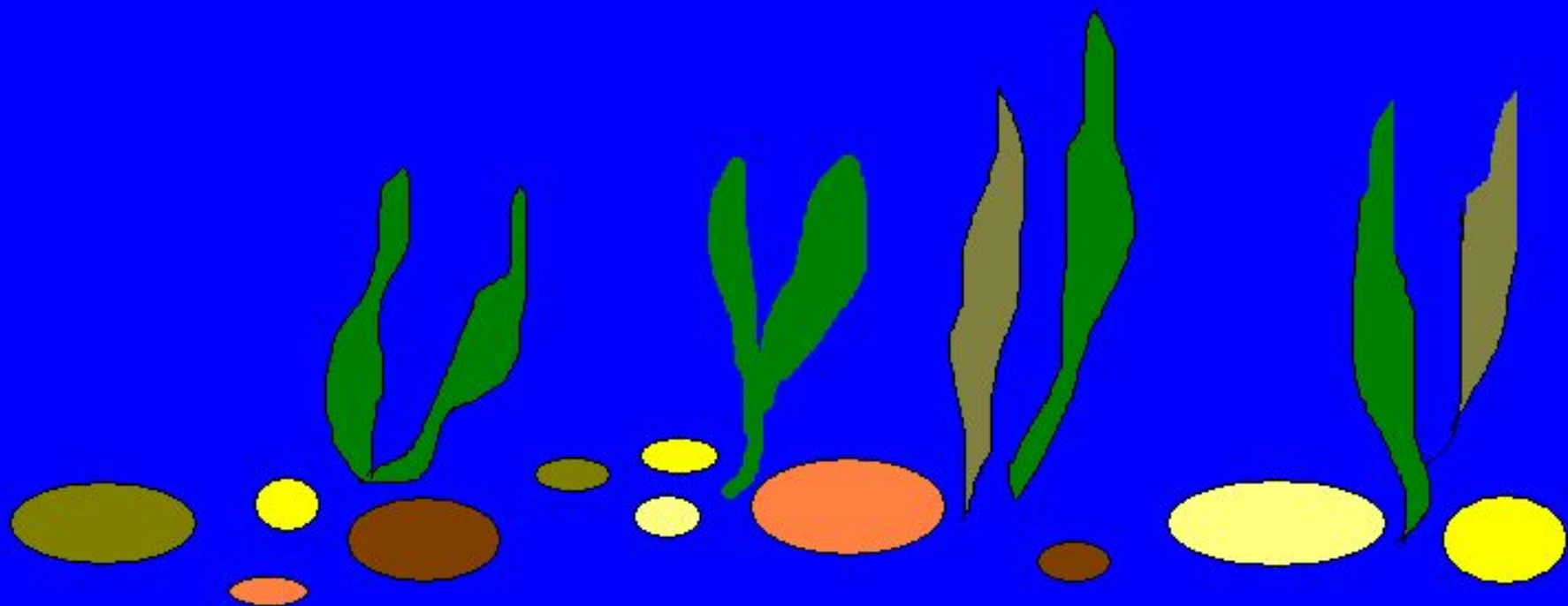


Создаем
анимацию на
заданную тему

Привет!



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**.

*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**;

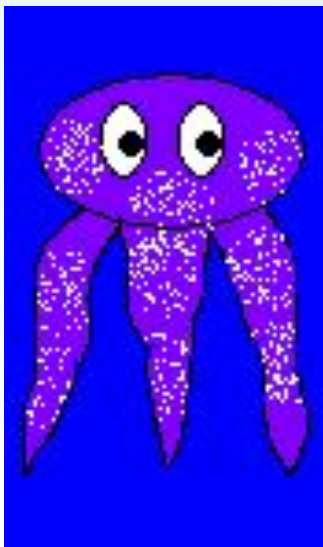


*Вот она красавица, рыбка золотая,
Будет быстро плавать, море созерцая!
Но чтобы рыбке не скучать,
Нам нужно друга ей создать!*

