

С.Нааматов атындагы Нарын мамлекеттик университети
Агрардык-техникалык факультет
Маалыматтык технологиялар кафедрасы

Microsoft PowerPoint программасында
анимацияларды иштетуу боюнча методикалык
КОЛДОНМО

Физика- математикалык билим беруу₅ педагогика, тарых
адистиктеринин студенттери учун “*Мультимедиа*
технологияларынын практикалык курсу” боюнча методикалык
КОЛДОНМО

Нарын 2014

С.Нааматов атындагы Нарын мамлекеттик университети
Агрардык-техникалык факультет
Маалыматтык технологиялар кафедр асы

Microsoft PowerPoint программасында
анимацияларды иштетуу боюнча методикалык
КОЛДОНМО

Физика- математикалык билим беруу, педагогика, тарых
адистиктеринин студенттери учун *“Мультимедиа*
технологияларынын практикалык курсу” боюнча методикалык
КОЛДОНМО

Нарын 2014

УДК 681.14

ББК 32.973.2

С.Нааматов атындагы Нарын мамалекеттик университетам и 11
Окуу-методикалык кечеши тарабынан басууга сунушталган.

Рецензент: Педагогика илимдеринин доктору, профессор
Калдыбаев Салидин Кадыркулович

Чгкнроиа Г.К., Мпмботплиспа Ч.А., Иейшеналиева У.У.

Microsoft PowerPoint программасында анимацияларды иштетуу /
Г' Г laiiMii ioii и 11.П1ДШ i.i I !МУ. 11арыш - 2014. 20 барак.

УДК 681.14

ББК 32.973.2

© С.Нааматов атын. НМУ,
2014

PowerPoint программасында анимацияларды иштетуу боюнча методикалык колдонмолорду тузуп чыгуунун *максаттарын* теменкулер туз от:

- студенттерди жаңы технологичны башкарууга уйретиу;
- анимацияларды иштеп чыгуу кендумдвруне жетишуу;
- программдык жабдылыштарды ез алдынча башкаруу, инструменталдык вблугунун аткаруу функцияларыи ездештуруу;
- мультимедиалык каражаттарды окуу процесинде пайдалана билуу;
- маалыматтык маданиятка жетишуу.

Презентация латын сезунен алганда presentation - элестее, билдируу дегенди билдирет . Ал эми PowerPoint - кызыктуу презентацияларды даярдоо учуй тиркеме болуп эсептелет. «PowerPoint» тиркемеси - презентацияларды уюштуруу системаларынын лидери.

Мультимедиалык презентациялар. Бул иштелмелерде слайдга Караганда мультимедиалык технологичный бай мумкунчулуктеру пайдаланышат: графикалык суреттелуштер. ЗВ-анимация, текст, ун коштоолору. Мультимедиалык презентациялардын мисалы катары рекламалык роликтерди атоого болот.

Эффективдуу слайд тузуу учун твмвнку эрежелер эске алынат:

- Максаттын тура коюлушу.
- Топтолгон маалыматтардын толук изилденшни менен удаалаштыгына карата тузулот.
- Слайд, схема, сурет, видео менен коштолсо болот.
- ©хул у у чу жер даярдэлат.
- Техника толугу менен текшерилет.

Эске алынуучу талаптар:

- Сездердун тизмеги 7 саптан ашпоо керек;
- Керунуктуу жана окууга мумкун болгон шриффтга тандоо зарыл;
- Чектелген убакытты эске алуу керек;
- Презентациянын атын жана убактын киргизууге болот;
- виду туура тандап алуу зарыл.

