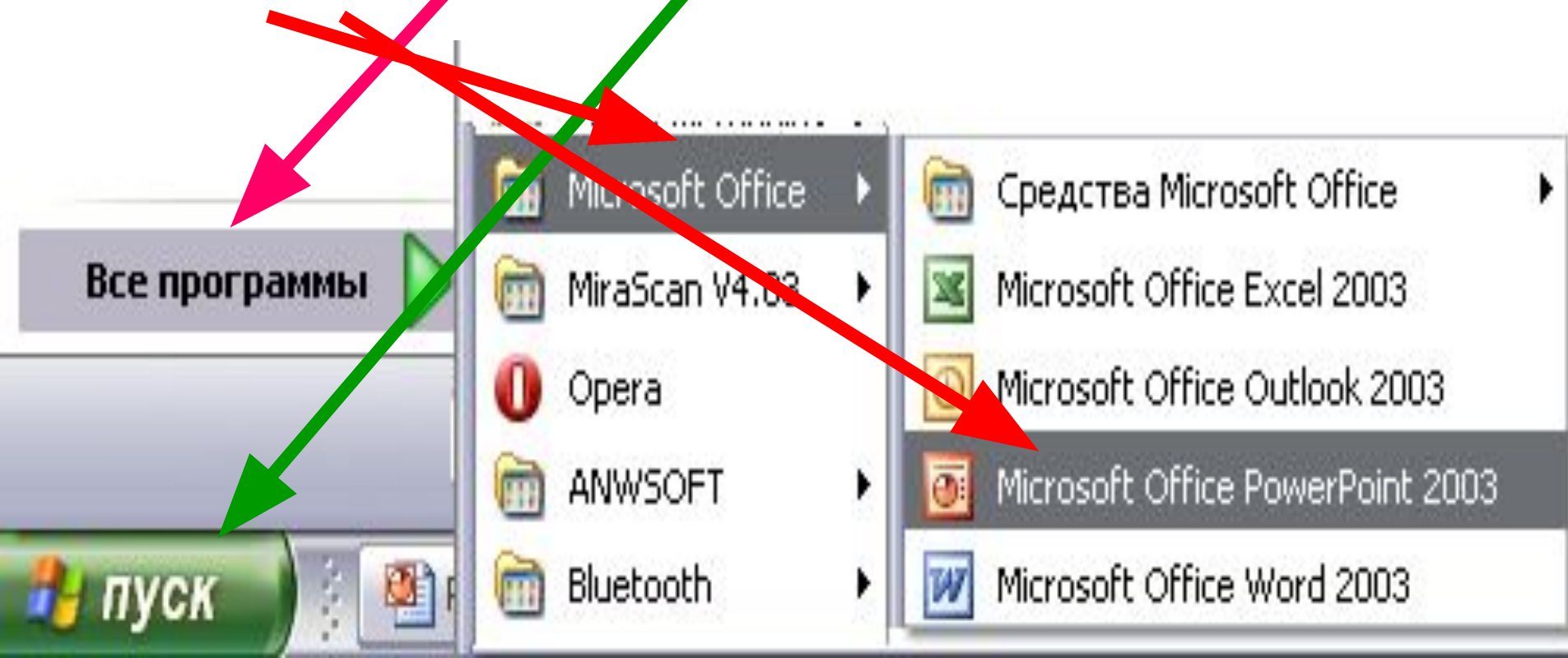
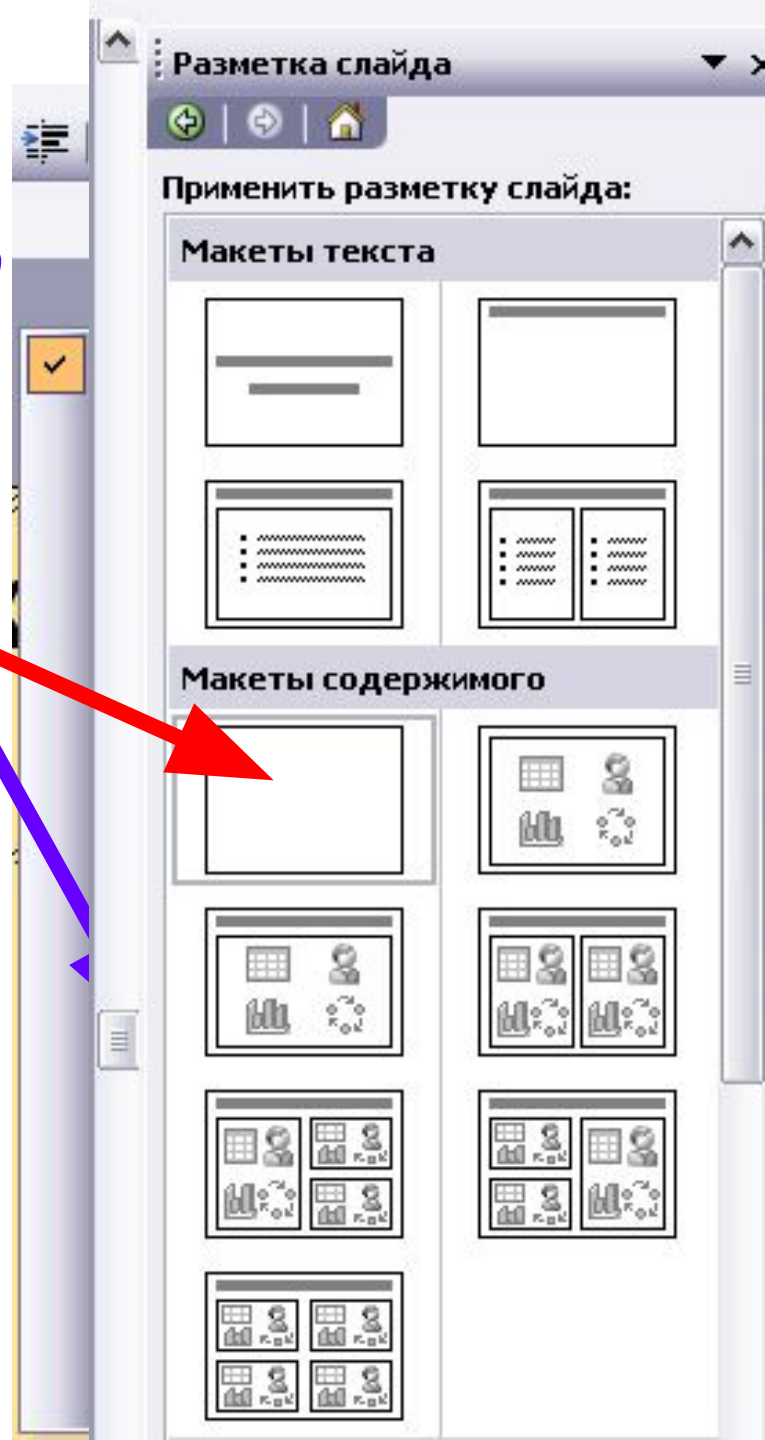