Подводный мир

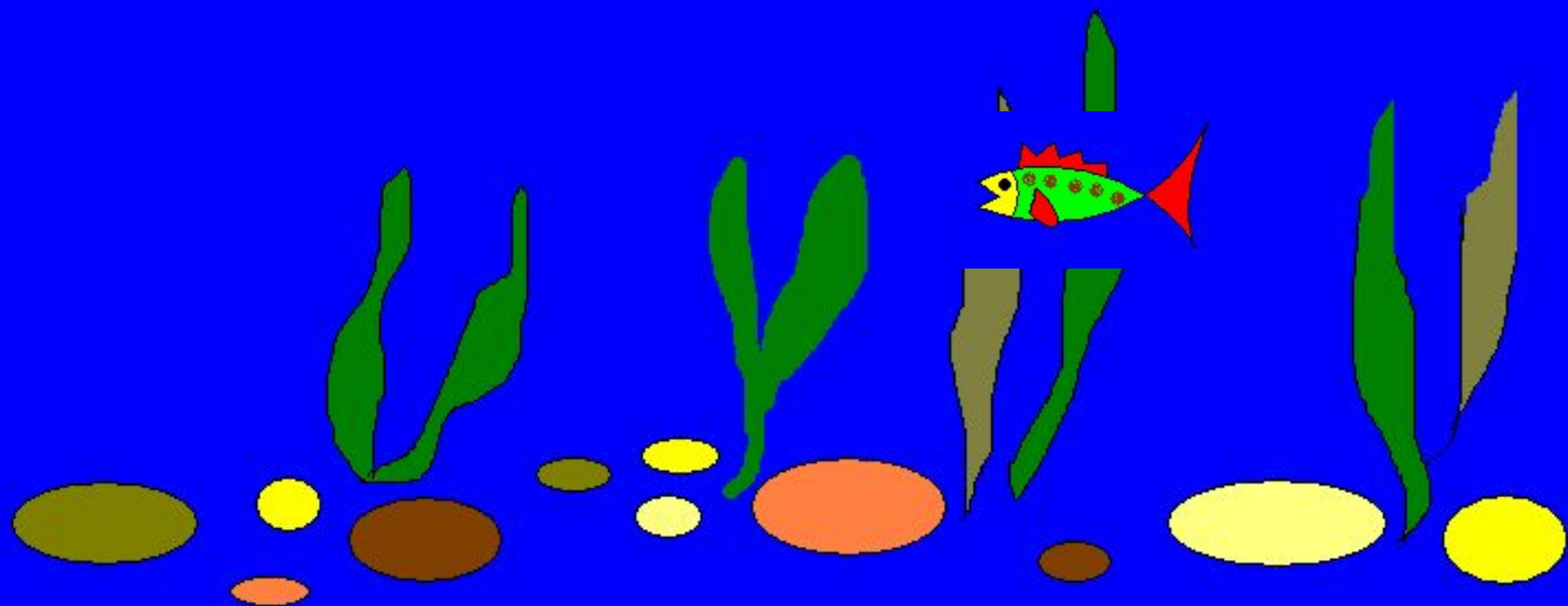
Рисуем осьминога

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.*

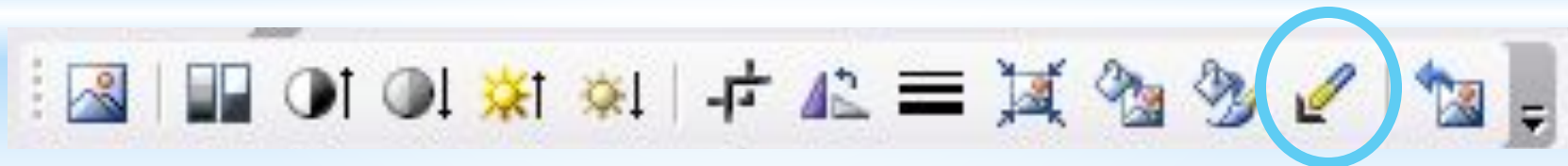
- Запустите программу **PowerPoint** (*Пуск - Программы - Microsoft Office - Microsoft Office Power Point 2003*)
- В области **Разметка слайда** выберите пустой слайд
- Вставьте в пустую презентацию рисунок **Фон**, созданный в программе **Paint**. Для этого выполните команду (*Рисунок - Из файла*) в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

