

## Практическое занятие №27-28.

**Тема:** Создание компьютерных презентаций, как средств выполнения учебных заданий. Создание мультимедийной презентации.

**Цель:** Изучение возможностей создания презентаций в программе МойОфис и LibreOffice Презентация.

**Теоретическая часть:**

### Мультимедийные технологии обработки информации

**Мультимедиа** – это специальная компьютерная технология, позволяющая с помощью технических средств и программного обеспечения объединять и комбинировать тексты, графические изображения, звук, видео, анимацию.

Таким образом, в широком смысле термин "мультимедиа" означает спектр информационных технологий, использующих различные программные и технические средства с целью наиболее эффективного воздействия на пользователя (ставшего одновременно и читателем, и слушателем, и зрителем).

### Сферы применения мультимедиа

Благодаря применению мультимедиа в средствах информатизации за счет одновременного воздействия графической, звуковой, фото и видео информации такие средства обладают большим эмоциональным зарядом и активно включаются в индустрию развлечений, практику работы различных учреждений, домашний досуг, образование.

Появление систем мультимедиа произвело революцию во многих областях деятельности человека. Одно из самых широких областей применения технология мультимедиа получила в сфере образования, поскольку средства информатизации, основанные на мультимедиа способны, в ряде случаев, существенно повысить эффективность обучения. Экспериментально установлено, что при устном изложении материала обучаемый за минуту воспринимает и способен переработать до одной тысячи условных единиц информации, а при "подключении" органов зрения до 100 тысяч таких единиц.

Из определения технологии мультимедиа можно предположить, где её можно применить.

Давайте попробуем это сделать. **Каковы же сферы применения мультимедиа?**

- Обучение
- Бизнес
- Маркетинг
- Реклама
- Телекоммуникации
- Медицина
- Игры и т.д.

Где бы не применяли мультимедийные технологии, основная задача всегда одна – качественное и эффективное представление материала.

### Состав мультимедиа.

Компоненты мультимедиа можно также выявить из определения. Они таковы

**Текст.** Используется для пояснений. Может быть представлен в виде надписей, заголовков, примечаний.

**Графическая информация.** Используется для иллюстраций. Могут быть использованы рисунки, фотографии, схемы, диаграммы.

**Анимация.** Это быстрые небольшие изменения объекта, которые создают у зрителя впечатление движения. Могут использоваться готовые анимированные картинки и эффекты анимации для всех объектов мультимедиа.

**Звук.** Используется для улучшения восприятия продукта. Могут использоваться музыкальные фрагменты различных форматов, речь, отдельные звуки:

**Видео.** Возможно, использовать видеофрагменты, мультимедийную, флеш-анимацию. Наиболее часто используемые форматы видео: .wmv, .avi, .mpg, .mov

### Аппаратные и программные средства мультимедиа.

Для демонстрации мультимедийного продукта необходим монитор, мультимедийный проектор и

экран, либо интерактивная доска.

Для подготовки публичных выступлений в настоящее время широко используется программа создания презентаций Microsoft PowerPoint 2010.

Наиболее известные: **Power Point** (MS), Actor (Macromedia), Animation Works Interactive (Gold Disc). Также презентации можно создавать в программе Macromedia Flash.

### 1.1.1 Стандартная панель инструментов

По умолчанию в главном окне приложения отображается стандартная панель инструментов (см. [Рисунок 104](#)), которая содержит следующие кнопки (слева направо):

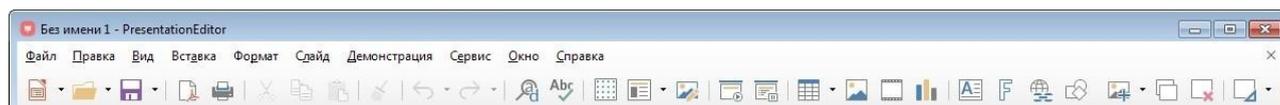


Рисунок 104 – Панель инструментов

1.  (**Создать**) – при нажатии на стрелку справа от кнопки открывается выпадающее меню (см. [Рисунок 105](#)), которое содержит следующие команды:
  - **Презентацию** – создать новую презентацию (см. раздел [3.8](#));
  - **Шаблоны** – открыть окно управления шаблонами презентаций.

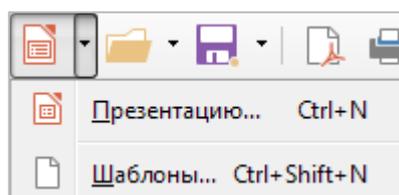


Рисунок 105 – Кнопка **Создать**

2.  (**Открыть**) – при нажатии на стрелку справа от кнопки разворачивается выпадающий список (см. [Рисунок 106](#)), в котором содержатся:

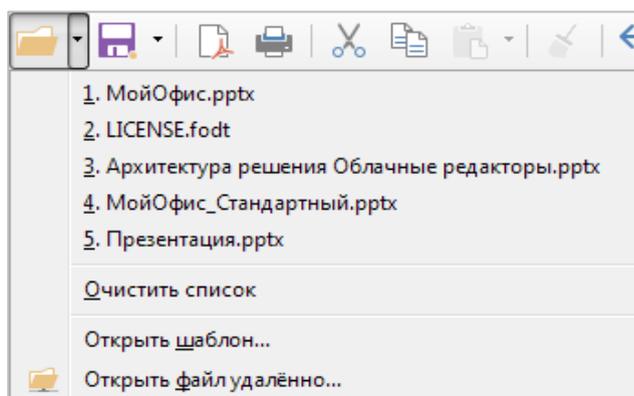


Рисунок 106 – Кнопка **Открыть**

- список недавно открытых презентаций – при щелчке мыши по названию выбранная презентация открывается в новом окне;
  - команда **Очистить список** – очистить список недавно открытых презентаций;
  - команда **Открыть шаблон** – загрузить шаблон презентации с компьютера;
  - команда **Открыть файл удаленно** – открыть файл, размещенный на удаленном сервере.
3.  (**Сохранить**) – при нажатии на стрелку справа от кнопки разворачивается выпадающий список (см. [Рисунок 107](#)), который содержит следующие команды:
    - **Сохранить как** – сохранить файл под новым именем;
    - **Экспорт** – сохранить файл как документ HTML, PDF, SWF или как

изображение;

- **Сохранить как шаблон** – сохранить файл как шаблон;
- **Сохранить файл удаленно** – сохранить файл на удаленном сервере.