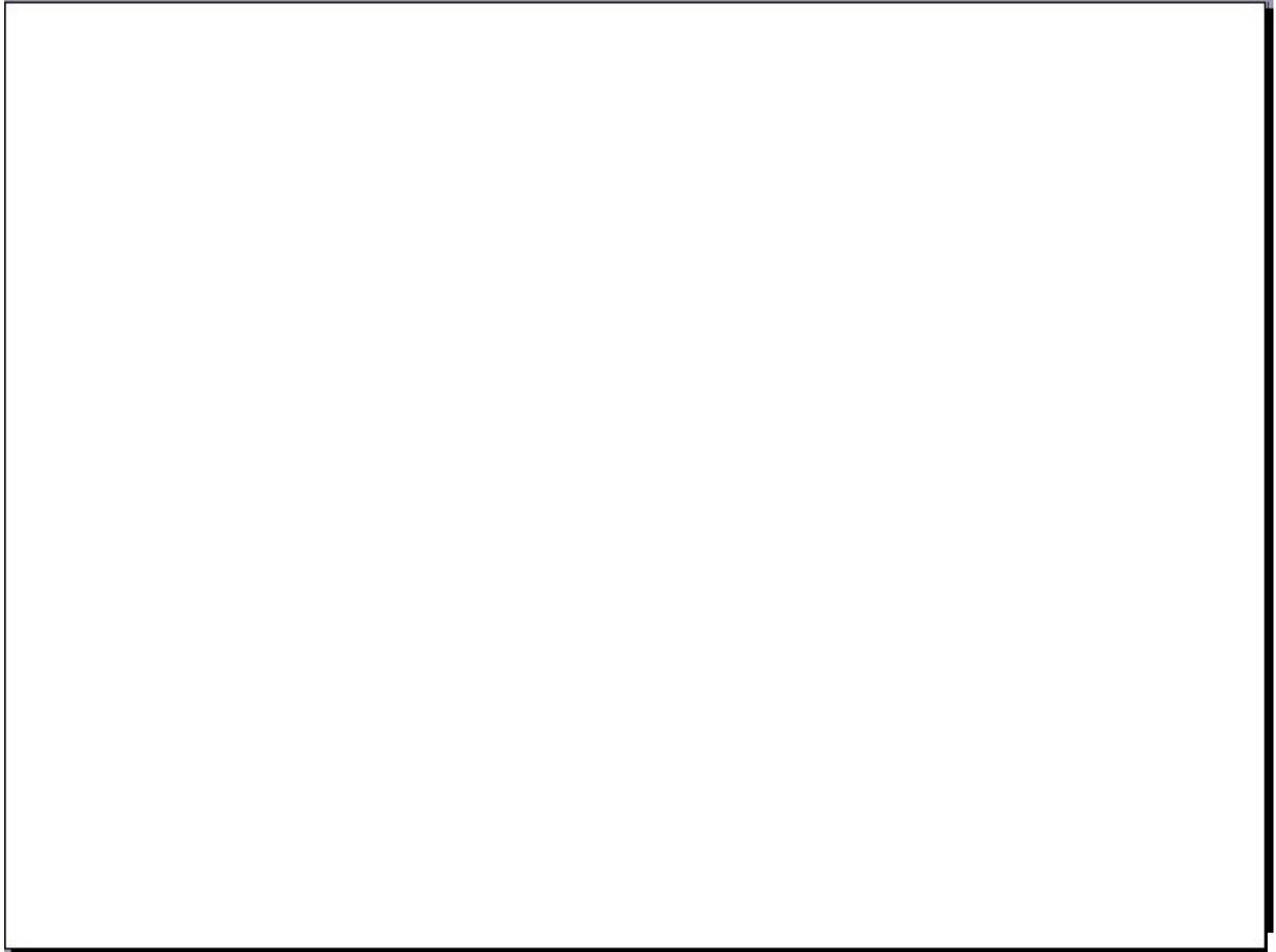


