

Урок 6

Создание дидактических игр средствами Microsoft PowerPoint

Технологический прием «Анимированные пазлы»

Рассмотрим технологический прием «Анимированные пазлы» с использованием анимационных эффектов, триггеров и гиперссылок для создания дидактических игр в программе Microsoft PowerPoint.

Существует несколько способов создания игровой презентаций с «анимированными» пазлами.

Рассмотрим три варианта.

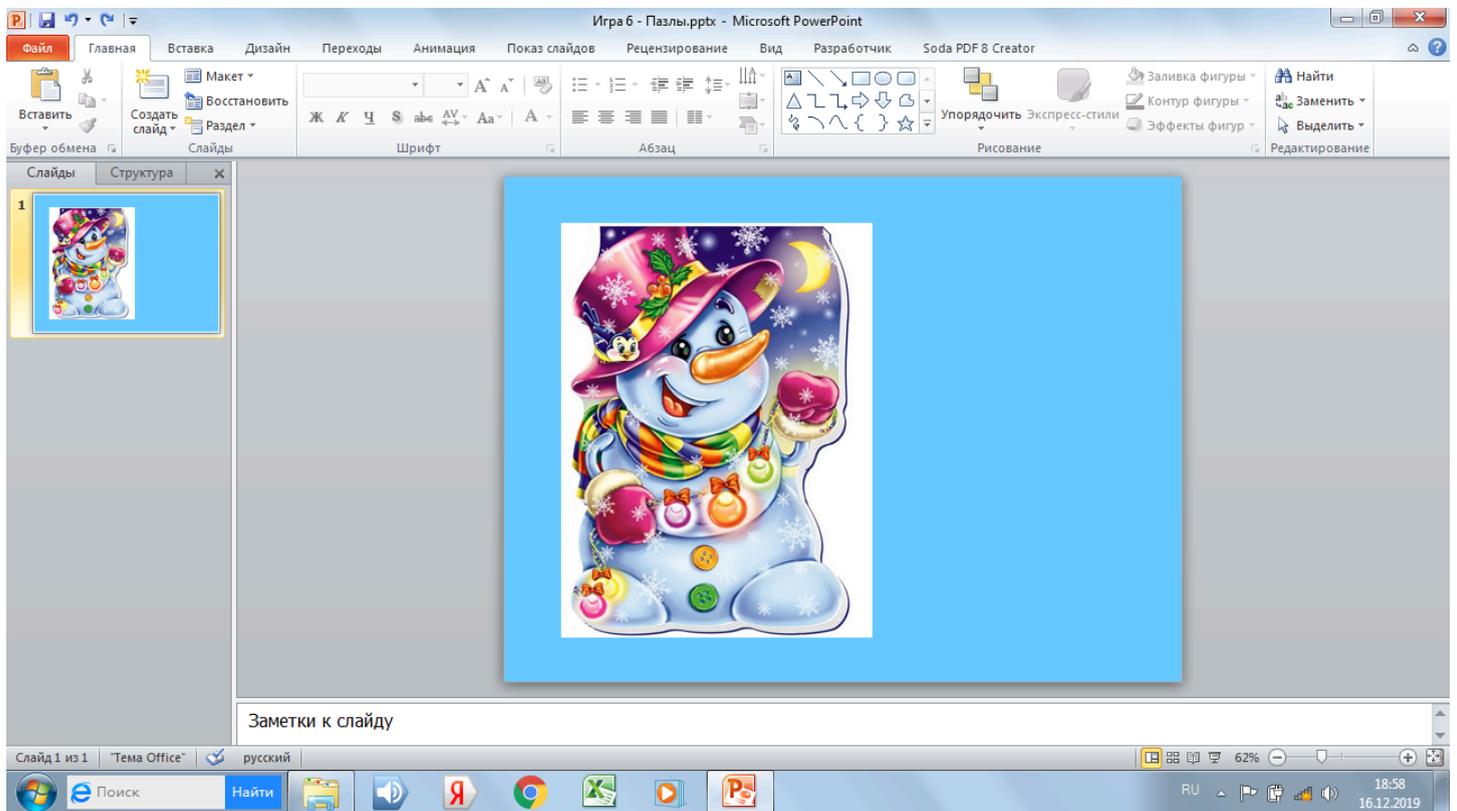
1 вариант

Создаем презентацию и пустой слайд (Создать презентацию - Главная – Создать слайд – Пустой слайд).

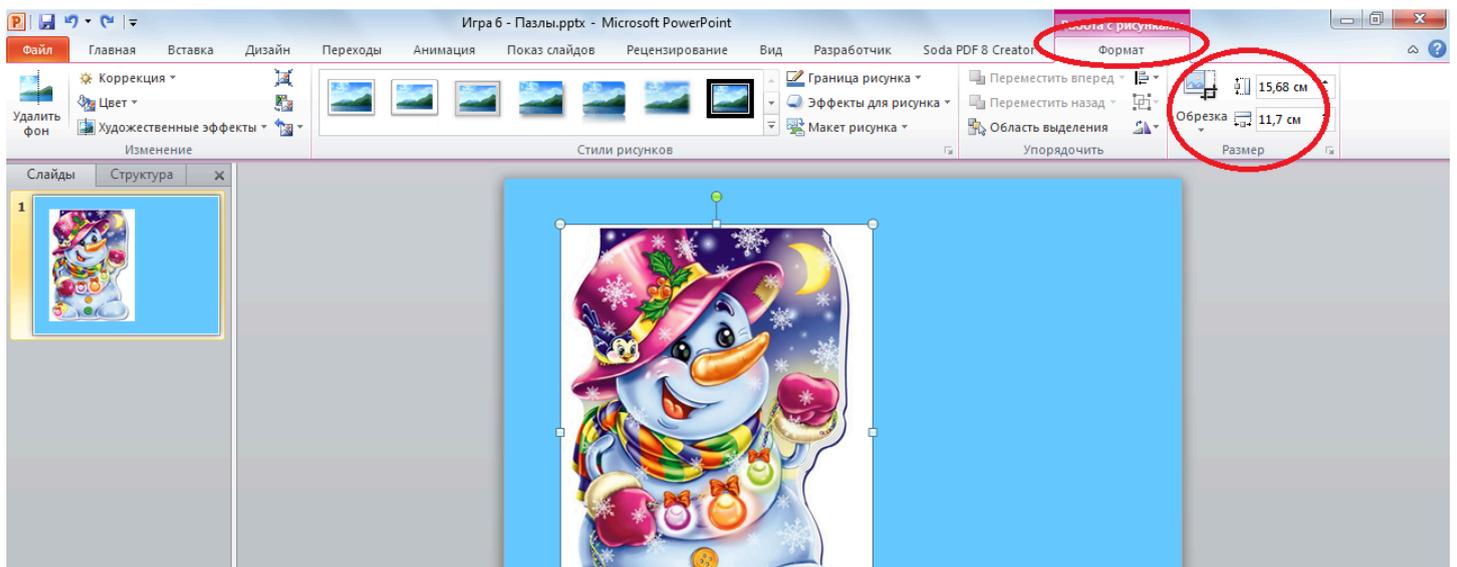
Сохраняем презентацию как...

Создаем Папку с необходимыми для будущей игры рисунками, объектами.

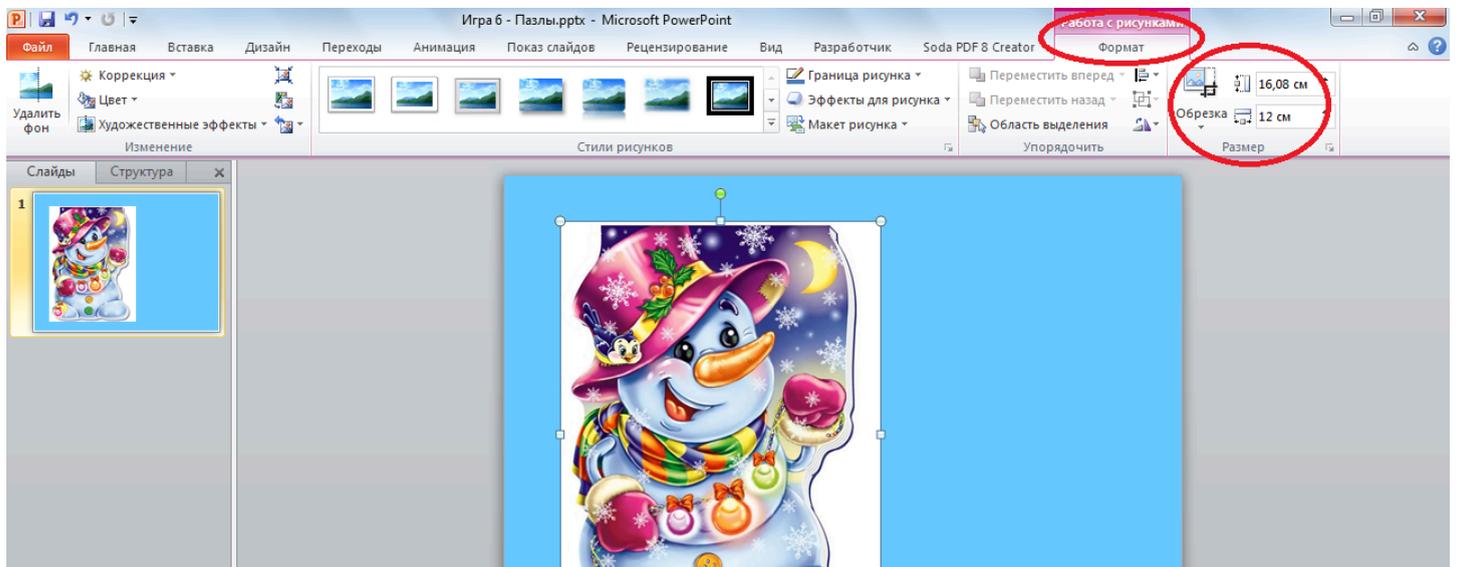
Откроем пустой слайд PowerPoint, сделаем заливку фона и копируем на него любую понравившуюся картинку.



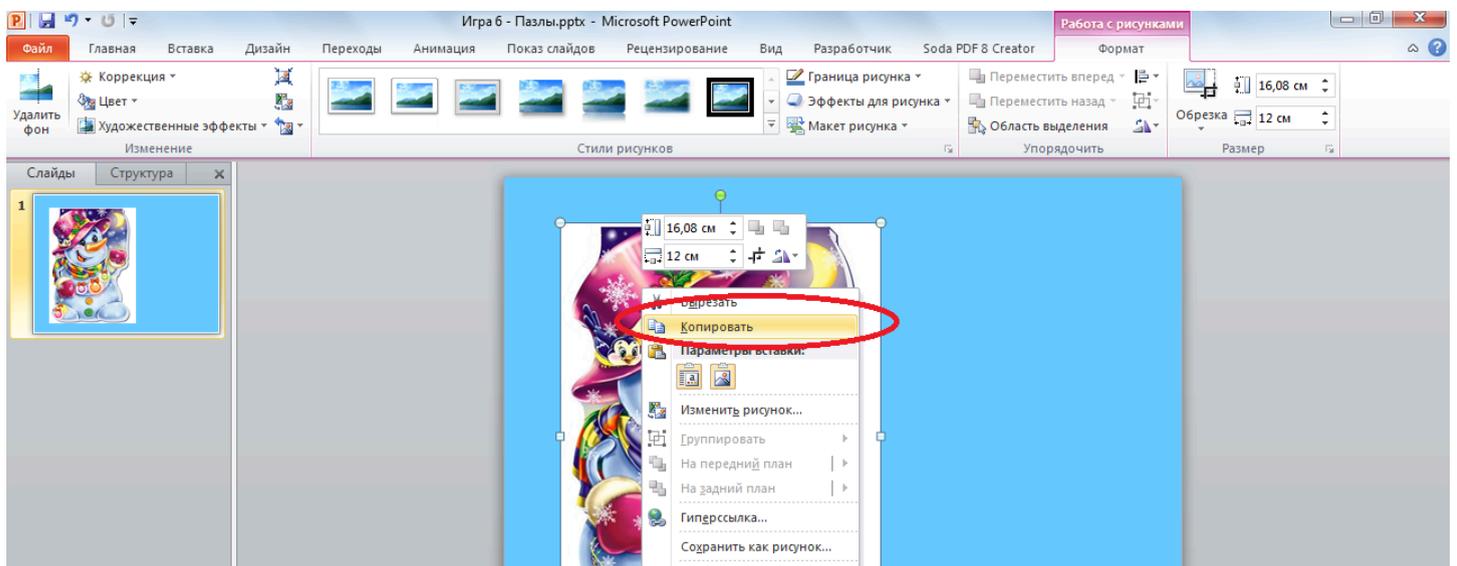
Выделяем картинку. Во вкладке **Формат** мы видим ее размер 15,68 x 11,7.



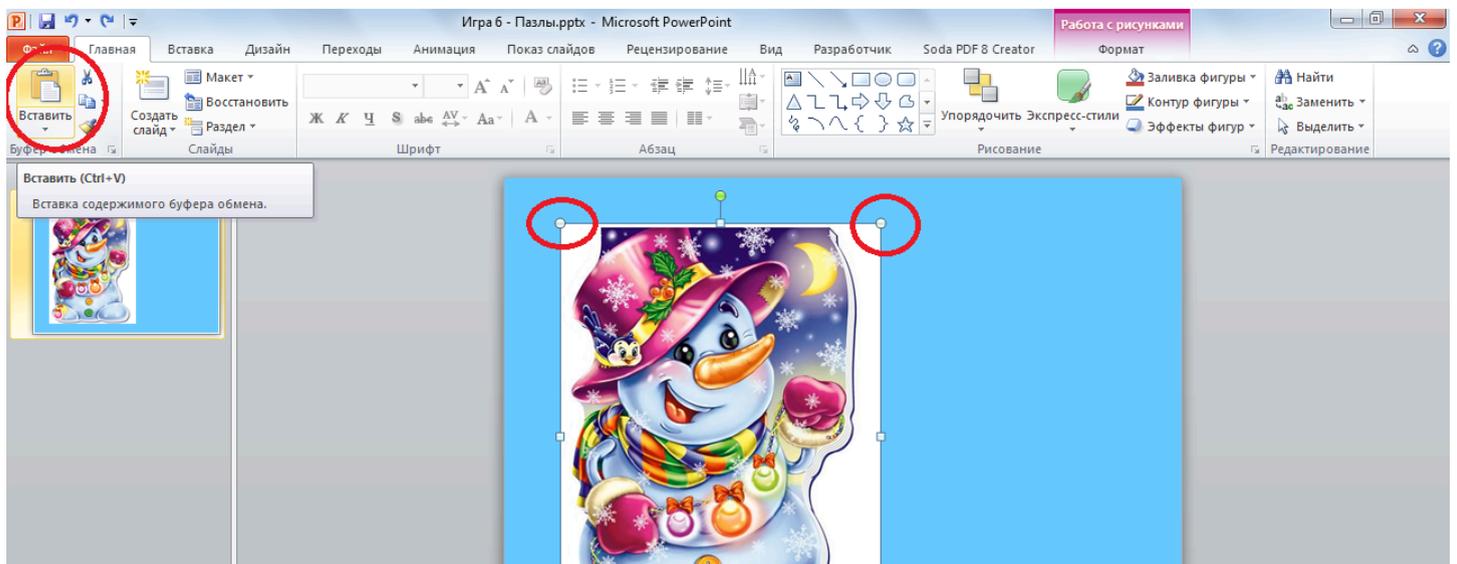
Я запланировала разделить картинку на 4 фрагмента, поэтому размеры картинки необходимо изменить и сделать их удобными для деления и кратными 2-м, сохраняя пропорции. Выставляем размеры 16,08 x 12.



