

Урок 8

Создание дидактических игр средствами Microsoft PowerPoint

Технологический прием «Анимированные пазлы»

Вариант 3

Вариант 3 – это что-то среднее между 1-ым и 2-ым вариантами создания анимированных пазлов.

Создаем фигурные фрагменты пазлов точно так же
как в Уроке 7,
только в режиме демонстрации
их невозможно будет передвигать.

Фигурные фрагменты пазлов можно использовать
как в Уроке 6,
назначив им анимацию входа.

Для работы нам понадобятся:

- Презентация PowerPoint (стандартная без встроенного макроса)
- Шаблон пазлов (презентация с шаблонами пазлов приложена к Уроку 7)
- Картинка, которую мы будем собирать

Часть 1

Алгоритм создания фигурных пазлов
в Презентации PowerPoint
(стандартной презентации без встроенного макроса).

Алгоритм точно такой же, как и в Уроке 7.

Поэтому алгоритм части 1 предоставляю вам без скриншотов.

1. Открываем Презентацию PowerPoint (стандартную без встроенного макроса).
2. Щелкнем правой кнопкой мыши по фону пустого белого слайда и выбираем **Формат фона**.
3. Откроется область настройки формата фона, выберем **Рисунок или текстура - Файл**.
4. Откроется окно для выбора изображения. Выберем нужное изображение, из которого будут созданы пазлы.
5. После нажатия кнопки **Вставить** слайд будет **ЗАЛИТ** изображением.
6. Кликаем по залитому фону правой кнопкой мыши и в выпадающем окне выбираем **Формат фона**.
7. В **Параметрах растяжения** задаем процентные значения смещений изображения от краев слайда. При этом важно следить за пропорциями рисунка.

**Выделить фрагмент залитый фоном и переместить его не получится,
так как это **ЗАЛИВКА**, а не объект на слайде.
Можно только пользоваться параметрами растяжения.**

В результате небольших манипуляций получится, что часть белого слайда **залита** нужной нам картинкой.

8. Заходим во вкладку **Вставка – Фигуры** – выбираем **Прямоугольник**.
9. Растигиваем прямоугольник по контуру нашей картинки. Прямоугольник выделен. Появляется область **Формат**. Заходим в область **Формат**, заливаем прямоугольник белым цветом, убираем контур фигуры.

Результат: на белом фоне слайда – белый прямоугольник.

Не забываем сохранять все, что мы проделываем.

10. Теперь открываем **презентацию с шаблонами пазлов**, которую вы можете скачать на свой компьютер. Выбираем нужный нам шаблон. Выделяем фрагменты и **Группируем** пазлы.

11. Сгруппированные пазлы копируем.

12. Вставляем **сгруппированные пазлы в презентацию PowerPoint (стандартную без встроенного макроса)** на наш слайд с белым фоном и белым прямоугольником.

13. Заготовка разместилась поверх белого прямоугольника. Немного подвигаем ее, зрительно размещая в середине белого прямоугольника.

14. Выделяем сгруппированную заготовку. Кликаем по ней правой кнопкой мыши. В выпадающем окне выбираем **Группировать – Разгруппировать**.

15. Выделим все части заготовки, щелкнем по ним правой кнопкой мыши и выбираем **Формат объекта**.

16. В области Формат фигуры выбираем **Заливка фона. Закрыть**.

Заготовка будет **залита** нашей картинкой, но картинка будет видна не полностью.

17. **Выделяем все части** заготовки, кликаем правой кнопкой мыши и в выпадающем окне выберем **Группировать — Группировать**.

18. С помощью маркеров в углах заготовки изменим ее размеры так, чтобы она полностью закрыла изображение. Следите за тем, чтобы появлялись пунктирные вертикальные и горизонтальные оси, которые показывают совмещение вертикальных и горизонтальных границ совмещаемых объектов.

19. **Выделяем все части** заготовки, кликаем правой кнопкой мыши и в выпадающем окне выберем **Группировать — Разгруппировать**.

20. Мы получили определенное количество фрагментов. Вся наша картинка должна поместиться в то количество фрагментов, сколько их в заготовке.

Ничего не двигаем.

21. Выделяем один 1-ый фрагмент. Кликаем по нему правой кнопкой мыши и его **Сохраняем как рисунок**.

22. Находим ему определенную папку (например папка «Фрагменты картинки 1»). Сохраняем его в эту папку, например как Рисунок 1 в формате **png**. Формат **png** программа предлагает автоматически. Кликаем **Сохранить**.

Формат **png** позволяет нам сохранять пазлы с прозрачным фоном, чтобы потом можно было совмещать части.