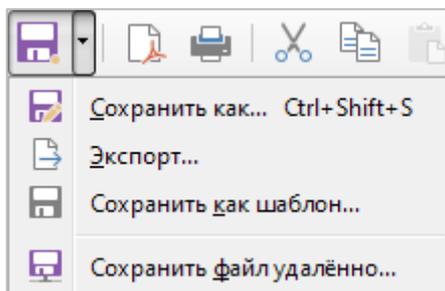


Рисунок 107 – Кнопка **Сохранить**

4.  (**Экспорт в PDF**) – сохранить презентацию в формате PDF.
5.  (**Печать**) – открыть окно печати документа (см. [Рисунок 108](#)).

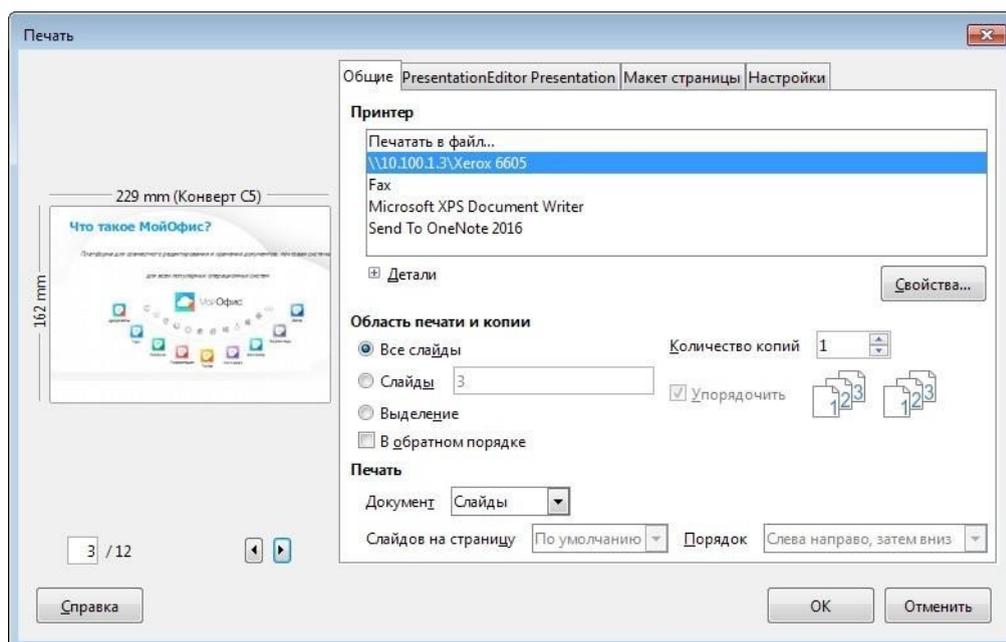
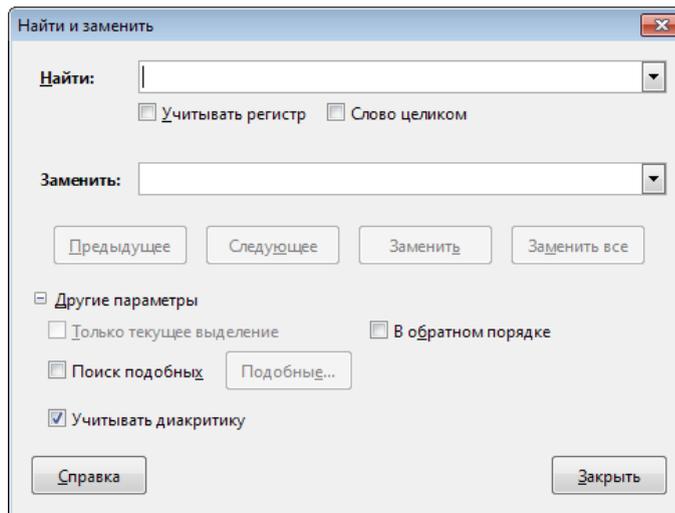


Рисунок 108 – Окно **Печать**

6.  (**Вырезать**) – поместить в буфер обмена операционной системы выделенное содержимое с его удалением из презентации.
7.  (**Копировать**) – поместить в буфер обмена операционной системы выделенное содержимое без его удаления из презентации.
8.  (**Вставить**) – вставить содержимое буфера обмена операционной системы в указанное положением курсора место презентации (используется в том числе для вставки растровых изображений).
9.  (**Копировать формат**) – копировать в буфер обмена операционной системы форматирование выделенного фрагмента текста.

10.



 **(Отменить)** – при нажатии на кнопку отменяется последнее выполненное действие. При нажатии на стрелку справа от кнопки разворачивается список последних выполненных действий (см. [Рисунок 109](#)).

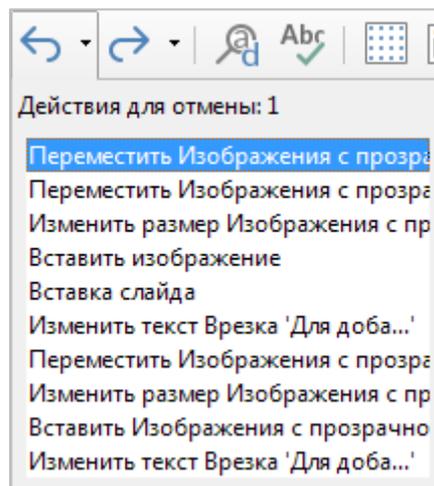


Рисунок 109 – Список последних выполненных действий

11.  **(Вернуть)** – при нажатии на кнопку осуществляется повтор последнего отмененного действия. При нажатии на стрелку справа от кнопки разворачивается список последних отмененных действий.