Техникалык каражаттнар:

- графикалык акселятор (ылдамдыгын кучетуу) - видеокарталардын бар дык тур леру;
- CD-ROM/RW, DVD-ROM/RW- CD, DVD дисктери;
- ун системалары -- ун системасы ЗО-унун пайда кылат жана бир нече колонкаларды езуне алат;
- сабвуфер унду башкарат;

- уⁿ картасы - компьютердин энелик тактасына тутайп ырылуучу тузулуш;
- тюнер - кедейтуучу плата (видеокарта менен аудио картинаы бириктирип турат) жана ырткы тузулуштвр, алардын негнзинде компьютер телевизордун сигналын (TV-тюнер) жана радио сигналын (FM-тюнер) алат;
- микрофон - ун жаздыруучу тузулуш, шитве принциптери боюнча динамикалык, электромагниттик, конденсатордык, ал эми колдонуу сфералары: видеоконференциялар, телефондор, мультимедиялык программалар;
- MIDI-клавиатура - ун картасына улаштырылат, музыканы езддынча синтездейт;
- камера - реалдуу керунуштерду тартуу мумкунчулугу менен айырмаланат;
- сканер - ырткы тузулуштун бири, кагаз бетиндеги маалыматтарды тез аранын ичинде компьютерге таанытат;
- наушник - маалыматтарды угууга жана жаздырууга ылайыкталат;
- 3D принтер - маалымат кагаз бетине 3D форматта макет жана модель турунде чыгат.

Компьютердин экранындагы ар кандай маалыматгы камтыган керунушту слайд деп атоо кабыл алынган. Слайдды кепчулук учурда лекциянын, семинардын негиздуу материалдарын: аныктамаларды, ырастоолорду, жадылоолорду, схема-суреттерду чагылдыруу максатында пайдаланышат. Слайдга компьютердин экранынын ар кандай эффекттерин даты колдонууга болот. Слайддын даярдалышы, ага кошумчаларды (эффект, тус, анимация, графика ж.б.) кийируу боюнча чектоелер коюлбайт. Слайд компьютердик графиканын элементтерин, маселен, диаграммаларды, графиктерди, суреттерду, музыканын коштоосун жана автордун унун камтышы дагы мумкун.

Жандандыруу (animation-анимация) - бул кадр деп аталгав: суреттердун удаалаштыгы аркылуу тузулген кыймылдагыч суреттер.

PowerPoint программасында анимацияларды иштетуу боюнча лабораториялык сабактарда аткарылуучу квндумдвр.

Тема: Жандандыруу (анимация) “Сааттын жебеси айлантуу”.

Максимумы: Практикалык турде анимация иштетуу, экрандын бетинен текшеруу, сактоо жана деманстрациялоо.

Методдор: практикалык, изилдввчулук.

Сабактын форт асы: лабораториялык иш.

Окутуу процессии уюштуруунун формасы: жекече, топтук формада чыгармачылык менен иштоо.

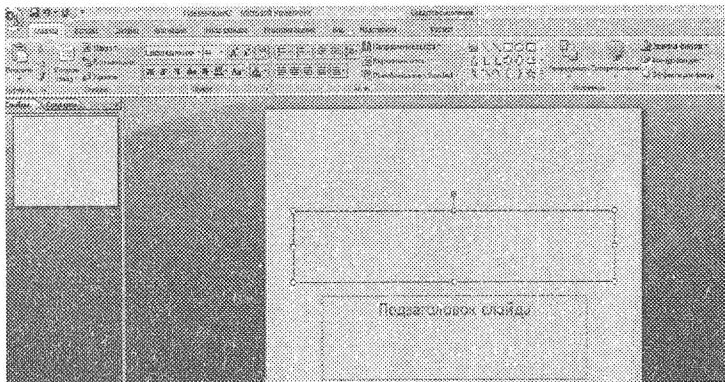
Студенттердин билимине коюлуучу талантар: лабораториялык ишти аткаруу учун студент темендегу графикалык форматтарды билуусу керек (*pptx, ppt, pptm, pot, potm*). Ангкени слайд жасоо, фон жана туге беруу, жандандыруу, демонстациялоо сыяктуу кеидумдер ушул программалардын мумкунчулуктеру болуп эсептелинет.

Тушундурмв: Жандандыруу (animation- анимация) - бул кадр деп атаяган суреттердун удаалаштыгы аркылуу тузулген кыймылдагыч суреттвр.