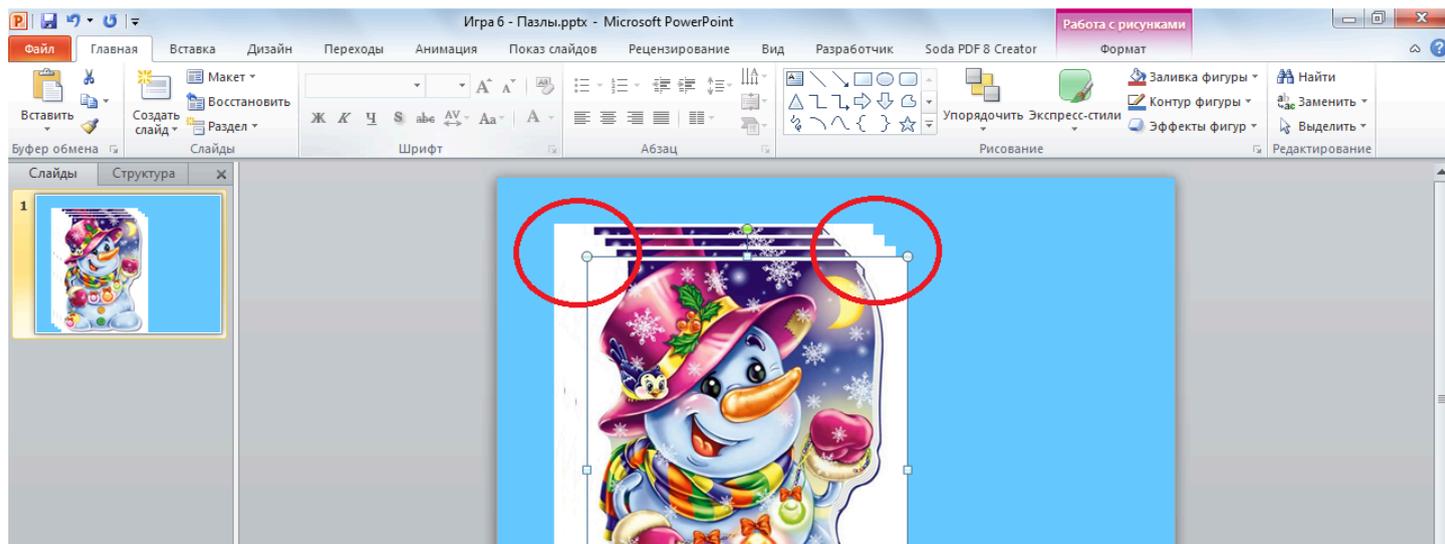
Теперь копируем эту же картинку (Ctrl+C — копировать) и вставляем (Ctrl+V) её на тот же слайд ещё три раза.



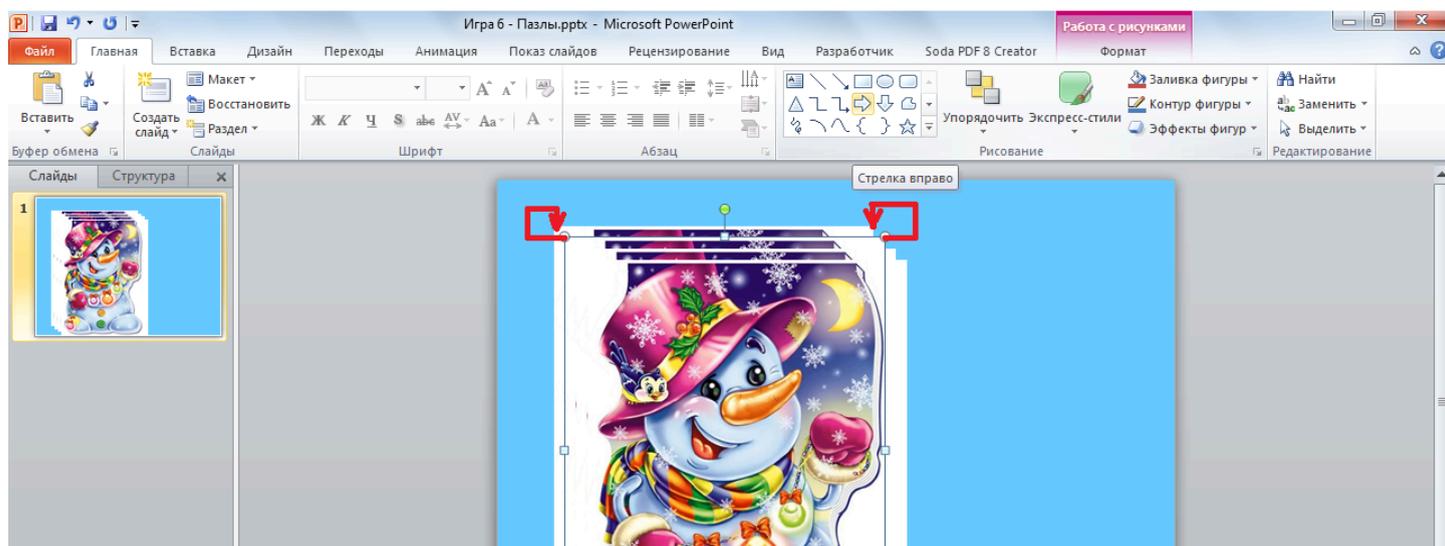
Или просто копируем – вставляем, копируем – вставляем, копируем – вставляем.



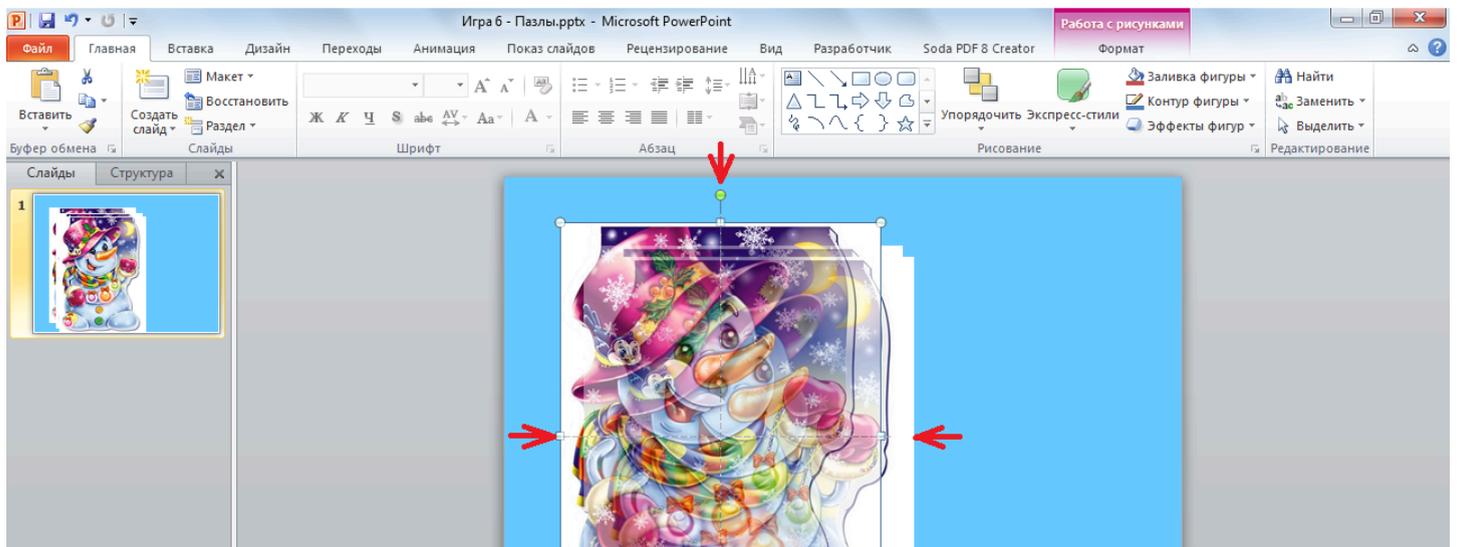
Вновь вставленные на слайд картинки появятся со смещением. Наша задача сложить их в аккуратную стопку.



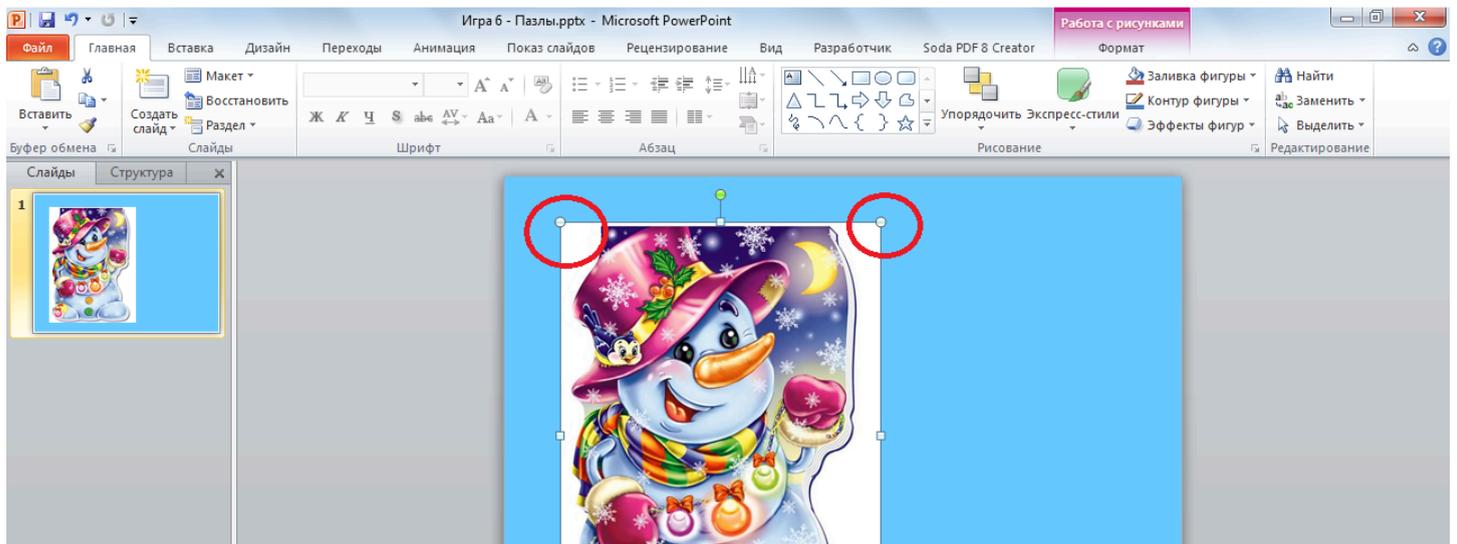
Подгоните все 4 изображения так, чтобы они накладывались друг на друга и не «выглядывали» снизу, у вас должен получиться своеобразный слоеный пирог.



При перемещении и накладывании картинок друг на друга появляются пунктирные горизонтальная и вертикальная оси, которые показывают, что картинки легли точно друг на друга.

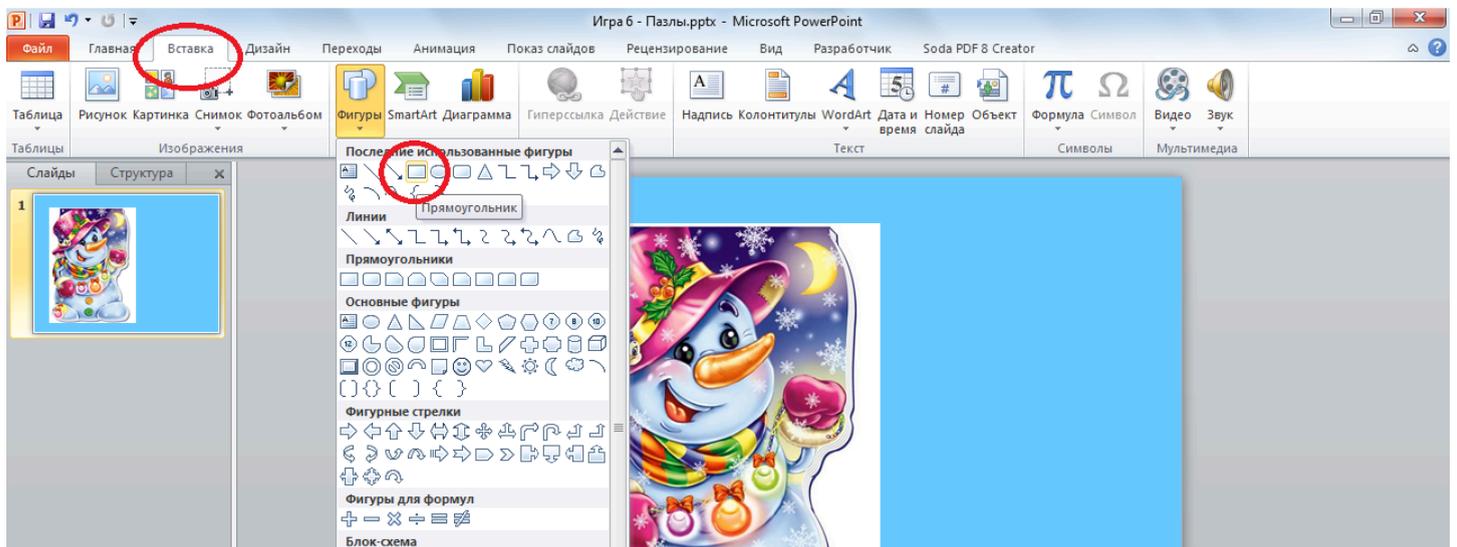


Теперь перед нами 4 точно наложенные друг на друга картинки, но мы видим одну - верхнюю.



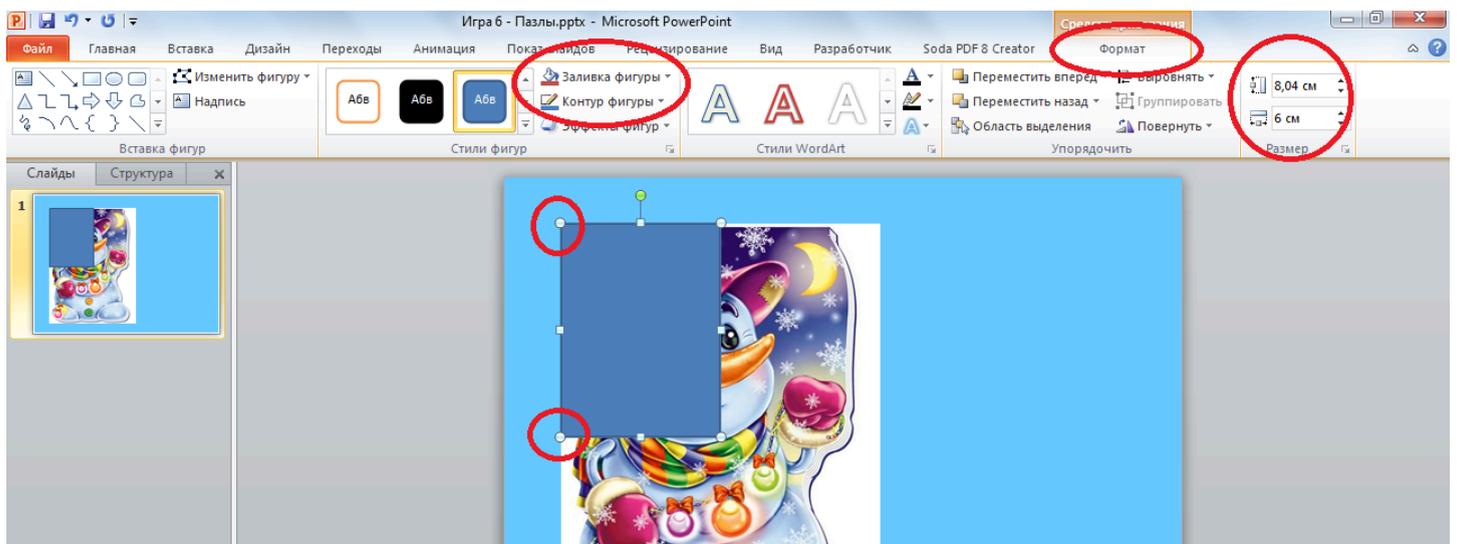
От каждой из 4-х картинок нам необходимо оставить по одному фрагменту. Для выполнения обрезки таким образом, чтобы оставшиеся фрагменты точно соединились и составляли картинку целиком, выполняем следующие действия:

1. Во вкладке **Вставка – Фигуры** – выбираем **прямоугольник**.