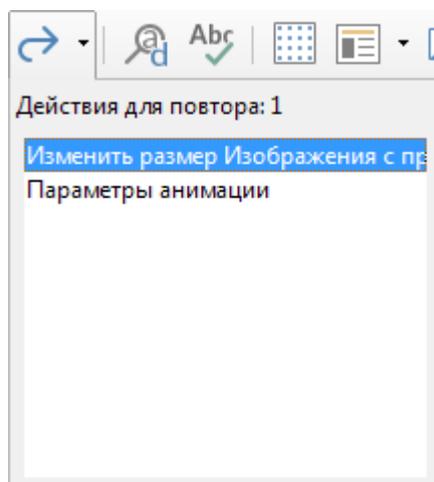


Рисунок 110 – Список отмененных действий

12.  **(Найти и заменить)** – выполнить поиск и/или замену указанного фрагмента текста в презентации

13.  (**Проверка орфографии**) – при нажатии на кнопку выполняется проверка орфографии с текущего листа до конца документа и открывается окно настроек проверки орфографии (см. [Рисунок 112](#)).

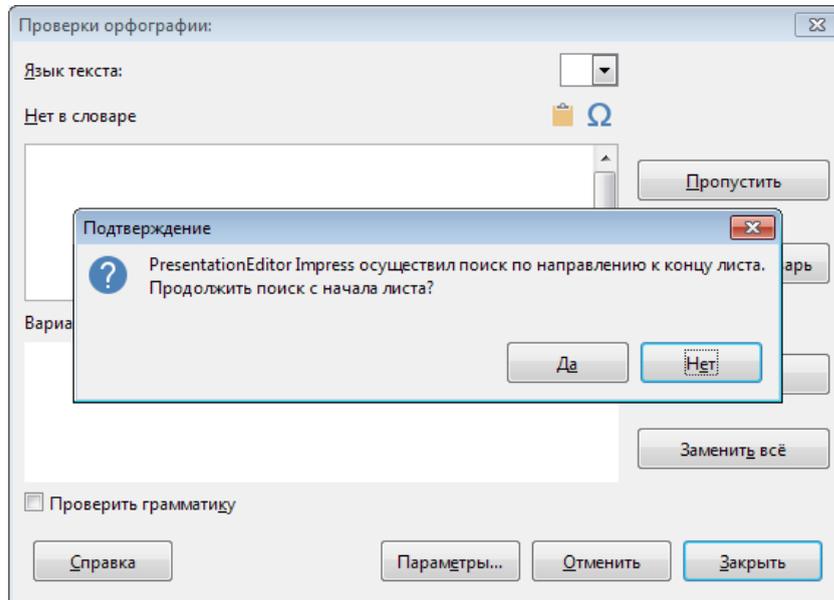


Рисунок 112 – Проверка орфографии

14.  (**Показать сетку**) – включить/отключить сетку выравнивания объектов.
15.  (**Режим отображения**) – выбрать режим работы с презентацией (см. раздел [3.6](#)).
16.  (**Мастер-слайд**) – перейти в режим работы **Мастер-слайд**.
17.  (**Демонстрация с первого слайда**) – начать демонстрацию презентации с первого слайда.
18.  (**Демонстрация с текущего слайда**) – начать демонстрацию презентации с активного слайда.
19.  (**Таблица**) – вставить таблицу. При нажатии на кнопку открывается панель выбора количества строк и столбцов таблицы (см. [Рисунок 113](#)).

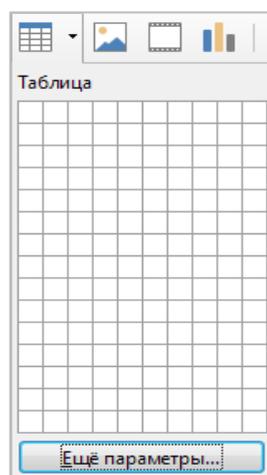


Рисунок 113 – Кнопка **Таблица**

20.  **(Вставить изображение)** – при нажатии на кнопку открывается стандартное системное окно для указания пути к файлу изображения.
21.  **(Вставить видео или звук)** – при нажатии на кнопку открывается стандартное системное окно для указания пути к аудио- или видеофайлу.
22.  **(Вставить диаграмму)** – вставить диаграмму (подробнее см. раздел [3.11](#)).
23.  **(Вставить текстовое поле)** – добавить в слайд поле для ввода текста.
24.  **(Текстовые эффекты)** – открыть галерею текстовых эффектов (см. [Рисунок 114](#)).



Рисунок 114 – Галерея текстовых эффектов

25.  **(Вставить гиперссылку)** – вставить в презентацию гиперссылку (см. [Рисунок 115](#)). Доступна вставка гиперссылки на:
  - ресурс в интернете или в FTP-сети (ссылку необходимо указать в поле **URL**);
  - формирование в почтовом клиенте по умолчанию электронного письма (необходимо ввести электронный адрес получателя в поле **Получатель**);
  - существующий документ (необходимо указать путь к документу в поле **Путь** и требуемое место в документе в поле **Цель**);
  - новый документ (необходимо указать путь к документу в поле **Файл**).
 Текст ссылки указывается в блоке **Дополнительные настройки**, в поле **Текст**.

