

Урок 10

Создание мультфильма в программе Microsoft PowerPoint

Мультипликация - (от лат. multiplicatio — умножение, увеличение, возрастание, размножение) - технические приёмы создания иллюзии движущихся изображений с помощью последовательности неподвижных изображений (кадров), сменяющих друг друга с некоторой частотой.

Создание мультфильма — увлекательный и интересный процесс.
Во время работы над мультфильмом мы становимся и сценаристами, и режиссерами.

Функции программы PowerPoint можно нестандартно использовать не только для создания эффективной презентации, игры, теста, но и применить вразрез стандартному назначению. Одним из примеров такого может являться **создание мультипликации в программе Microsoft PowerPoint.**

В последних версиях возможности этой программы сравнились с видео редакторами, например, появилась возможность сохранять презентацию как видеофайл.

Если на вашем компьютере нет возможности сохранять презентацию как видеофайл, то учитывая, что редакторы презентаций содержат богатый арсенал анимационных эффектов, представить слайды как кадры и назначить им определенную скорость смены. Получится как раз что-то вроде фильма.

Содержание

- 1 Этап 1:** Подготовка материала
- 2 Этап 2:** Создание презентации и фона
- 3 Этап 3:** Наполнение и анимация
- 4 Этап 4:** Настройка звукового сопровождения
- 5 Этап 5:** Монтаж
- 6 Этап 6:** Подгонка длительности кадров

7 Этап 7: Перевод в видео формат

8 Дополнительно

Мультфильм с одним кадром

Подлинная анимация

9 Заключение

Этап 1: Подготовка материала.

Перед началом работы потребуется подготовить весь список материалов, которые пригодятся при создании фильма.

Сюда входит следующее:

1. Изображения всех динамичных элементов. Желательно, чтобы они были в формате **PNG**, поскольку он меньше всего подвергается искажениям при наложении анимации.
2. Также сюда может входить анимация **GIF**.
3. Изображения статичных элементов и фона. Здесь формат значения не имеет, разве что картинка для заднего плана должна быть хорошего качества.
4. Файлы звукового или музыкального сопровождения.

Анимацию в программе Microsoft PowerPoint можно применять к текстовым и графическим объектам, в мультике мы будем использовать графические объекты.

Наличие всего этого в готовом виде позволяет спокойно заняться производством мультика.

Этап 2: Создание презентации и фона.

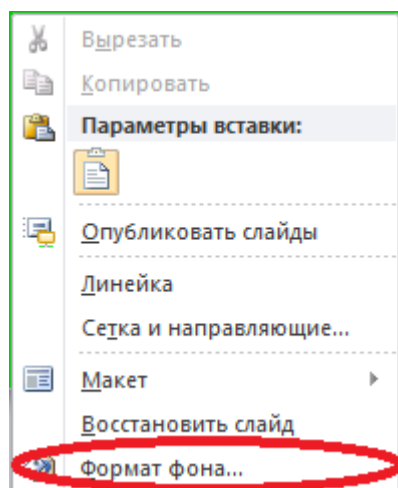
Открываем презентацию. Создаем пустой слайд.

Всё действие мультфильма может разворачиваться:

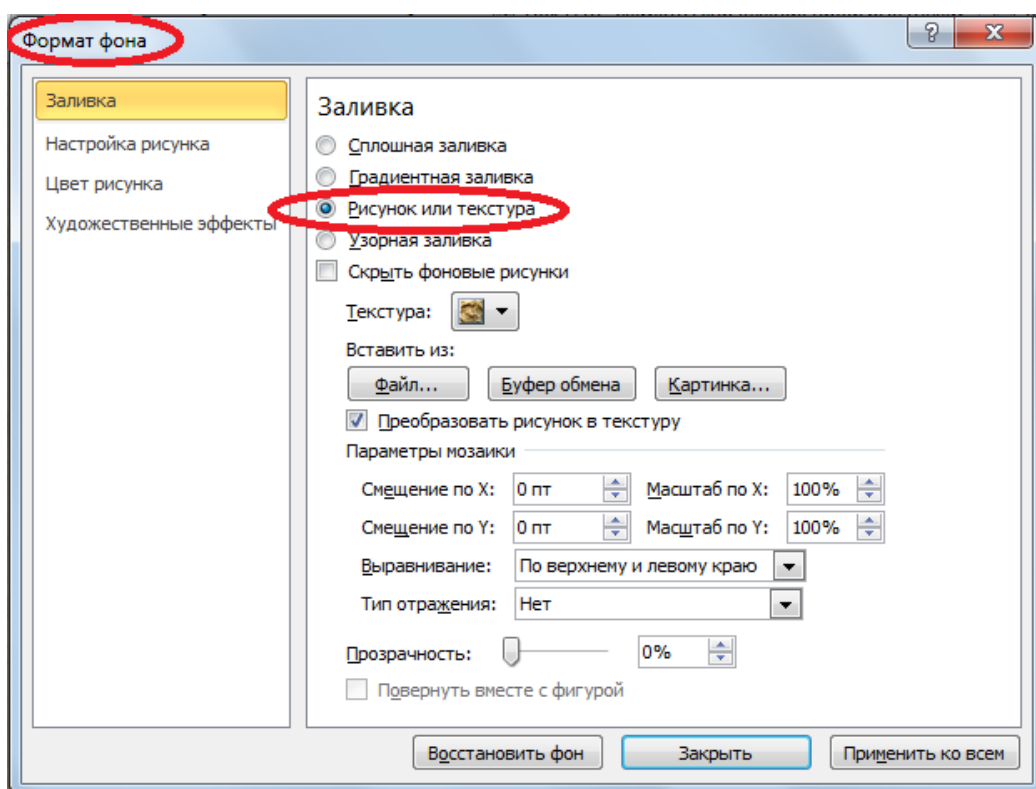
- на нескольких слайдах с использованием одного или нескольких задних планов,
- на одном слайде.

Стоит подробнее посмотреть на то, как распределить задний план. Удобнее всего будет, если вы заранее определите, сколько слайдов понадобится для каждой декорации. Для начала лучше, если действие будет проходить на фоне одного заднего плана.

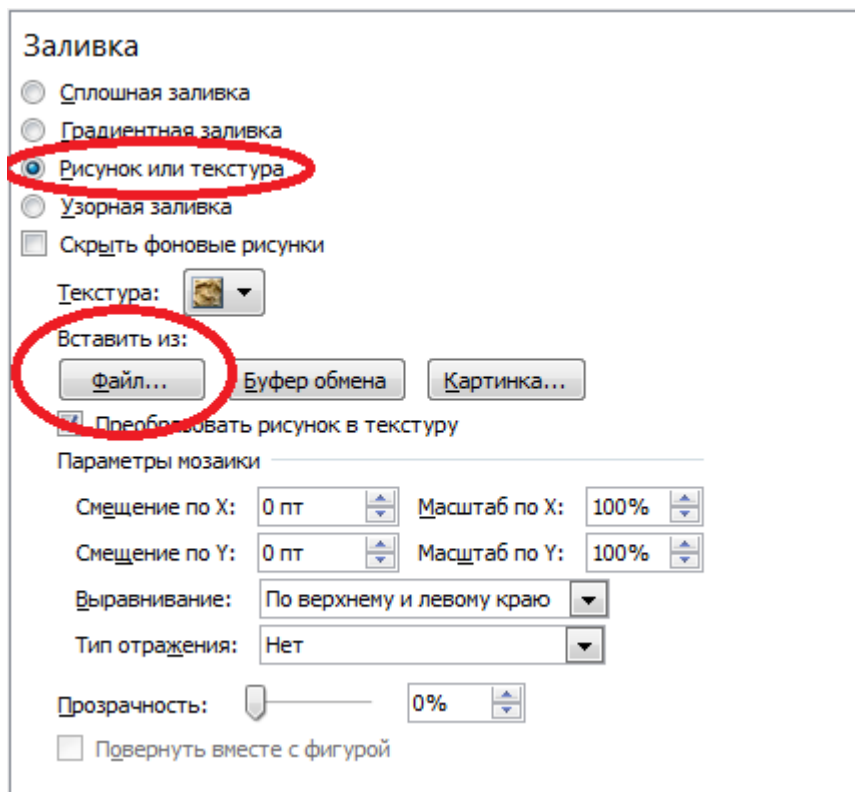
1. Нажимаем правой кнопкой мыши на слайде в основном рабочем поле. Во всплывающем меню выбираем самый последний вариант – «Формат фона».



2. Справа появится область с настройками заднего плана. Когда презентация совсем пустая, здесь будет всего одна вкладка – **Заливка**. Выбираем пункт **Рисунок или текстура**.



3. Ниже появится редактор для работы с выбранным параметром. Нажав на кнопку **Файл**, вы откроете обозреватель, где сможет найти и применить необходимую картинку в качестве декорации заднего плана.



4. Здесь же можно будет применить дополнительные настройки к картинке. Теперь каждый слайд, который будет создан после этого, будет иметь выбранный фон. Если придется сменить декорации, делать это нужно таким же способом.

Этап 3: Наполнение и анимация.

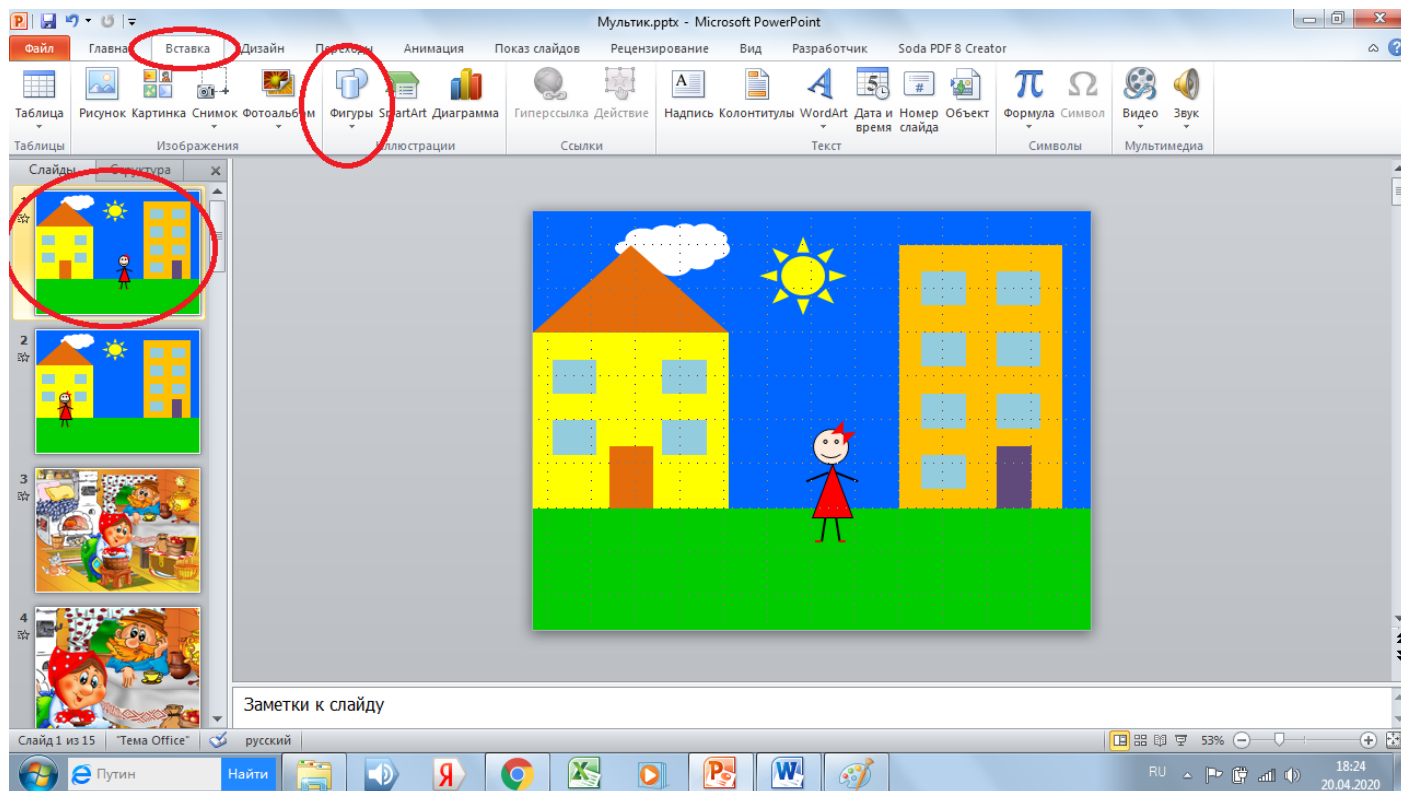
В Презентации к Уроку 10 собрано несколько примеров анимирования объектов с аудио файлами.

В режиме демонстрации – можно посмотреть переходы и озвучивание.

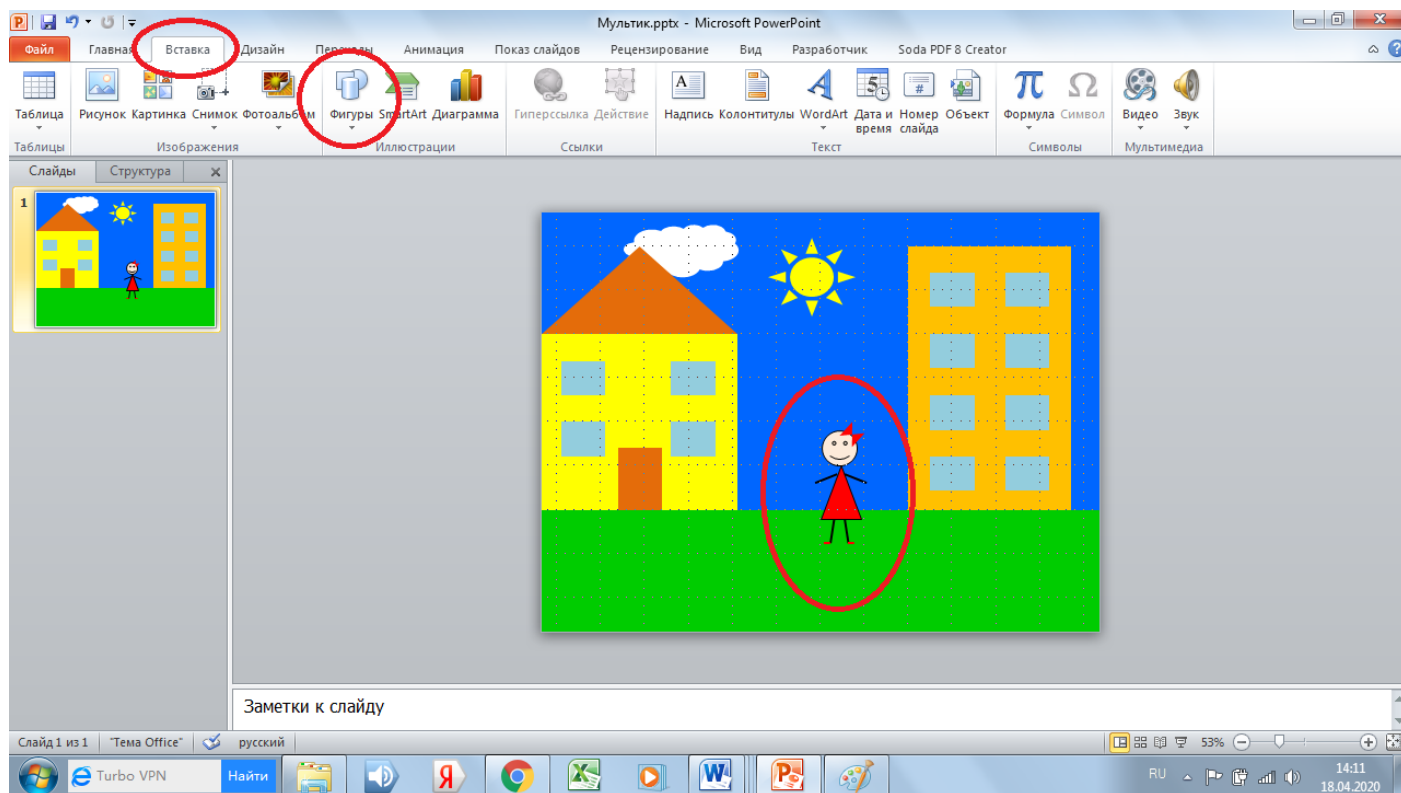
В Области анимации – можно посмотреть **Анимацию**, её очередность, длительность или задержку для действия объектов, порядок вставки аудио файлов, **открыв и раздвинув** Область анимации.

Теперь приступим к самому длительному и кропотливому этапу – размещение и анимирование медиа файлов, которые и будут представлять собой суть фильма. Все картинки и аудио файлы можно найти в интернете. Но можно их создать самим, используя вкладку **Вставка – Фигуры**.

Слайд 2 и 3 Презентации к Уроку 10.

