

Эффекты анимации на уроке информатики

Данная работа представляет собой разработку по теме «Эффекты анимации в программе PowerPoint».

Предназначена для использования на уроках информатики в качестве демонстрационного материала при создании презентаций.

В современном обществе представление информационного материала в виде презентации используются очень часто. При этом по прежнему актуальной остается проблема безвкусного, зачастую дилетантского применения эффектов анимации. Для решения данной проблемы, в помощь пользователям создающим тематические презентации создан данный продукт.

Все анимационные эффекты выполнены на примере четырех графических примитивов: два прямоугольника, круг и текстовый объект. Набор объектов осознанно не имеет никакого значения, имеет значение лишь анимация, связывающая их на слайде в единую группу.

Задача этого проекта как раз состоит в поиске необходимых для этого связей и заключается не столько в разъяснении технологии выполнения, сколько в поиске своевременности и уместности анимационных эффектов.

Структура проекта: первоначально пользователю предложены для ознакомления слайды с описанием и демонстрации типовых эффектов анимации, к каждому из которых приведены практические рекомендации. Затем предложены варианты сюжетных слайдов.

Особенность проекта заключается в том, что и демонстрационные и сюжетные слайды сделаны на основе одних и тех же объектов.

Выберете нужный пункт

Эффекты входа

Эффекты выхода

Эффекты выделения

Стандартные пути перемещения

Пользовательские пути перемещения 1

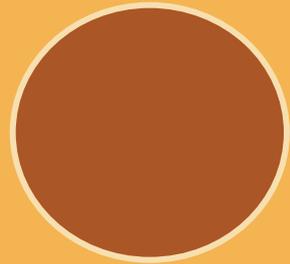
Пользовательские пути перемещения 2

Сюжетный слайд «Восход, закат»



Используемые объекты:

*круг,
два прямоугольника
и текстовый блок*

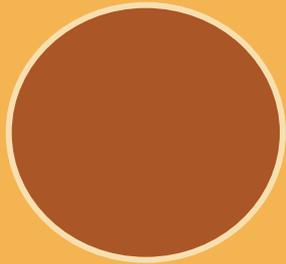


ПРАВИЛО: на каждом демонстрационном слайде ко всем объектам будет применяться эффект одного вида. Этот принцип не относится к объектам на сюжетном слайде.





Эффекты входа



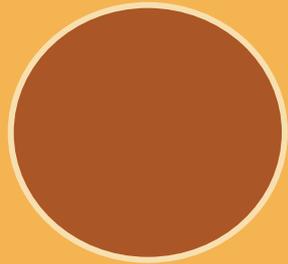
Эффекты входа предназначены для появления объектов на слайде. Это часто используемые эффекты. **Рекомендация:** скорость эффектов входа для фоновых объектов лучше уменьшать, таким образом эффект становится более изящным. Для круга использован эффект выскакивания, который ни в коем случае нельзя использовать в научных работах. **Особенность:** для двух объектов используется «белая вертикаль» и задана симметричность движения.



В главное меню



Эффекты выхода



На этом слайде к четырем объектам применены **эффекты выхода**, которые предназначены для выхода фигур и текстов со слайда.

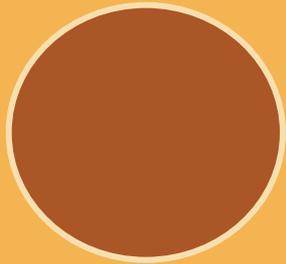
Рекомендация: эффект выхода выцветание сочетается с одноименным эффектом входа. Это продемонстрировано на слайде «Пользовательские пути перемещения 2».



В главное меню



Эффекты выделения



Здесь показаны **эффекты выделения**. Этот эффект позволяет привлечь внимание к объекту, находящемуся на слайде.

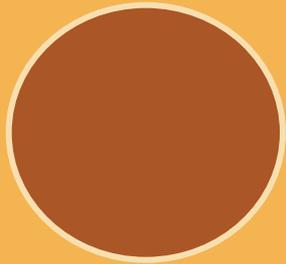
Рекомендация: желательно не злоупотреблять этим эффектом, чтобы не потерять смысл выделения.



В главное меню



Стандартные пути перемещения



Стандартные пути перемещения на данном слайде используются для того, чтобы объекты поменялись местами.

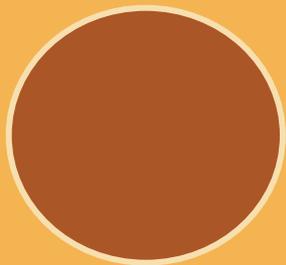
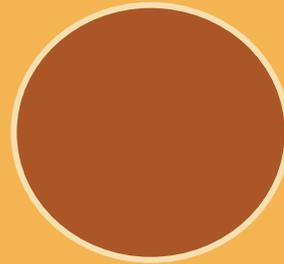
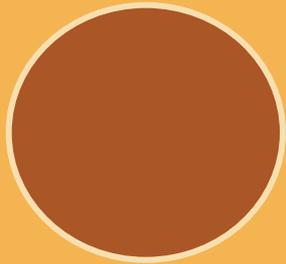
При желании траекторию движения можно отредактировать, перемещая ее узлы.



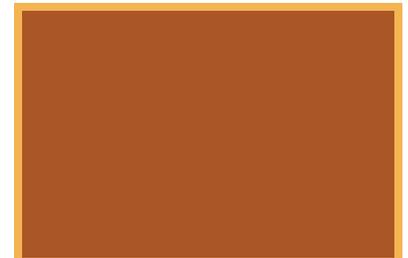
В главное меню

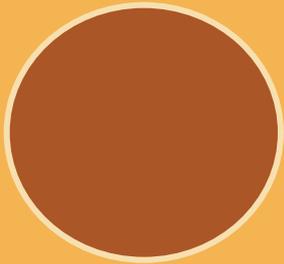


Пользователь - ские пути перемещения 1



Здесь представлен способ применения **пользовательского пути** в виде полилинии.
Особенность: в дополнение к пользовательским путям применили эффекты выцветания для создания непредсказуемости появления объекта.





Пользователь - ские пути перемещения 2

На этом слайде представлен другой вариант применения **пользовательских путей**: в виде линии и кривой.

Особенность: Для движений падающего круга и смещающегося в сторону текста задано одновременное начало, а затем с помощью расширенной временной шкалы для одного из них установлена задержка в 2.8 сек.



Вакац

В качестве упражнения предлагаем Вам, используя эти четыре объекта, создать свой слайд с осмысленным сюжетом.

Научившись этим приемам, при создании реальной тематической презентации, Вы будете манипулировать эффектами анимации, а не они Вами.

Создатель проекта:

Довженок Андрей

9 класс

Одинцовская СОШ №12

Руководитель проекта:

Калинин А.Н.

учитель информатики

Одинцовская СОШ №12