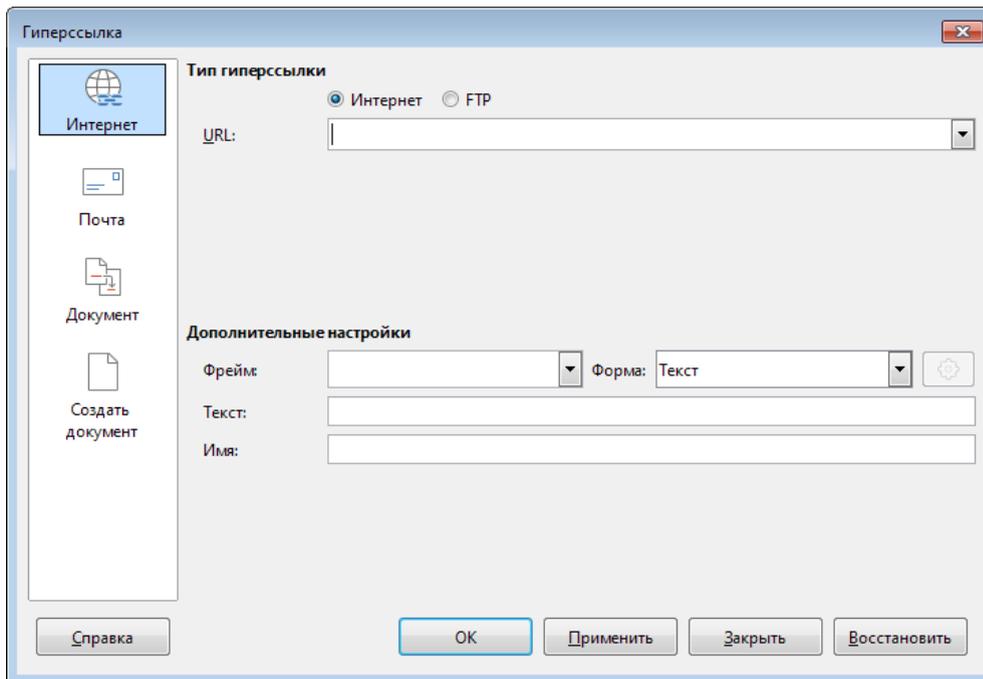


Рисунок 115 – Окно **Гиперссылка**

26.  (**Показать функции рисования**) – отобразить панель инструментов **Рисование** (см. раздел [3.3.3](#)).
27.  (**Создать слайд**) – при нажатии на кнопку создается новый слайд презентации, к которому применяется макет пустого слайда или последний выбранный макет. При нажатии на стрелку справа от кнопки разворачивается панель, которая содержит эскизы всех доступных макетов для создаваемых страниц (см [Рисунок 116](#)). На панели также расположена кнопка **Дублировать страницу**, которая предназначена для создания копии текущего слайда со всем его содержимым.

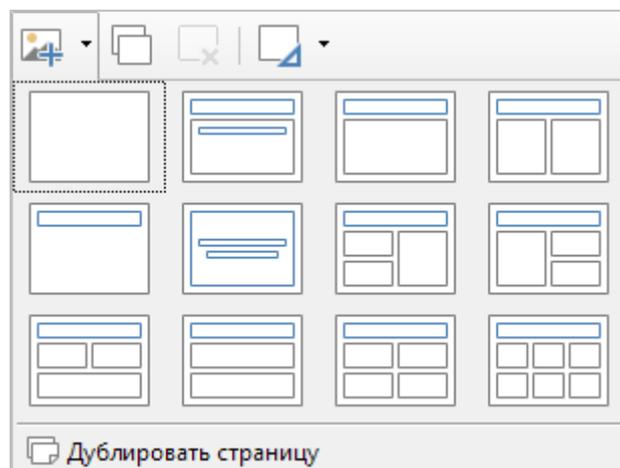


Рисунок 116 – Кнопка **Создать слайд**

28.  (**Дублировать слайд**) – создать копию текущего слайда со всем его содержимым.
29.  (**Удалить слайд**) – удалить текущий слайд.
30.  (**Макет слайда**) – выбрать макет для текущего слайда. При нажатии на кнопку разворачивается панель, которая содержит эскизы всех доступных макетов (см. [Рисунок 117](#)).

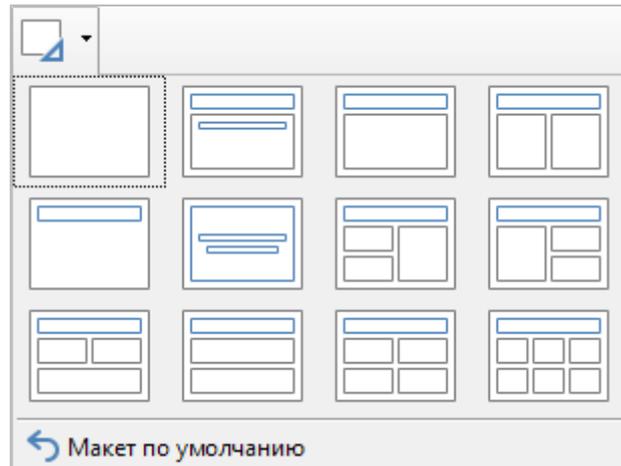


Рисунок 117 – Кнопка **Макет слайда**

При щелчке правой кнопкой мыши по панели инструментов открывается контекстное меню (см. [Рисунок 118](#)), которое содержит дополнительные инструменты для работы со слайдами, а также настройки панели инструментов.

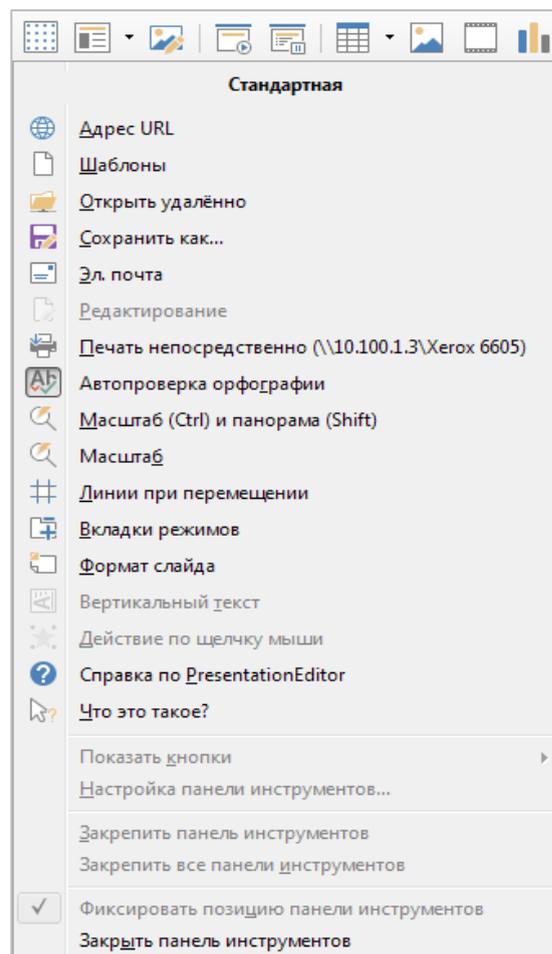


Рисунок 118 – Контекстное меню

### 1.1.2 Режим мастера

Если работа с презентацией осуществляется в режиме **Мастер-слайд**, то на панели инструментов отображаются следующие кнопки (см. [Рисунок 119](#)):

1.  (**Новый мастер**) – создать мастер-слайд.
2.  (**Удалить мастер**) – удалить мастер-слайд. Кнопка активна только при выборе мастер-слайда, созданного пользователем.
3. **Закрывать режим мастера** – выйти из режима **Мастер-слайд**.