8. Через пункт **Программы**
главного меню (**Пуск**)
запустите программу
PowerPoint.

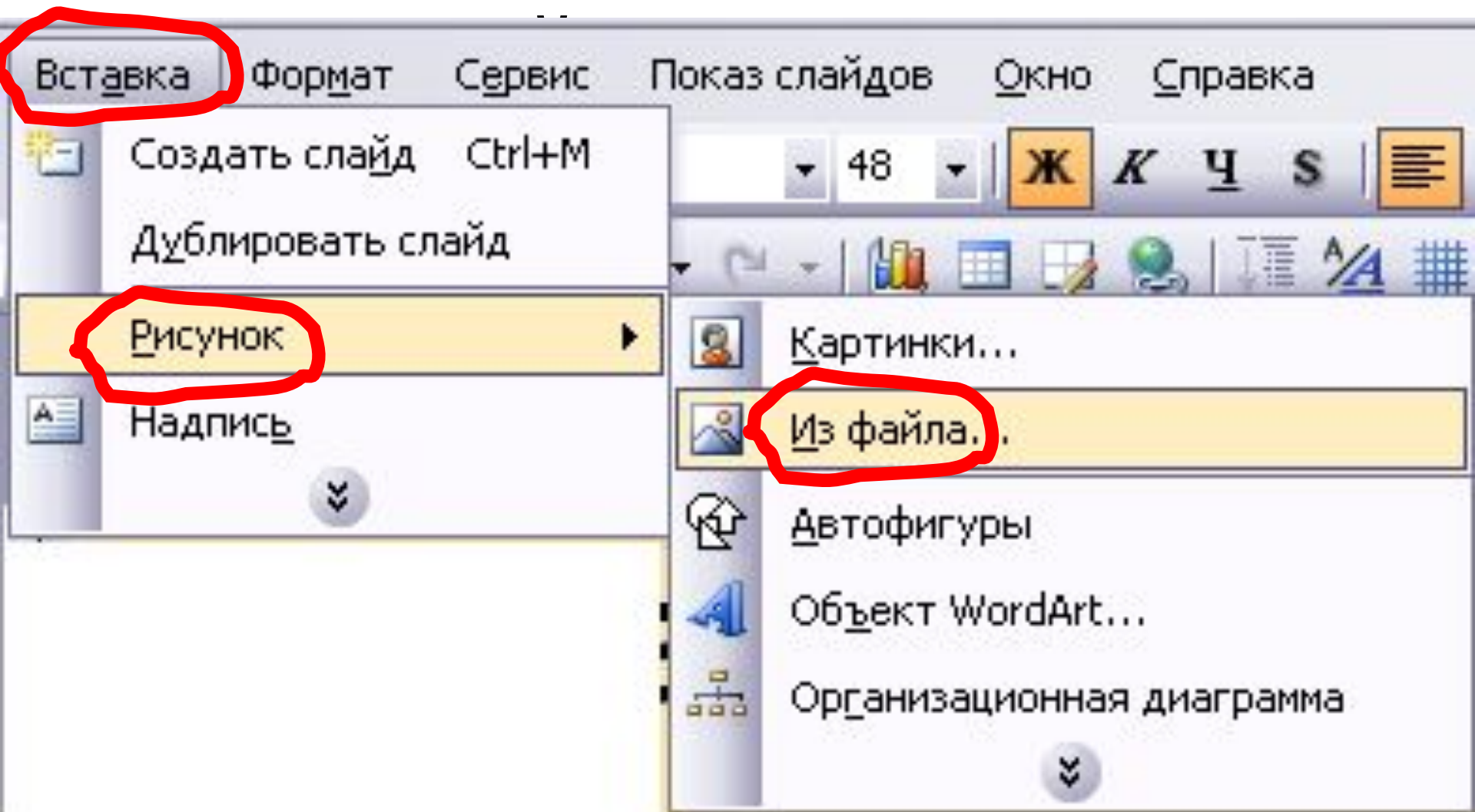


В области задачи
Разметка слайда
выберите
Пустой слайд
(щёлкните на
макете пустого
слайда).