Форматтар: *ppt-* жана *pptx-* файлдары лабораториялык иштеги маалыматты сактоочу форматтар болуп саналат.

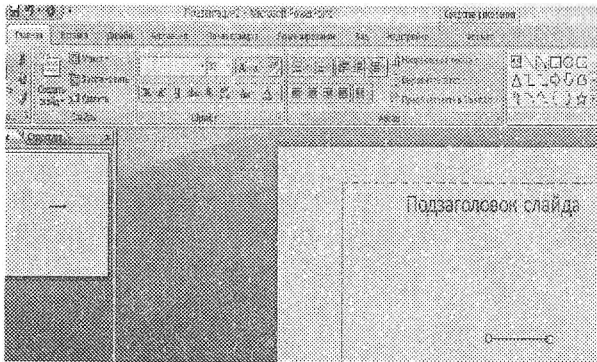
Ишюв принциби: *Microsoft PowerPoint* программасын ачып жацы файлга анимация иштетуу.

Сурет 1. Microsoft PowerPoint программасынын, башкы бети

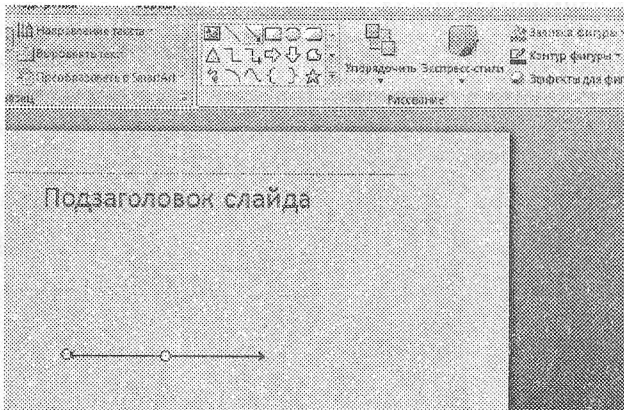


Экранда слайддын биринчи бети сэры тувств, бул учун чычкандын (мышка) оц жагын басканда. формат фигуры —>■ андан сон; сплошная заливка дегенди тандоо менен каалагандай фон бере алабыз.