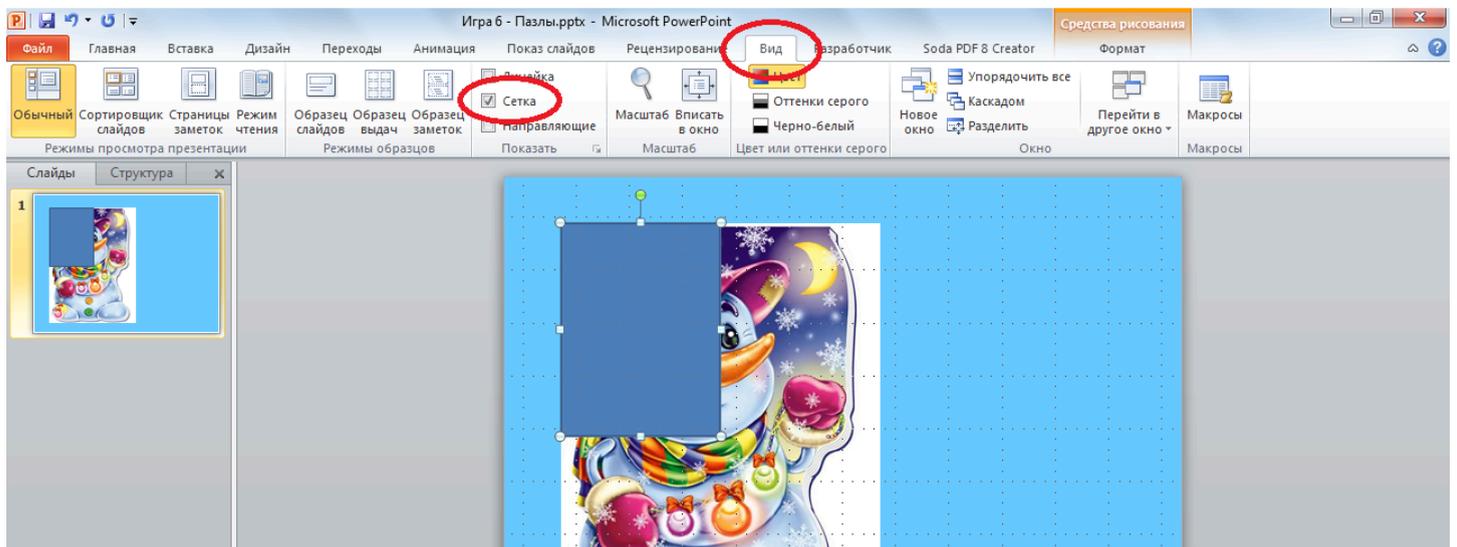


2. Растягиваем его от верхнего левого угла картинке до середины сторон.

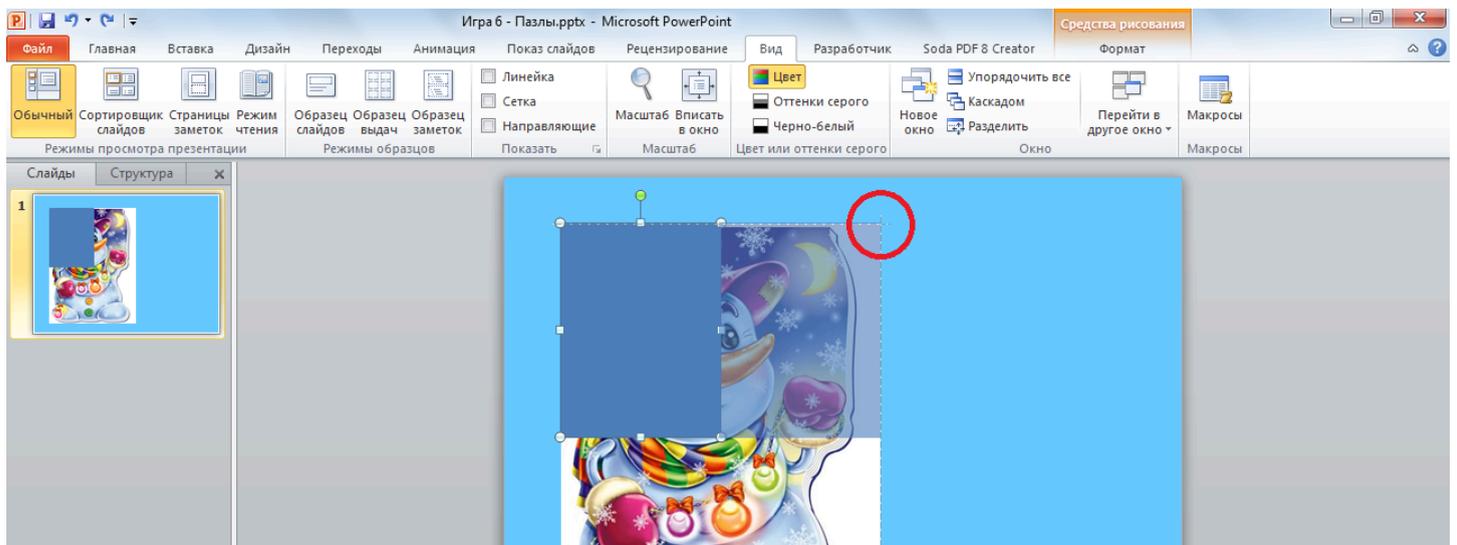
Во Вкладке формат его размеры должны быть в 2 раза меньше ширины и высоты картинки. В нашем случае его размеры 8,04 x 6. Убираем контур прямоугольника.



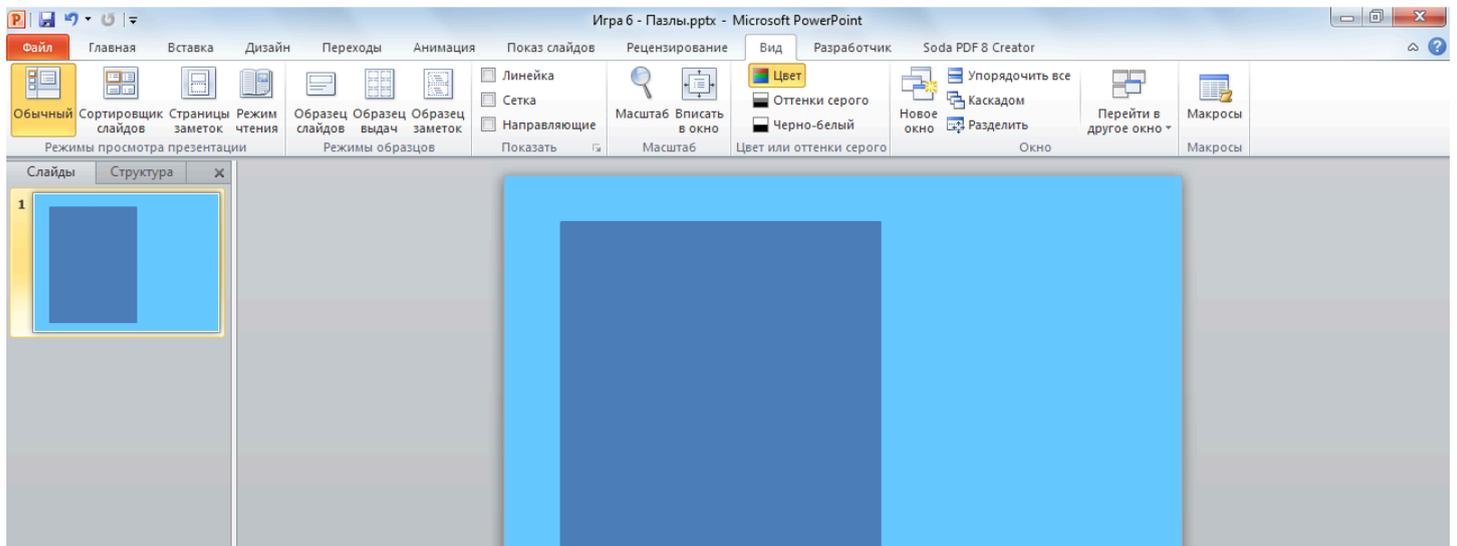
Если вы привыкли работать с сеткой, то ее можно выставить во вкладке **Вид** — напротив **Сетка** выставляем галочку. В нашем случае мы можем обойтись без нее.



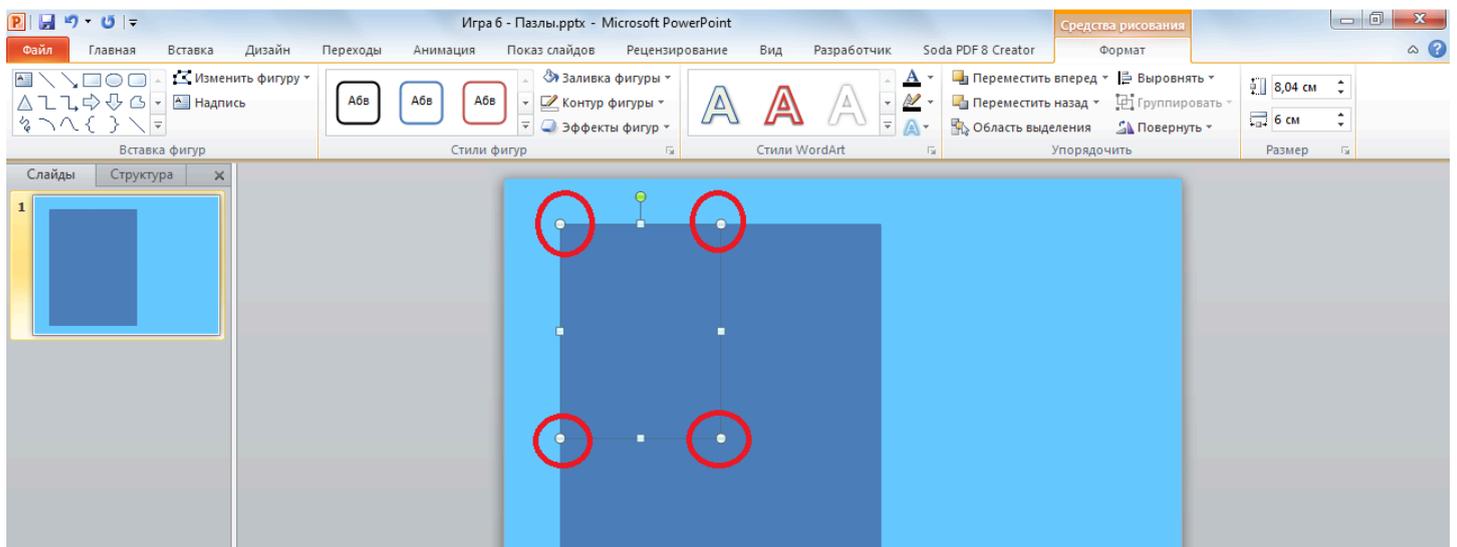
3. Копируем наш прямоугольник 3 раза. В результате 4 одинаковых прямоугольника закрыли всю картинку. Следим, чтобы во время копирования и установки прямоугольников на места появлялись пунктирные направляющие оси.



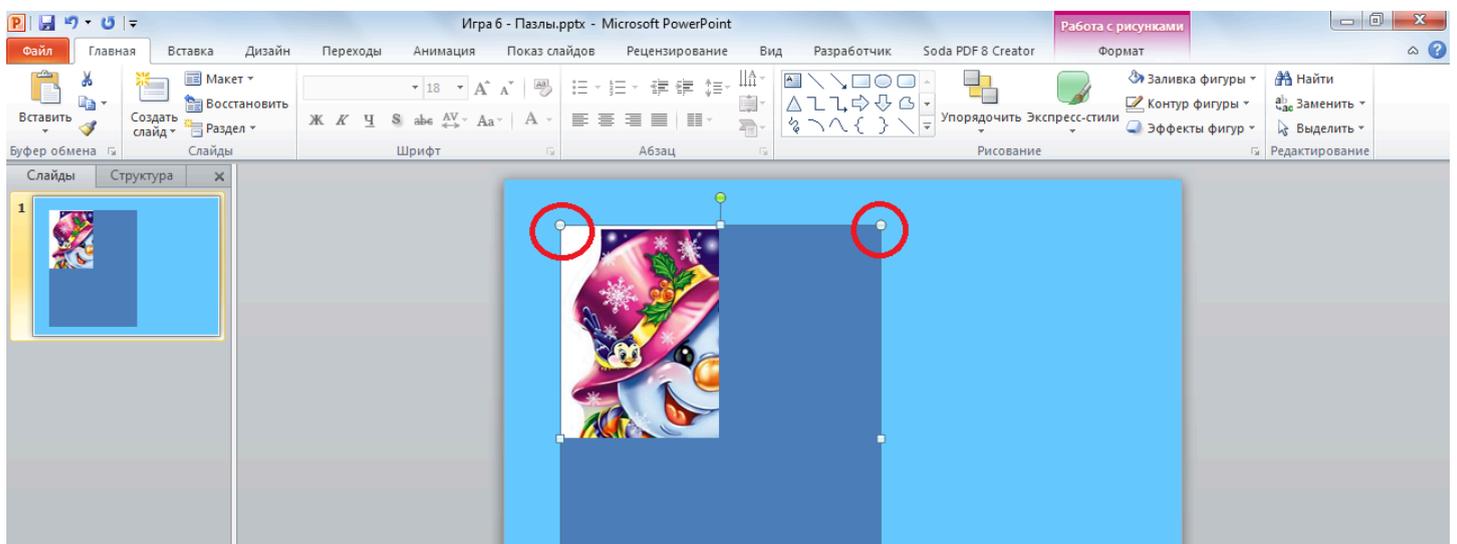
Мы закрыли картинку четырьмя прямоугольниками с такой точностью, что перед нами мы видим один большой прямоугольник. В этом можно убедиться, увеличив изображение.



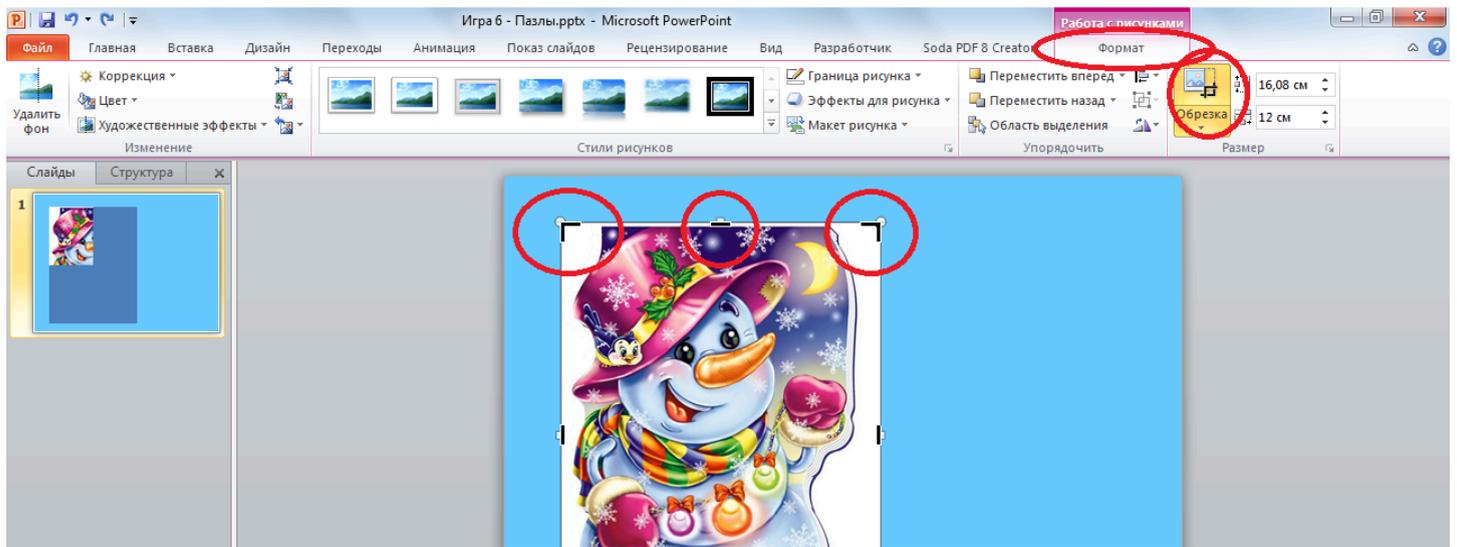
4. Выделяем 1-ый прямоугольник.