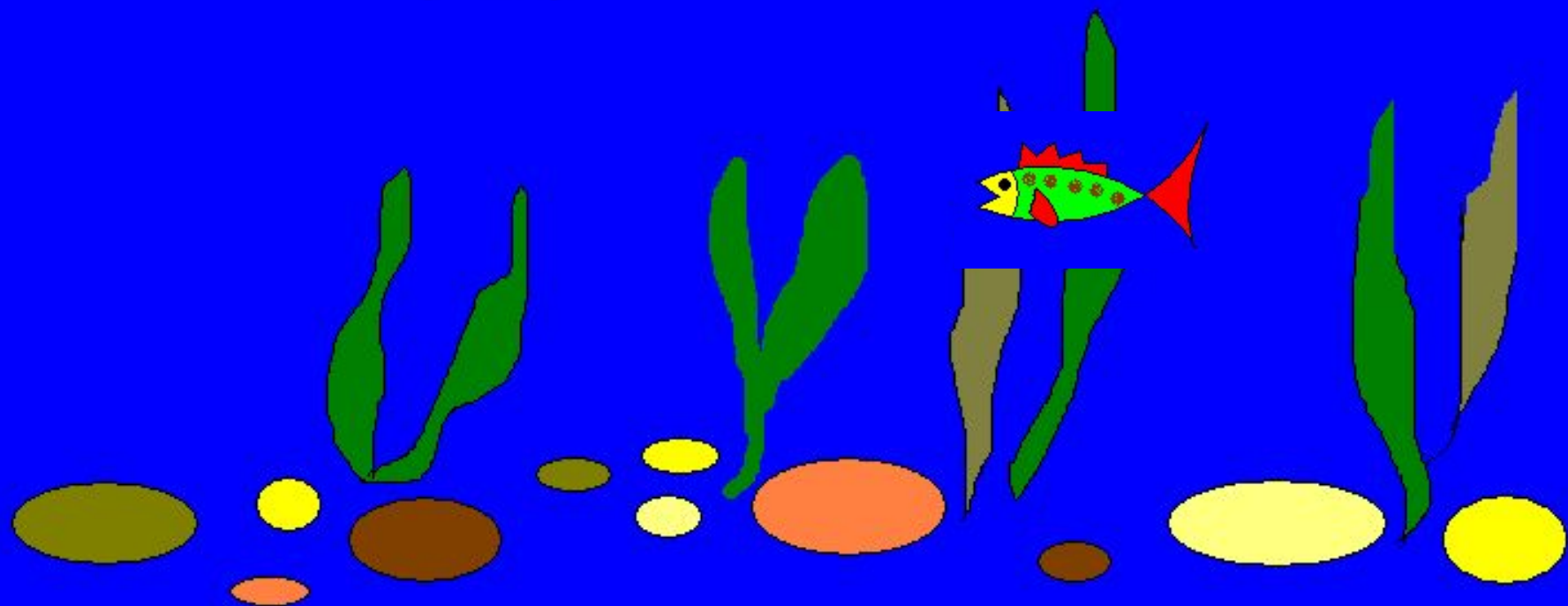


Для того чтобы, фон рыбки не перекрывал основной **рисунок** необходимо установить ему прозрачный цвет.