Сурет 2. Microsoft PowerPoint программасындагы. фигуралар менен шитве

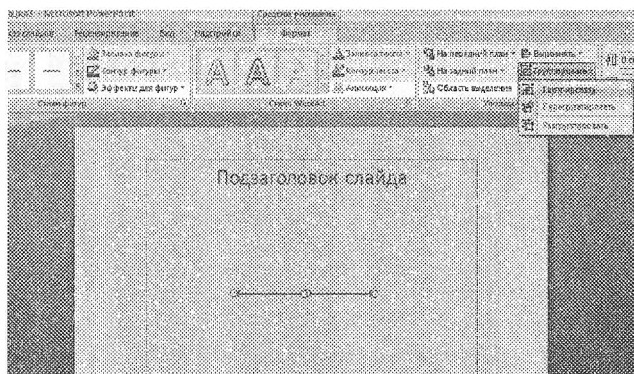


Сурет 3. Багытты сото каратуу



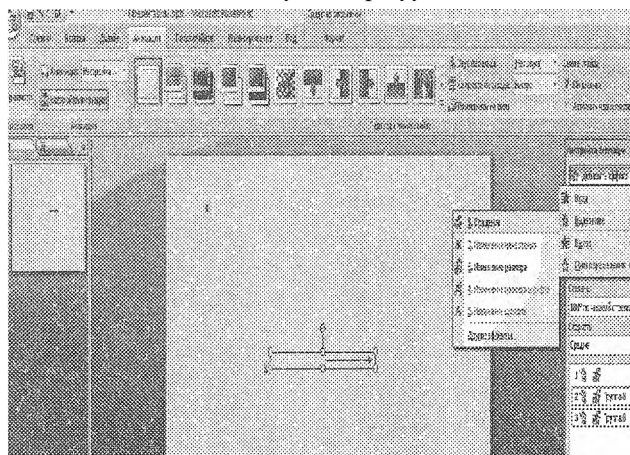
Г Ctrl | клавишасын бир кол менен басып, кое бербестен теменку иш-аракетти аткарасын, Аларга *формат* менюсунан *группировать* б.а.бириктируу дегенди басабыз. Компьютердик термин менен тушундургонде экранда керунуп турган же болбосо 2-суреттегу зки объекти бириктирдик, кийинки процесстерде жалгыздан эмес бириктирилген бойдон кыймыл аракетти бирге аткарып калах, ошол себептен бул кызматты бул уч'рла да пайдаланабыз.

Сурт 4. Бириктируу (группировка).



Анимацияны иштетуу Y^4Y^H настройка анимацияны ачып, ошону менен бирге темендвгу этаптар менен иштейбиз (добавить эффект —* выделение —* вращение). Мындан сырткары сааттын жебеси катары алыш жаткан объектинин жарымын белгилеп, анан ецун керунбеген мисалы экрандын бети сары тусте болсо сарыга алмаштырабыз. Себеби жарым жартылайы б.а. октун сол жагы керунбей калганга барабар болду.

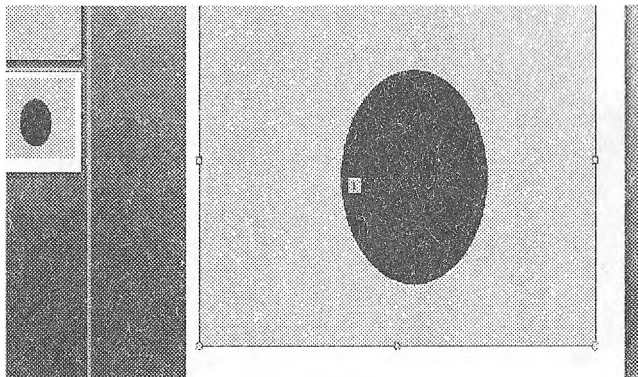
Сурт 5. Сол багыттын вни взортуу



Андан сон айлаеууну толук айлантсак 360° тузет, же болбосо арым жартылай тегерентсек болот.

Кийиыки пронесете сдайддын экинчи барагына сааттын суротун тартып алып, башынан берки процессти кайталоо максатында кайрадан иштетип чыгабыз. Сааттын жебесин иштетебиз б.а. реалдуу керунушун тузуп алып андан сон анимация, иштетилет.

Сурат 6. Саатын жебесин шипетуу (жылдыруу).



Таншырма

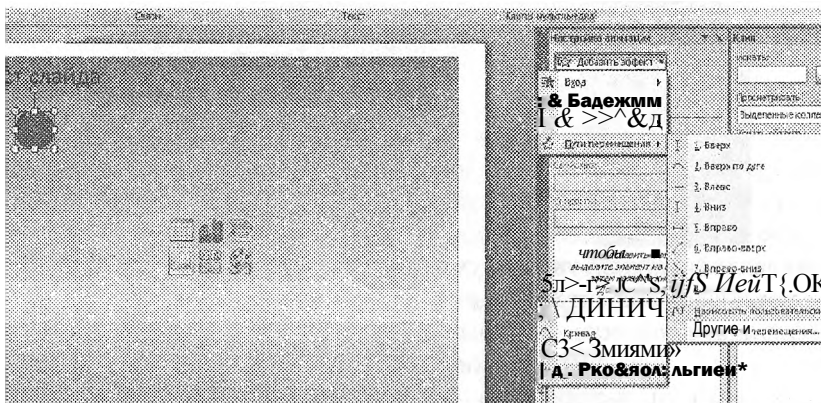
1. Сурвт та рты п, айрым объектилерди кыймылга келтиргиле. Слайд 2-3 беттен турса болот.