5. Удаляем 1-ый прямоугольник, открывая тем самым 1-ую верхнюю картинку со СНЕГОВИКОМ.

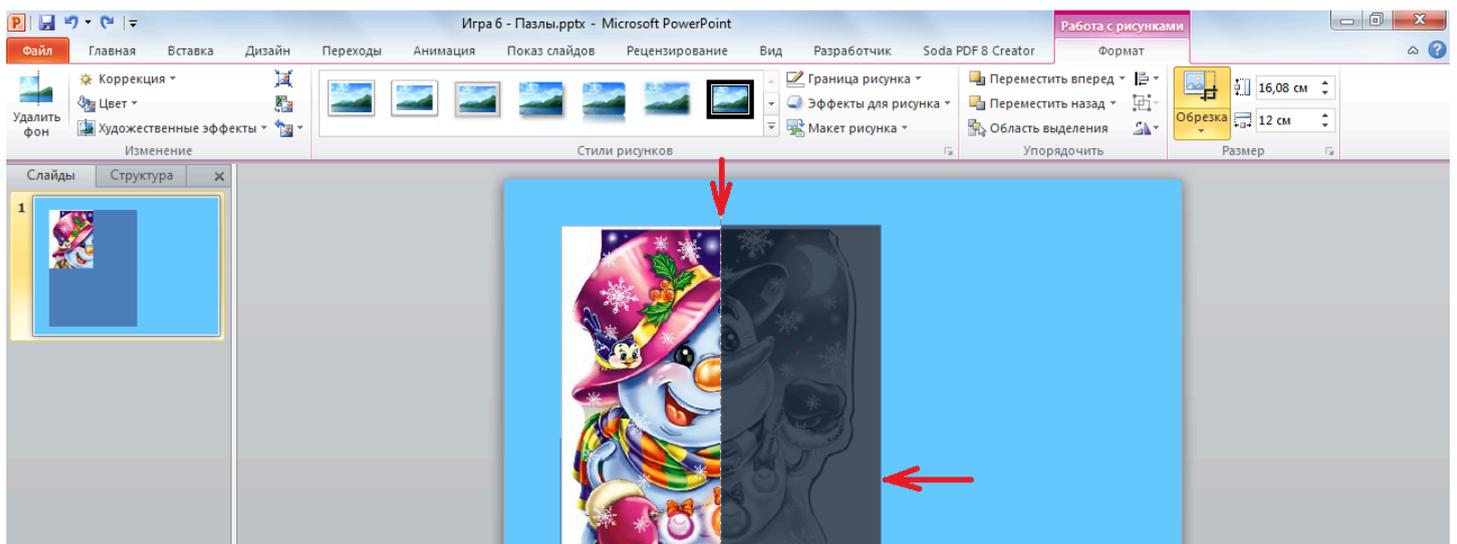


6. Выделяем 1-ую верхнюю картинку, и она целиком появляется на переднем плане.
7. Заходим во вкладку **Формат** – нажимаем **Обрезка**. При этом рамка вокруг картинке изменила свой вид.

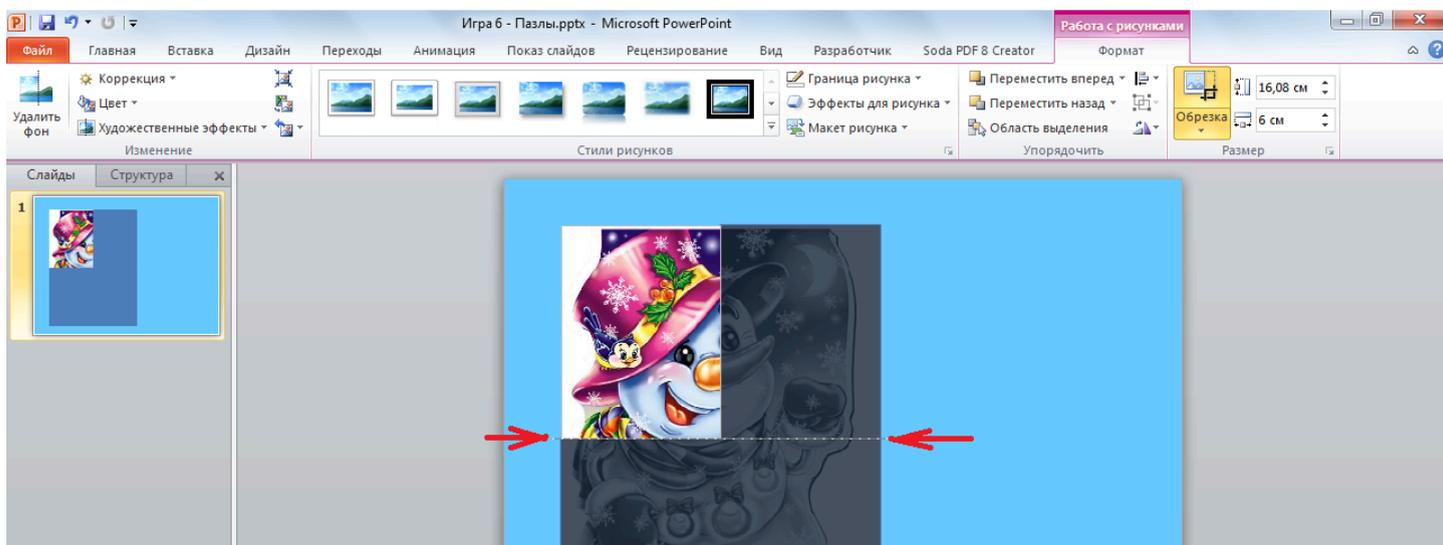


Для обрезки двигаем средние направляющие. Благодаря синим прямоугольникам, появляются пунктирные вертикальные и горизонтальные оси, которые обозначают середину картинке и по которым необходимо делать обрезку.

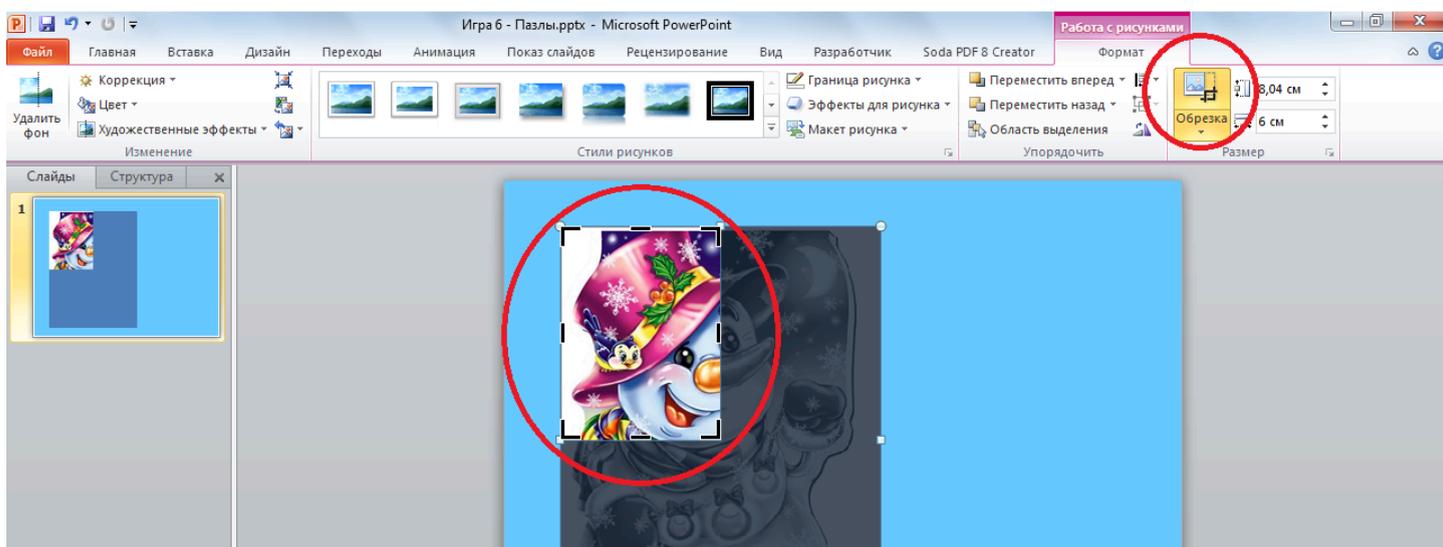
Если прямоугольники не ставить или они наложены не правильно, то направляющие оси не появляются, и обрезка будет не точной.



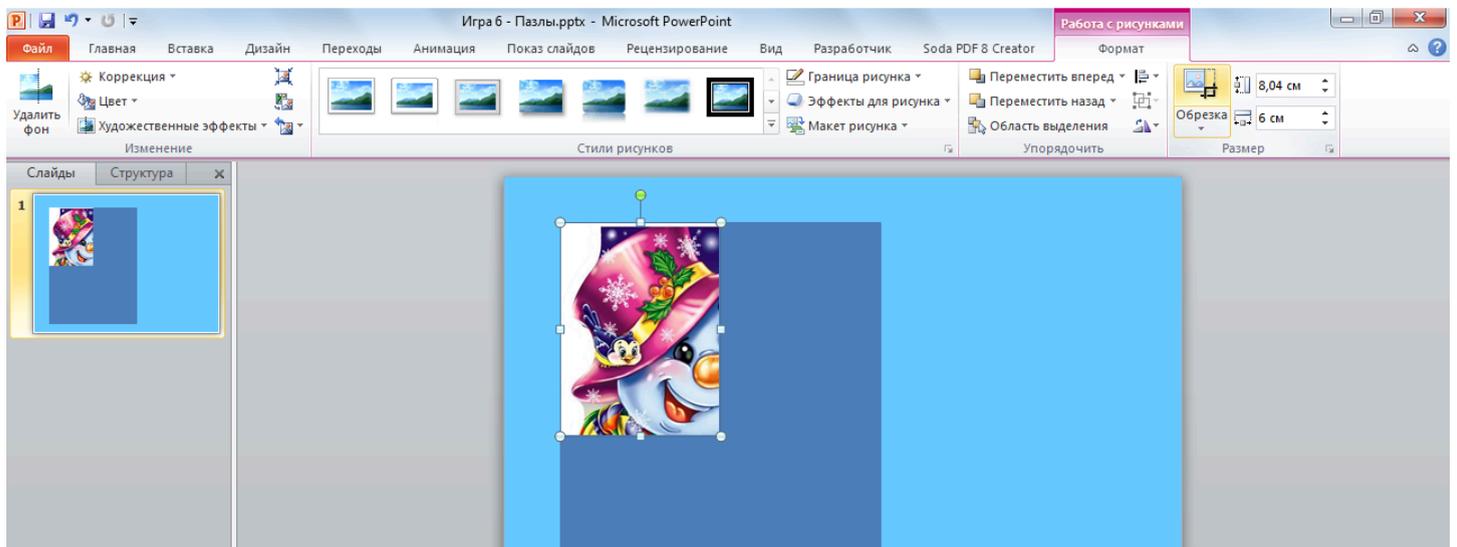
Область обрезки определили.



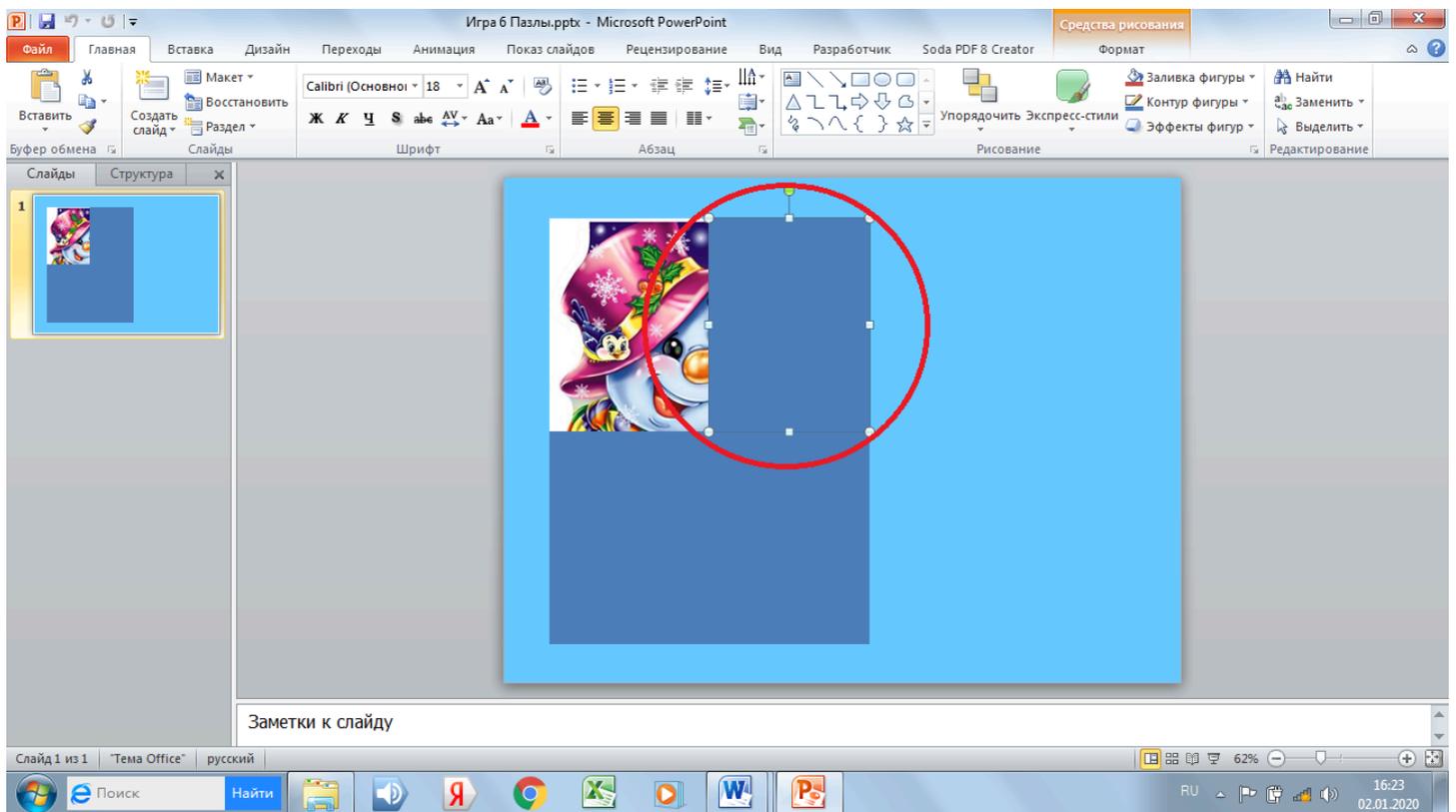
Нажимаем еще раз **Обрезка**.