9. Вставьте в пустую презентацию рисунок **Фон**,



**Фоновый рисунок появится
в рабочем поле (на слайде)
программы PowerPoint.**

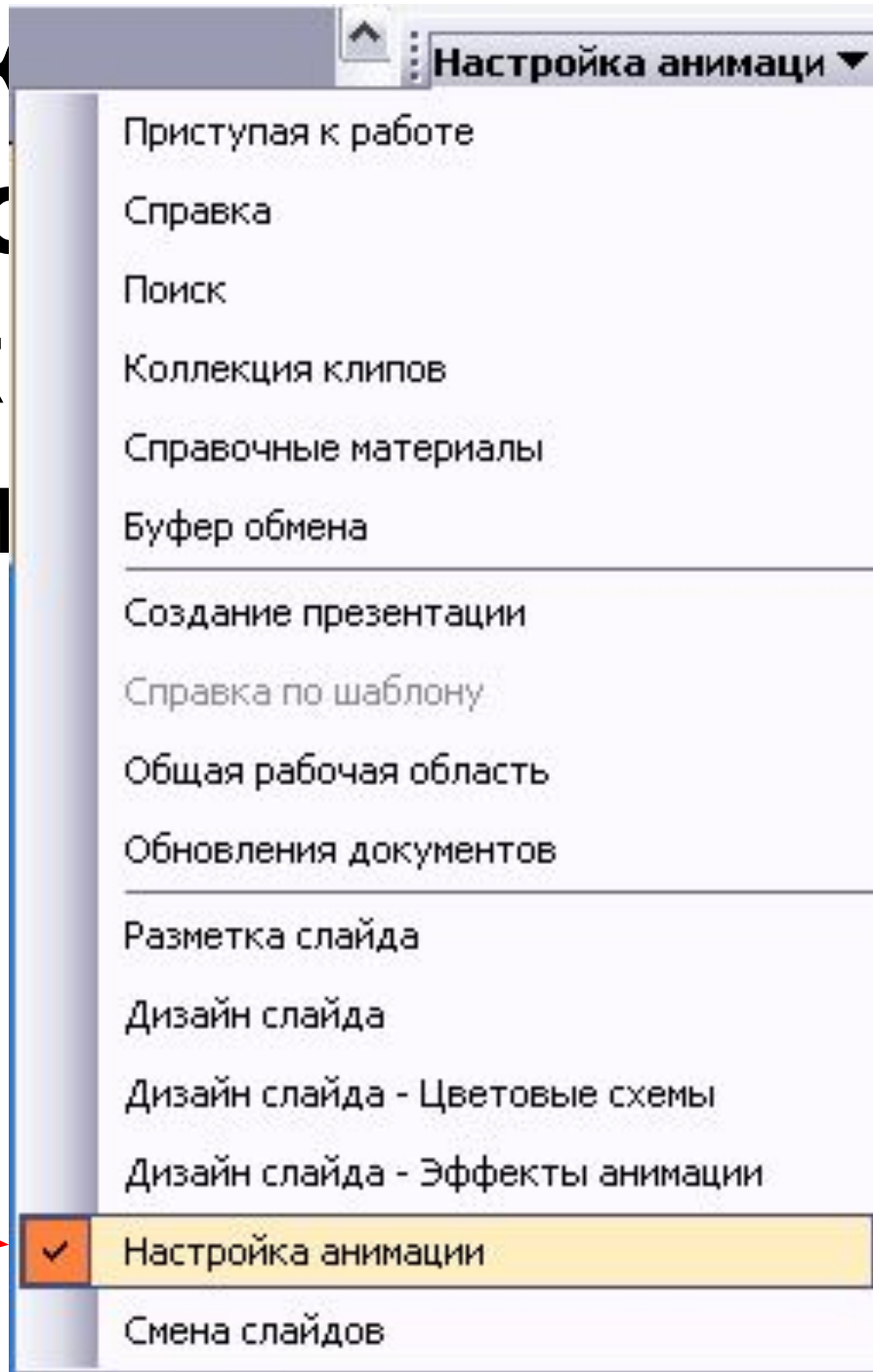
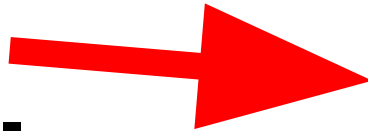


10. На этот же слайд
поместите рисунки **рыбки**
и **осьминога**.