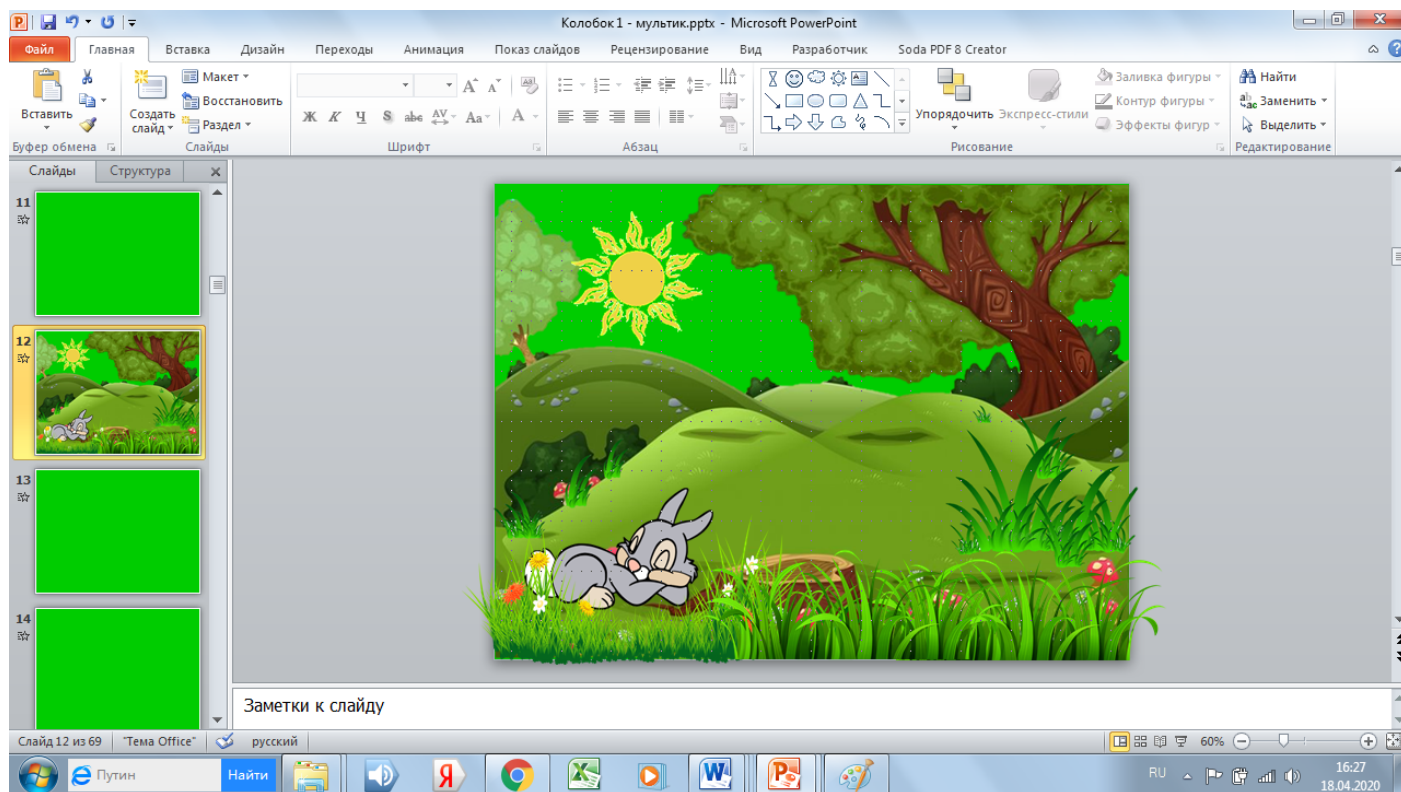


Фигуру, которой будем добавлять анимацию, и которую будем перемещать, сгруппируем. Или сгруппируем ее, оставив например ручки и ножки для того, чтобы ими двигать.



1. Вставлять подобранные изображения из интернета или из вашей коллекции можно двумя путями.

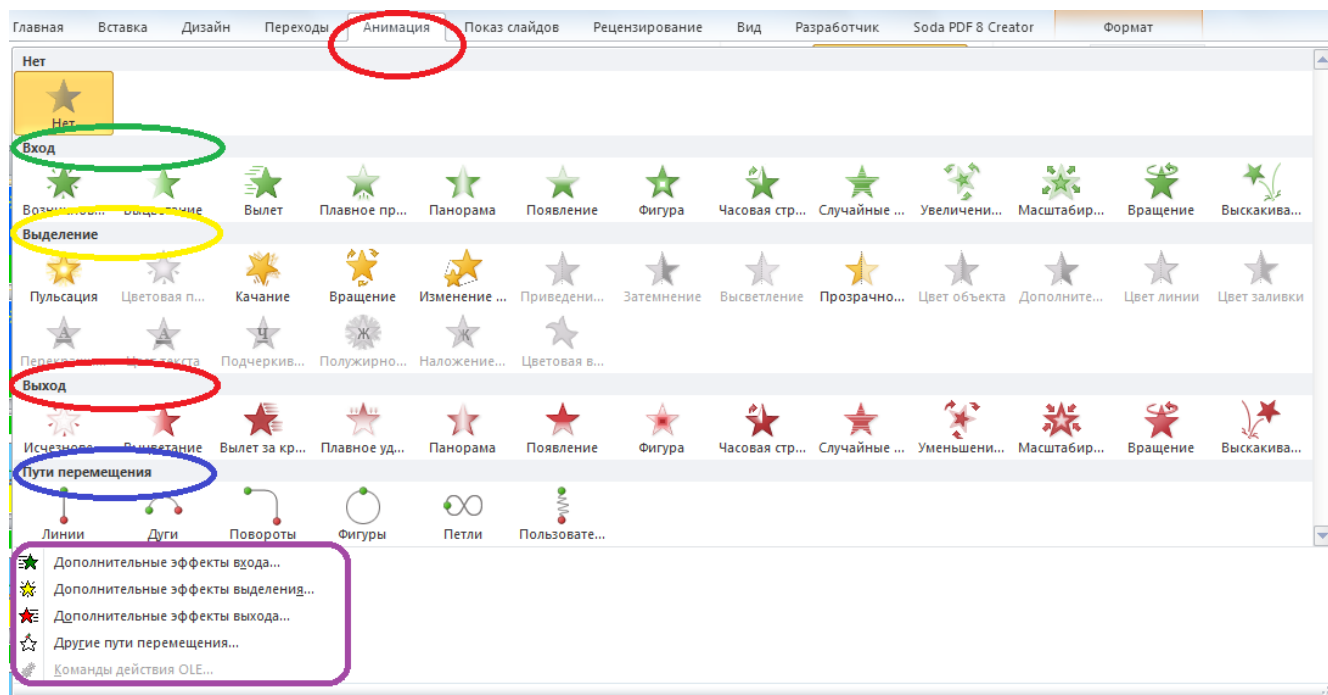
Наиболее простой – просто перенести нужную картинку на слайд из окна свернутой папки-источника.



2. Если добавляются статичные объекты, которые тоже являются элементами фона (например, деревья, домики, солнышко и т.д.), то им нужно изменить приоритет – нажать правой кнопкой и выбрать **На задний план**.
3. Расставлять элементы нужно точно, чтобы не получилось недоразумений, когда в одном кадре домик (например) стоит слева, а в следующем – справа. Если на странице присутствует большое количество статичных фоновых элементов, проще скопировать слайд и вставлять повторно. Также можно нажать на нужный лист в списке сбоку правой кнопкой мыши и выбрать вариант **Дублировать слайд**.
4. Это же относится к активным картинкам, которые будут менять свое положение на слайде. Если планируется передвигать куда-то персонаж, то на следующем слайде он должен быть на соответствующей позиции.

Наложение эффектов анимации

1. Инструменты для работы с анимацией находятся во вкладке **Анимация**.
2. Здесь в одноименной области можно видеть строку с видами анимации. При нажатии на соответствующую стрелочку можно полностью развернуть список, а также найти внизу возможность открыть полный перечень всех типов по группам.



3. Определяемся, какая анимация подойдет для конкретных ситуаций.

«Вход» идеально подойдет для введения в кадр персонажей и объектов, а также текста.

«Выход» наоборот поможет вывести персонажей с кадра.

«Пути перемещения» помогут создать визуализацию передвижения картинок по экрану. Лучше всего применять такие действия для соответствующих изображений в формате GIF, что позволит добиться максимальной реалистичности происходящему.

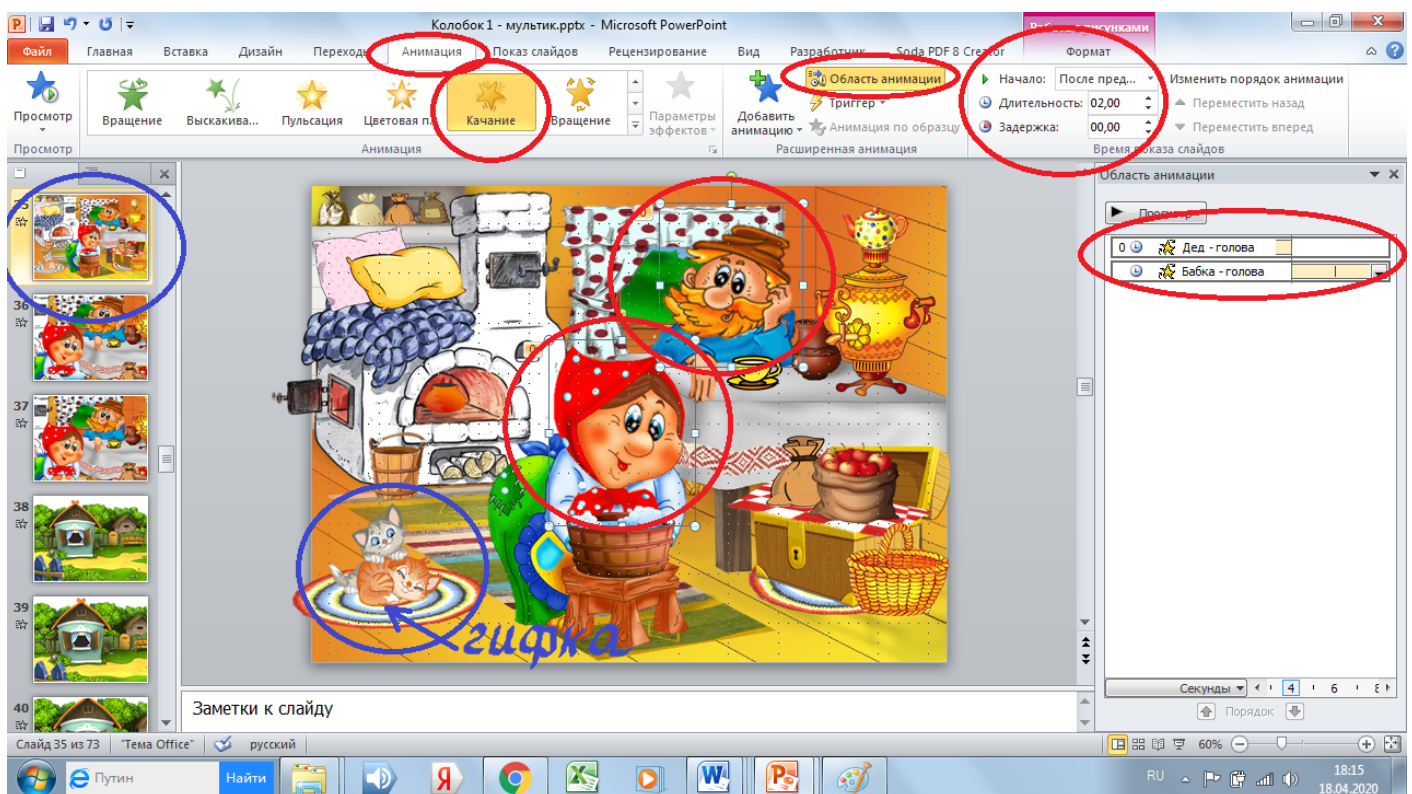
Дополнительно стоит сказать, что при определенном уровне придирчивости можно настроить, чтобы статичный объект переходил в анимированный. Достаточно снять нужный стоп-кадр с гифки, а затем правильно настроить анимацию **Входа** и **Выхода**, можно добиться незаметного перетекания статичного изображения в динамичное.

«Выделение» может пригодиться мало. В основном для увеличения каких-либо объектов. Основное наиболее полезное действие здесь — **«Качание»**, которое пригодится для анимации разговоров персонажей. Также очень хорошо применять этот эффект совместно с **«Путями перемещения»**, что позволит анимировать передвижение.

Можно объекты оставить статичными (например: бабка и дед), но отделить головы и назначить головам **Анимацию - Качание**. Если во время аудио сопровождения говорит дед, то в режиме демонстрации презентации дед качает головой, если говорит бабка, то качает головой бабка. **Что бы Анимация происходила синхронно с аудио файлом, необходимо рассчитывать время.** Здесь важна каждая секунда. Кропотливая, но интересная работа.

Картинка «Котят» - это картинка **GIF**, т. е. уже анимированная (в интернете их много). В режиме демонстрации котят на данном слайде будут постоянно играть независимо от других объектов и их анимации.

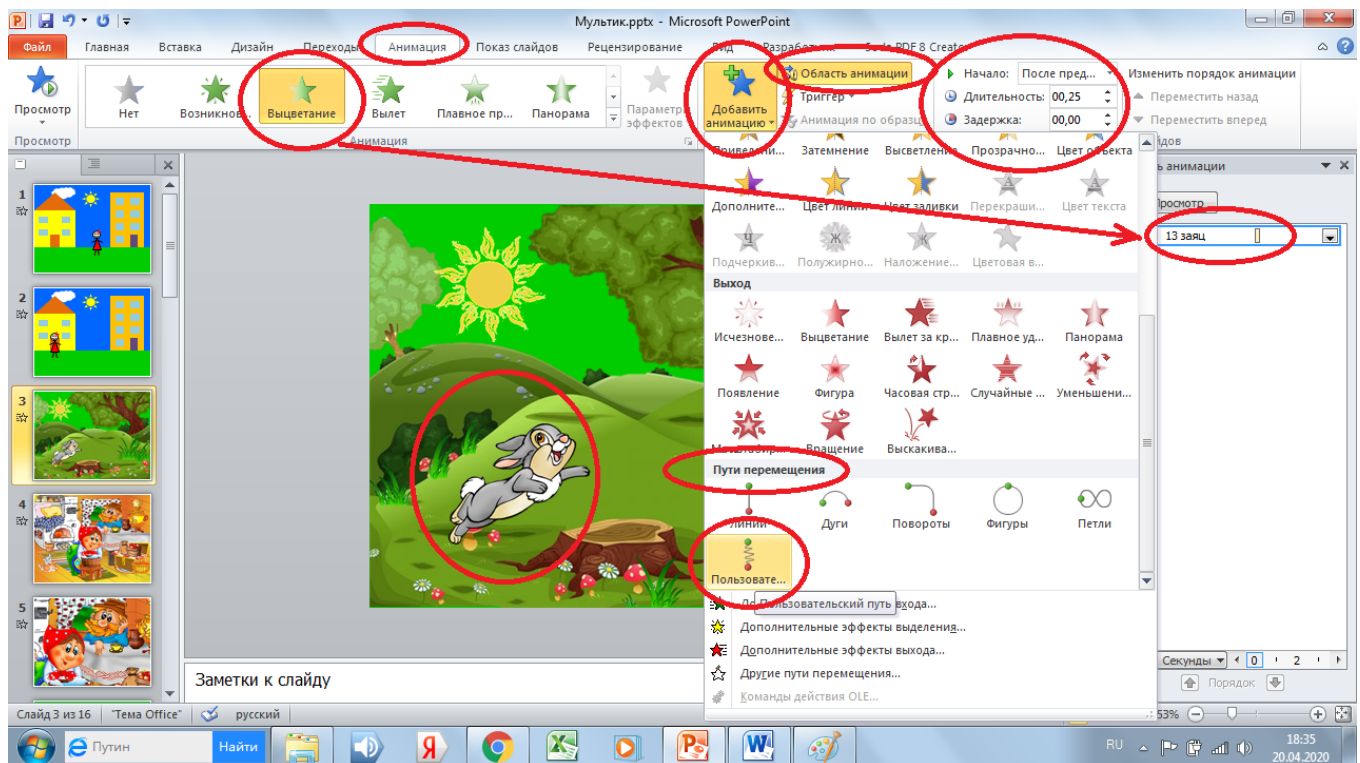
Слайд 15 и 16 Презентации к Уроку 10.



4. Для наложения множества действий на один объект:

- Выделяем его. Назначаем Анимацию.
- Выделяем объект снова. Во вкладке **Анимация**, выбираем **Добавить анимацию**. Назначаем еще одну **Анимацию**. И т. д. столько раз, сколько необходимо.

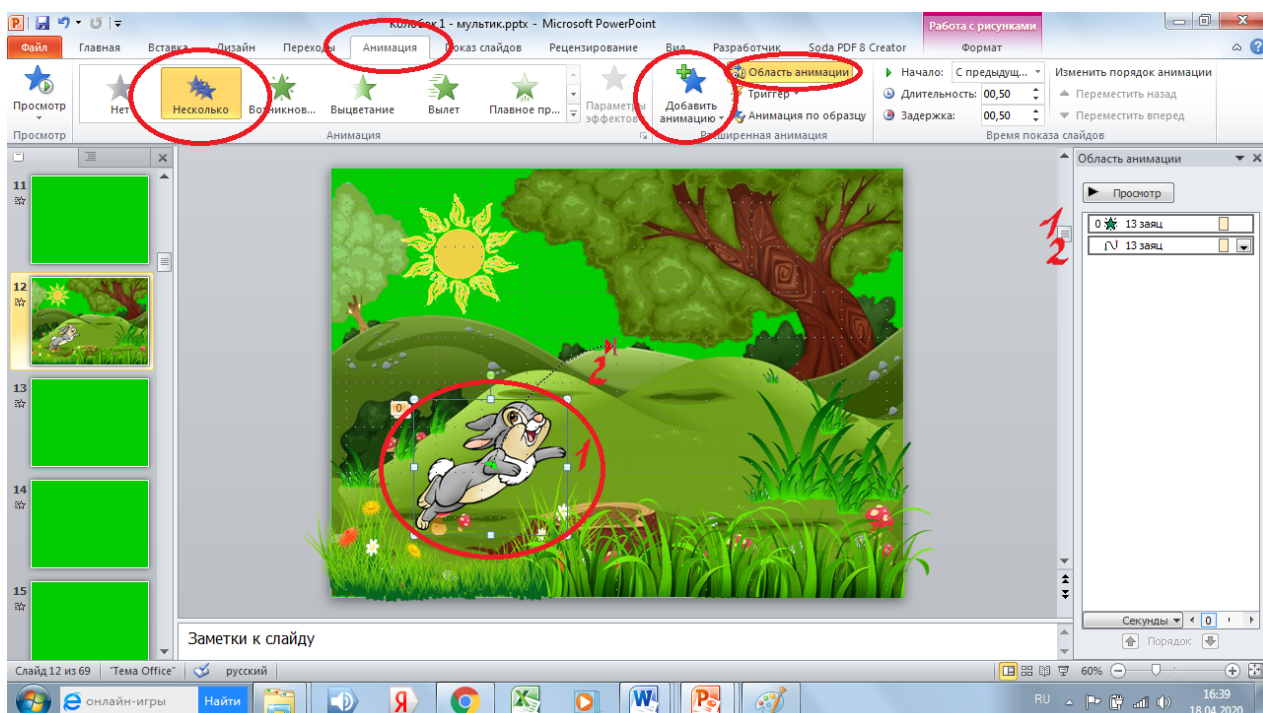
Слайд 9 Презентации к Уроку 10.



Важное значение имеет открытая Область анимации

В ней отображаются все действия, их повтор и их порядок.

Необходимо грамотно устанавливать параметры: Начало анимации, Длительность и Задержка анимации. От них зависят четкость, плавность, последовательность выполнения объектом взаимосвязанных действий.