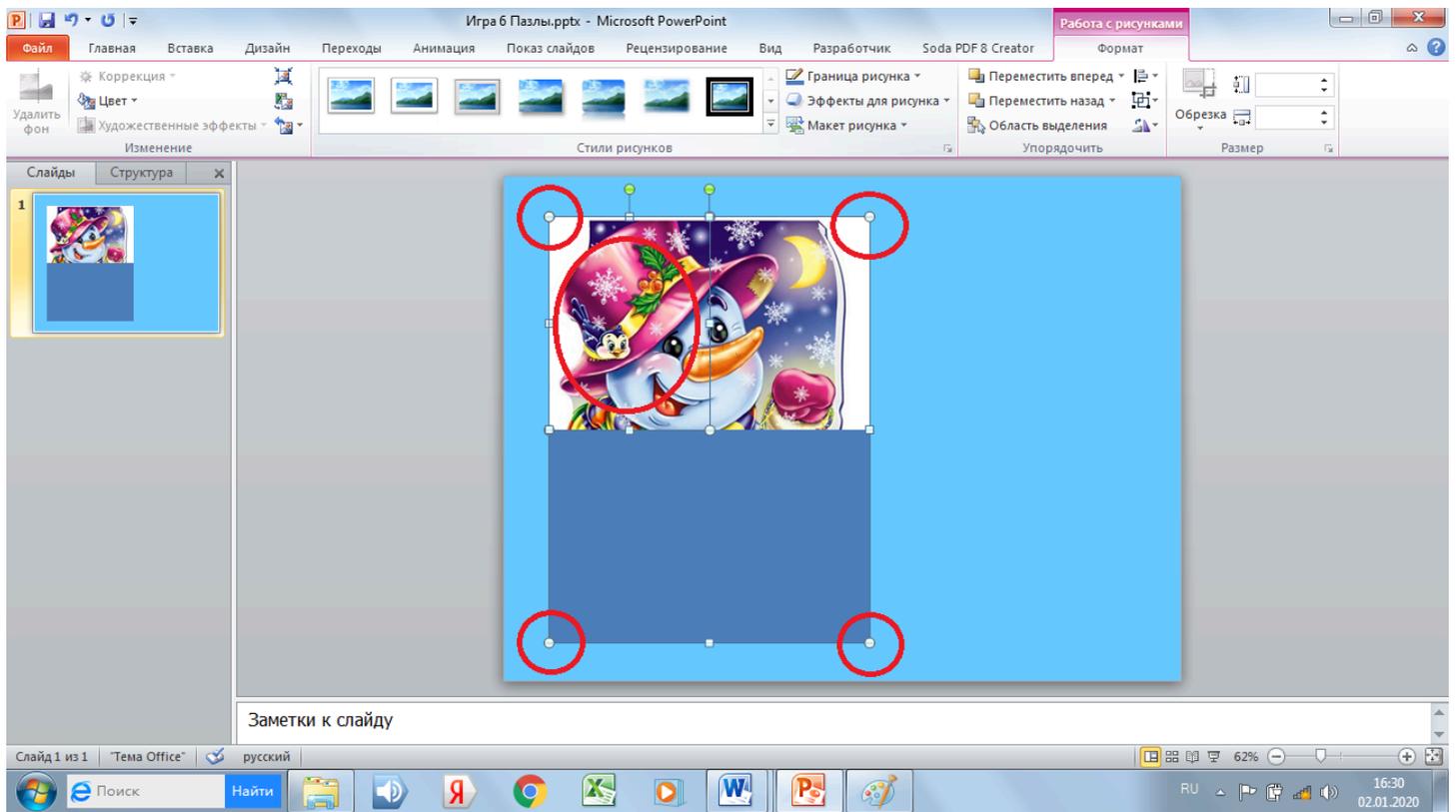
- Мы получили 1-ый фрагмент наших будущих анимированных пазлов. Его размер 8,04 x 6. На слайде мы видим 1-ый фрагмент картинки и 3 прямоугольника, которые закрывают 2-ую картинку.



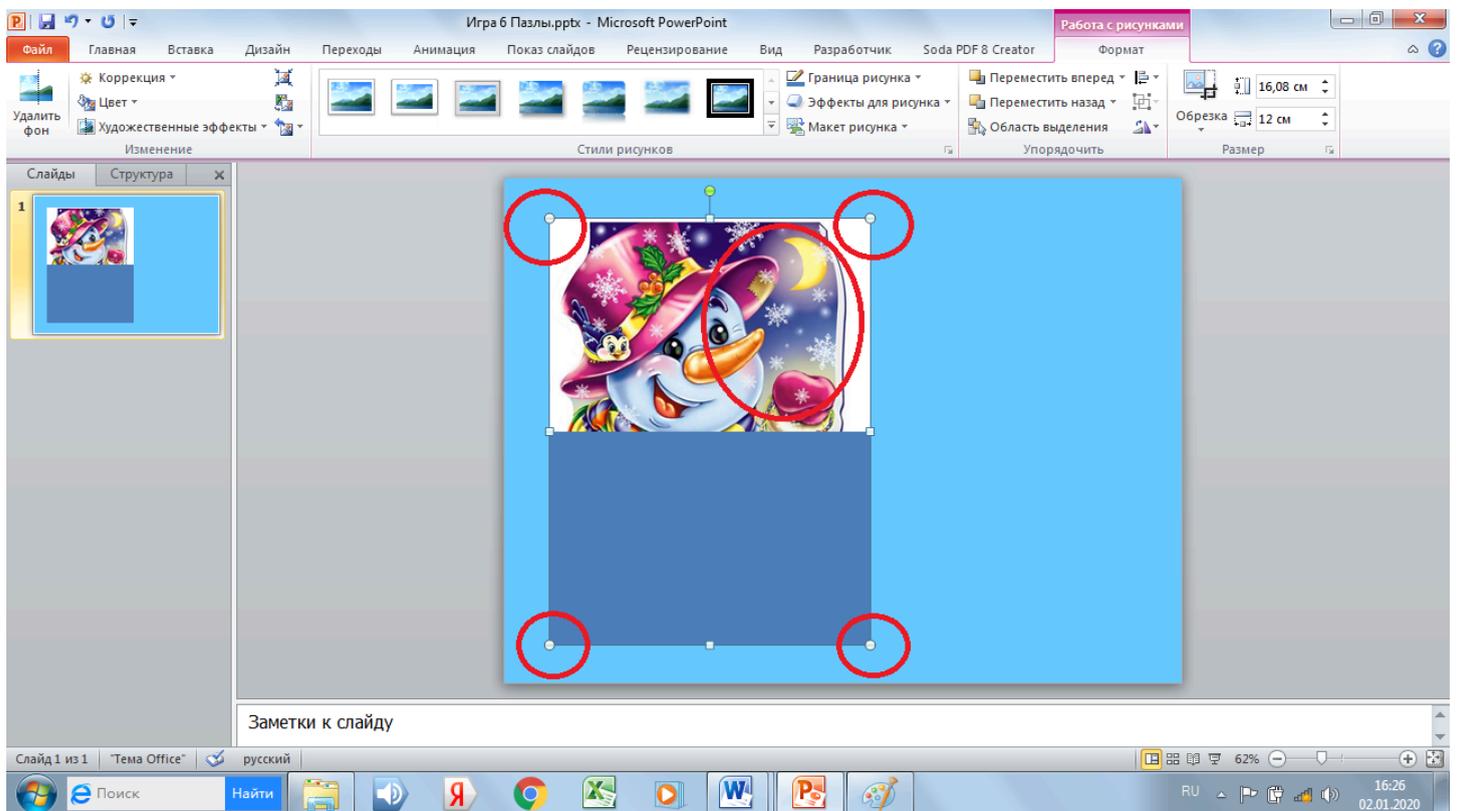
9. Выделяем и удаляем 2-ой прямоугольник.



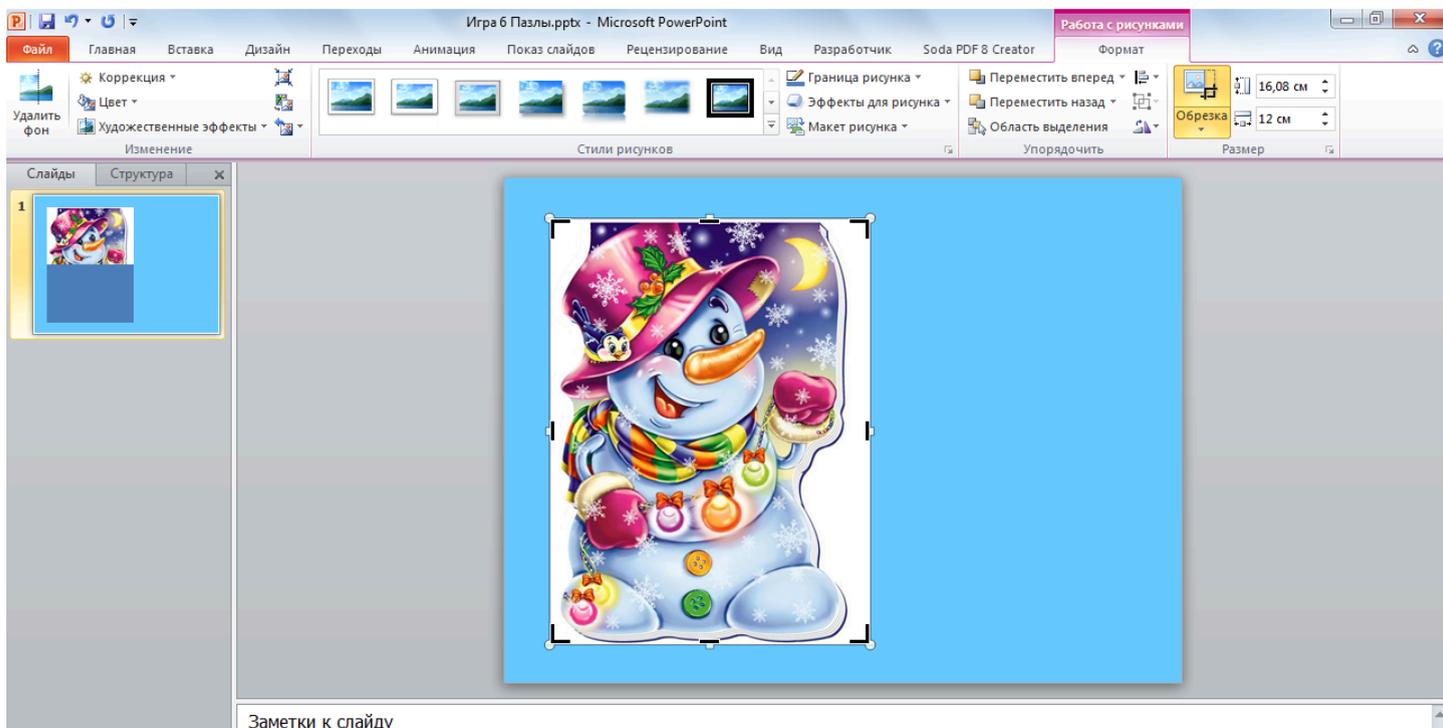
Мы видим 1-ый фрагмент картинки и 2-ую картинку частично закрытую 2-мя прямоугольниками.



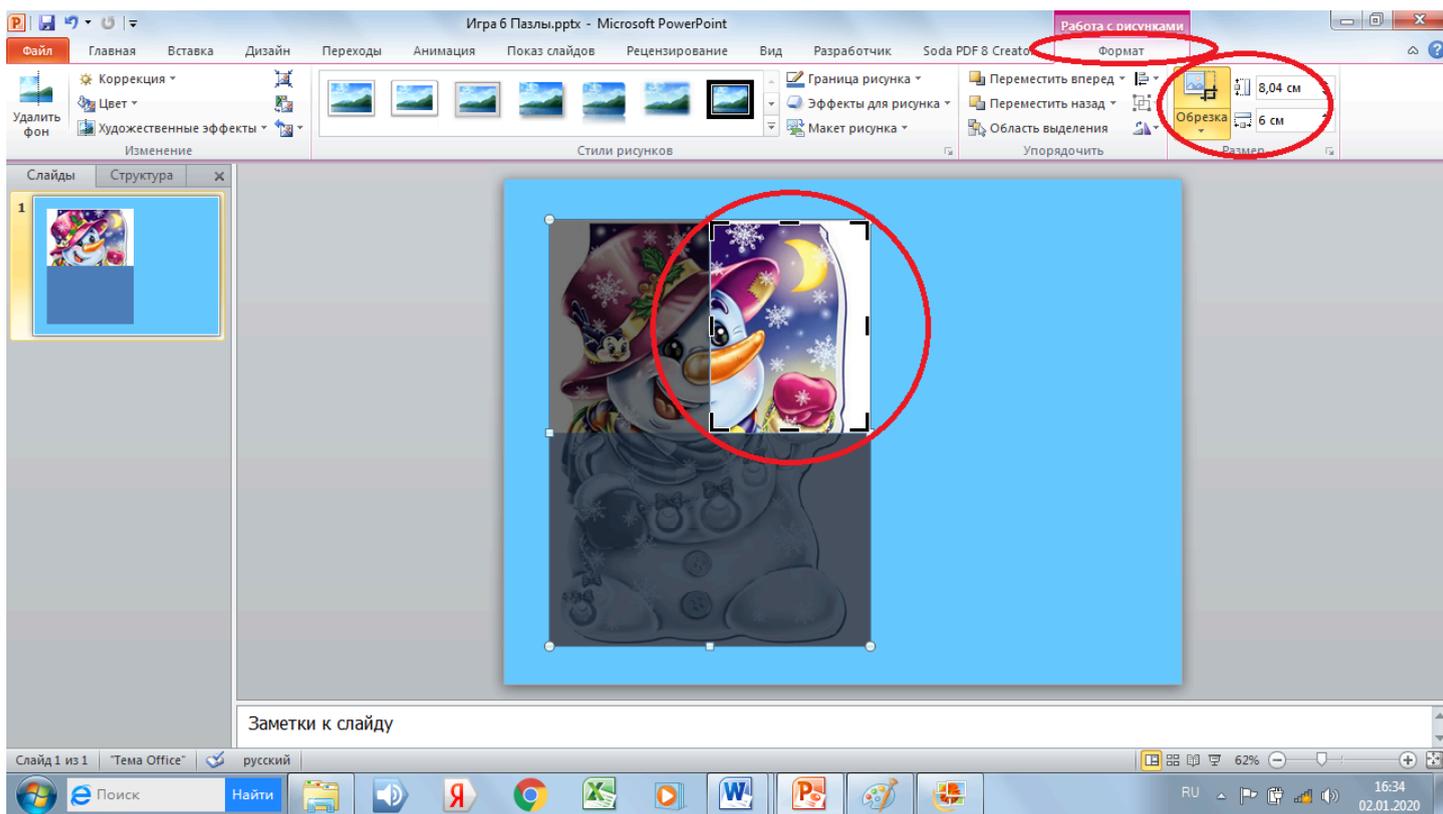
10. Кликаем и выделяем 2-ую картинку.



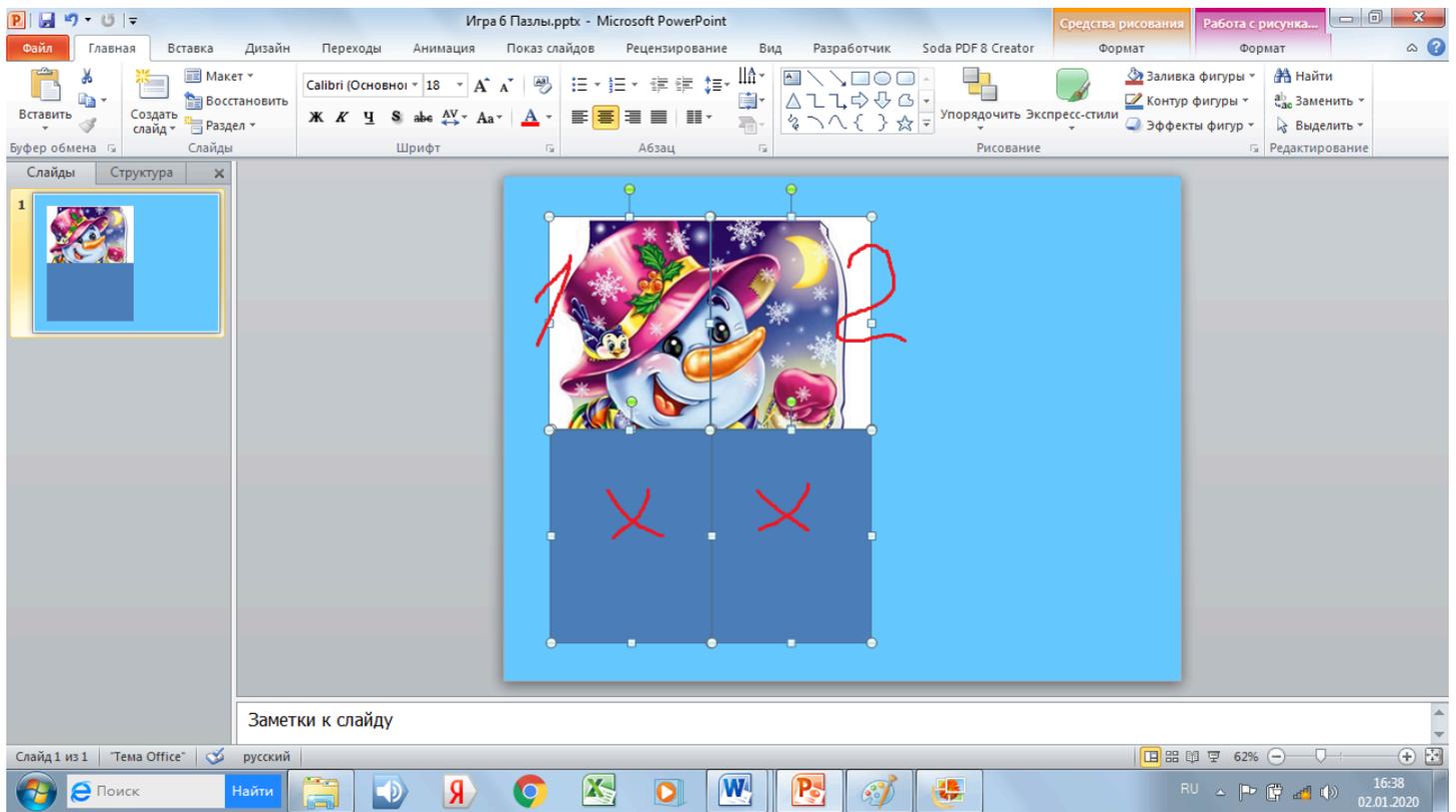
2-ая картинка перемещается на передний план.