**11. Для настройки
щёлкните на иконку
рыбки правой кнопкой
и в контекстном
меню
выберите
пункт**

***Настройка
анимации.***



В области задачи

Настройка анимации ВЫПОЛНИТЕ

последовательность

команд

Добавить эффект -

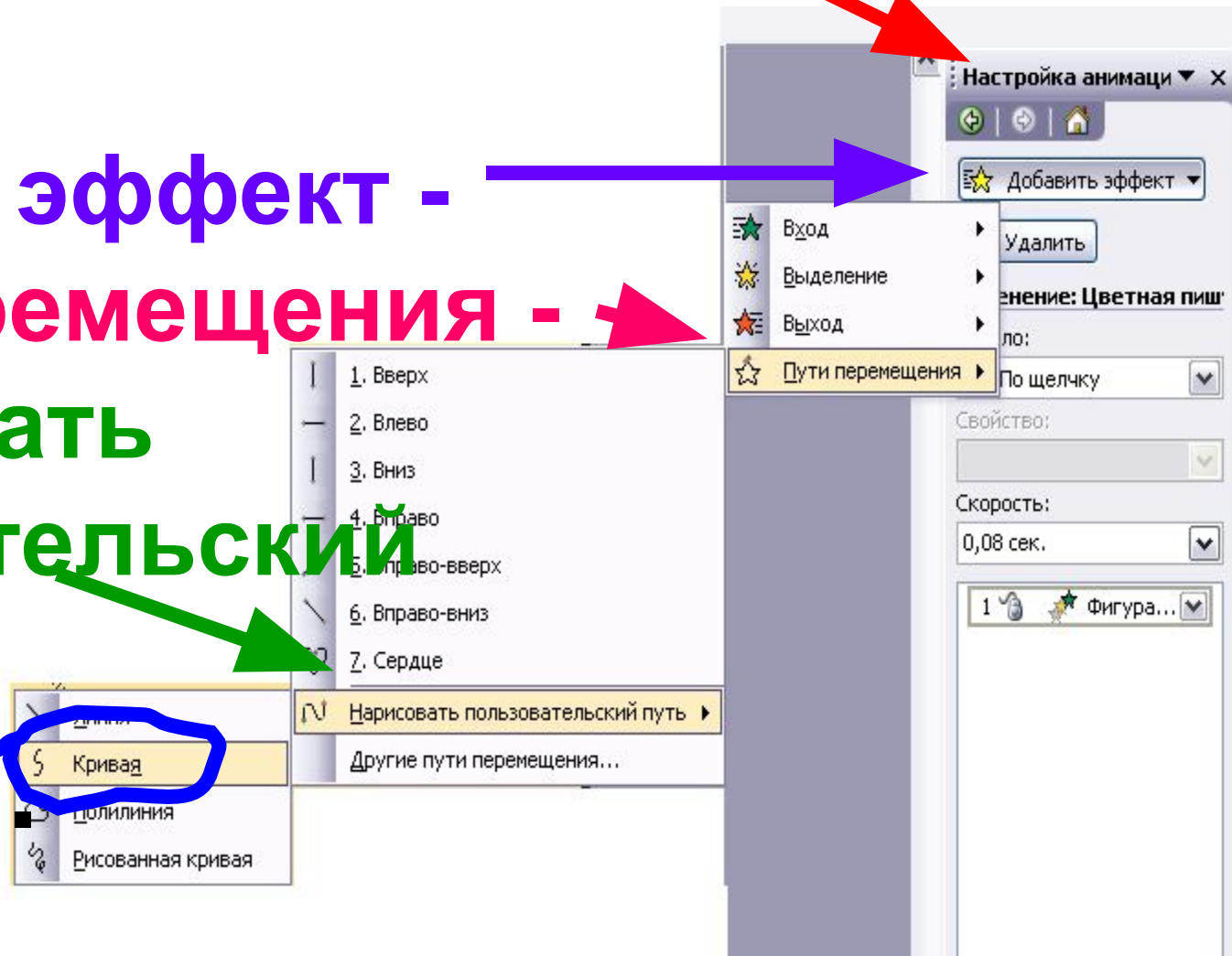
