

## Практическая работа №2.

Тема: Знакомство с анимацией.

Ход работы

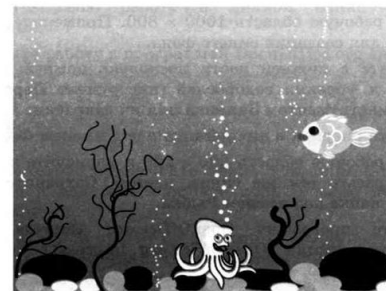
### Задание 1. Подводный мир.

1. Запустите программу *Paint*.
2. Задайте рабочую область шириной 25 см и высотой 20 см.

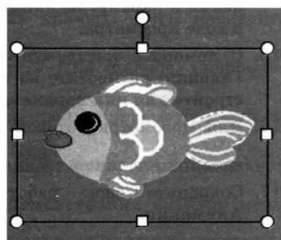
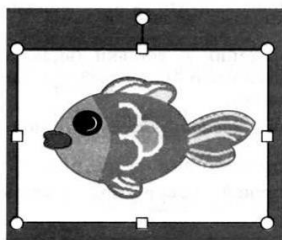
Примените инструмент *Заливка* для создания синего фона.

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 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. Озаглавьте первый слайд: Практическая работа в *PowerPoint* № 2, ФИО.
8. Создайте второй слайд, нажав на кнопку *Создать слайд*.
9. На вкладке *Главная* в группе *Слайды* щелкните мышью на кнопке *Макет*. Выберите пустой слайд (щелкните на макете пустого слайда).
10. Вставьте на пустой слайд рисунок *Фон*, созданный в программе *Paint*. Для этого выполните команду *Вставка* → *Рисунок*, найдите нужный файл в личной папке, выделите его и щелкните на кнопке *Вставить*. Фоновый рисунок появится в рабочем поле (на слайде) программы *PowerPoint*.
11. На этот же слайд поместите изображения рыбки (файл *Рыбка* в личной папке) и осьминога (файл осьминог из папки *Заготовки*).
12. Рыбка и осьминог появились на экране на белом фоне (в белых прямоугольниках). Для того, чтобы сделать фон прозрачным, выделите рыбку, щелкнув на ее изображении, - вокруг рыбки должна появиться рамка с маркерами.



13. Выполните команду *Формат* → *цвет* → установить прозрачный цвет.
14. Выполните то же действие для изображения осьминога.
15. 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 передвижения рыбки.
16. Задайте траекторию передвижения осьминога.
17. Для просмотра анимации воспользуйтесь кнопкой *Просмотр* на вкладке *Анимация*.
18. Сохраните работу в личной папке под именем *PowerPoint2* и позовите учителя.
19. 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.
20. С помощью инструментов копирования и вставки (вкладка *Главная*) разместите на слайде несколько копий рыбки и настройте для них параметры анимации. Для просмотра готовой анимации воспользуйтесь функциональной клавишей F5.
21. Сохраните работу

### 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.