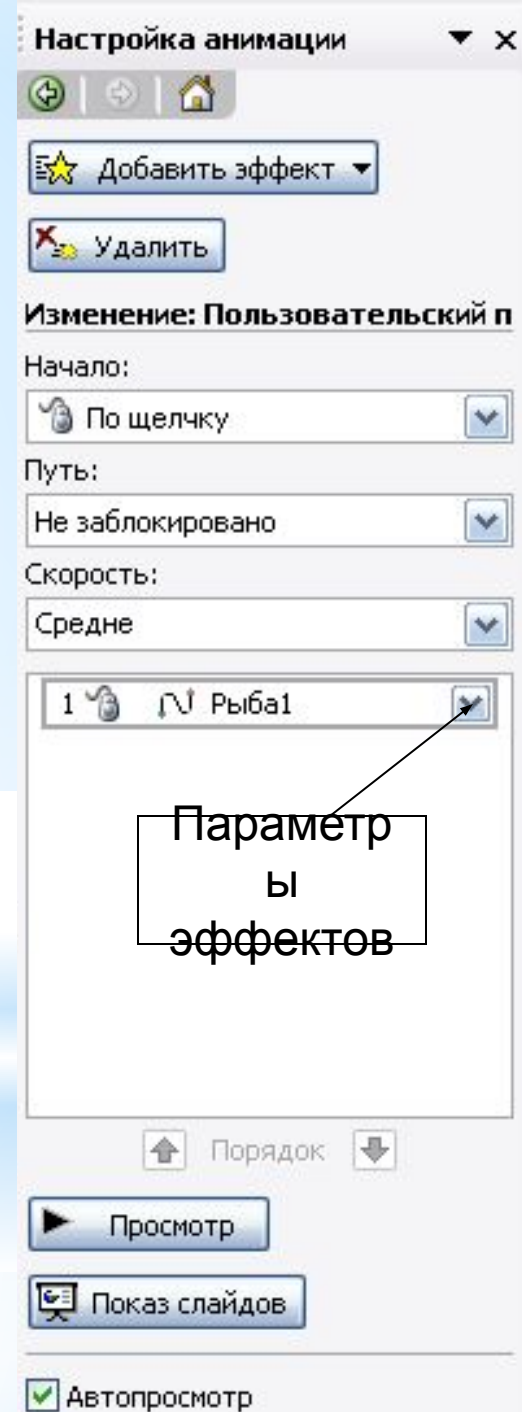
Для этого щелкните на рисунке **Рыбка** и на панели **Настройка изображения** нажмите кнопку **Установить прозрачный цвет**, затем щелкните ЛКМ на синем фоне рыбки.

Повторите эти операции для **Осьминога**.





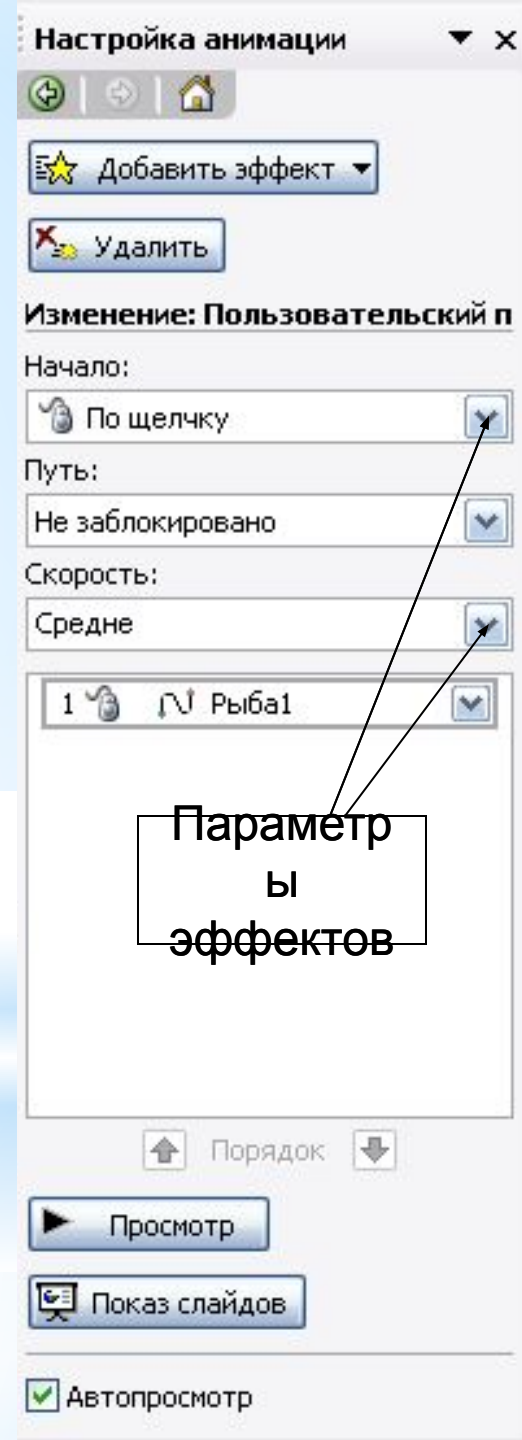
- Щелкните на рисунке *Рыбка* ПКМ и в контекстном меню выберите **Настройка анимации**
- Выполните последовательность команд: **Добавить эффект - Пути перемещения - Нарисовать пользовательский путь - Рисованная кривая.**
- Самостоятельно освоите инструмент **Рисованная кривая** и его помощью нарисуйте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