Тиркеме!. Электрондук вариантын жана шитве технологиясын керсецүздер болот.

Анимация “Топтун ар багытта тоголоуусу”.

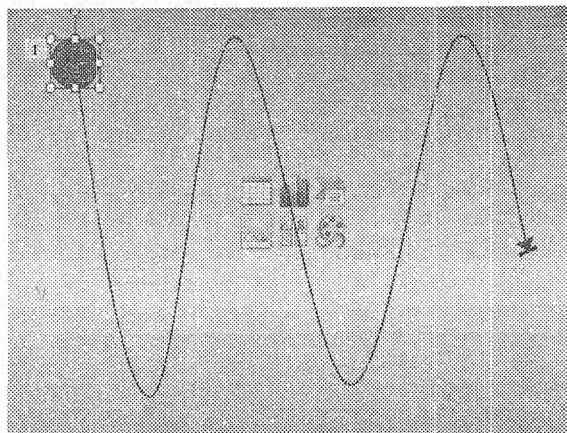
Фон берип, андан соц фигура тандап алабыз, биздин учурда топ катары тегерек тандалып алынды. Андан соц тегеректи бир басып белгилеп, анимциянын настройкасынан *пути перемещения* —> *кривая* деп белгилоо керек.

Сурвт 1. Багытты тандоо.

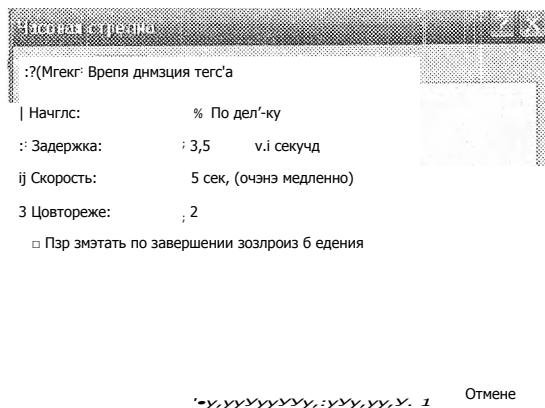


Мышка менен кыйгач багыттарды чийип алабыз.

Сурөт 2. Кыйгач багыт



Сурөт 3. Анимациянын убактысын тактов.



Тапшырма

1. Молекулалардын кыймылын иштетуу.

Анимация “Математикалык маятник”.

Максаты: Экрандыш бетине математикалык маятниктин суретун тартып жана аны кыймылга келтируу.

Методдор: практикалык, изилдвечулук.

Сабактын формасы: лабораториялык иш.

Окутуу процессин уюштуруунун формасы: жекече иштее.

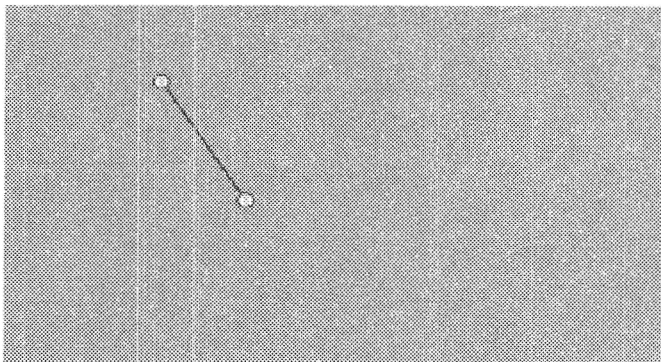
Студенттердин билимине коюлуучу талаптар: лабораториялык ишти аткаруу учур студент темендегулерду билуусу керек:

- Фигураларды тартканды, аларга тую беруу, туура жайгаштыруу, сурет тартканды ж.б. билуусу керек.
- Проектилегенди уйренуу б.а. логикалык ойлонуу жөнөмдүүлүгүн курчутуу.
- Алдан ала элестетуу б.а. кыймылдын кандай болоорун алдын ала билуу.
- Процесс журуп жаткан мезгилде практикалык жана теориялык билимдерге таянуу.