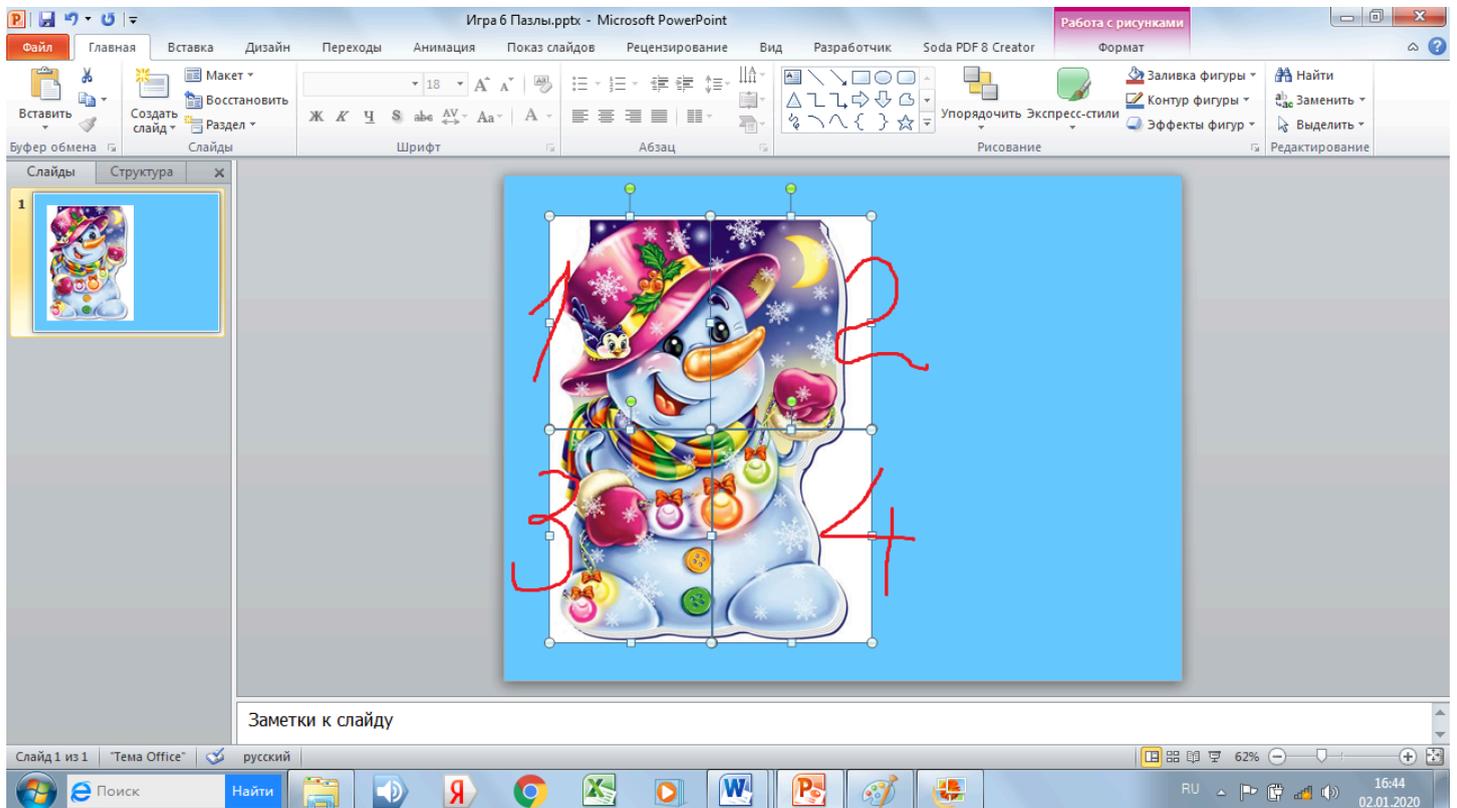
11. Обрезаем ее так же как и 1-ую, оставляя 2-ой фрагмент картинki.



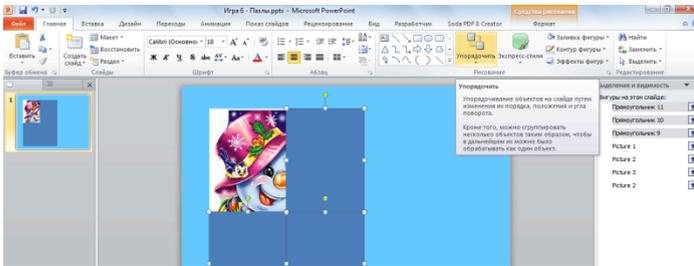
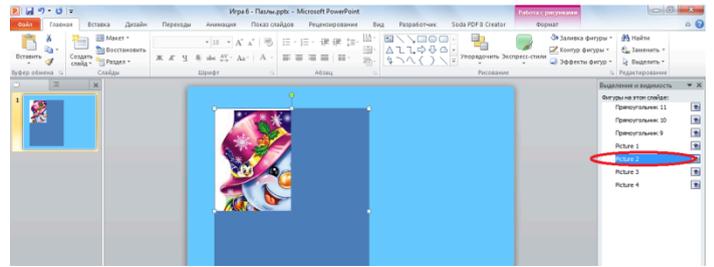
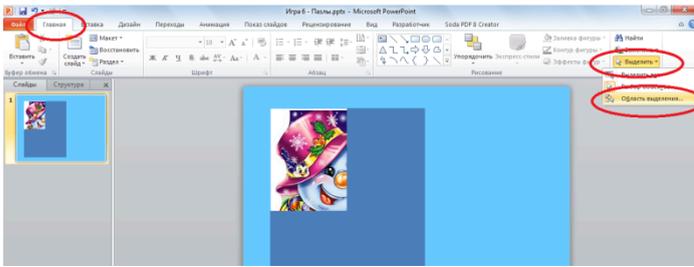
Мы видим 1-ый и 2-ой фрагменты пазлов и два прямоугольника, которые закрывают 3-ю большую картинку.



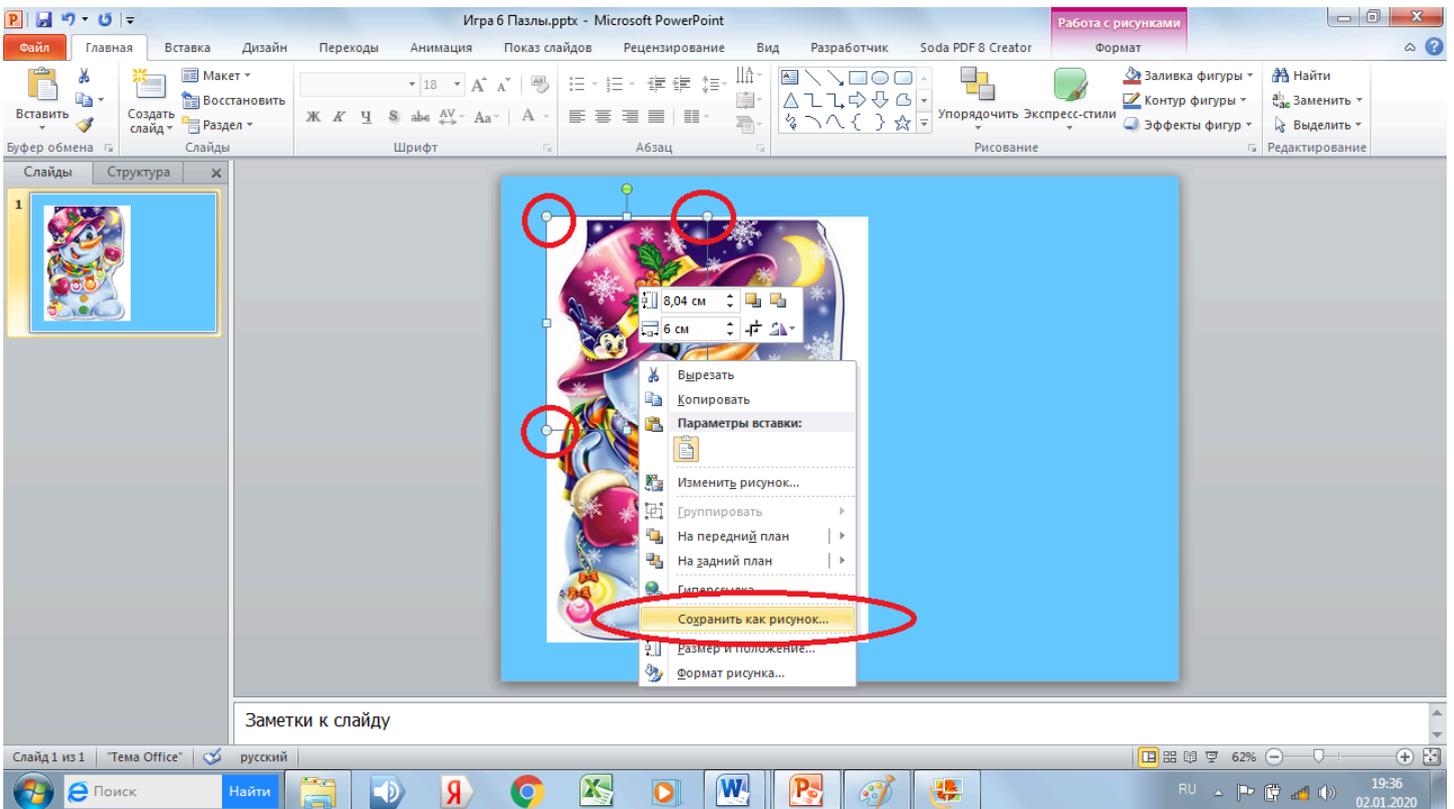
12. Алгоритм повторяем и получаем все 4 фрагмента, границы которых идеально совпадают, составляя целостную большую картинку.
Количество и форму фрагментов можно делать любые, зависит от вашей фантазии.



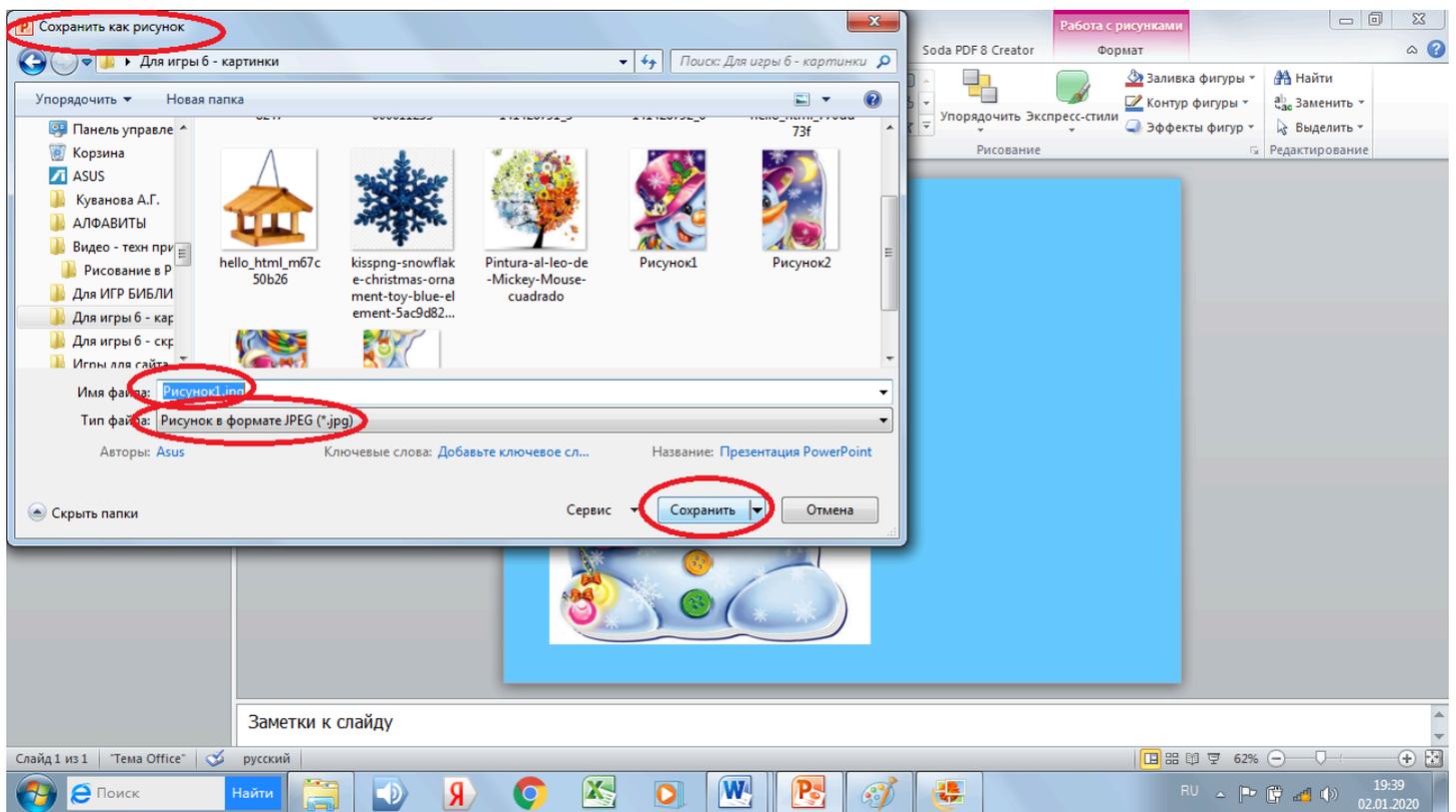
Примечание. Находить нужную большую картинку и обрезать ее можно открыв область выделения, не забывая менять в области выделения названия.