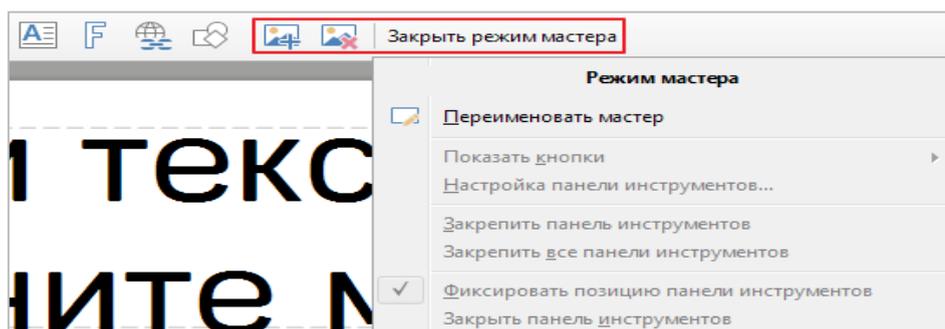


Рисунок 119 – Управление мастер страницами

При щелчке правой кнопкой мыши под кнопками, описанными выше, отображается контекстное меню, которое содержит:

- команду **Переименовать мастер**, при выборе которой открывается окно для редактирования названия мастер-слайда;
- команды для настройки панели инструментов.

### 1.1.3 Рисование

Панель инструментов **Рисование** (см. [Рисунок 120](#)) отображается, если на стандартной панели инструментов нажата кнопка  (**Показать функции рисования**).

Панель **Рисование** содержит следующие кнопки:

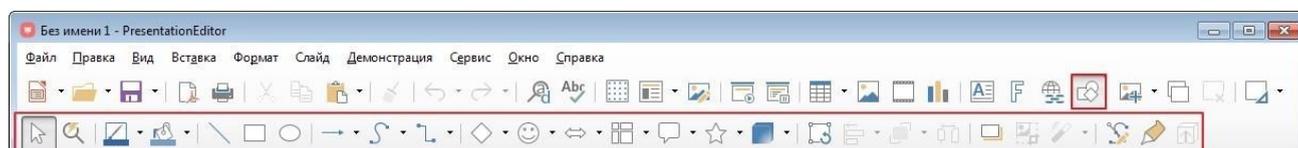


Рисунок 120 – Панель инструментов **Рисование**

1.  (**Выделить**) – выделить несколько объектов слайда.
2.  (**Масштаб и панорама**) – изменить масштаб слайда. Для увеличения масштаба щелкните по кнопке, а затем по требуемому месту слайда. Для уменьшения масштаба щелкните по требуемому месту слайда, удерживая клавишу **Ctrl**. Для панорамного отображения удерживайте клавишу **Shift**.
3.  (**Цвет линии**) – установить цвет линии выделенной фигуры в соответствии с выбранным цветом (см. [Рисунок 121](#)).

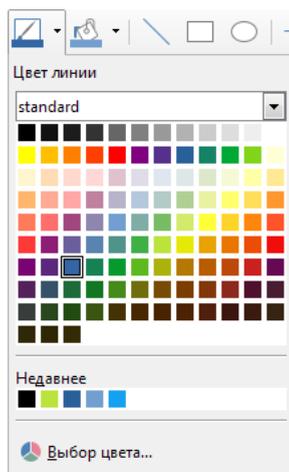


Рисунок 121 –Цвет линии

4.  (**Цвет заливки**) – установить цвет заливки выделенной фигуры в соответствии с выбранным цветом (см. [Рисунок 122](#)).

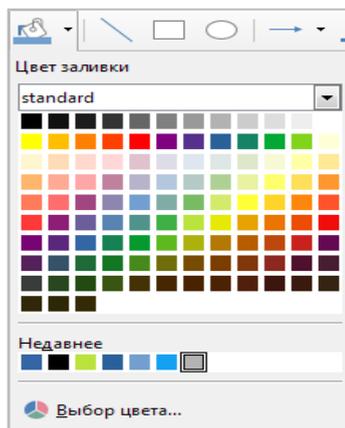


Рисунок 122 – Цвет заливки

5. Кнопки для вставки фигур:
-  (**Вставить линию**);
  -  (**Прямоугольник**);
  -  (**Эллипс**);
  -  (**Линии и стрелки**);
  -  (**Кривая**);
  -  (**Соединительная линия**);
  -  (**Вставить основные фигуры**);
  -  (**Символы**);
  -  (**Стрелки**);
  -  (**Блок-схемы**);
  -  (**Выноски**);
  -  (**Звезды**);
  -  (**Трёхмерные объекты**).
6.  (**Повернуть**) – перейти в режим поворота выделенной фигуры (см. [Рисунок 123](#)). Поворот фигуры осуществляется с помощью маркеров.

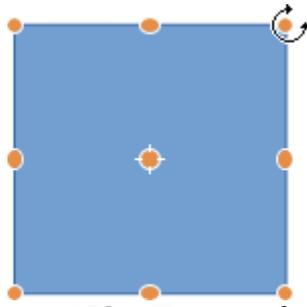


Рисунок 123 – Поворот фигуры

7.  **(Выровнять)** – выровнять выделенную фигуру (см. [Рисунок 124](#)):
- по горизонтали: по левому краю, по центру, по правому краю;
  - по вертикали: по верхнему краю, по центру, по нижнему краю.