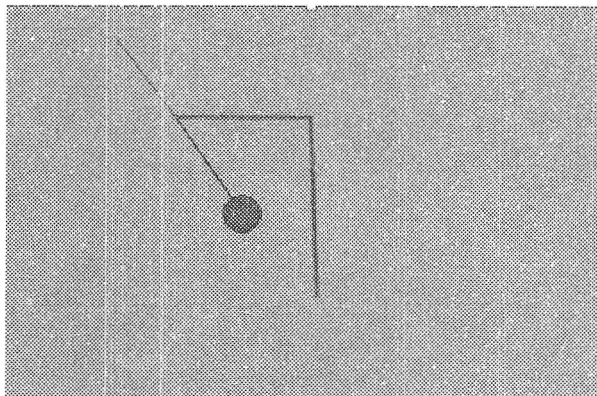
Компьютердик технологиянын жардамы менен анимацияны иштетуу процесси.

Узунунан сызылган сызыкты экрандын бетине чийип алабыз.

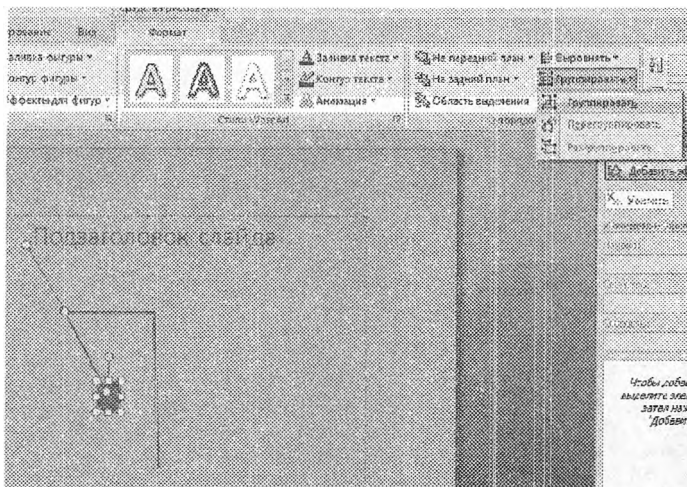
Сурет 1. Узунунан сызылган сызык.



Сурет 2. Маятниктин суротун шарттуу процесс

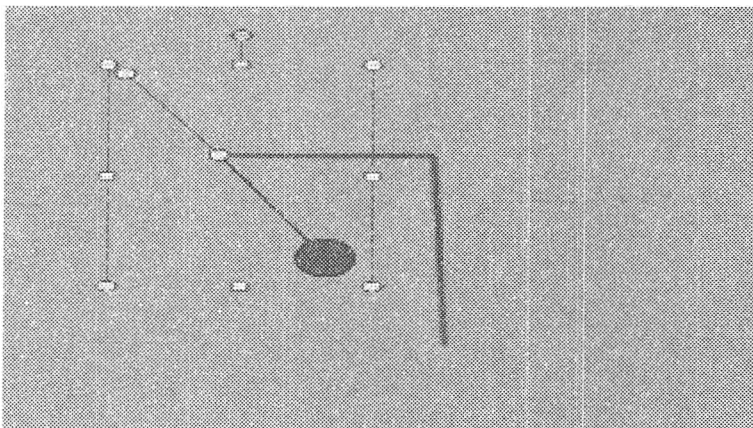


Сурет 3. Уч объекттини бириктируу(группировкалоо).