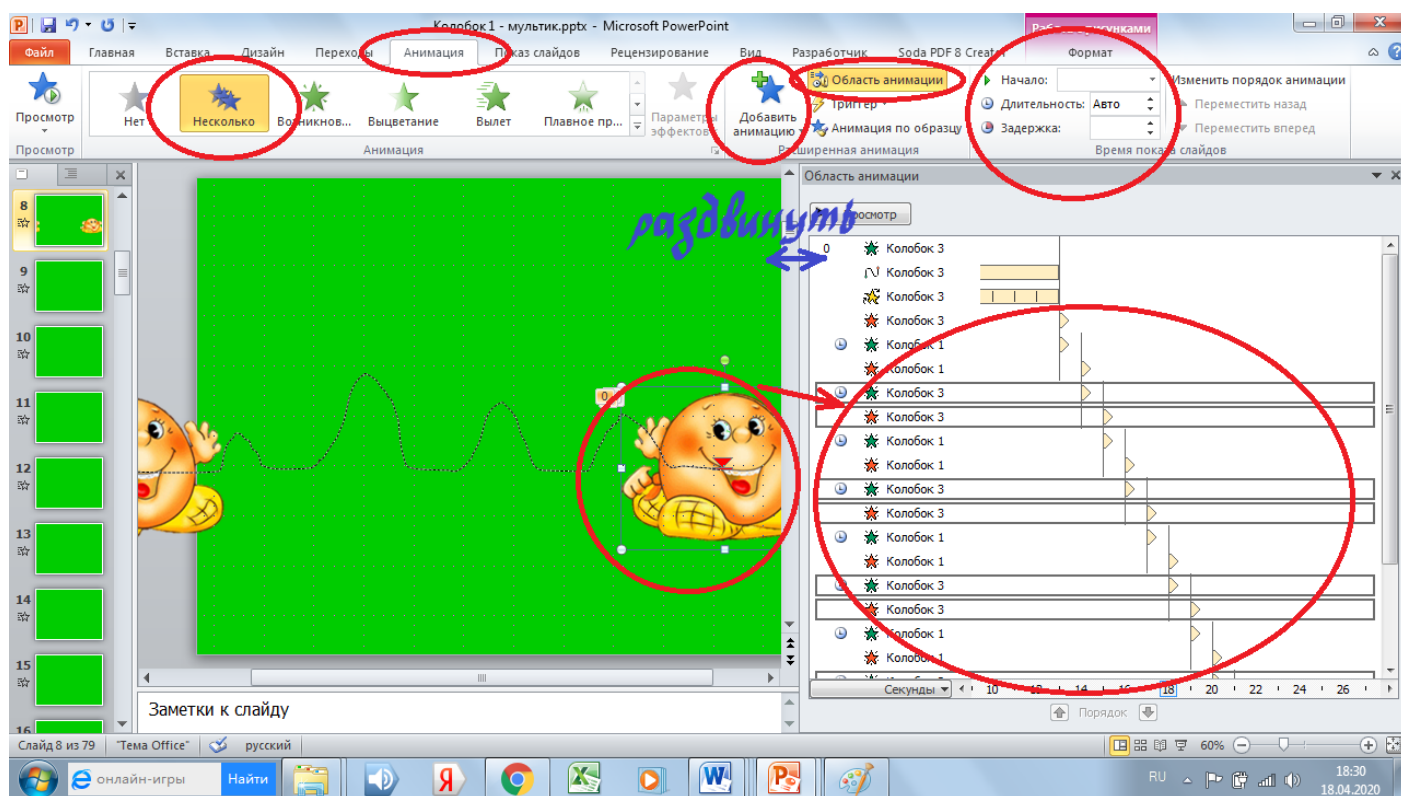
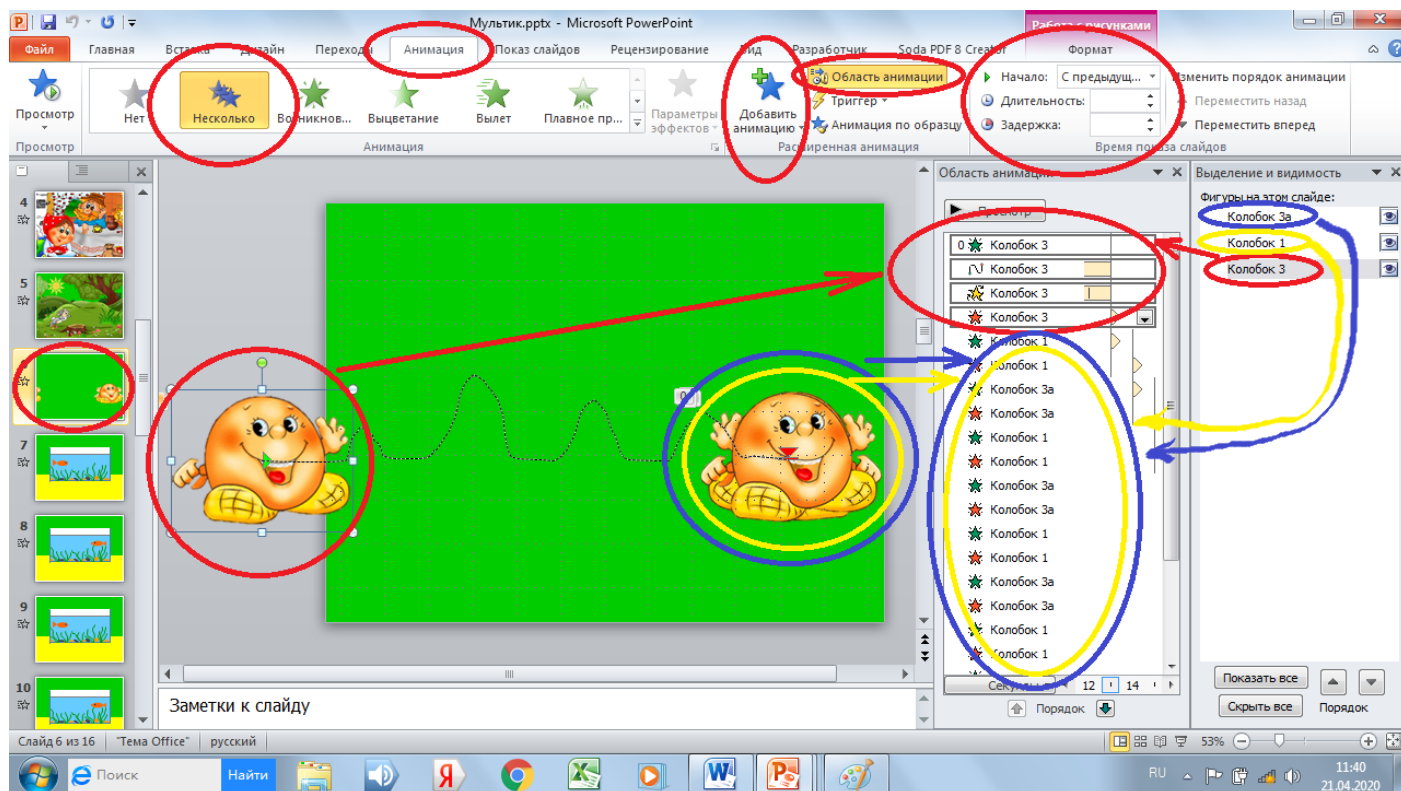
Например: колобок появляется, качается и перемещается по дорожке, а затем в конце пути останавливается и поворачивается то одним, то другим боком. Тем самым в режиме демонстрации презентации создается иллюзия, что он движется.

Колобок 3 – изначальное положение. Колобок 1 – его зеркальное отражение.

- Колобку 3 задаем **Анимации: Вход – Возникновение, Путь перемещения с предыдущим** (можно после предыдущего), **Выделение – Качание с предыдущим, Выход – Исчезновение после предыдущего** (или с предыдущим, но устанавливаем задержку по времени).
- Колобку 1 (он установлен в конечной точке Пути перемещения Колобка 3, но не видим) задаем **Анимации: Вход – Возникновение после предыдущего и Выход - Исчезновение с предыдущим**, но устанавливаем задержку по времени.
- Копируем Колобок 3. Получаем Колобок 3а и устанавливаем его в конечной точке Пути перемещения Колобка 3, (но он не видим) задаем ему **Анимации: Вход – Возникновение после предыдущего и Выход - Исчезновение с предыдущим**, но устанавливаем задержку по времени. (Можно Колобок 3 не копировать, а добавлять ему Анимацию. Как вам удобнее).
- Колобку 1 добавляем **Анимации: Вход – Возникновение после предыдущего и Выход - Исчезновение с предыдущим**, но устанавливаем задержку по времени.
- Колобку 3а добавляем **Анимации: Вход – Возникновение после предыдущего и Выход - Исчезновение с предыдущим**, но устанавливаем задержку по времени.

И т.д. столько, сколько необходимо, каждый раз выделяем объект и добавляем ему Анимацию.

Слайд 17 Презентации к Уроку 10.

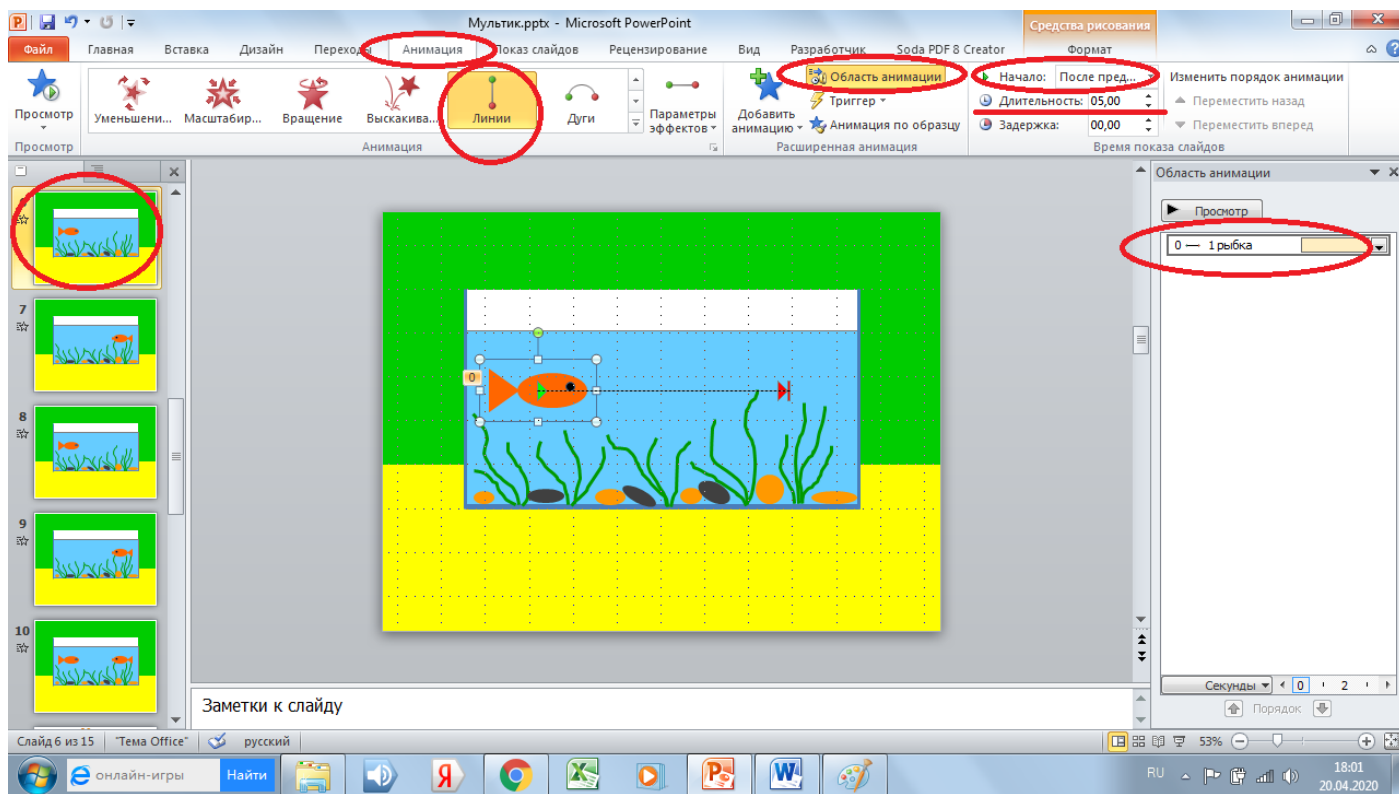


5. Следует отметить, что в процессе может потребоваться корректировка содержимого каждого слайда. Например:

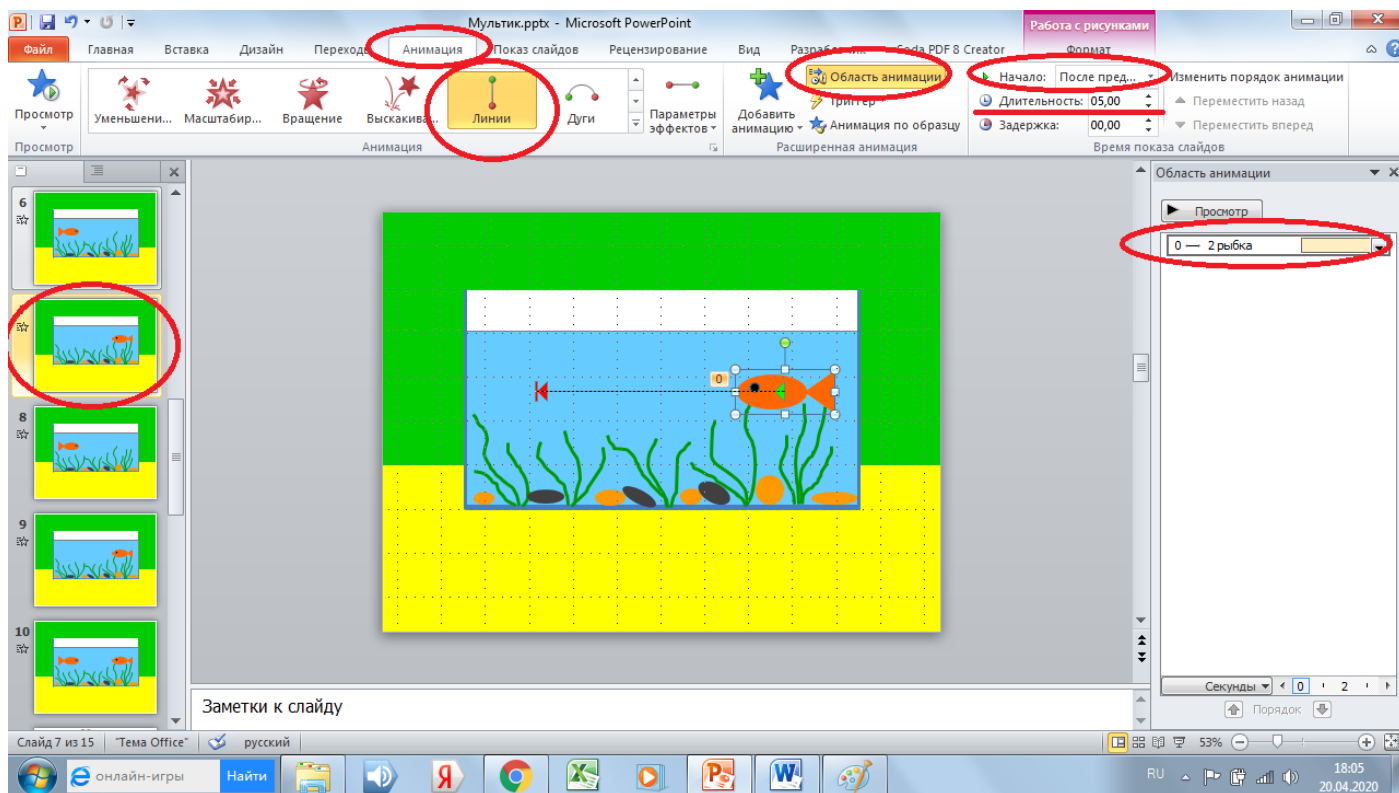
- Если вы используете несколько слайдов для анимации конкретного объекта и необходимо изменить или добавить маршрут его перемещения в определенное место, то на следующем слайде этот объект должен быть

видим и уже должен стоять в конечной точке пути его перемещения на предыдущем слайде.

Слайд 4 и 6 Презентации к Уроку 10.



Слайд 5 и 7 Презентации к Уроку 10.



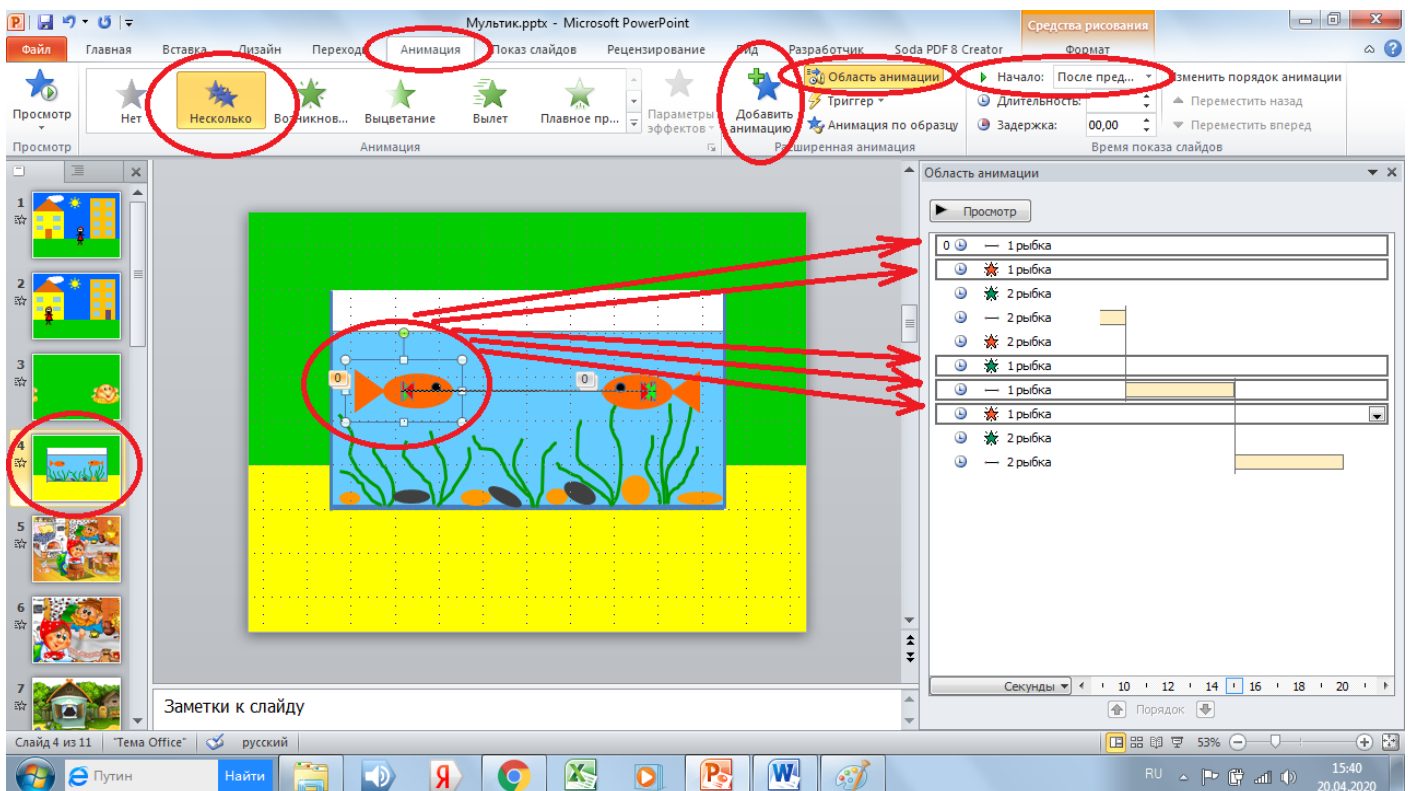
- Если вся анимация происходит на одном слайде, и вам необходимо просто добавить Анимацию, то воспользуемся вкладкой Анимация – Добавить анимацию. И начало пути перемещения, который добавляем, должен совпадать с концом пути предыдущего перемещения.
- Если вся анимация происходит на одном слайде, и вам необходимо задать Анимацию зеркально отраженному объекту (в данном случае – это рыбка, которая должна поплыть в другую сторону), то в конечной точке пути перемещения 1-ой рыбки она должна исчезнуть, а 2-ая рыбка уже должна стоять, но быть невидимой.