Рисунок 124 – Выравнивание фигуры

8.  **(Расположить)** – выбрать положение выделенной фигуры (см. [Рисунок 125](#)):
- на передний план;
  - переместить вперед;
  - переместить назад;
  - на задний план;
  - перед объектом;
  - за объектом;
  - обратный порядок.



Рисунок 125 – Положение фигуры

9.  **(Распределить)** – распределить три или более объекта на слайде равномерно вдоль горизонтальной или вертикальной оси (см. [Рисунок 126](#)).

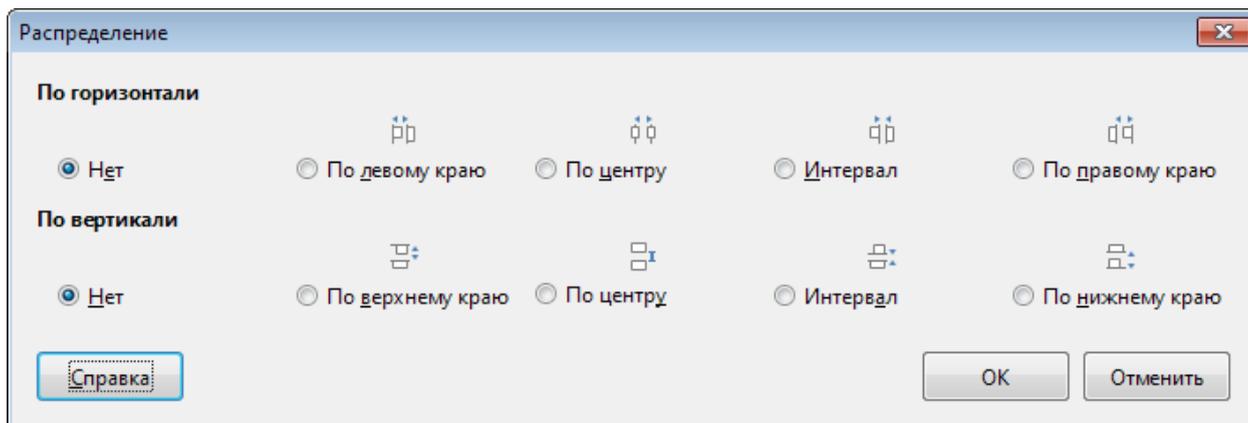


Рисунок 126 – Оно **Распределение**

10.  (**Тень**) – добавить тень для выделенной фигуры.
11.  (**Кадрировать изображение**) – кнопка активна, если на слайде выделено изображение. Чтобы обрезать изображение, измените его контуры, потянув требуемый маркер кадрирования (см. [Рисунок 127](#)).



Рисунок 127 – Кадрирование изображения

12.  (**Фильтрация**) – кнопка активна, если на слайде выделено изображение. При нажатии на кнопку отображается панель графических фильтров, которые можно применить к выделенному изображению (см. [Рисунок 128](#)):
  -  (**Инвертировать**);
  -  (**Сгладить**);
  -  (**Настроить резкость**);
  -  (**Удалить шум**);
  -  (**Соляризация**);
  -  (**Старение**);
  -  (**Плакат**);
  -  (**Поп-арт**);

-  (Набросок углём);
-  (Рельеф);
-  (Мозаика).

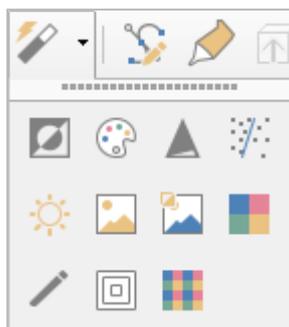


Рисунок 128 – Фильтрация

При выделении кривой/объекта и нажатии на кнопку **Узлы** на панели инструментов отображаются следующие кнопки (см. [Рисунок 129](#)):

-  (**Узлы**) – отключить режим редактирования узлов;
-  (**Переместить узлы**);
-  (**Вставить узлы**);
-  (**Удалить узлы**);
-  (**Разделить кривую**);
-  (**Конвертировать в кривую**);
-  (**Угловой узел**);
-  (**Плавный переход**);
-  (**Симметричный переход**);
-  (**Замкнуть кривую Безье**);
-  (**Устранить узлы**).



Рисунок 129 – Инструменты редактирования узлов

14.  (**Режим точек соединения**) – перейти в режим управления точками соединения фигуры (добавление, удаление, перемещение точек).

объектов. При выделении трехмерного объекта и нажатии на кнопку **Экструзия** на панели инструментов отображаются следующие кнопки (см. [Рисунок 130](#)):



Рисунок 130 – Инструменты управления трехмерными объектами

-  (**Наклон вниз**) – наклонить выбранный объект к пользователю (по горизонтальной оси вращения) с шагом в 5 градусов;
-  (**Наклон вверх**) – наклонить выбранный объект от пользователя (по горизонтальной оси вращения) с шагом в 5 градусов;
-  (**Наклон влево**) – повернуть объект в направлении против часовой стрелки (по вертикальной оси вращения) с шагом 5 градусов;
-  (**Наклон вправо**) – повернуть объект в направлении по часовой стрелке (по вертикальной оси вращения) с шагом 5 градусов;
-  (**Глубина**) – при нажатии на кнопку отображается меню (см. [Рисунок 131](#)), в котором можно выбрать глубину экструзии объекта с помощью фиксированного или произвольно заданного значения;

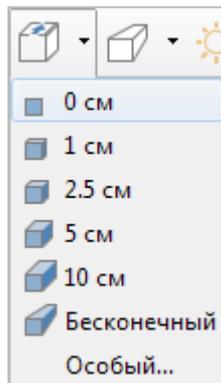


Рисунок 131 – Глубина экструзии объекта

-  (**Направление**) – при нажатии на кнопку отображается меню (см. [Рисунок 132](#)), в котором можно указать направление взгляда при создании экструзии, а также выбрать тип: перспектива или параллельная проекция;