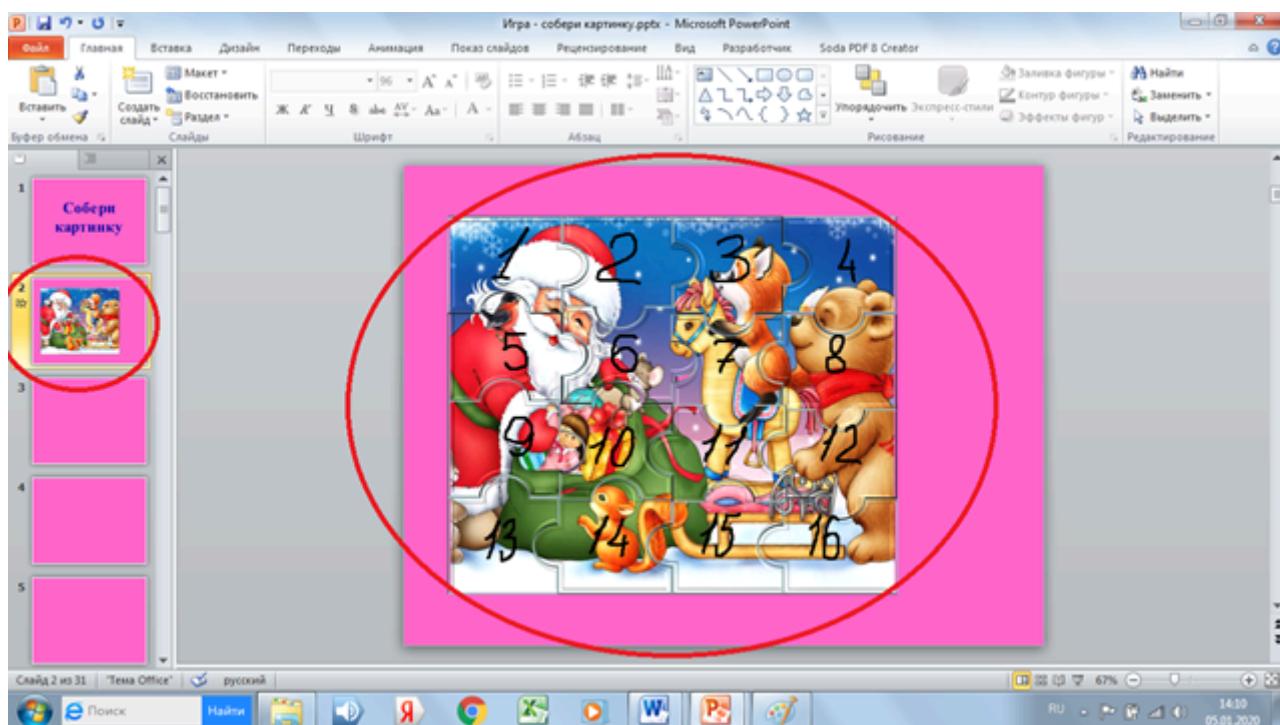
23. Аналогично выделяем и сохраняем как рисунок все фрагменты в одну папку.

24. В папке с сохраненными как рисунки фрагментами выделяем все фрагменты и копируем их **в презентацию PowerPoint (стандартную без встроенного макроса)** на нужный нам пустой слайд с уже залитым (по желанию) фоном.

Результат одновременной вставки всех фрагментов на слайд будет выглядеть одной стопкой состоящей из всех фрагментов пазлов.

Они все выделены, но не сгруппированы. Это хорошо.

25. Выделяем по очереди каждый фрагмент и складываем их в одну большую картинку.



Важно! Открыть вкладку **Переходы – Смена слайдов –**
убрать галочку напротив слова **По щелчку.**
Применить ко всем слайдам.

Важно! Во время подготовки игры постоянно **сохраняйте изменения.**

Слайд с заготовкой можно удалить, оставив только нужный.