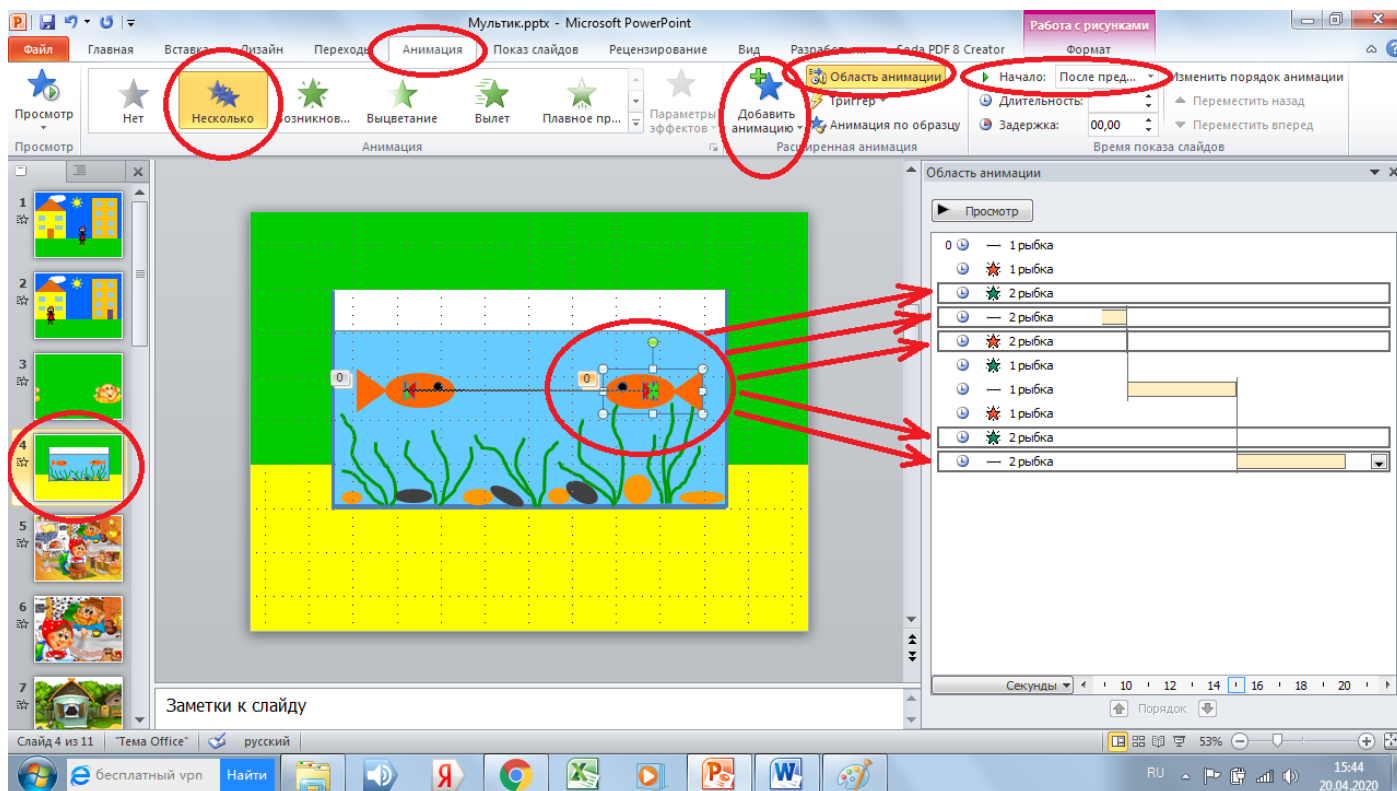
1-ой рыбки задаем пути Анимации: Путь перемещения и Выход – Выцветание после предыдущего.

2-ой рыбки задаем Анимации: Вход – выцветание после предыдущего и Путь перемещения после предыдущего.

И т. д. столько раз, сколько вам необходимо.

Слайд 8 Презентации к Уроку 10.





Следим за параметрами Анимации: очередностью, началом, длительностью и задержкой.

Для создания мультфильма необходим сценарий.

Затем весь сценарий расписывается по кадрам, т. е. делаем **раскадровку**. В мультипликации раскадровка важна. Она позволяет планомерно распределять действия персонажей и их Анимацию в нашем случае на каждом слайде, так как мы работаем в редакторе презентации.

Для анимирования Бабочки в мультфильме «Зайчик и бабочка» я использовала наложение множества действий на объект Бабочка (это картинка **GIF** – бабочка машет крыльями).

Для анимирования Зайчика нашла в интернете картинки Зайчика **PNG** – один и тот же Зайчик, но в разных позах. Добавляла картинки на слайд и задавала им Анимацию.

В Презентации «Зайчик и бабочка» вы можете подробно просмотреть Анимацию объектов, её очередность, длительность, задержку, порядок вставки объектов и аудио файлов.

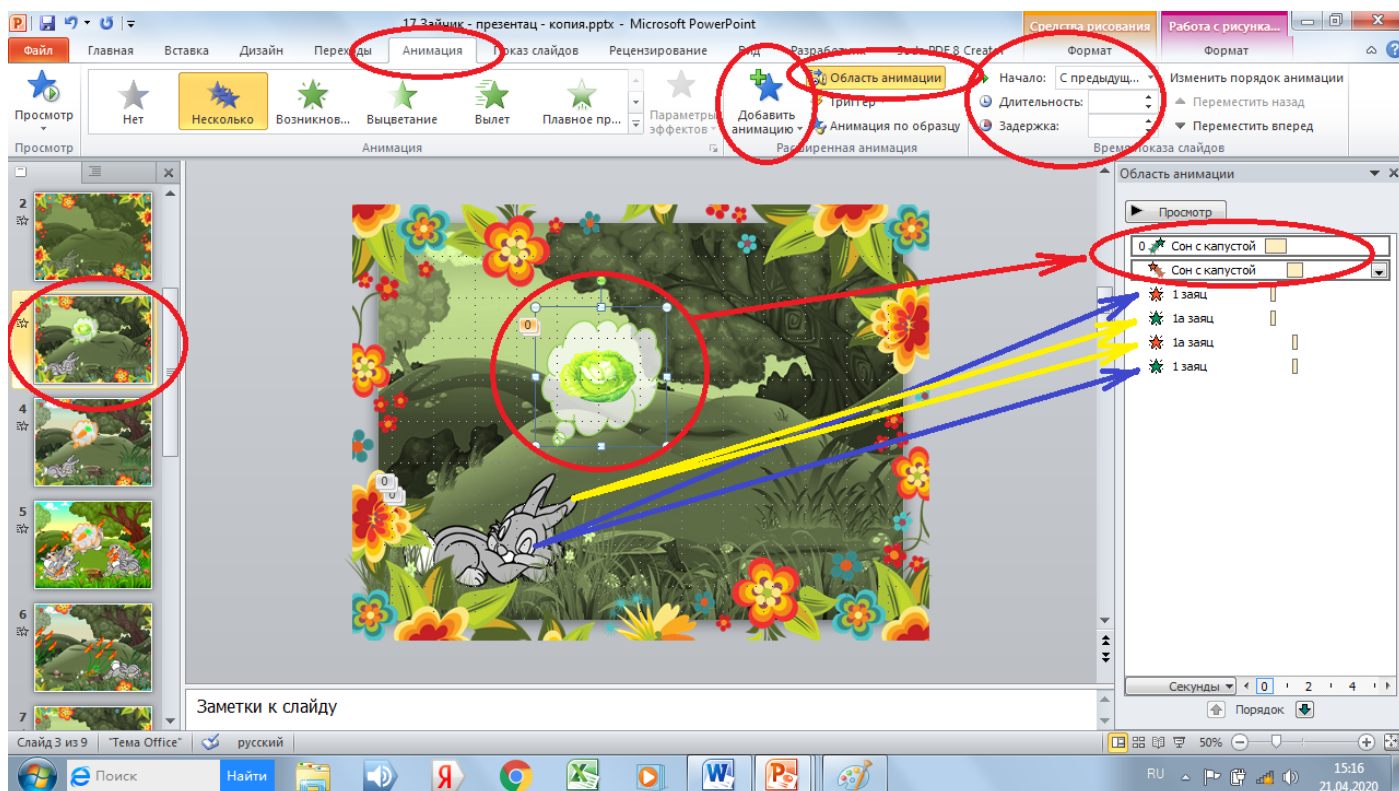
Раскадровка		Анимация
Слайд	Действия	
1 слайд	Название мультфильма.	– Оформляем слайд с названием мультфильма.
2 слайд	Ночь. Лес.	– Выбираем Фон для слайдов.
	Зайчик спит.	– Зайчик поменьше - Выход Выцветает с предыдущим с задержкой по времени. – Зайчик побольше – Вход Выцветает с предыдущим с той же задержкой по времени – Выход Выцветает с предыдущим с увеличенной задержкой по времени. – Зайчик поменьше - Вход Выцветает с предыдущим с той же задержкой по времени.
3 слайд	Светаёт. Лес.	– Фон становится светлее. – Выделяем Фон – Формат – Цвет или Художественные эффекты.
	Зайчик спит.	– Анимация Зайчика такая же, как на 2 слайде.
	Зайчику снится Капуста.	– Добавляем Выноску. Вкладка Вставка – Фигуры – Выноска - Облако. – Добавляем на слайд картинку Капуста, помещаем ее на Выноску, группируем Выноску и Капусту. – Задаем Группе Анимацию Вход - Плавное проявление с предыдущим. – Добавляем Группе Анимацию Выход - Плавное удаление после предыдущего. – Анимация Выноски с Капустой и Анимация Зайчика должны работать одновременно.
4 слайд	Светаёт. Лес.	– Фон становится еще светлее.

	Зайчик спит.	– Анимация Зайчика такая же, как на 2 слайде.
	Зайчику снится Морковка.	– Капусту меняем на Морковку. – Анимация Выноски с Морковкой такая же, как на 3 слайде.
5 слайд	Утро. Лес.	– Фон меняется на естественный.
	Солнышко поднимается.	– Солнышку задаем Анимацию Путь перемещения – Пользовательский путь.
	Зайчик спит.	– Анимация Зайчика такая же, как на 2 слайде.
	Зайчику снится Морковка.	– Анимация Выноски с Морковкой такая же, как на 4 слайде.
	Прилетает Бабочка.	– Бабочке задаем Анимацию Путь перемещения – Пользовательский путь.
	Зайчик просыпается.	– Картинки Зайчика поочередно сменяют друг друга. – Спящий Зайчик исчезает, одновременно появляется сидящий Зайчик. – Ему добавляется Анимация Выход. – С задержкой по времени сидящий Зайчик исчезает. – Одновременно появляется стоящий Зайчик. И так далее.
	Зайчик и Бабочка играют. Зайчик устал, засыпает. Зайчик спит. Бабочка улетает.	– До конца слайда одновременно со всеми действиями Зайчика анимируется Бабочка. – Путь перемещения Бабочки и Анимация Зайчика взаимосвязаны в том плане, что должны в режиме демонстрации давать целостное представление о совместной игре. – Если Зайчик прыгает за Бабочкой, она должна лететь впереди, т. е. Бабочка должна прилететь в

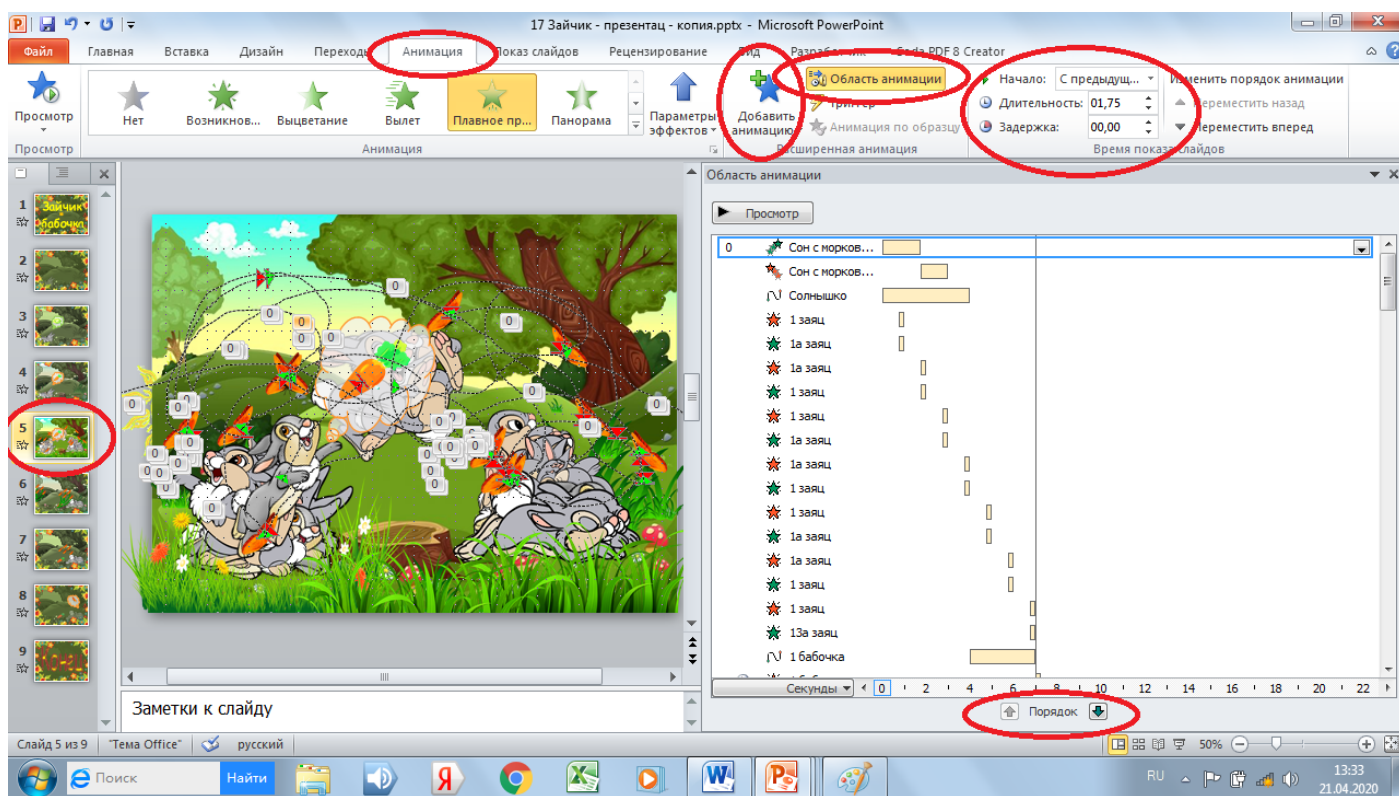
		конечную точку пути перемещения раньше, чем к этой точке приблизится Зайчик. И наоборот, Зайчик сначала должен лечь, а потом только Бабочка сядет ему на заднюю лапку. – Все это делается во Вкладке анимация (начало, длительность, задержка) и в Области анимации, которую придется раздвинуть, увеличив тем самым обзор действий. Это даст возможность свободно перемещать или редактировать Анимацию, видеть, где она совпадает, а где отстает. – В Области Анимации необходимо просматривать и просчитывать каждый путь, каждое перемещение и Бабочки и Зайчика, чтобы не было отставания или опережения той или иной Анимации. Смотреть очередность и считать доли секунды.
6 слайд	Темнеет. Лес. Зайчик спит. Прилетают Бабочки. Приносят Морковку на ленточках. Оставляют Морковку на пеньке. Ленточки падают.	– Фон делаем темнее. – Создаем Группу: 5 Бабочек, Морковка, рисуем ленточки (Вкладка Вставка – Фигуры – Поли линии). Группируем. – Назначаем Группе Анимацию Вход – Выцветание. Добавляем Группе Анимацию Пути перемещения – Пользовательский путь. – Добавляем Группе Анимацию Выход – Выцветание после предыдущего или с предыдущим с задержкой по времени равной длительности пути перемещения. – В конечной точке пути перемещения помещаем отдельно Группу бабочек, Группу ленточек, морковку. – Группе бабочек назначаем Анимацию Вход – Выцветание.

		– Морковке назначаем Анимацию Вход – Выцветание. – Группе ленточек назначаем Анимацию Вход – Выцветание и добавляем Анимацию Выход – Плавное удаление вниз. – Анимация Зайчика такая же, как и на 2, 3 и 4 слайдах и происходит одновременно с Анимацией Бабочек на протяжении всего слайда.
7 слайд	Темнеет. Лес.	– Фон делаем темнее.
	Зайчик спит.	– Анимация Зайчика такая же, как и на 6 слайде и происходит одновременно с Анимацией Бабочек на протяжении всего слайда.
	Бабочки улетают.	– Группа бабочек расположена на том же точно месте, как и на 6 слайде. – Назначаем Группе бабочек Анимацию Пути перемещения – Пользовательский путь. – Добавляем Анимацию Выход – Выцветание.
8 слайд	Темнеет. Лес.	– Фон делаем темнее.
	Зайчик спит.	– Анимация Зайчика такая же, как и на 7 слайде.
	Зайчику снится Бабочка.	– Анимация Выноски с Бабочкой такая же, как на 3,4 слайдах.
9 слайд	Завершающий слайд.	– Оформляем завершающий слайд мультфильма.