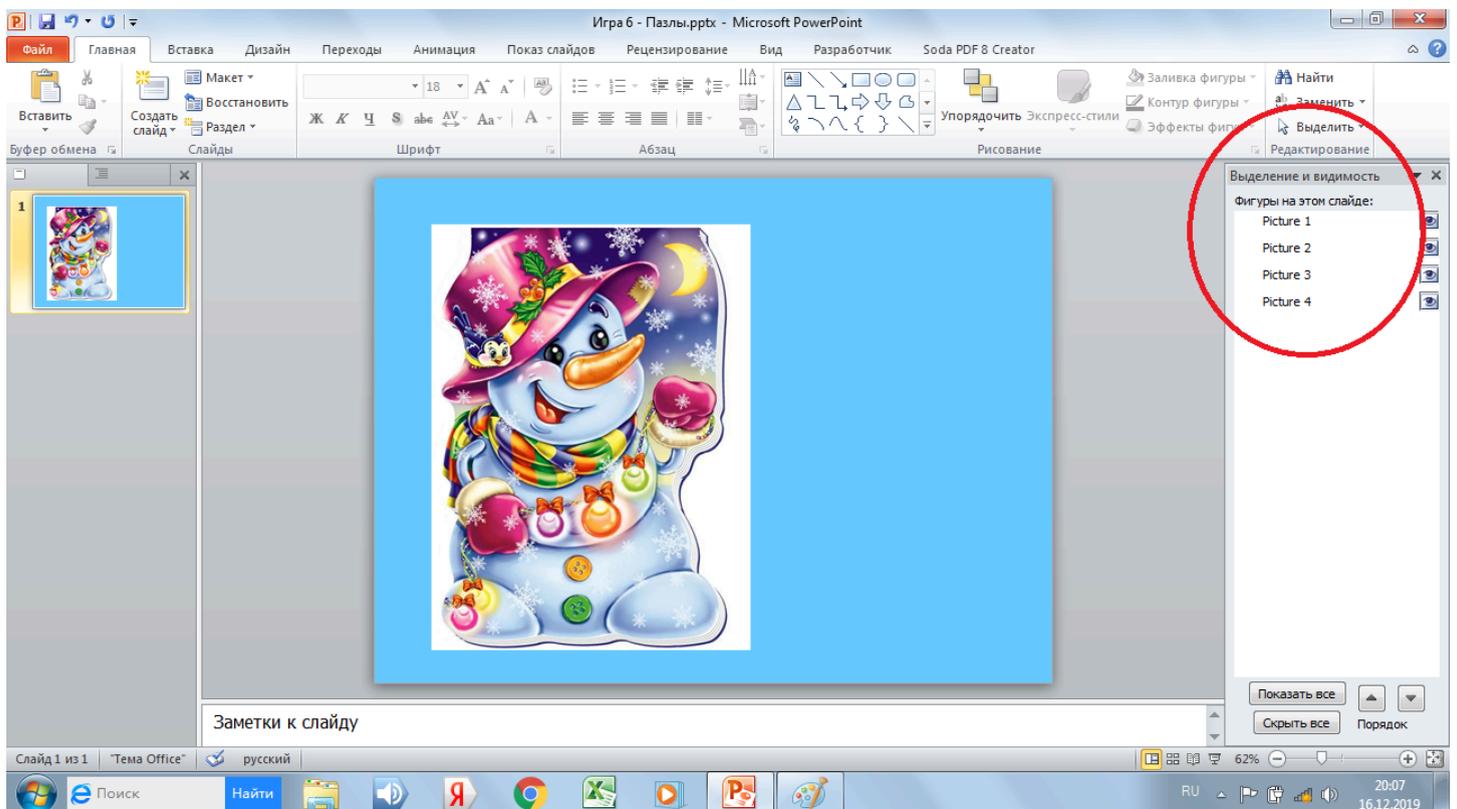
Продолжаем. На данном этапе можно сохранить каждый фрагмент как отдельную картинку в формате **jpg** в определенную папку. Выделяем фрагмент, кликаем по нему правой кнопкой мыши, выбираем **Сохранить как рисунок**. Это нам пригодится для 2-го и 3-го варианта создания анимированных пазлов.



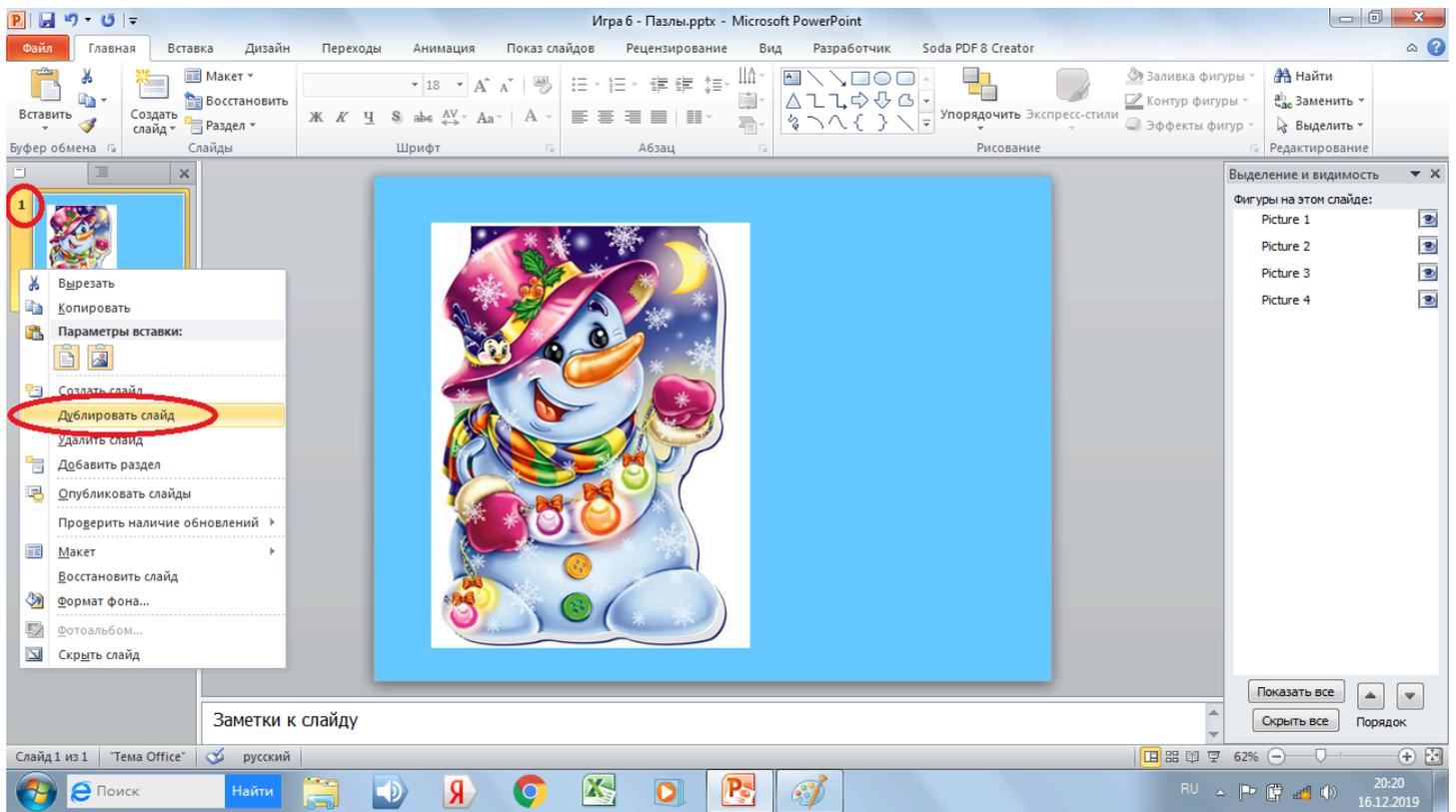
Тип файла – Рисунок в формате **JPEG** программа предлагает автоматически. Переименовываем, определяем папку для сохранения, кликаем **Сохранить**.



Итак, перед нами на одном слайде 4 фрагмента большой картинки.



Дублируем слайд 3 раза. Всего получится столько слайдов, сколько у нас предусмотрено фрагментов.



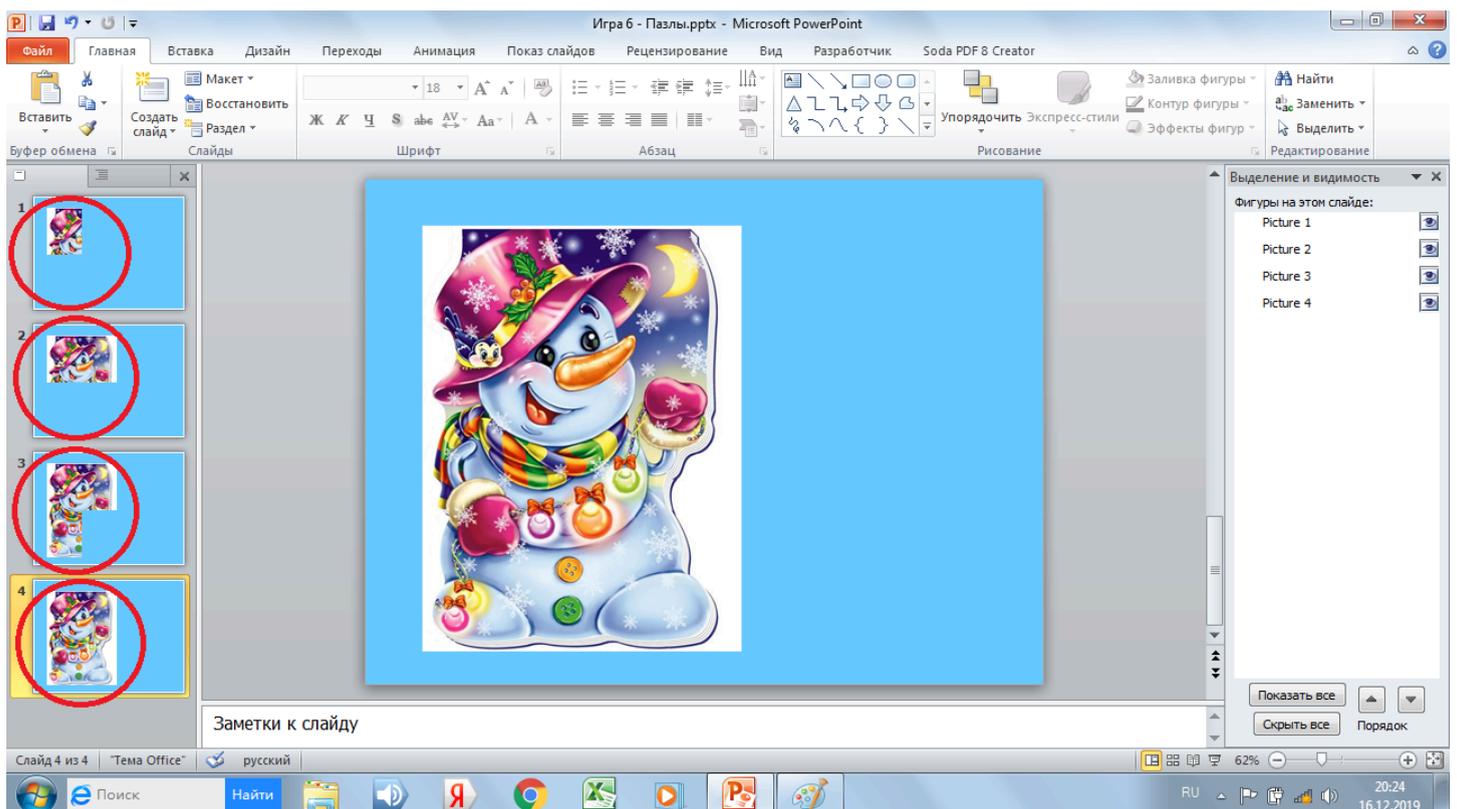
На каждом следующем слайде оставляем на одну картинку больше, чем на предыдущем.

На 1-ом слайде – 1 фрагмент.

На 2-ом слайде – 2 фрагмента.

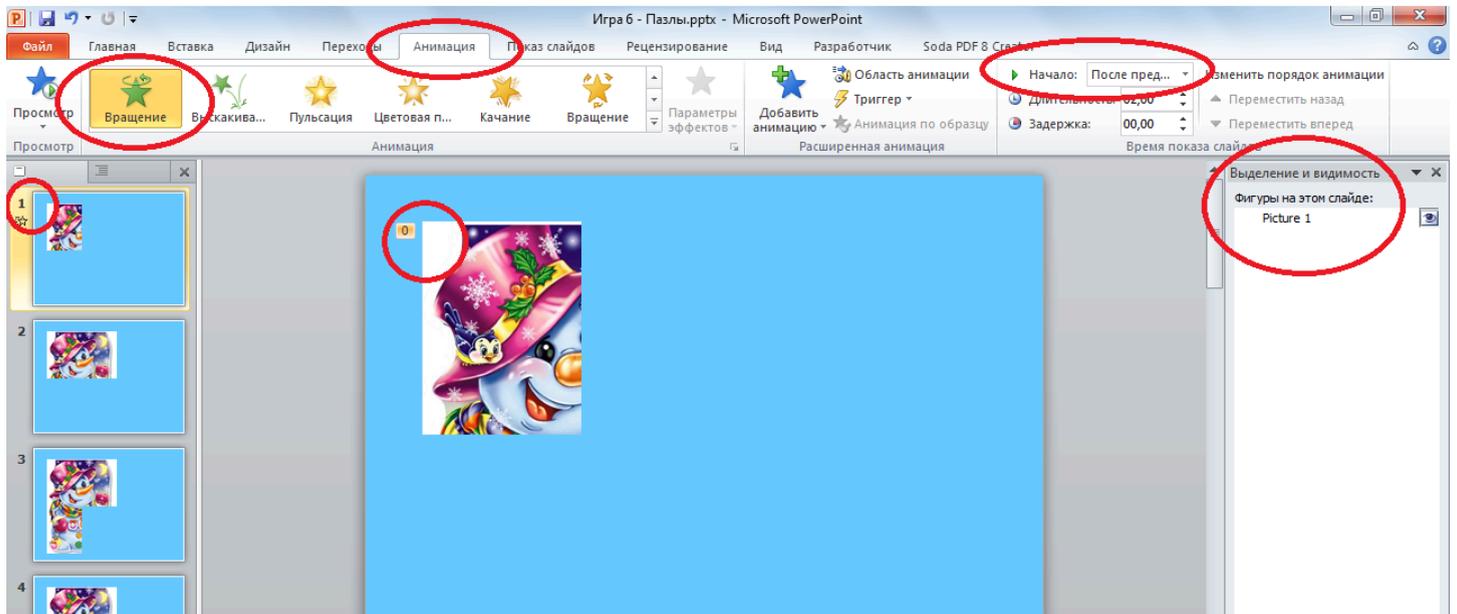
На 3-ем слайде – 3 фрагмента.

На 4-ом слайде – 4 фрагмента.



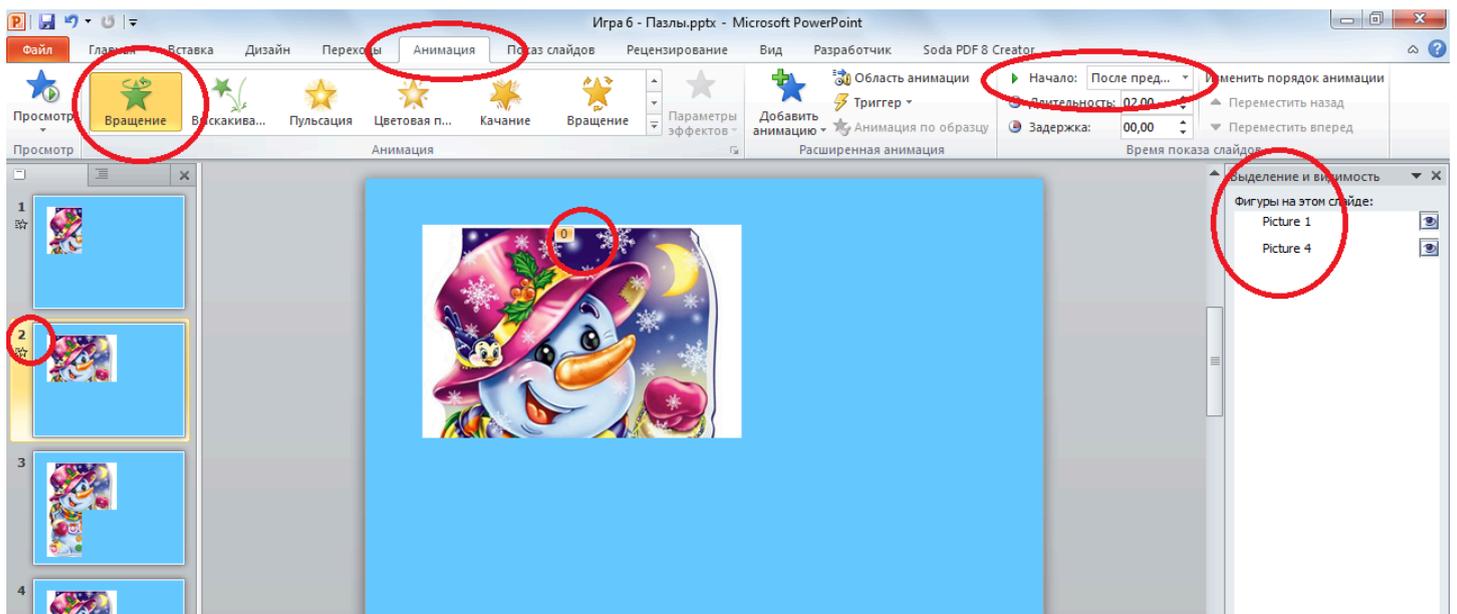
Возвращаемся на 1-ый слайд. Придаем 1-му фрагменту **Анимацию**.