Часть 2

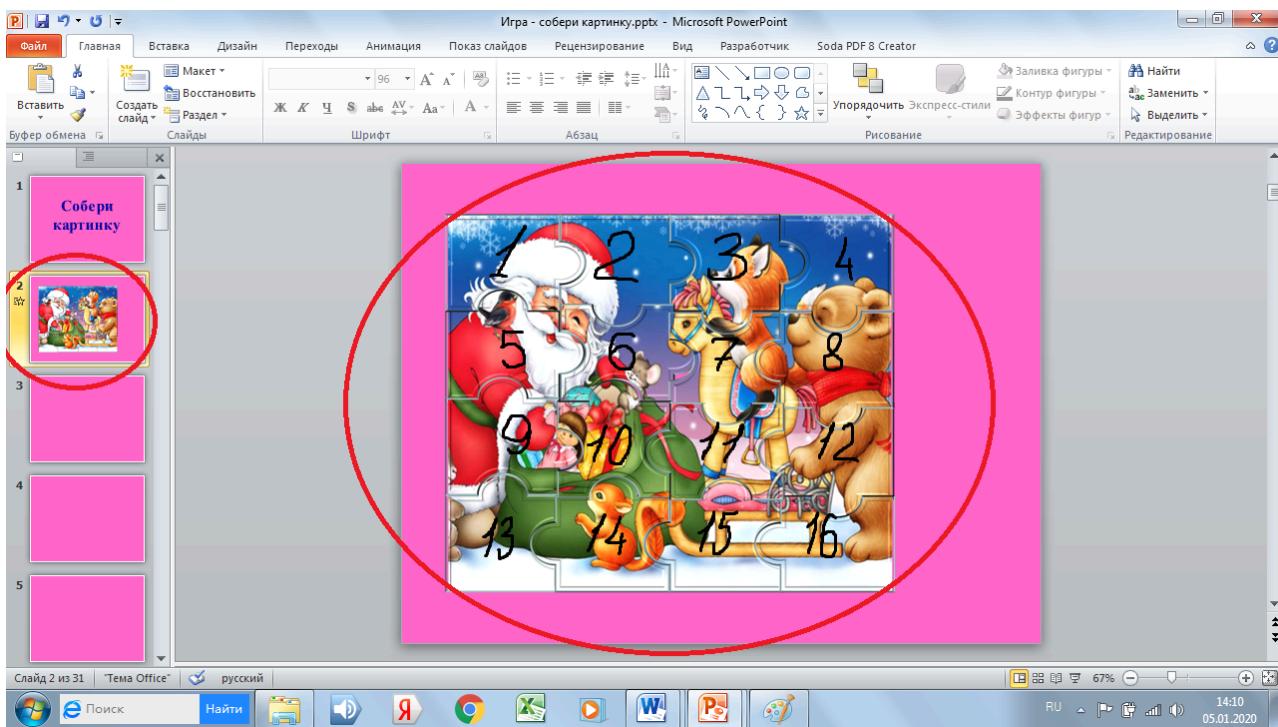
Алгоритм создания игры с фигурными пазлами в Презентации PowerPoint (стандартной презентации без встроенного макроса).

Алгоритм точно такой же, как и в Уроке 6.

**Поэтому алгоритм части 2 предоставляю вам
с небольшим количеством скриншотов.**

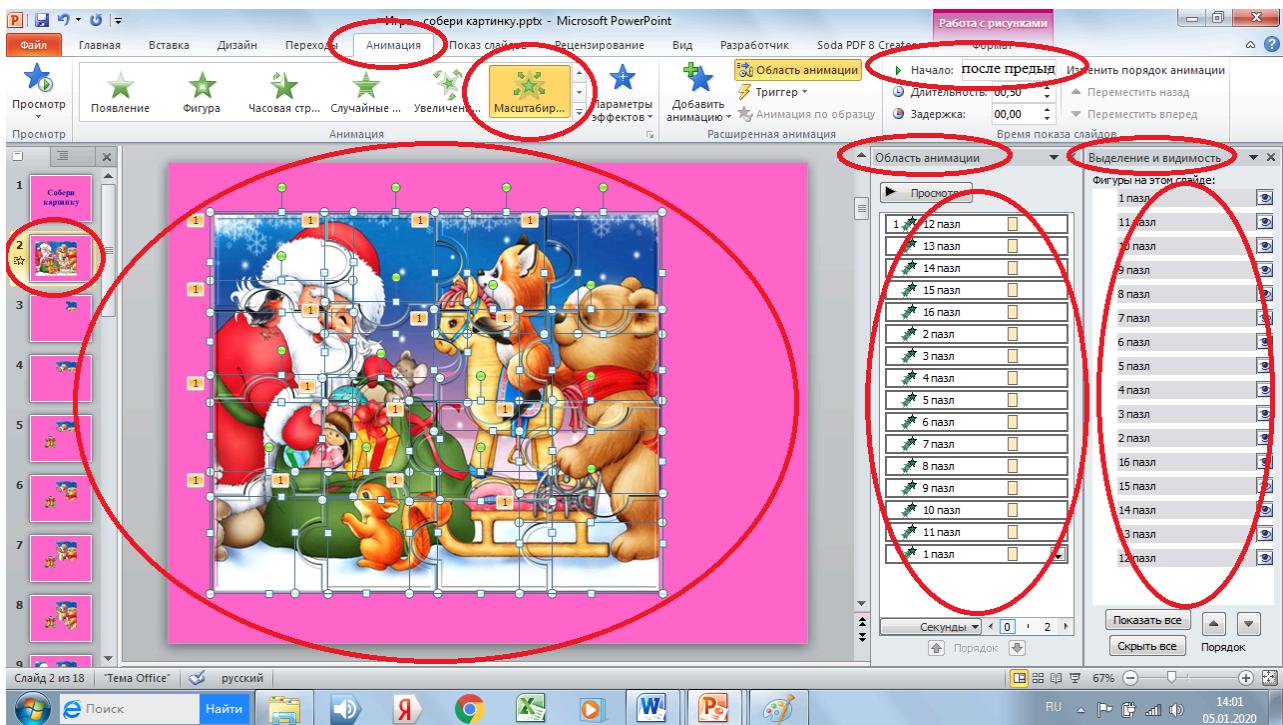
Итак, пазлы созданы с использованием Шаблонов пазлов.