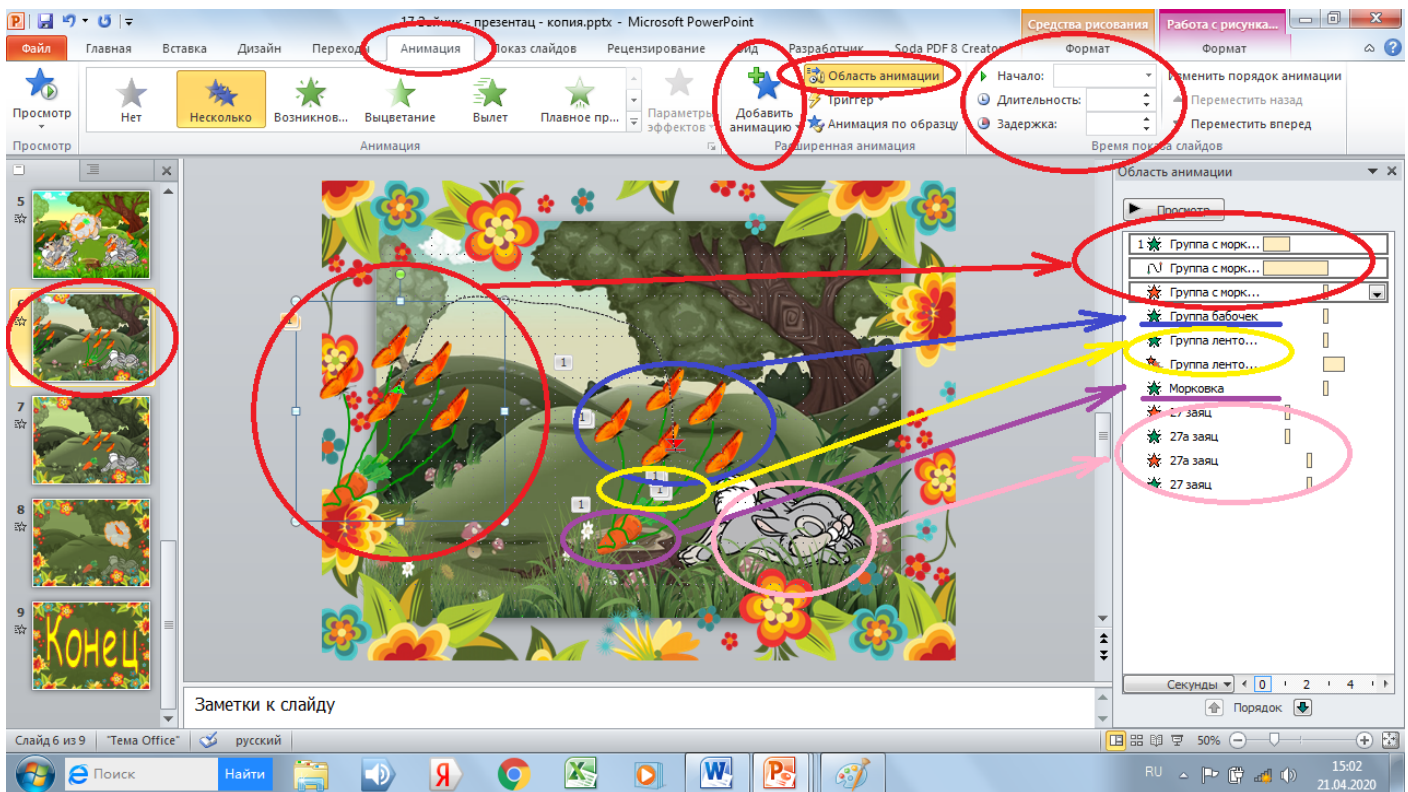
3 слайд Презентации «Зайчик и бабочка».



5 слайд презентации «Зайчик и бабочка».



6 слайд презентации «Зайчик и бабочка».



Можно создать иллюзию приближения к объекту или отдаления от него.

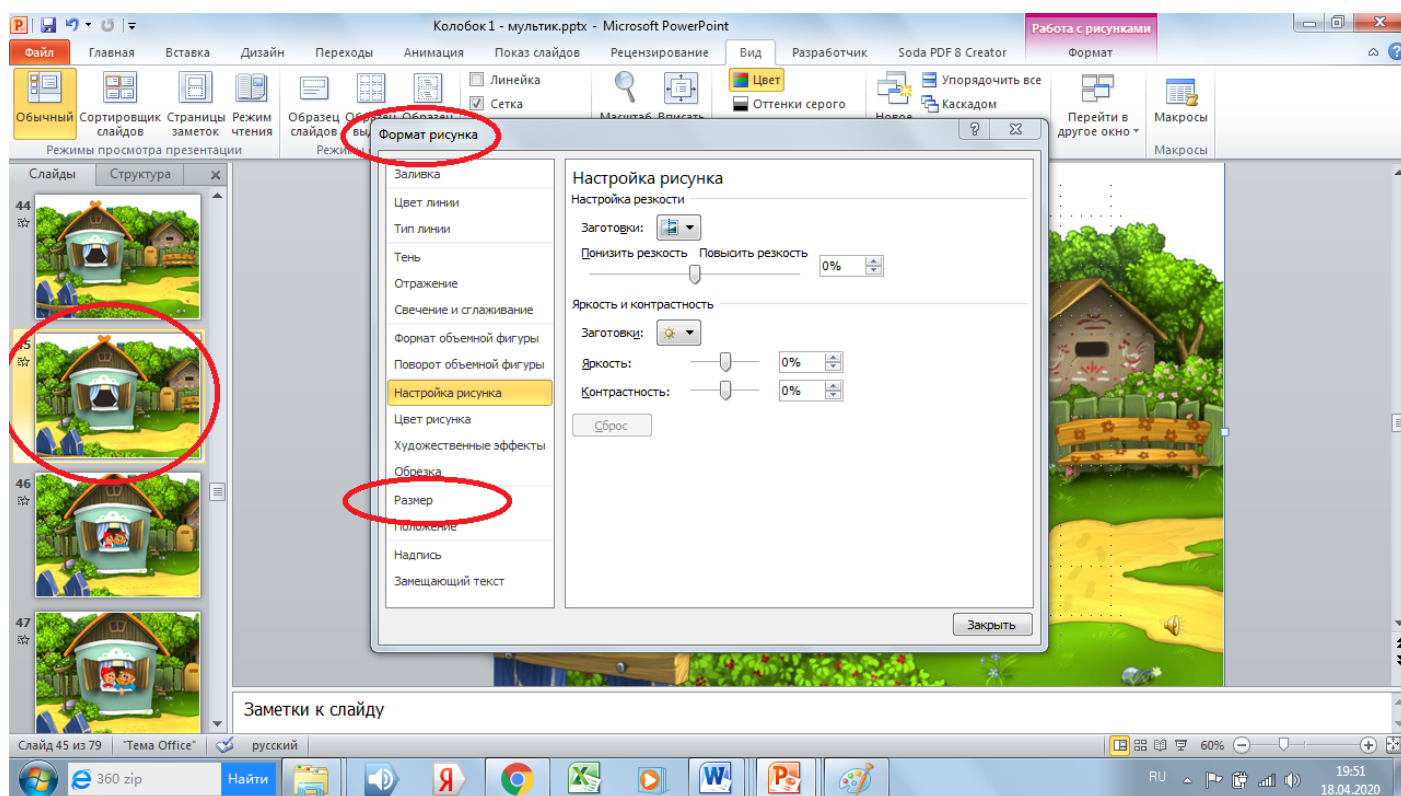
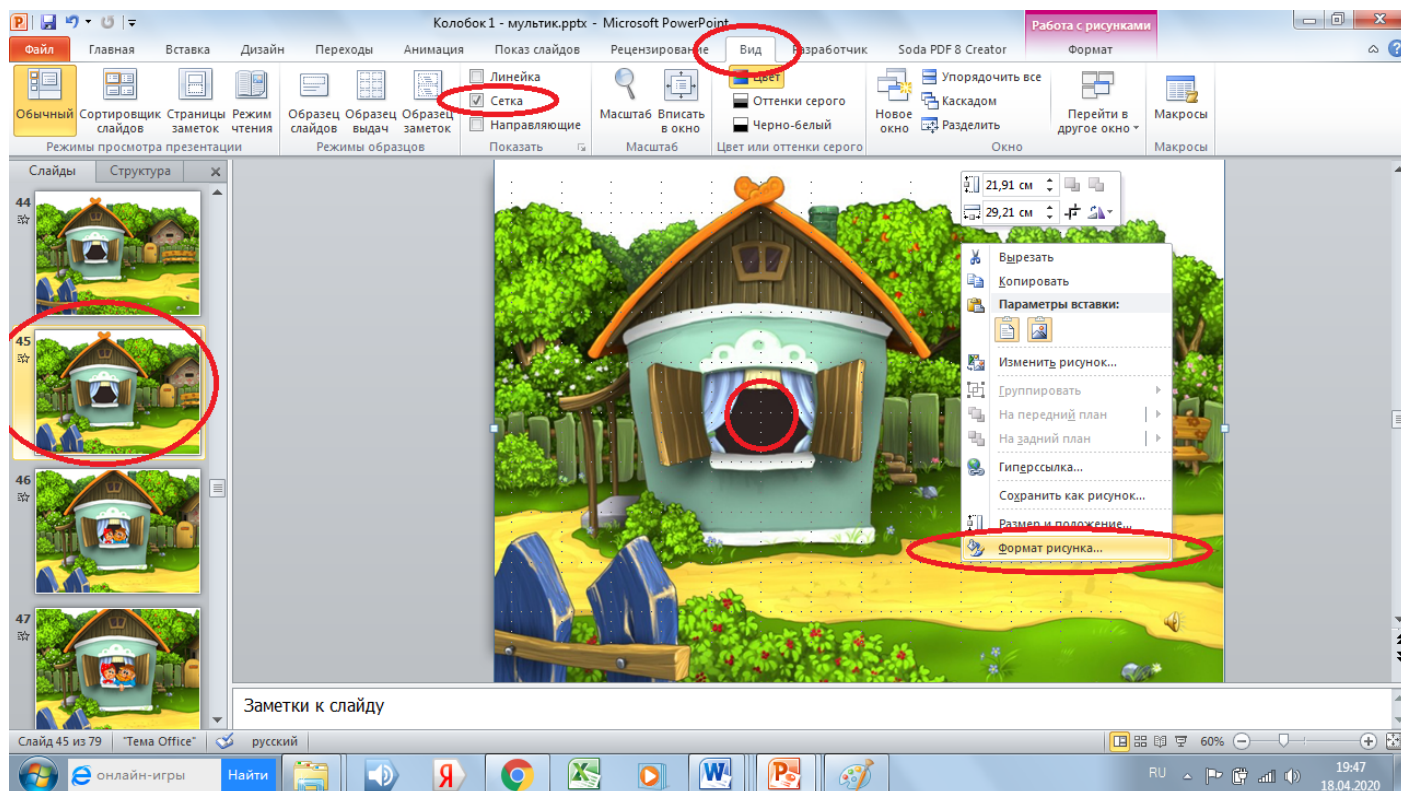
Для этого на каждом последующем слайде меняем масштаб картинки. Главное условие – её высокое качество.

Например, звучит музыка, голос рассказчика, начинается сказка (Жили-были ...). Одновременно появляется избушка или лес и т. п. И с каждым слайдом избушка или лес становятся всё ближе.

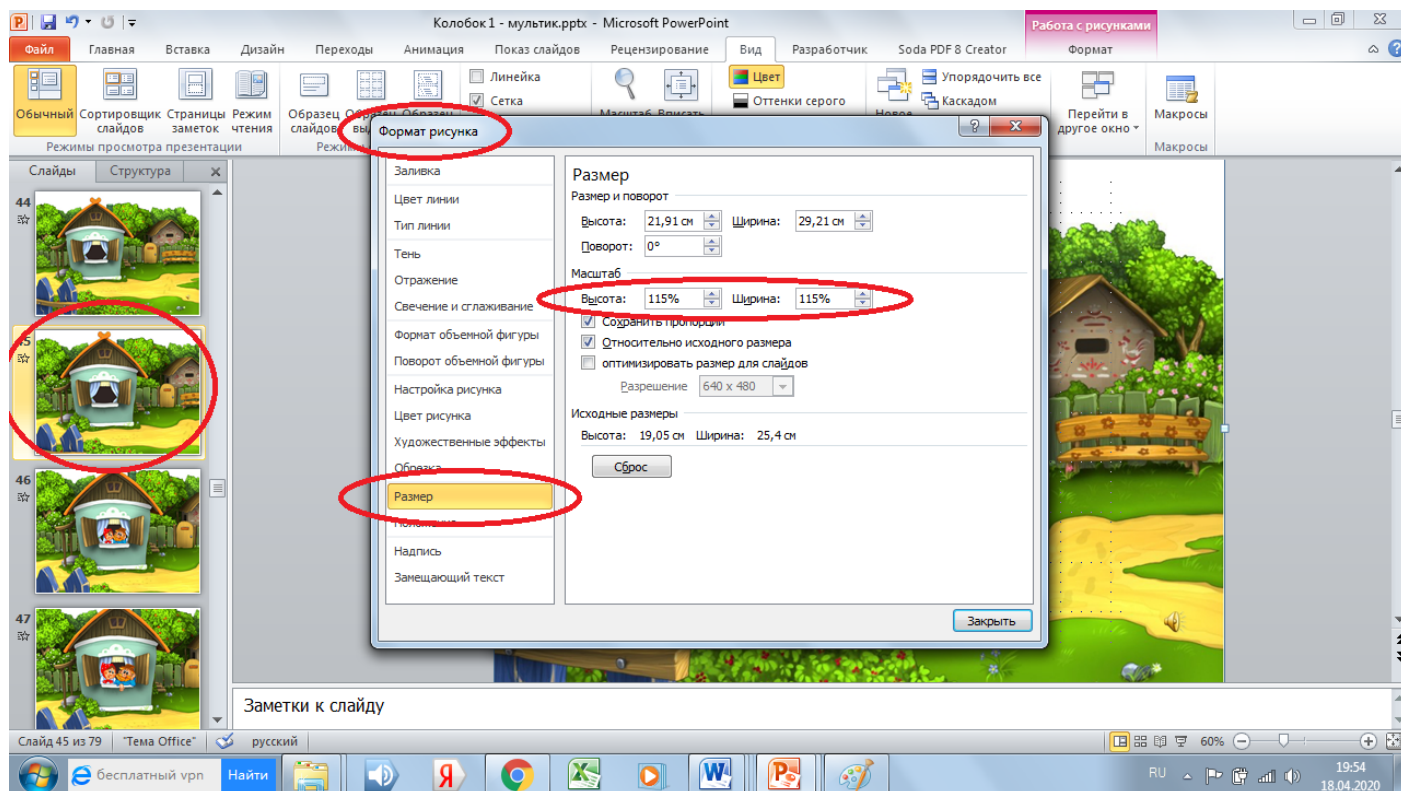
Для этого на каждом последующем слайде меняем масштаб картинки, увеличивая или уменьшая его (если надо отдалить).

Важно при этом сохранять центральную точку картинки на одном месте. В этом случае пользуемся сеткой. Вкладка Вид – ставим галочку Сетка. В режиме демонстрации презентации сетка будет не видна.

Выделяем картинку. Кликаем по ней правой кнопкой мыши. В выпадающем окне выбираем Формат фона.



Если изначальная высота и ширина картинки 100%, делаем их больше или меньше в одинаковых пропорциях.



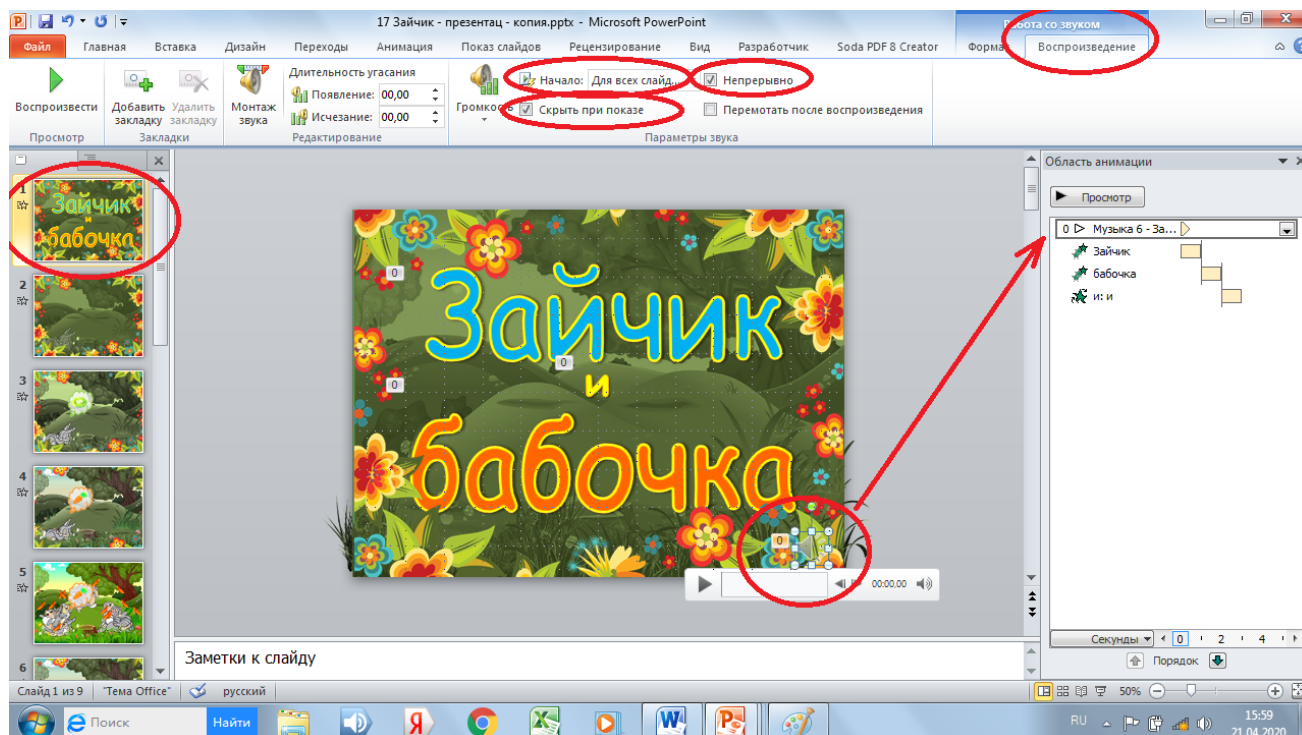
На следующих слайдах % высоты и ширины увеличиваем или уменьшаем. Можно на последующих слайдах, области, выходящие за пределы слайда обрезать (**Вкладка Формат – Обрезка**).