- Пути перемещения -

- Нарисовать

пользовательский

путь -

- Кривая

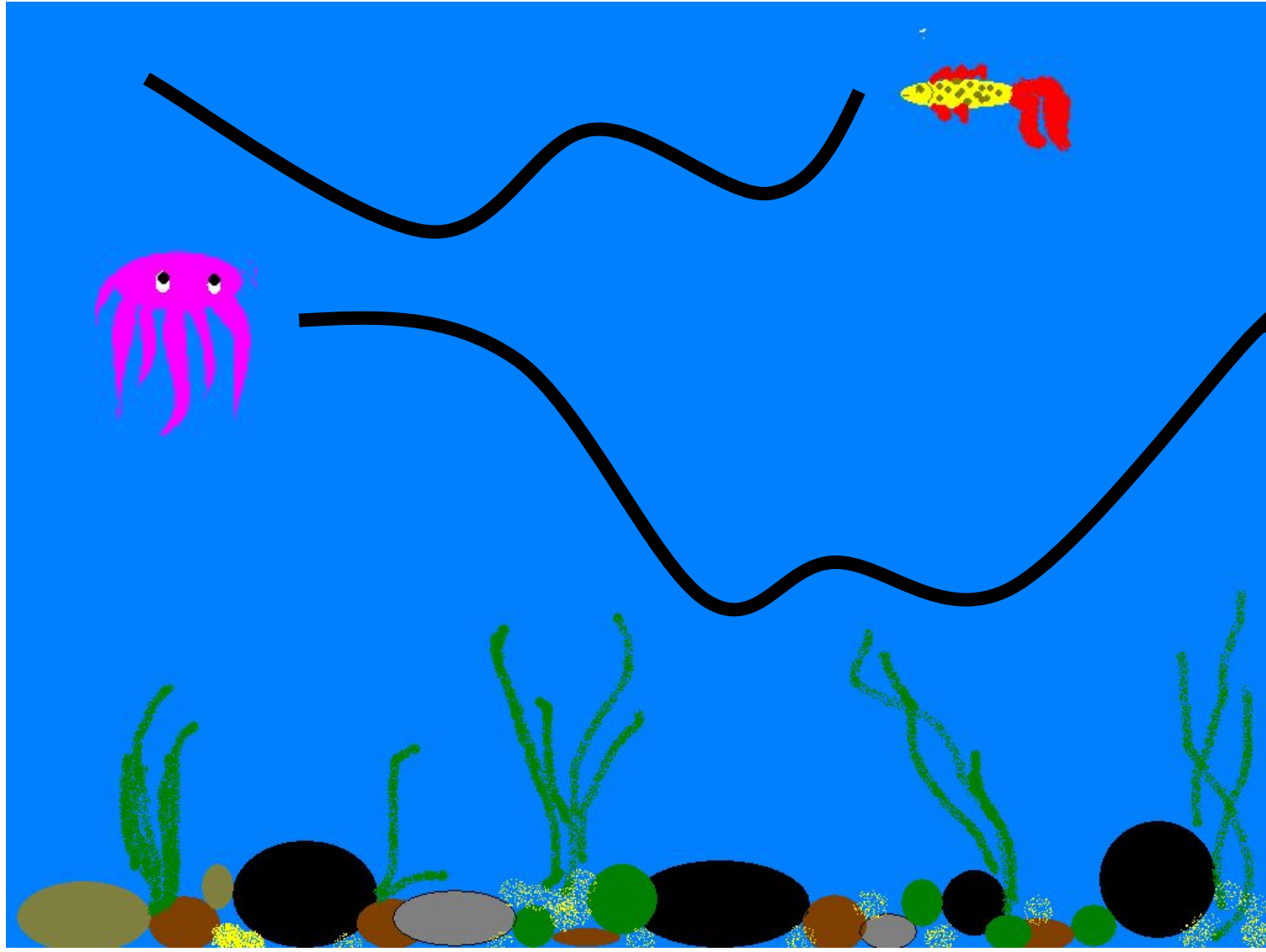


Самостоятельно освоите инструмент *Кривая*

и с его
помощью
изобразите
произвольную
траекторию
перемещения
рыбки.



