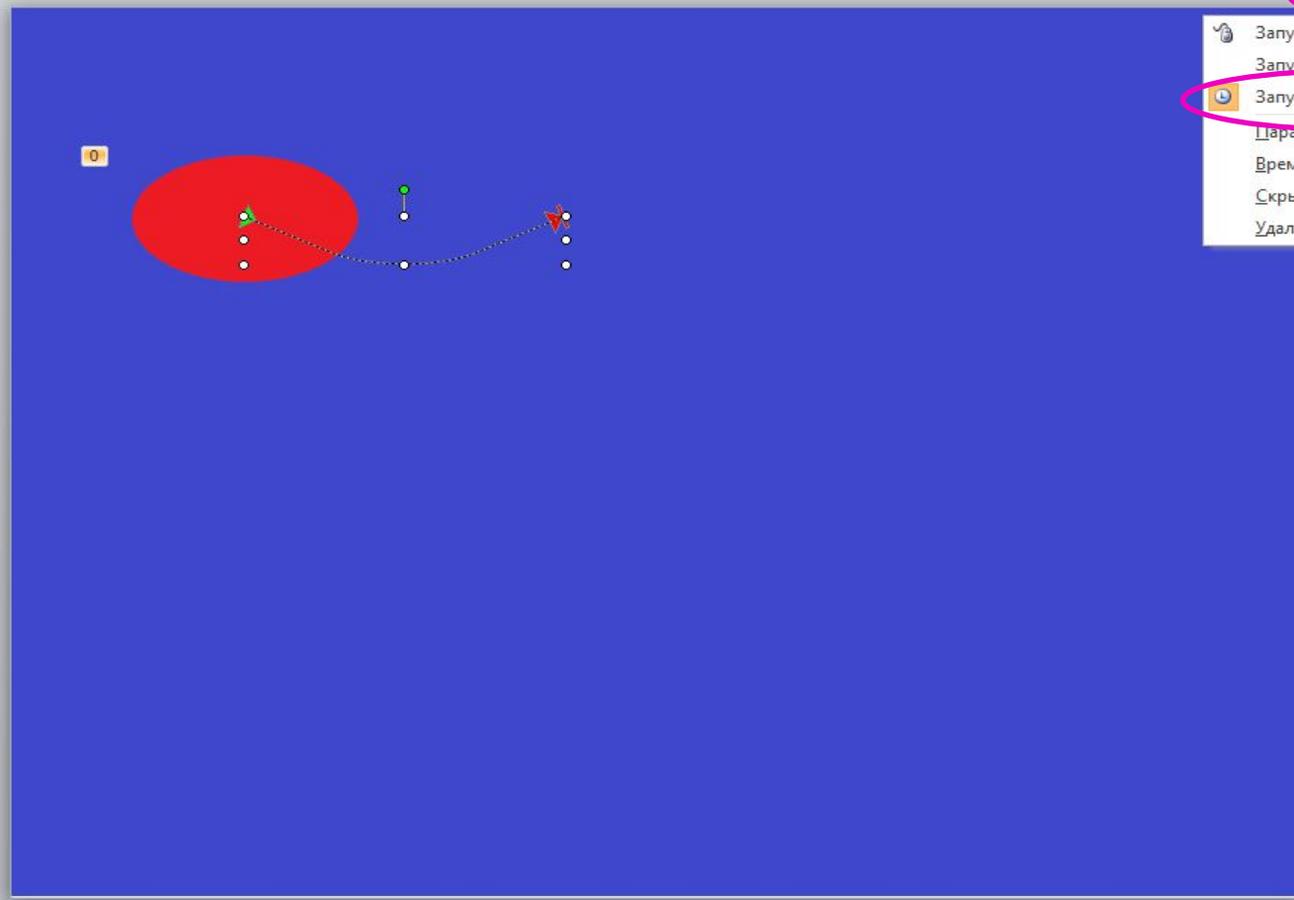
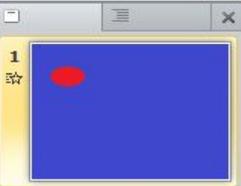
Уменьшени... Масштабир... Вращение Выскакива... Линии Дуги Параметры эффектов

Область анимации

Начало: После пред... Изменить порядок анимации
Длительность: 02,00 Переместить назад
Задержка: 00,00 Переместить вперед

Время показа слайдов

Презентация1 Презентация2



Область анимации

Просмотр

0 Рисунок 4

- Запустить щелчком
- Запустить вместе с предыдущим
- Запустить после предыдущего**
- Параметры эффектов...
- Время...
- Скрыть расширенную временную шкалу
- Удалить

Секунды 0 2

Порядок

Заметки к слайду

После совершения анимации объект рыбка можно убрать со слайда, выполнив команды *Анимация – Выход*

12. Пункты 10-11 повторить для настройки параметров анимации осьминога.

13. Для просмотра анимации воспользуйтесь функциональной клавишей F5. Дождитесь завершения показа слайда и щелчком мыши вернитесь в рабочую область.

14. Попробуйте скопировать рыбку и настроить для ее копии параметры анимации.

15. Сохраните свою работу в личной папке под именем Анимация1.

Домашнее задание

Самостоятельно придумайте сюжет для анимации. Дайте ему название и подробно опишите планируемую последовательность событий. Реализуйте свой проект средствами Paint и PowerPoint. Подготовьтесь представить свою работу товарищам по классу.