Одновременно с картинкой должны увеличиваться или уменьшаться привязанные к картинке объекты. Их размеры должны увеличиваться или уменьшаться пропорционально размерам картинки, сохраняя при этом центр объекта на одном месте.

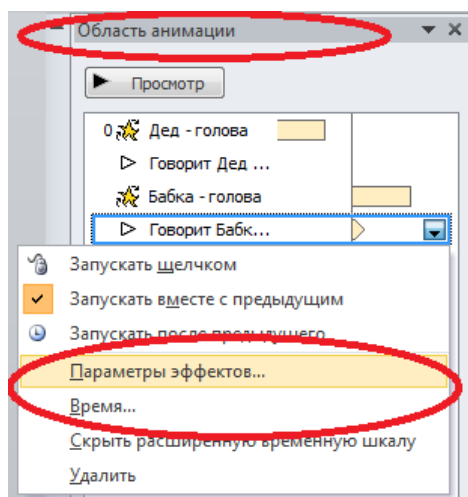
Когда все виды анимации для всех элементов распределены, можно переходить к не менее длительной работе – к монтажу. Но лучше всего заранее подготовить звук.

Этап 4: Настройка звукового сопровождения

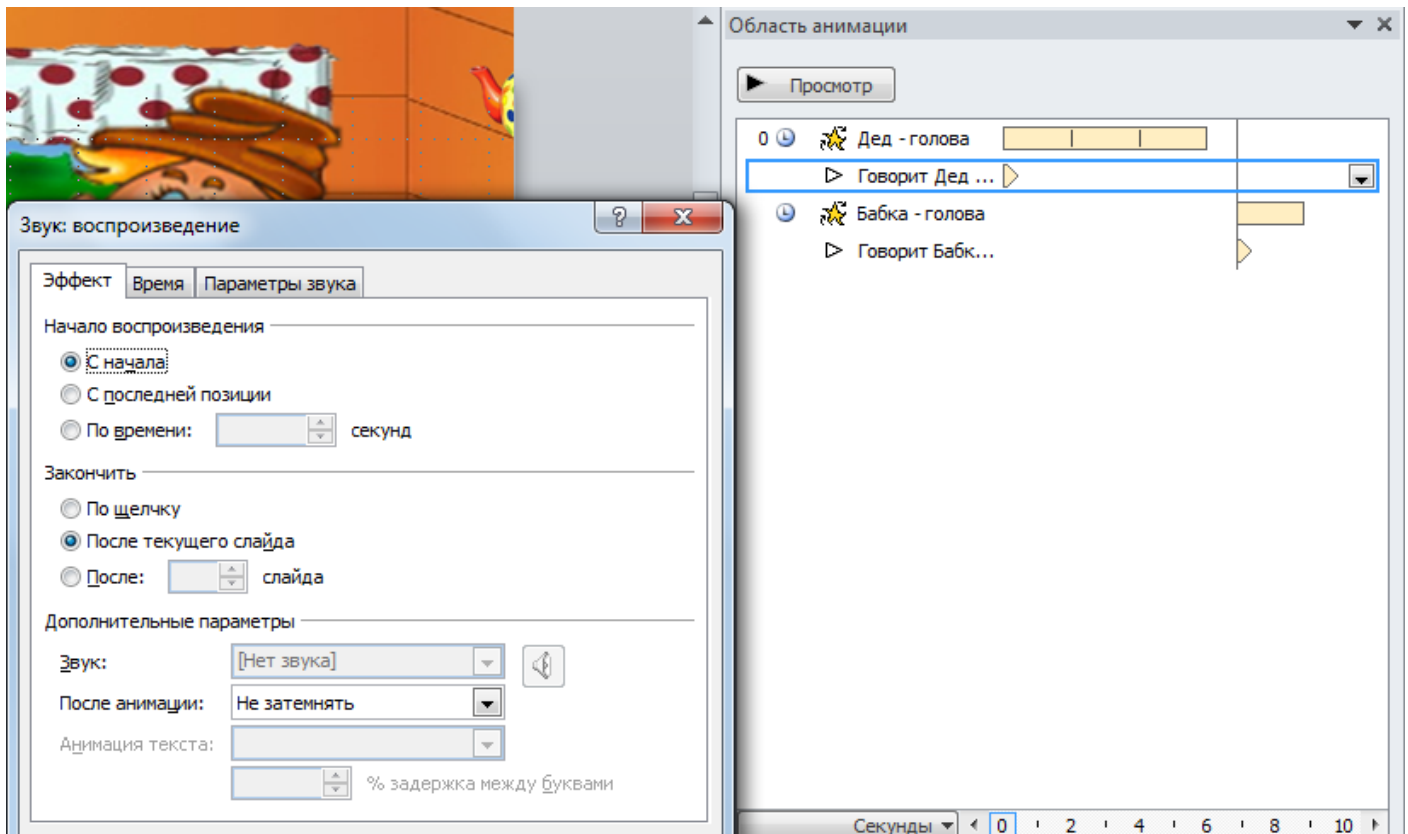
1. В мультфильме «Зайчик и бабочка» аудио файл звучит с первого по последний слайд. Он состоит из двух файлов (музыка и смех), смонтирован в один с использованием программы **Audacity** и сохранен в формате **mp3**.



2. Если аудиофайлы на каждом слайде разные, то предварительная вставка необходимых звуковых и музыкальных эффектов (до настройки анимации) позволит в дальнейшем более точно настраивать анимацию по длительности.
3. Если будет присутствовать фоновая музыка, то ее нужно установить на слайд, начиная с того, с которого это должно проигрываться. Само собой, нужно произвести соответствующие настройки – например, отключить повтор воспроизведения, если в этом нет надобности.
4. Для более точной настройки задержек перед воспроизведением нужно отправиться во вкладку **Анимация** и нажать здесь **Область анимации**.
Как можно видеть, звуки тоже попадают сюда. При нажатии на каждом из них с помощью правой кнопки мыши можно выбрать вариант **Параметры эффектов**.



5. Откроется специальное окно редактирования. Здесь можно настроить все необходимые задержки при проигрывании, если этого не позволяет стандартная панель инструментов, где можно включить только ручную или автоматическую активацию.



В том же окне **Область анимации** можно настроить очередность активации музыки, но об этом ниже.

Этап 5: Монтаж

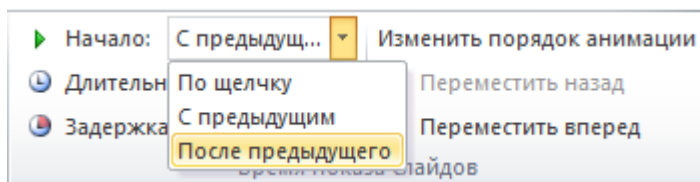
Монтаж — дело, требующее максимальной точности и строгого расчета. Суть заключается в том, чтобы спланировать по времени и очередности всю анимацию так, чтобы получались слаженные действия.

Если вы не настроили действия Анимации во время Этапа 3 (Наполнение и Анимация), то во время монтажа необходимо:

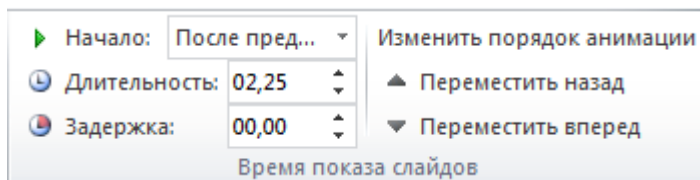
1. Во-первых, **снять со всех эффектов маркировку активации «По щелчку».**

Это можно сделать в области **Время показа слайдов** и во вкладке **Анимация**.

- Для этого есть пункт **Начало**. Нужно выделить, какой эффект будет срабатывать первым при включении слайда, и выбрать для него один из двух вариантов – либо **После предыдущего**, либо **Вместе с предыдущим**.
- В обоих случаях при старте слайда стартует и действие. Это характерно лишь для первого эффекта в списке, всем остальным значение нужно присваивать в зависимости от того, в какой очередности и по какому принципу должно идти срабатывание.

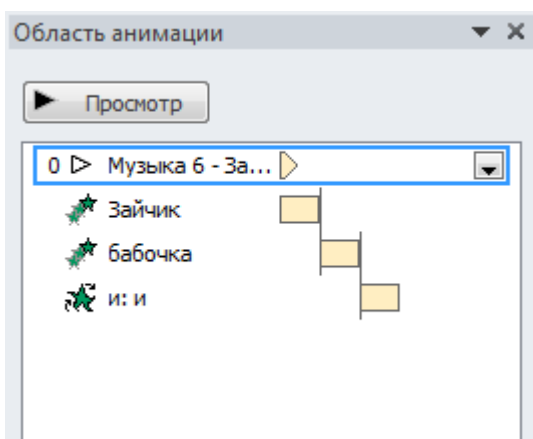


2. Во-вторых, настроить длительность действия и задержку перед его началом. Для того чтобы между действиями проходил определенный промежуток времени, стоит настраивать пункт **Задержка**. **Длительность** же определяет, с какой скоростью будет проигрываться эффект.



3. В-третьих, обратиться к **Области анимации**.

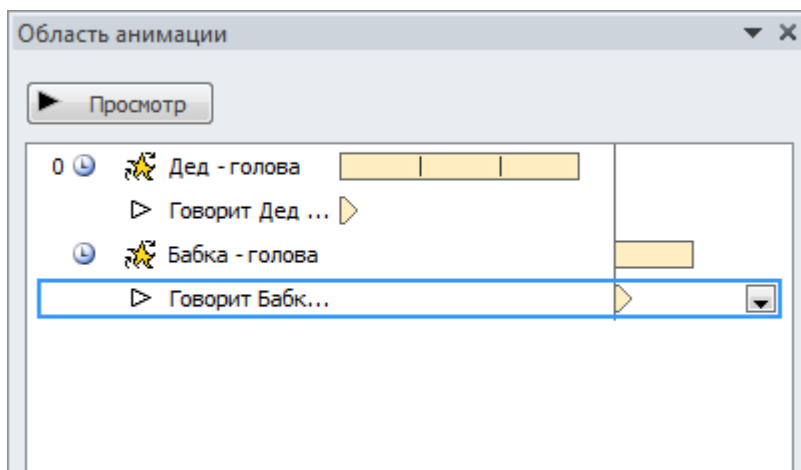
Здесь следует переставить местами все действия в порядке необходимой очередности, если изначально вы назначали все непоследовательно. Для изменения очередности нужно лишь перетаскивать пункты, меняя их местами.



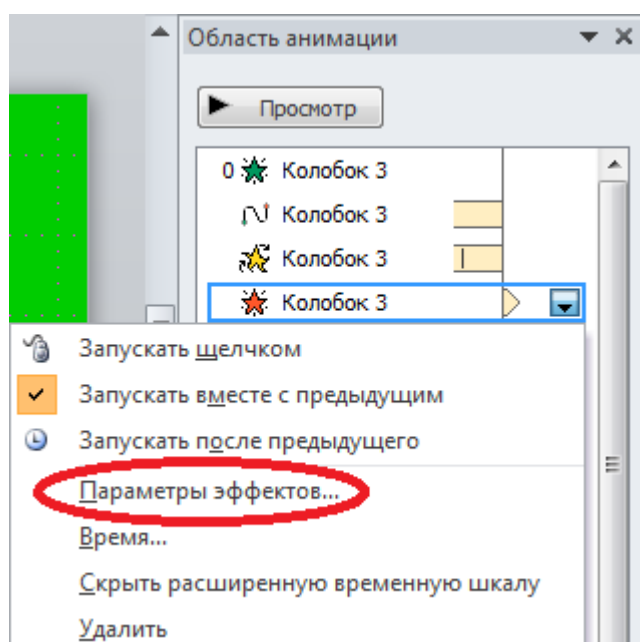
В **Области анимации** придется как раз перетаскивать и аудио вставки, которые могут быть, например, фразами персонажей. Нужно ставить звуки в нужные места после конкретных видов эффектов.

После этого потребуется нажимать на каждый такой файл в списке правой кнопкой мыши и переназначать действие – либо **После предыдущего**, либо **С предыдущим**.

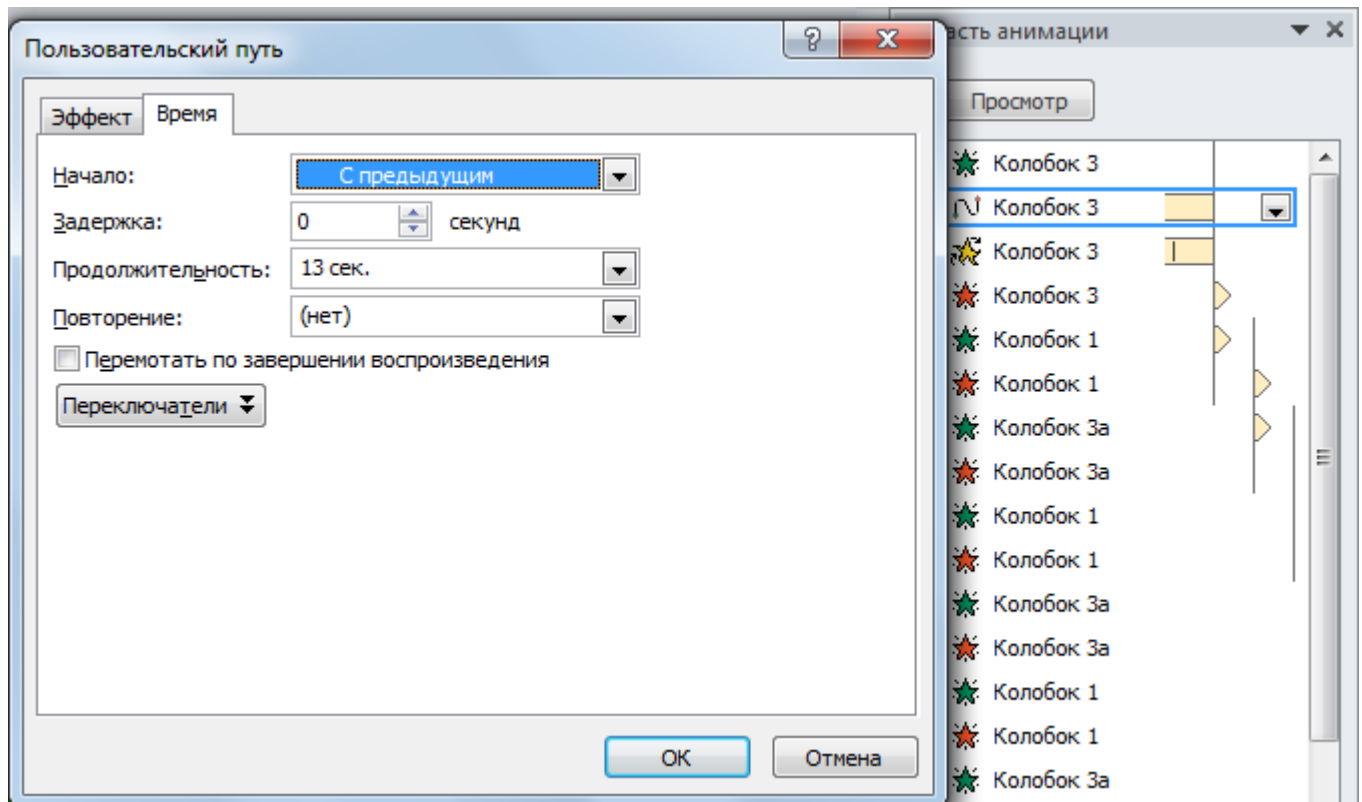
Первый вариант подходит для подачи сигнала после определенного эффекта (стук, звук падения и т.д.), а второй – как раз для его собственного озвучивания (топот, скрип двери, речь бабки или деда, когда они качают головой и т. д.)



4. Когда позиционные вопросы завершены, можно вернуться к анимации. Можно нажать на каждый из вариантов правой кнопкой мыши и выбрать **Параметры эффектов**.



5. В открывшемся окне можно произвести подробнейшие настройки поведения эффекта относительно других, поставить задержку и так далее. Особенно это важно для, например, передвижения объекта, чтобы время передвижения объекта имело одинаковую длительность вместе с озвучкой данного передвижения.



В итоге следует добиться того, чтобы каждое действие выполнялось последовательно, в нужный момент и занимало нужный промежуток времени.

Также важно состыковать анимацию со звуком, чтобы все выглядело гармонично и естественно. Если это будет вызывать затруднения, всегда есть вариант вообще отказаться от озвучки, оставив фоновую музыку.

Этап 6: Подгонка длительности кадров

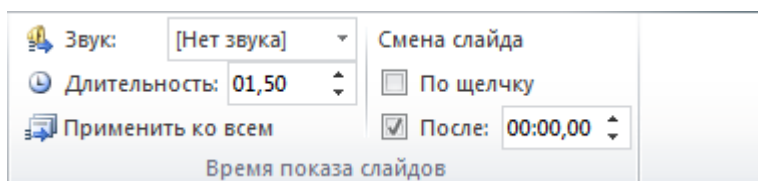
Самое тяжелое позади. Теперь нужно настроить продолжительность показа каждого слайда.

Не стоит перегружать мультфильм разными вариантами **Переходов** от слайда к слайду. Выберите один спокойный **Переход**.

**Для презентации, которую мы готовим
для перевода в видео формат
переход слайдов по щелчку,
триггеры и гиперссылки
НЕ ДОПУСТИМЫ.**

Настраиваем Переход слайдов по времени.

1. Заходим во вкладку **Переходы**.
2. В конце панели инструментов будет область **Время показа слайдов**.
Здесь нужно настроить длительность показа слайдов. Ставим галочку **После** и настраиваем время.



3. Время длительности слайда нужно устанавливать на основе общей продолжительности всего происходящего на нем, звуковых эффектов и так далее. Когда все запланированное будет завершено, должен заканчиваться и кадр, уступая место новому.

В целом процесс достаточно длинный, особенно если фильм будет долгим. Но при должной сноровке можно настроить все очень быстро.

Необходимо несколько раз тщательно проверить презентацию в режиме демонстрации. Если нужно что-то подправить, правим. Если вы считаете, что все готово, остается только перевести презентацию в формат видео.