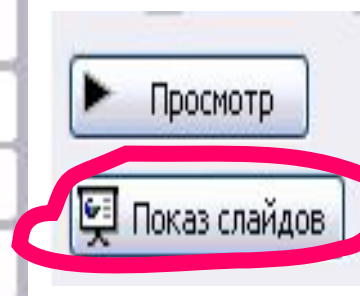
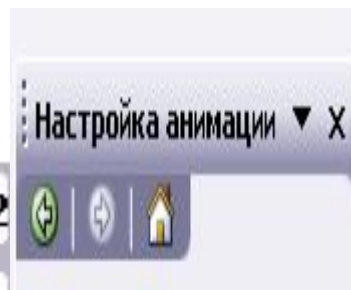
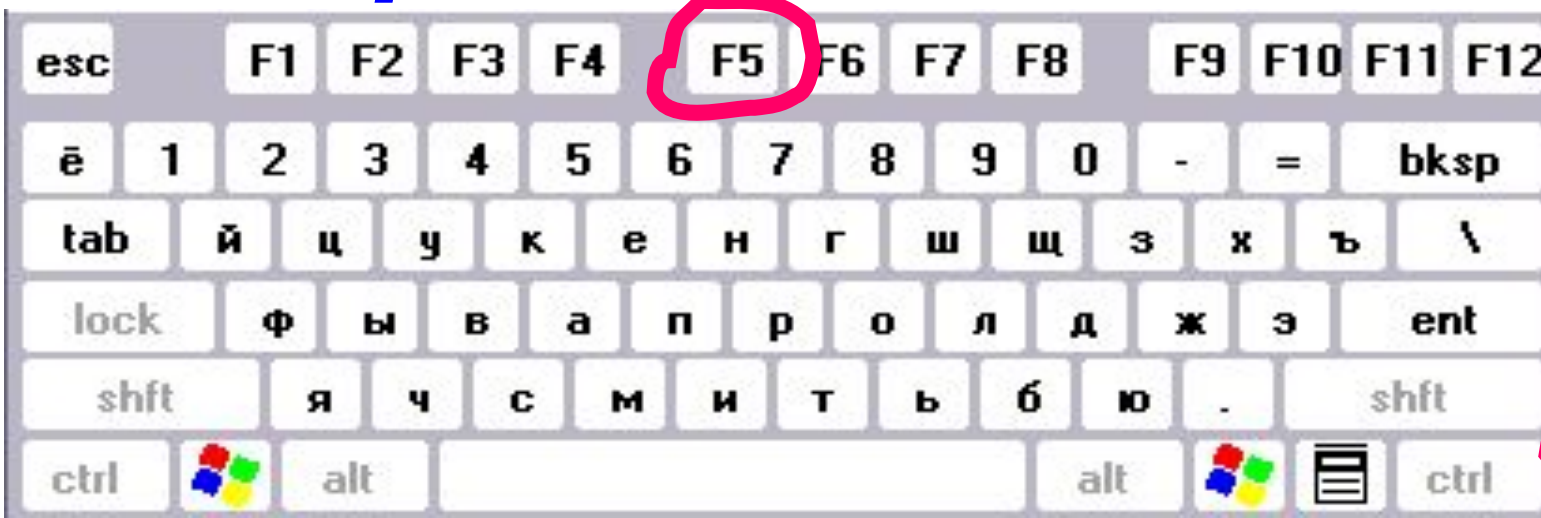
12. Задайте траекторию перемещения осьминога.



13. Для начала просмотра анимации воспользуйтесь функциональной клавишей

F5 или соответствующими кнопками в области задач

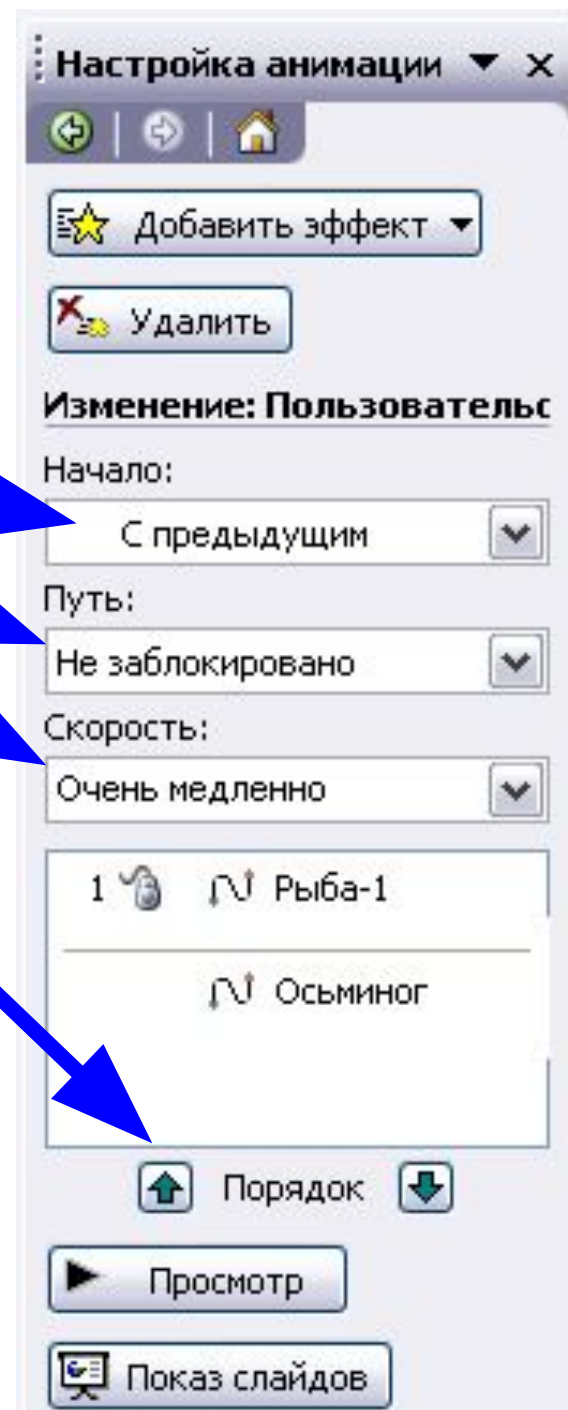
Настройка анимации.