Обратите внимание, что **Начало анимации** нужно выставлять – **После предыдущего**, т.е. после выполнения какого-либо задания.



На 2-ом слайде снимаем анимацию с 1-го фрагмента, выставляем анимацию на 2-ой фрагмент. Т.е. на 2-ом слайде 1-ый фрагмент будет уже зафиксирован, а 2-ой фрагмент появится после выполнения определенного задания.

На 3-ем слайде снимаем анимацию с 1-го и 2-го фрагментов и выставляем анимацию на 3-ий фрагмент и т.д.



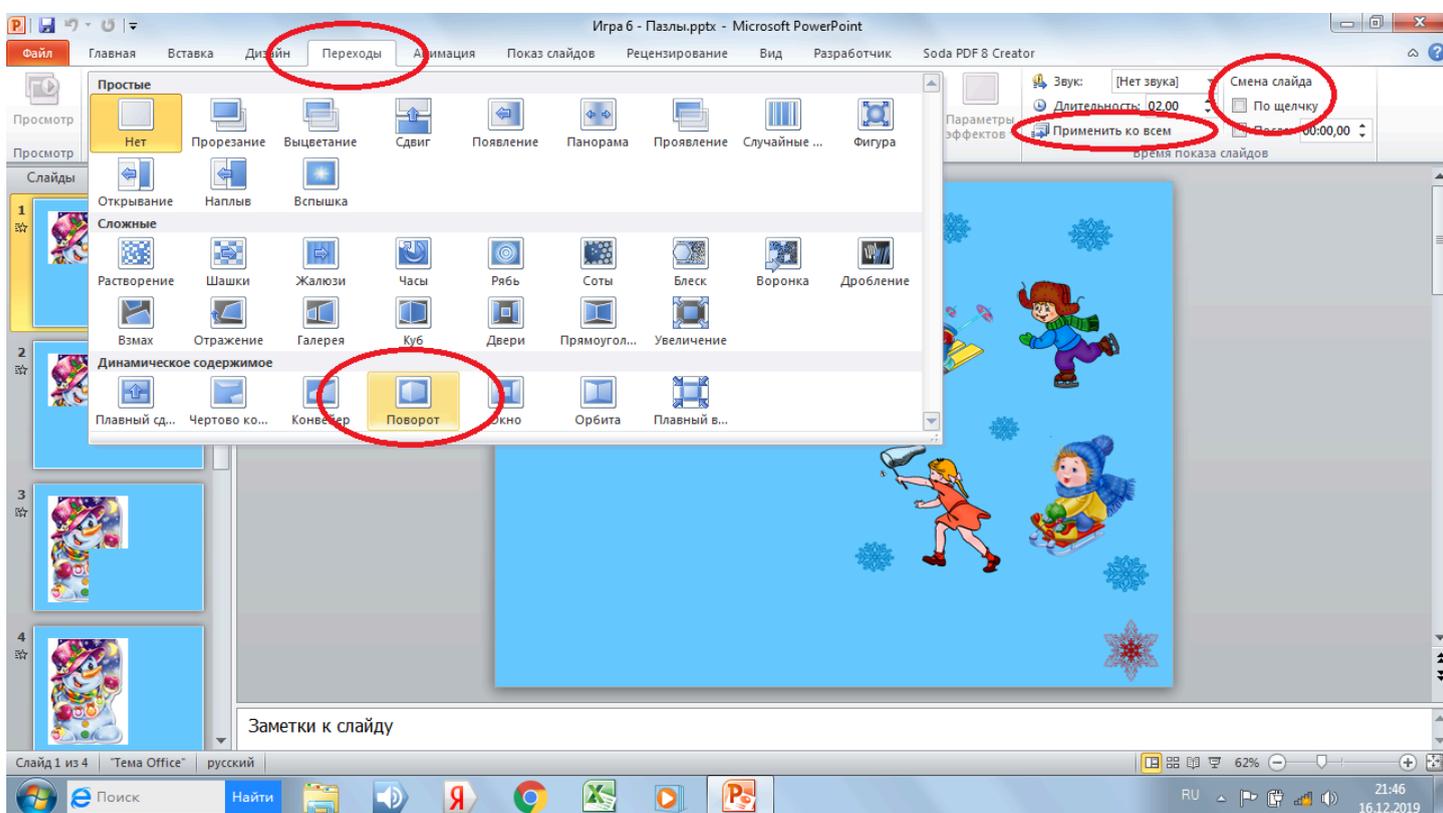
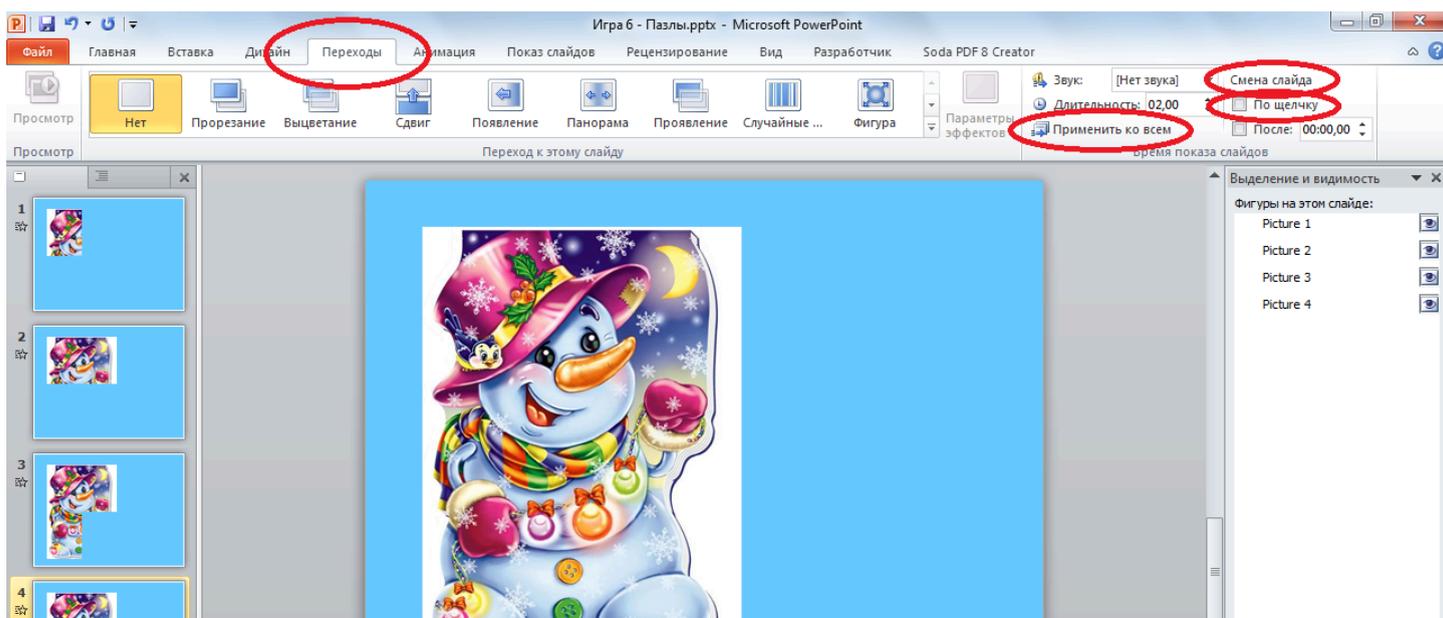
Примечание. Анимацию на все фрагменты можно выставить одновременно на 1-ом слайде, когда мы еще не продублировали слайд со всеми фрагментами вместе. Для этого выделяем все фрагменты на 1-ом слайде, задаем им анимацию одновременно.

Важно помнить, при дублировании слайдов необходимо снимать анимацию с фрагментов, которые уже должны быть видны на слайде.

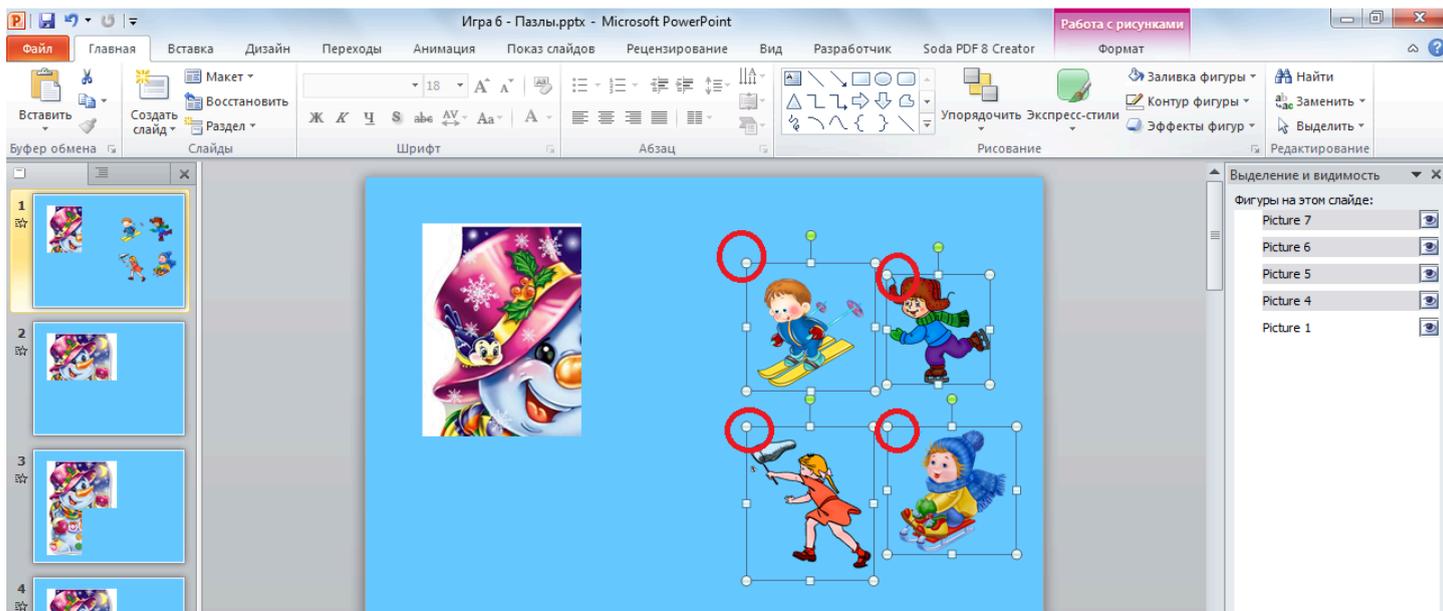
Установим любой переход слайдов применимый ко всем.

Важно! Убираем галочку напротив слова По щелчку.

Применить ко всем.

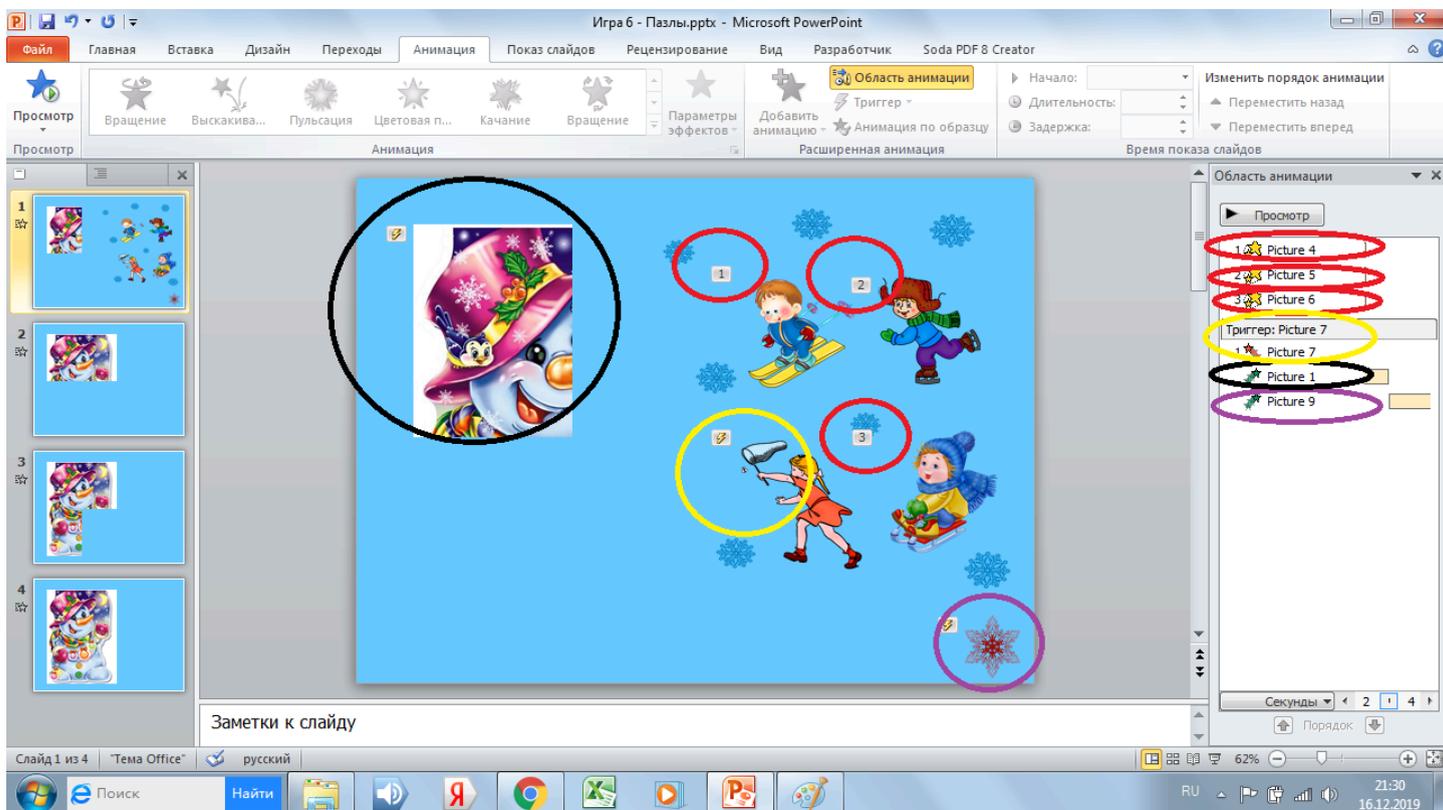


Располагаем на слайдах нужные вам задания, после выполнения которых, будет появляться очередной фрагмент картинки.



Применяем триггеры для выполнения заданий. В зону нужного триггера помещаем анимацию фрагмента картинки. Она сработает после выполнения триггера.

После появления очередного фрагмента большой картинке может появиться, например, снежинка, которая является гиперссылкой на следующий слайд.



В результате выполнения заданий на всех слайдах на последнем слайде из отдельных фрагментов сложится большая картинка.

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

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

В данном уроке добавляю примерную игру «Сложи картинку».

Вы можете просмотреть ее, открыть Область анимации и Область выделения.

1-ый слайд: Название. Кинолента – гиперссылка на видеоролик о зиме. Пазлы – гиперссылка на игру. Коробка – нет гиперссылки.

2-ой слайд: Видеоролик о зиме и зимних забавах (продолжительность 3 мин 12 сек.). Снежинка – гиперссылка на следующий слайд.

3-ой слайд: Найти картинку, на которой изображена зима или задание на ваше усмотрение. Снежинка – гиперссылка на следующий слайд.

4-ий слайд: Найти лишнюю картинку, обозначающую не зимние забавы или задание на ваше усмотрение. Снежинка – гиперссылка на следующий слайд.

5-ый слайд: Сколько птиц прилетело на кормушку или задание на ваше усмотрение. Снежинка – гиперссылка на следующий слайд.

6-ый слайд: Найти картинки в названии которых есть звук Ж или задание на ваше усмотрение. Коробка – гиперссылка на видео сюрприз.

7-ой слайд: Видеоролик – песенка снеговика (продолжительность 3 мин 19 сек.). Снежинка – гиперссылка на первый слайд.

Кликаая в примерной игровой презентации «Сложи картинку»

не в режиме демонстрации

поочередно на объекты на слайдах и на строчки

в Областях анимации и выделения

вы увидите их соответствие и порядок анимации.