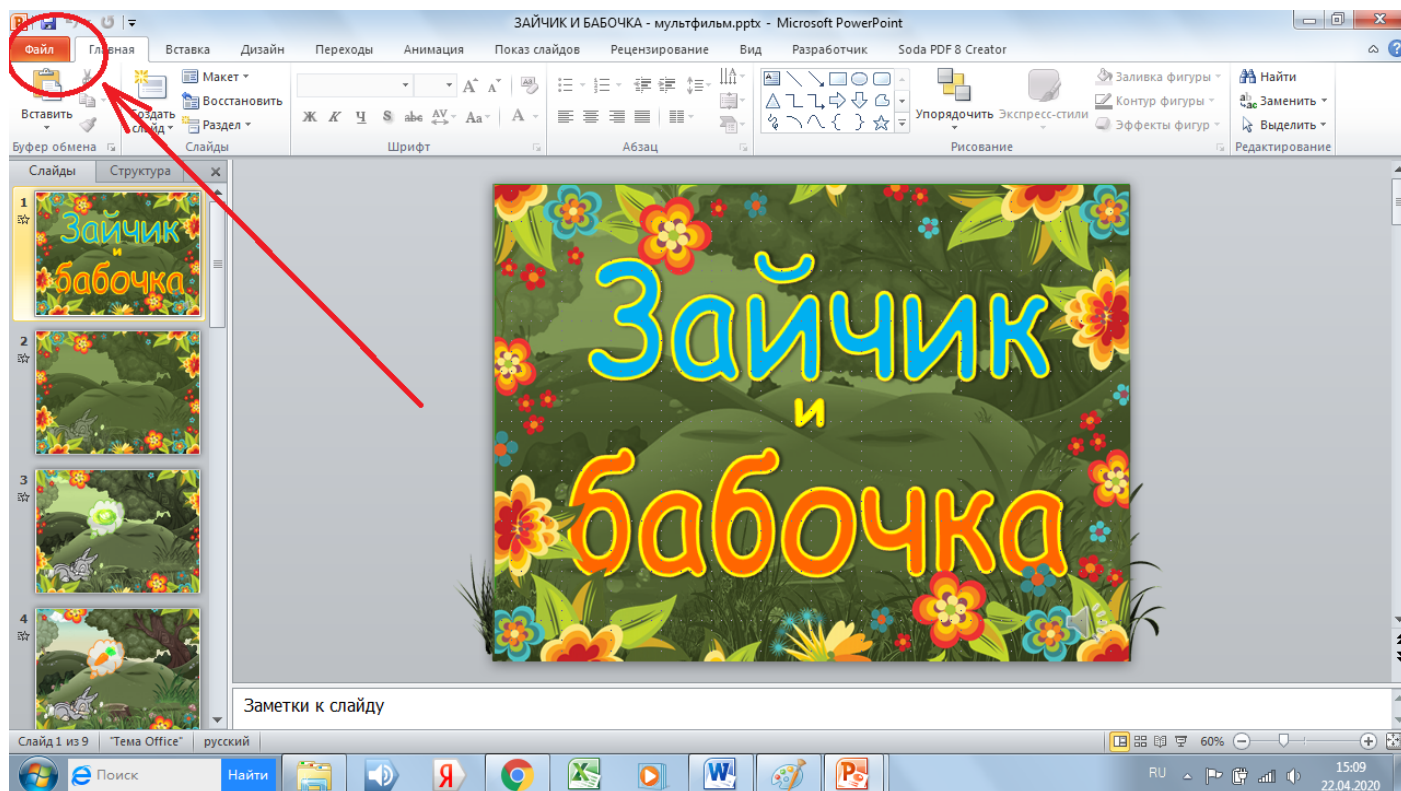
Этап 7: Перевод в видео формат

Как перевести презентацию PowerPoint в видео формат?

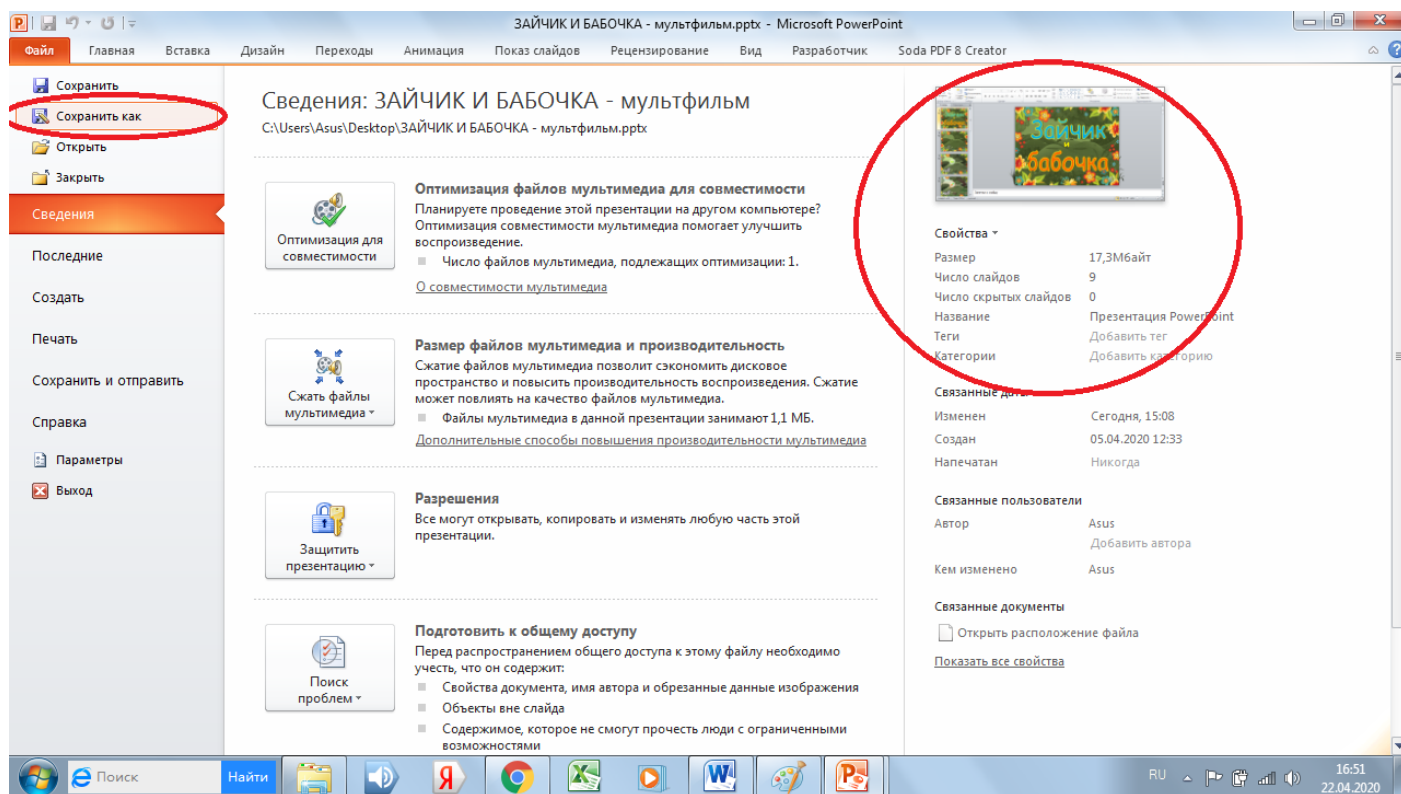
Если на вашем компьютере есть возможность сохранять презентацию как видеофайл, проделываем следующие действия.

Способ 1.

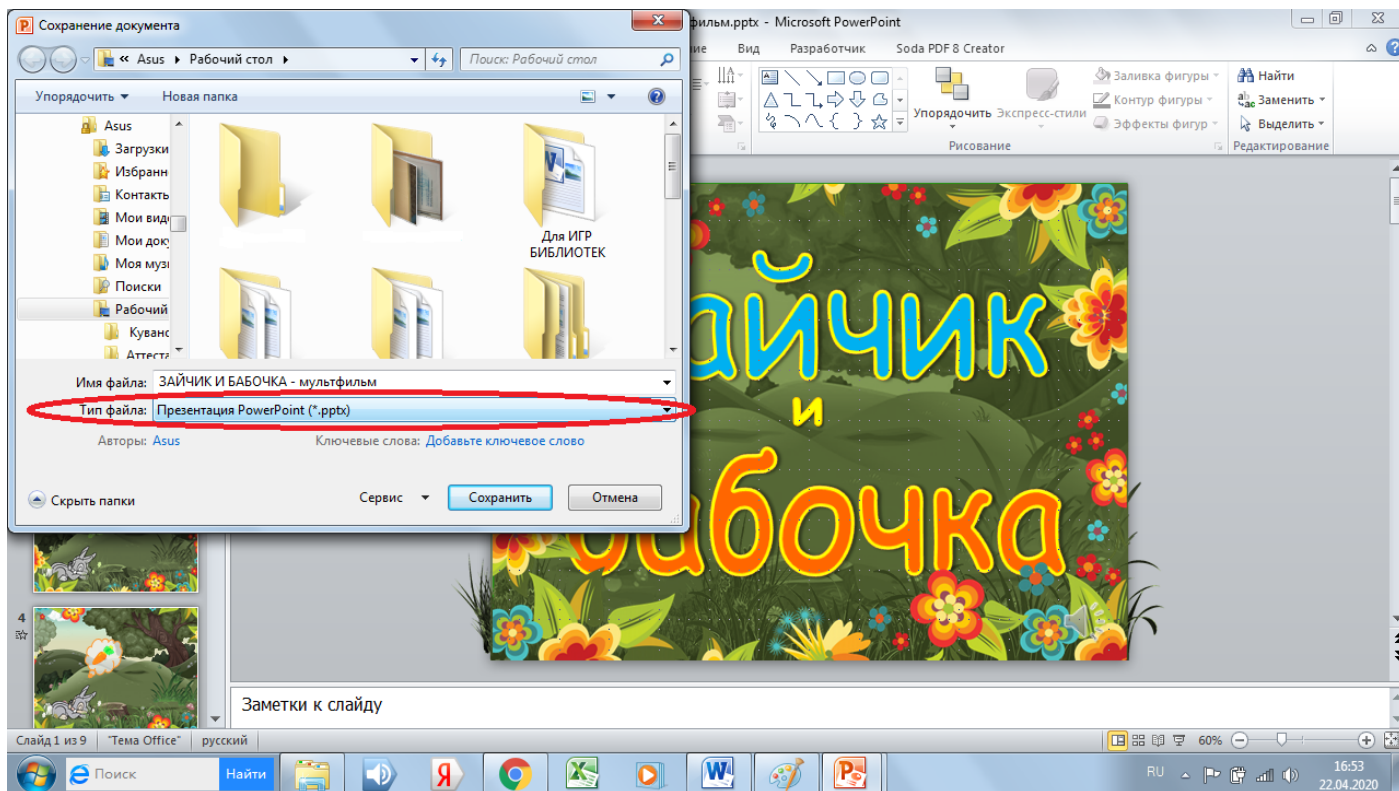
1. Открываем Файл.



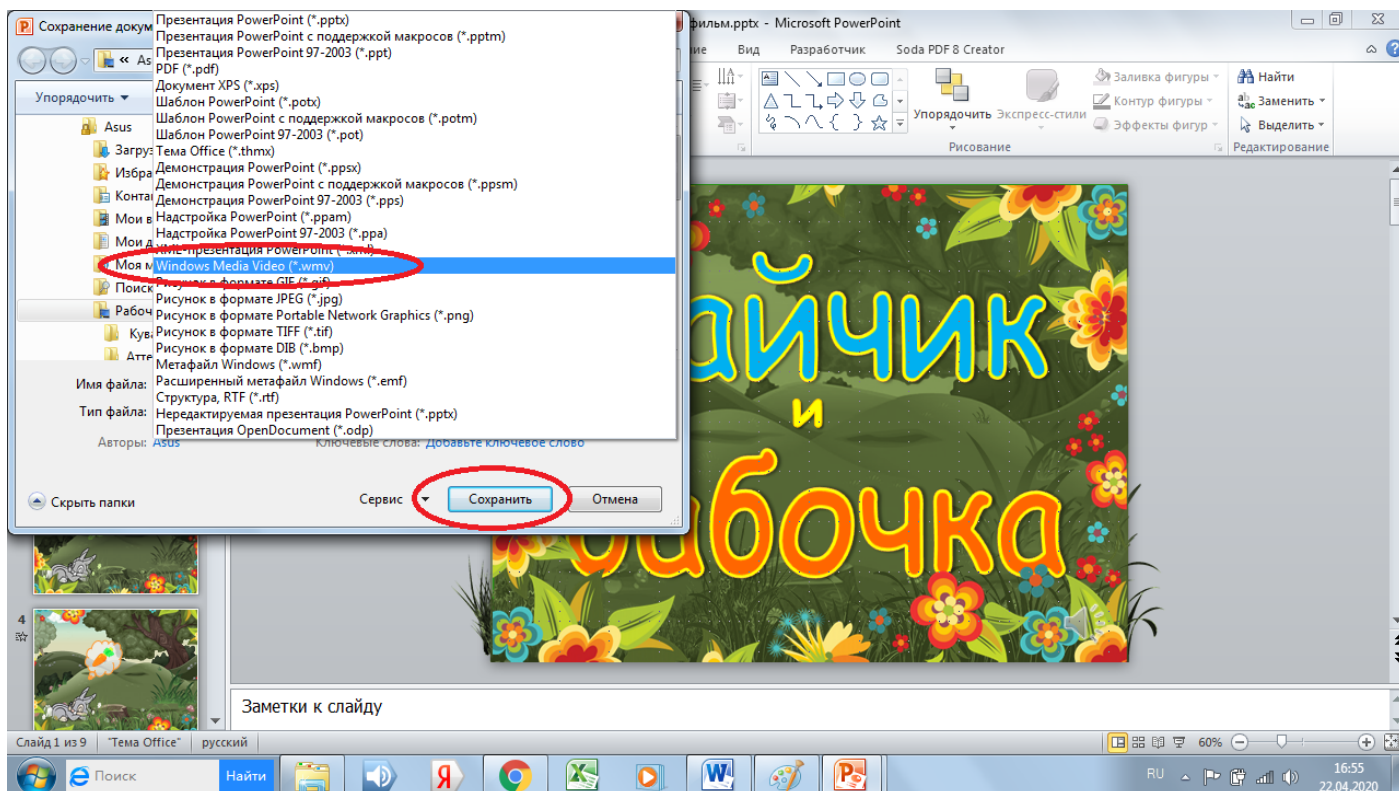
2. Выбираем Сохранить как.



3. Открываем Тип файла.

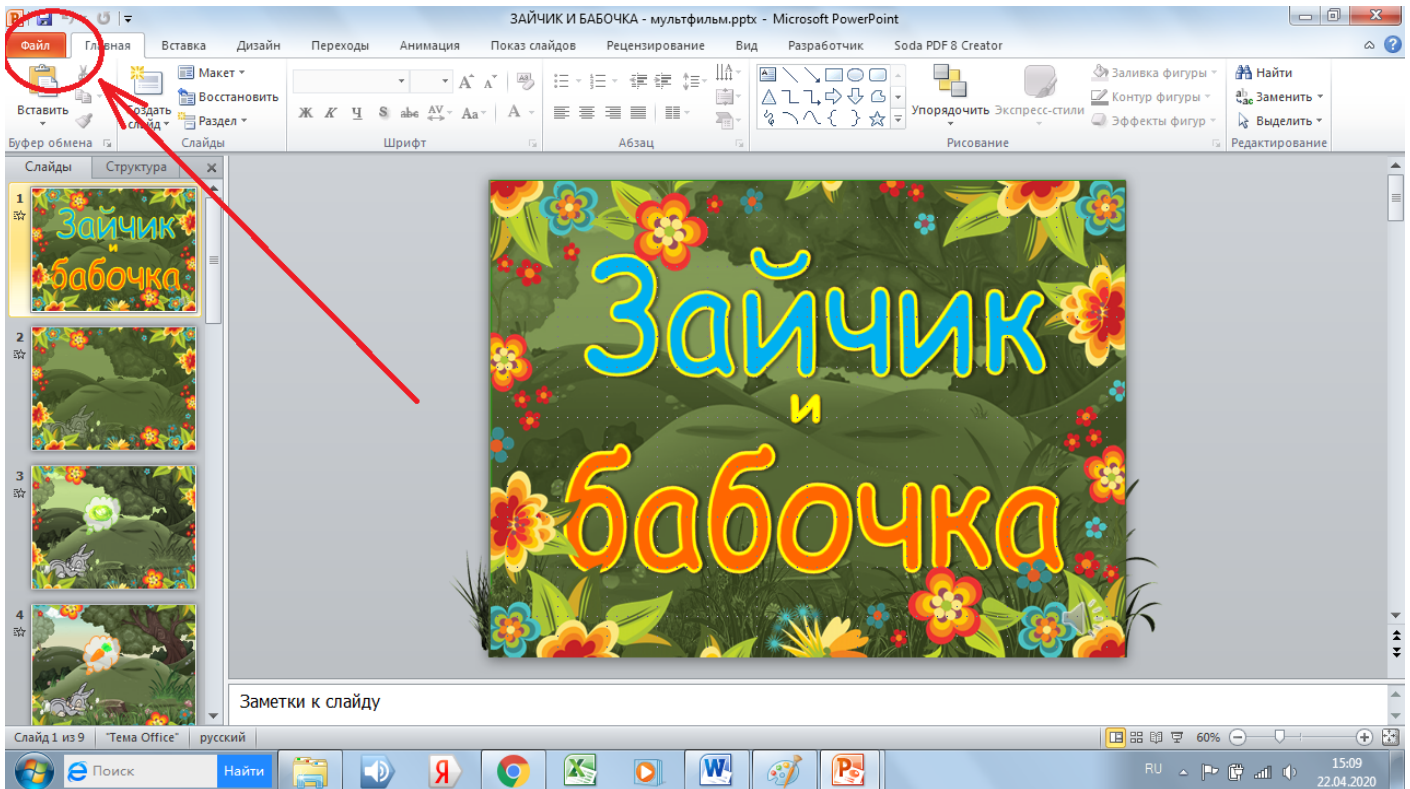


4. Выбираем Windows Media Video (*.wmv). Нажимаем Сохранить.