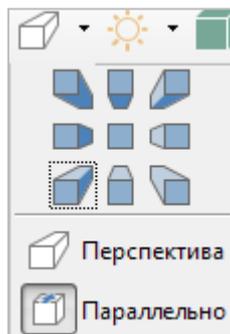


Рисунок 132 – Направление

-  (**Освещение**) – при нажатии на кнопку отображается меню (см. [Рисунок 133](#)), в котором можно указать направление и интенсивность освещения при создании экструзии;

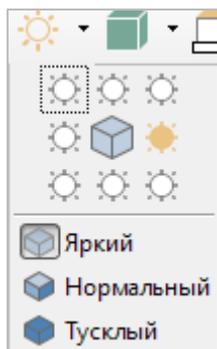


Рисунок 133 – Освещение

-  (**Поверхность**) – при нажатии на кнопку отображается меню (см. [Рисунок 134](#)), в котором можно выбрать тип поверхности: проволочно-каркасный, матовый, пластик или металлик;

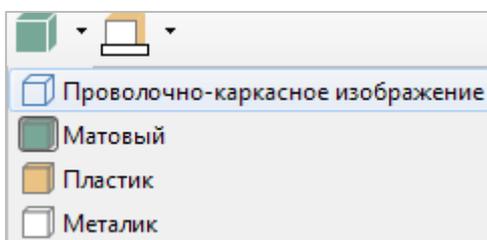


Рисунок 134 – Поверхность

-  (**Цвета 3D**) – при нажатии на кнопку отображается меню (см. [Рисунок 135](#)), в котором можно выбрать цвет, используемый для экструзии. Этот цвет может не быть таким же, как цвет, используемый для исходного 2D объекта.

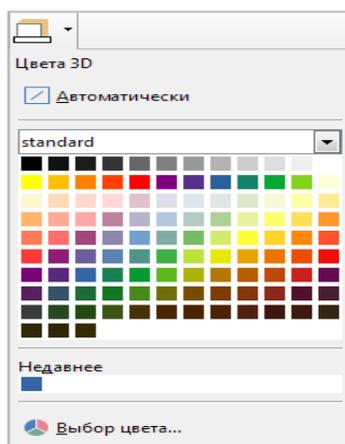


Рисунок 135 – Цвета 3D

При щелчке правой кнопкой мыши по панели **Рисование** открывается контекстное меню, которое содержит дополнительные команды для рисования, а также настройки панели инструментов (см. [Рисунок 136](#)).

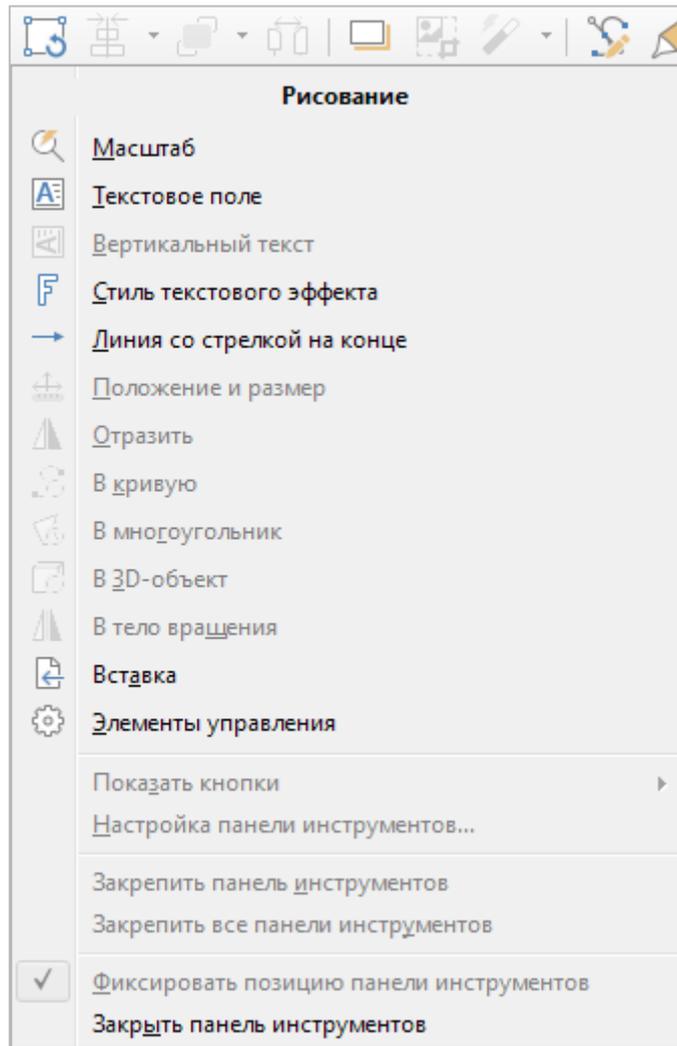


Рисунок 136 – Контекстное меню панели инструментов

## 1.2 Панель слайдов

Панель слайдов (см. [Рисунок 137](#)) содержит миниатюры слайдов из презентации в том порядке, в котором они будут отображаться при демонстрации презентации.

Щелчок левой кнопкой мыши по слайду выделяет его и помещает в рабочую область.

Когда слайд находится в рабочей области, его можно изменять так, как нужно.