**Перед нами на одном слайде все фигурные фрагменты
собранные в одну большую картинку.**



1. Для удобства работы открываем **Область анимации** и **Область выделения**.
2. На слайде кликаем один фрагмент. Он выделится сразу в двух областях.
3. В **Области выделения** переименовываем его в **1 пазл**. В **Области анимации** его название изменится автоматически.

4. И так проделываем с каждым фрагментом.
5. Выделяем все фрагменты одновременно.
6. Заходим в **Область анимации** на верхней панели и задаем **Анимацию входа**. Она присваивается всем фрагментам одновременно (о такой возможности присвоения анимации объектам я упоминала в Уроке 6).
7. Выставляем **Начало Анимации** – после предыдущего, т. е. после выполнения определенного задания.



8. Дублируем слайд со всеми фрагментами собранными в большую картинку столько раз, сколько у нас фрагментов.
9. На каждом следующем слайде оставляем на одну картинку больше, чем на предыдущем.
 - На 1-ом слайде – 1 фрагмент.
 - На 2-ом слайде – 2 фрагмента.
 - На 3-ем слайде – 3 фрагмента.
 - На 4-ом слайде – 4 фрагмента.
 - И т. д.
10. На всех слайдах у всех фрагментов анимация сохранилась и **Начало анимации После предыдущего** так же сохранилось.

11. На 1-ом слайде на одном фрагменте **Анимация** есть.
12. На 2-ом слайде с фрагмента, который появляется на 1-ом слайде **Анимацию** снимаем (этот фрагмент должен быть стационарен и уже виден на 2-ом слайде), а на другом фрагменте **Анимация** уже есть.
13. На 3-ем слайде с фрагментов, которые уже появлялись на 1-ом и 2-ом слайдах **Анимацию** снимаем (эти фрагменты должны быть стационарны и уже видны на 3-ем слайде), а на 3-ем фрагменте **Анимация** уже есть.
14. И так далее на всех слайдах. **По желанию можно делать так, что на одном слайде появляться могут не один, а два фрагмента одновременно.** В этом случае, в **Области анимации** они должны стоять рядом, но **одному фрагменту (который стоит выше) Анимацию задать После предыдущего, а другому (который стоит рядом, но ниже) – Анимацию выставить С предыдущим.**

**Казалось бы, что создавать игру долго,
но на самом деле все выполняется довольно быстро,
и помогает в этом открытая Область анимации,
где видны анимированные и не анимированные фрагменты.**

**Важно! При дублировании слайдов необходимо снимать анимацию
с фрагментов, которые уже должны быть видны на слайде.**

15. Установим любой **Переход слайдов** применимый ко всем.
16. **Располагаем на слайдах нужные вам задания, после выполнения которых, будет появляться очередной фрагмент картинки.**
17. **Применяем триггеры для выполнения заданий.** В зону нужного триггера помещаем **Анимацию** фрагмента картинки. Она сработает после выполнения триггера.
18. В результате выполнения заданий на всех слайдах на последнем слайде из отдельных фрагментов сложится большая картинка.

19. Оформляем нашу игровую презентацию: добавляем титульный слайд, рамку для слайда по желанию, видеоматериалы, используемые источники.

20. В одну папку помещаем игровую презентацию, видеоматериалы и т.д.

Важные советы еще раз:

- После создания игровой презентации отмените для переход от слайда к слайду по щелчку, чтобы случайный щелчок мимо не увел со слайда!**
- Сохраняйте презентацию после каждого изменения, внесенных вами при её создании.**
- Сохраняем работу: Сохранить как... Презентация PowerPoint (*.pptx)**

После этого проверьте работу еще раз.

Желаю удачи и творческого вдохновения!