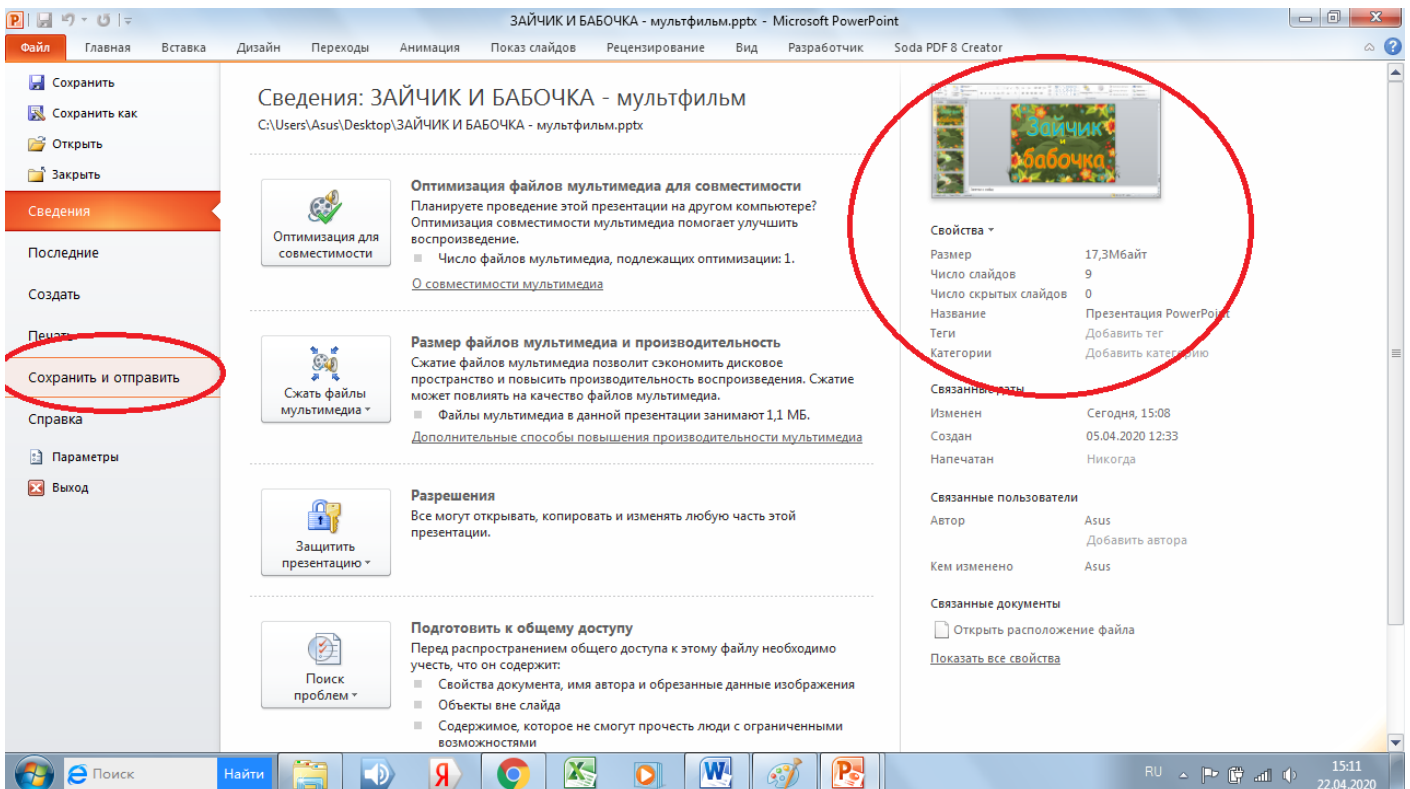


Способ 2.

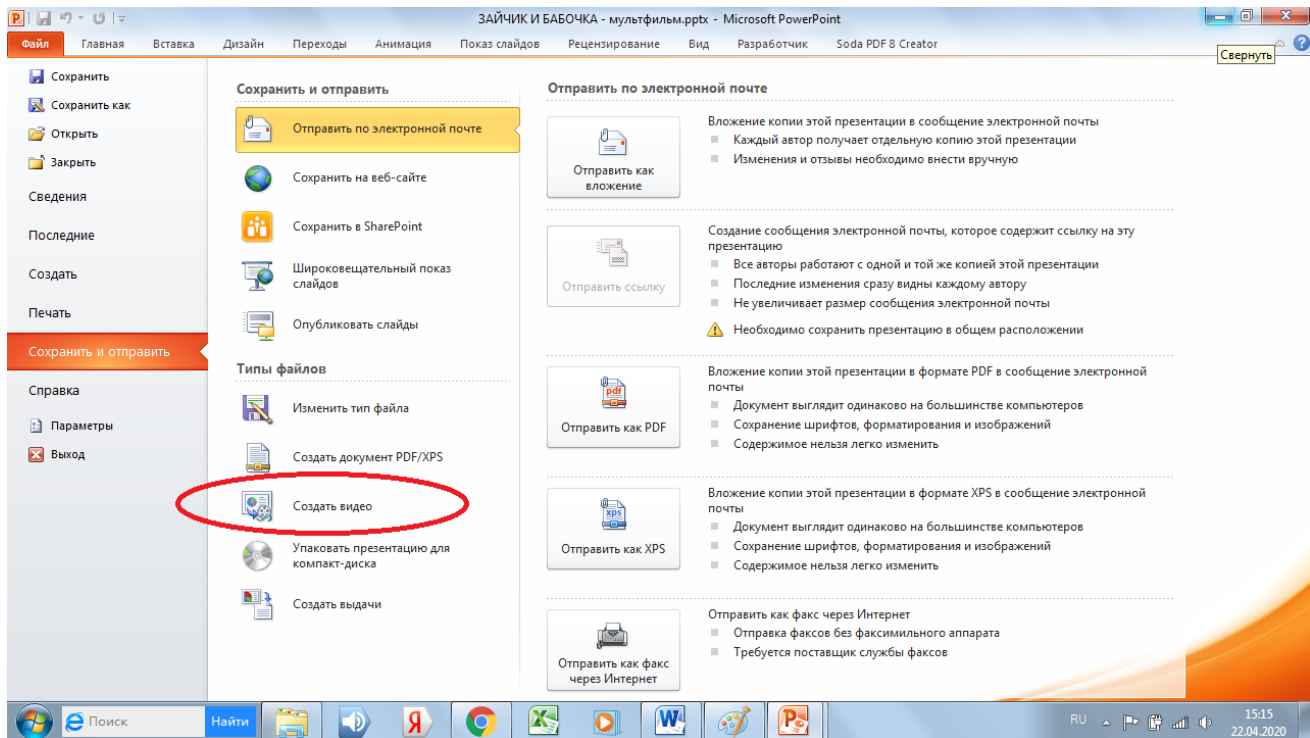
1. Открываем Файл.



2. Выбираем Сохранить и отправить.

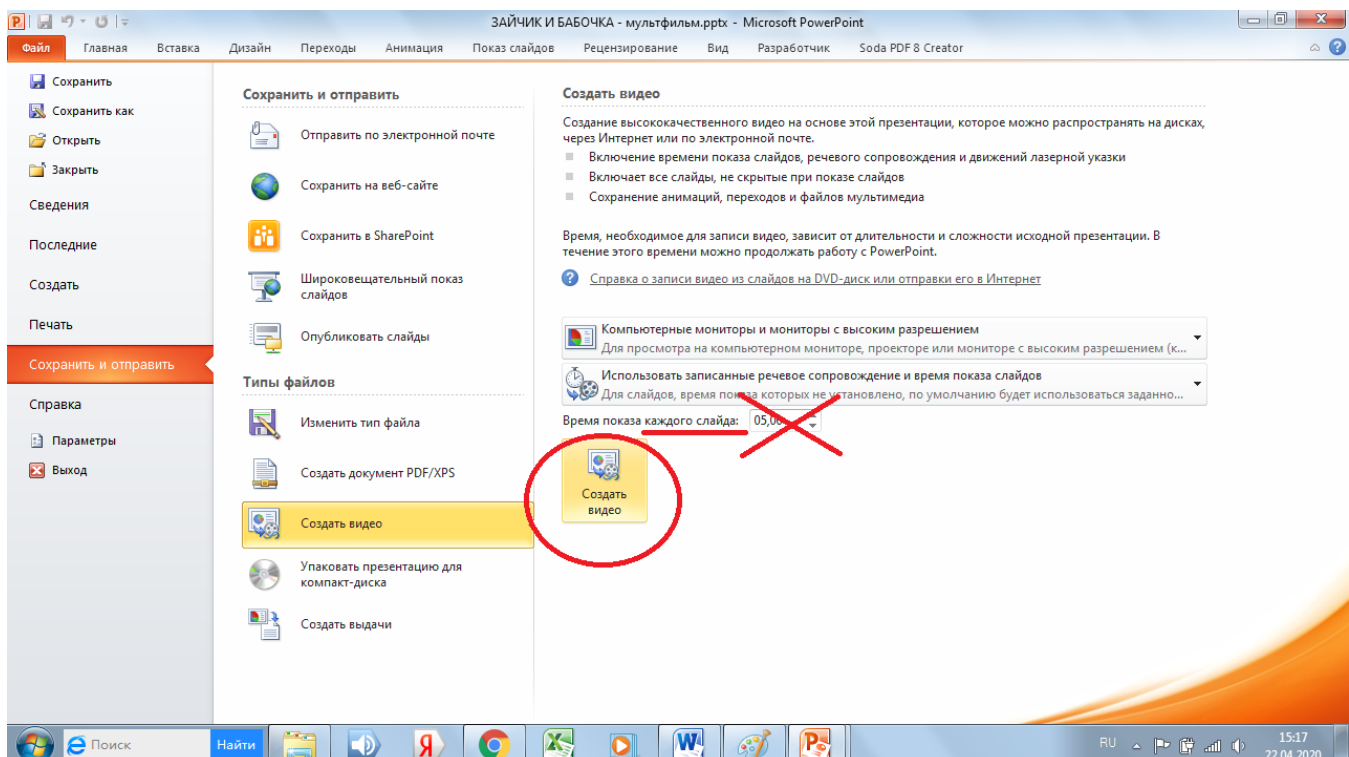


3. Кликаем Создать видео.



4. Нажимаем Создать видео.

Если вы выстроили свою презентацию правильно, правильно настроили смену слайдов, то на позицию **Время показа каждого слайда** не обращайте внимание. Так как у вас **длительность каждого слайда будет разная и зависит она от количества и продолжительности анимации на них.**

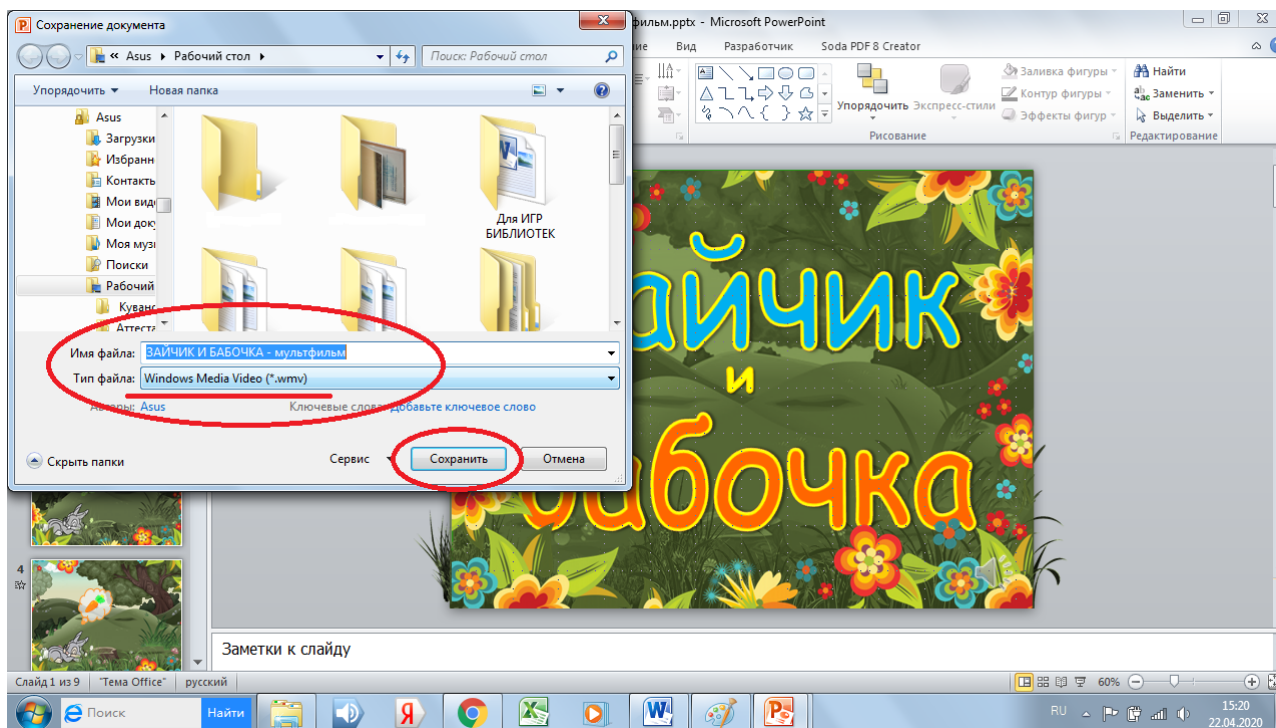


5. В выпадающем окне задаем имя файлу.

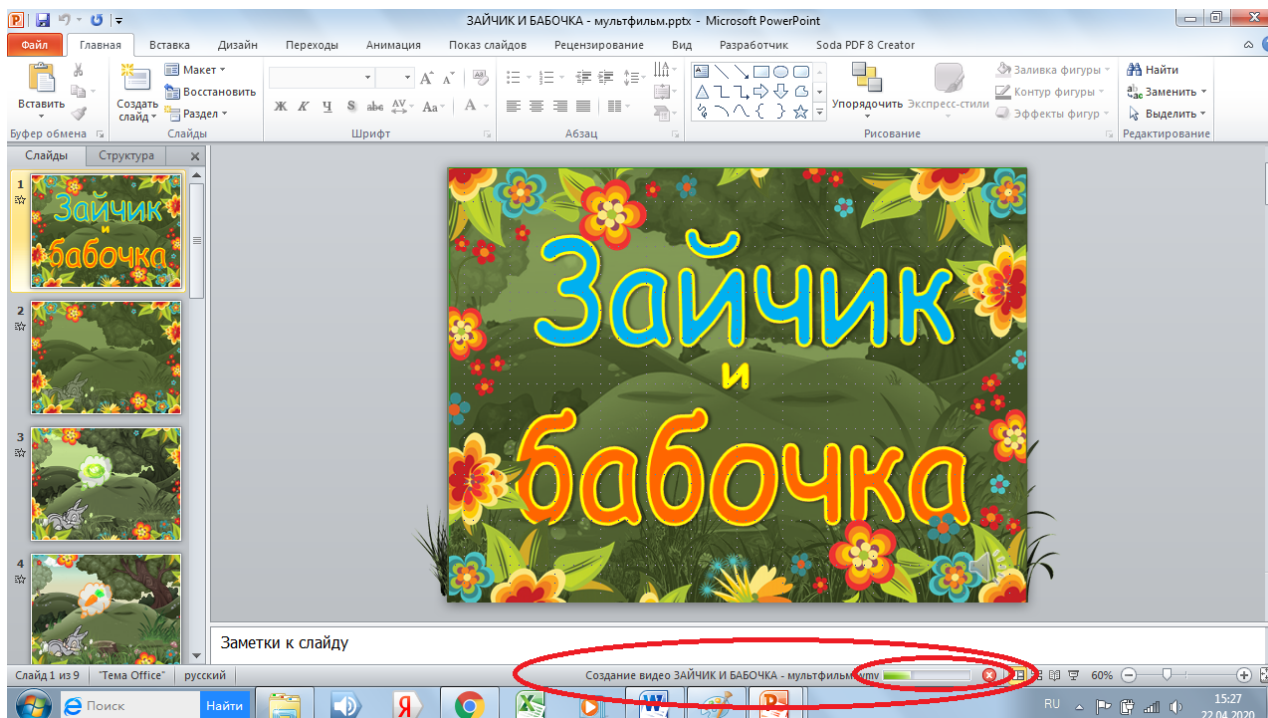
Выбираем папку для сохранения видео файла.

Так же видим, что файл будет сохранен в формате **Windows Media Video (*.wmv)**.

Нажимаем Сохранить.



Во время сохранения файла появляется индикатор, показывающий процесс сохранения. Когда все будет готово, индикатор исчезнет.



**В итоге получится видео файл,
в котором на каждом кадре будет что-то происходить,
сцены будут сменять друг друга и так далее.**

Наслаждаемся просмотром своего творчества.

Дополнительно

Есть еще несколько вариантов создания фильмов в PowerPoint, о них стоит сказать вкратце.

Мультфильм с одним кадром

Если очень сильно захотеть, то можно сделать видеофильм на одном слайде. Это то еще удовольствие, но кому-то может понадобится.

Отличия в процессе следующие:

Не нужно устанавливать фон вышеописанным образом. Лучше поставить картинку, растянутую на весь экран, на задний план. Это позволит с помощью анимации сменять один фон другим.

Лучше всего располагать элементы за пределами страницы, внося и вынося их при необходимости с помощью эффекта «Пути перемещения». Само собой, при создании на одном слайде список назначенных действий будет невероятно длинным, и главной проблемой будет не запутаться во всем этом.

Также сложность повышает нагромождение всего этого – отображенных путей перемещения, обозначений анимационных эффектов, и так далее. Если фильм крайне длинный (хотя бы минут 20), то страница будет полностью занята техническими обозначениями. Работать в таких условиях тяжело.

Подлинная анимация

Как можно заметить, можно сделать и так называемую «Подлинную анимацию».

Нужно на каждом слайде последовательно размещать объекты или фотографии так, чтобы при быстрой смене кадров получилась анимация из этих покадрово изменяющихся изображений, как это и делается в мультипликации.

Это потребует больше кропотливого труда с картинками, зато позволит не заниматься настройкой эффектов.

Другой проблемой станет то, что придется растягивать звуковые файлы на несколько листов, и правильно скомпоновать все это. Это сложно, и намного лучше будет сделать это уже после конвертирования путем наложения звука поверх видео.

Заключение

При определенном уровне дотошности можно создавать действительно хорошие мультфильмы с сюжетом, хорошим звуком и плавным действием. Однако существуют гораздо более удобные специализированные программы для профессионалов. Так что если наловчиться делать фильмы **в программе Microsoft PowerPoint**, то можно будет переходить к более сложным приложениям.

Для вас!

Мультфильм «Зайчик и бабочка»

Презентация «Зайчик и бабочка»

Презентация к Уроку 10

Урок 10 завершающий

в программе региональной дистанционной школы

2019 – 2020 учебного года.