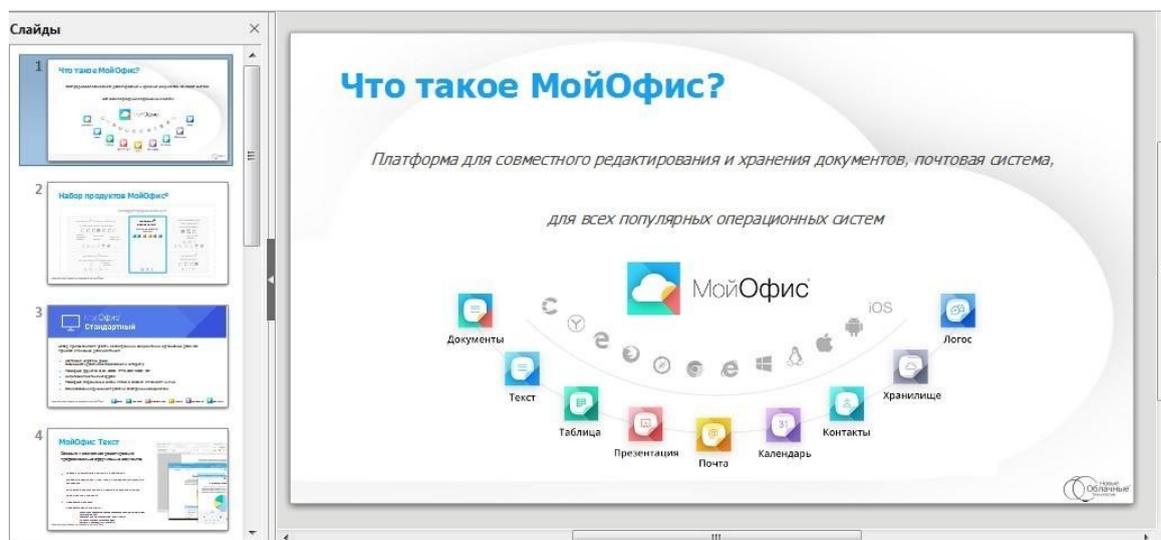


Рисунок 137 – Панель слайдов и рабочая область

При щелчке правой кнопкой мыши по слайду открывается контекстное меню, которое содержит следующие команды (см. [Рисунок 138](#)):

- **Вырезать** – вырезать слайд.
- **Копировать** – поместить копию выбранного слайда в буфер обмена для последующей вставки.
- **Вставить** – вставить слайд из буфера обмена после выбранного слайда.
- **Создать слайд** – добавить новый слайд после выбранного слайда.
- **Дублировать слайд** – сделать копию выбранного слайда и поместить ее после выбранного слайда.
- **Удалить слайд** – удалить выбранный слайд.
- **Разметка** – выбрать макет слайда.
- **Свойства** – настроить параметры выбранного слайда.
- **Скрыть слайд** – пометить слайд как скрытый. Скрытый слайд не отображается при показе презентации.
- **Переименовать слайд** – редактировать название слайда.
- **Навигация** – перейти к первому/последнему, предыдущему/следующему слайду.

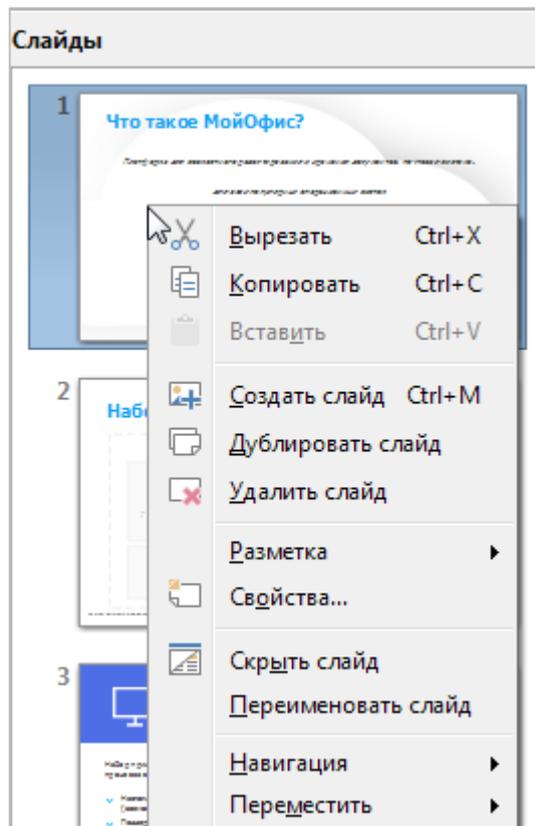


Рисунок 138 – Контекстное меню слайда

– **Переместить** (см. [Рисунок 139](#)):

- **Слайд в начало** – сделать выбранный слайд первым слайдом презентации;
- **Слайд вверх** – расположить выбранный слайд над предыдущим слайдом презентации;
- **Слайд вниз** – расположить выбранный слайд после последующего слайда презентации;
- **Слайд в конец** – сделать выбранный слайд последним слайдом презентации.

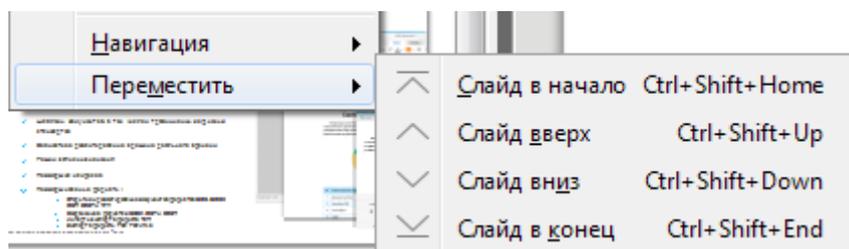


Рисунок 139 – Подменю **Переместить**

## Практическая часть:

**Задание №1.** Заполните в тетради таблицу:

Компоненты мультимедиа	Аппаратные средства для работы с ними	Программные средства для работы с ними
Текст		
Графика		
Звук		
Видео		

**Задание №2.** В тетради ответьте на вопросы:

1. Где применяется технология мультимедиа?
2. Опишите известный вам мультимедийный продукт
3. Опишите процессы преобразования звука при вводе в компьютер и при выводе
4. Каким образом создаётся эффект движения в компьютере.
5. Приведите примеры (не менее 5) применения мультимедийных технологий в различных сферах деятельности.

**Задание №3.** В тетради сделайте вывод о проделанной работе.

## Дополнительное задание.

Работа в онлайн редакторах:

- ✓ Clipchamp – <https://clipchamp.com/ru/video-editor/>
- ✓ Kioza – <https://www.kioza.ru/Video-Editor>
- ✓ My collages – <https://mycollages.ru/app/>
- ✓ Коллаж онлайн – <https://collageonline.ru/>
- ✓ Бесплатный онлайн фоторедактор – <https://www.fotor.com/ru/>