14. Дождитесь завершения показа слайда и щелчком мышью вернитесь в рабочую область.

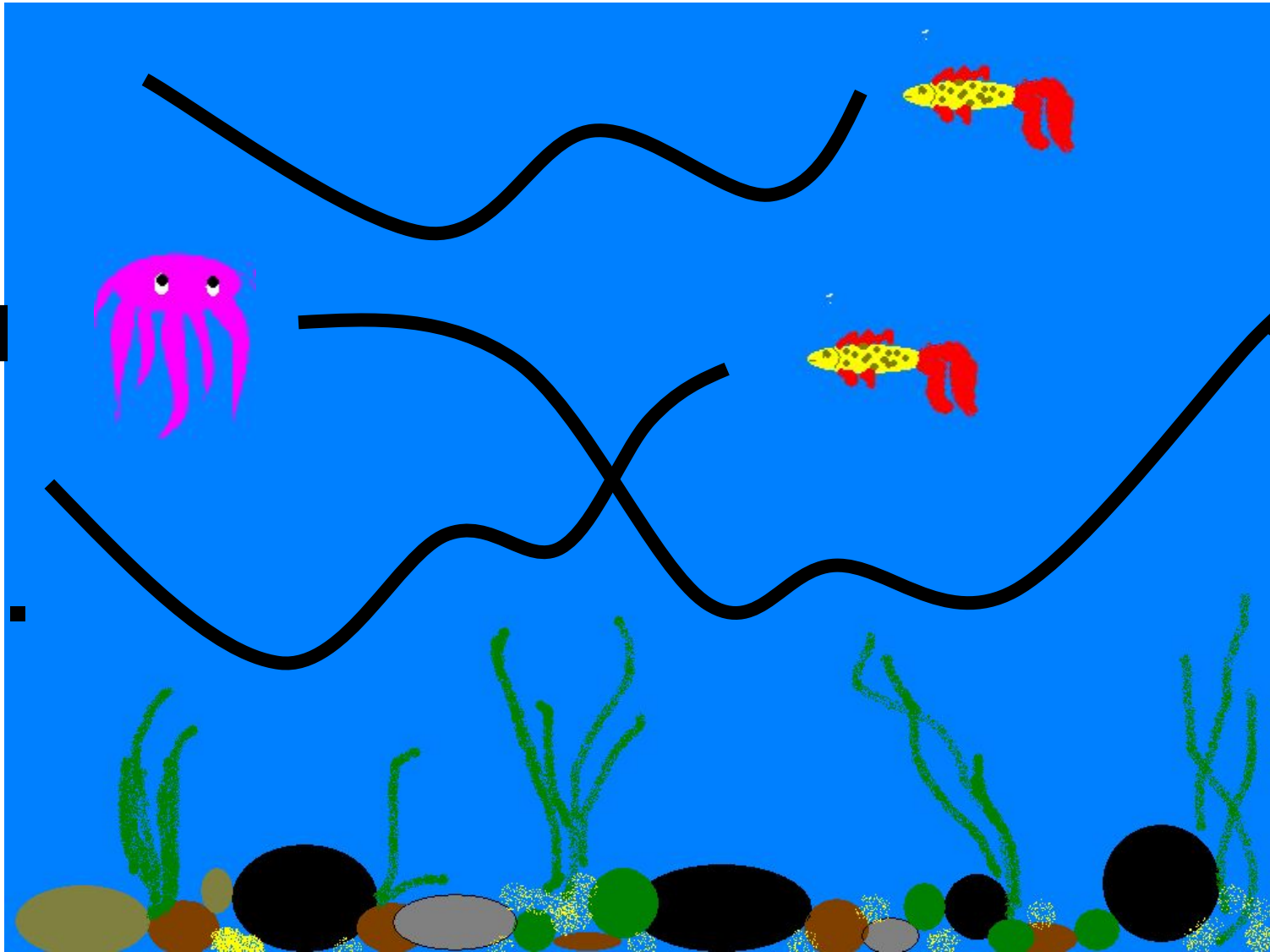
15. Изучите информацию в области задач *Настройка информации*. Внесите изменения в параметры анимации.

**Понаблюдайте за
изменениями в ходе
просмотра.**



16. Попробуйте скопировать рыбку и настроить для её

**копии
пара-
метры
ани-
мации.**



Сохранить как

Папка: Личная папка



Recent



Рабочий стол



Мои документы



Мой компьютер



Сетевое

Имя файла

Анимация1

Имя файла:

Тип файла:

24-разрядный рисунок (*.bmp;*.dib)

Сохранить

Отмена