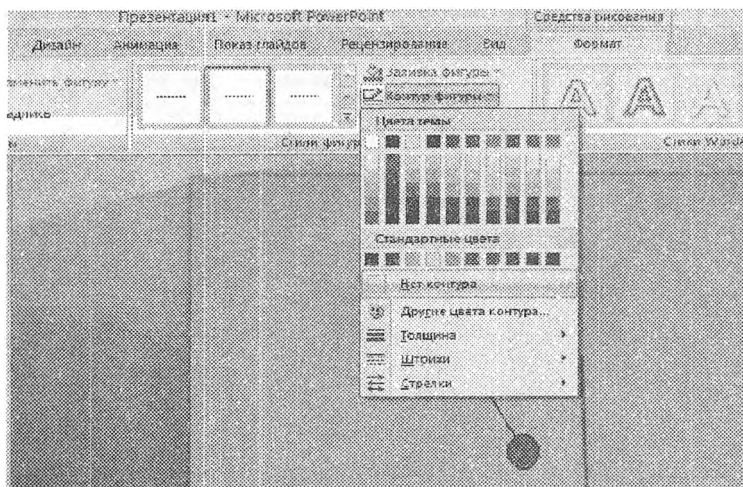
Уч объекттинин биринчисин белгилеп алуубуз керек, 4-суреттен керунгендей бириктирилген суреттун биринчиси гана белгиленип турат.

Сурет 4. Уч. объекттинин биринчисин белгилеп алуу.



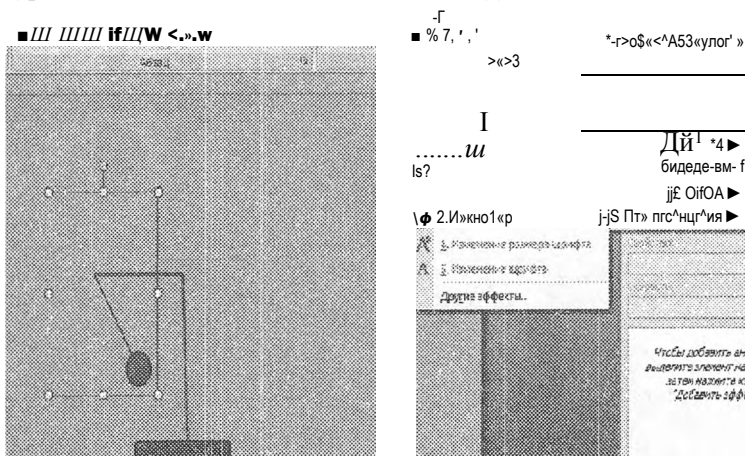
Кийинки этапта белгиленген биринчи объектш керун бешун камсыз кылабыз, ал учун *формат* менюсуна кирип, фигуранын контуру жок деп белгилейбиз.

Сурет 5. Биринчи объекттин кворунбвиун камсыз кылынуусу.



Кийинки этапта акимациянын настройкасына кирип, айлантууга втебуз.

Сурет 6. Белгиленген объектини айлантуу.



Объект толугу менен айланып калбашын тоскоол болушубуз керек, ал учун

Математикалык маятниктин кыймылын элестетуу менен айлануу храдуеун езгертвбуз. Биздин учурда 80 градус туура болот деп аныктадык.

Сурет 7. Градусту алмаштыруу жана убакытты тактов.

У Ноегройна <ш*м#цич

ДЛПДттТг... •»

sD;

|||МЮ-Ш|ённо

Нлидлп!

I 71% По щелчку

С1 кб :

360° по 1 часовой стрелке

Четверть оборота

Пол-ш^лрптя

■;уЩ ПОЛНЫЙ пйпрдт

Qt&rt ' МЙ I ifft! I rt

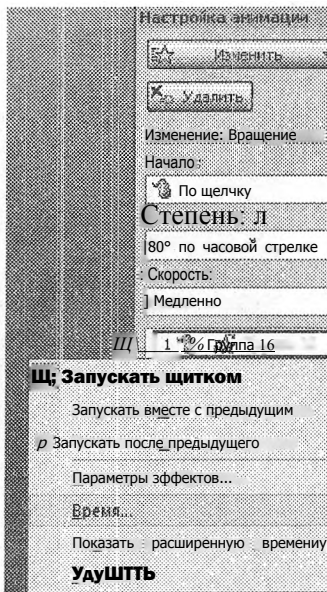
Друго й; Tso®

v' fl.a НlWBW урeк

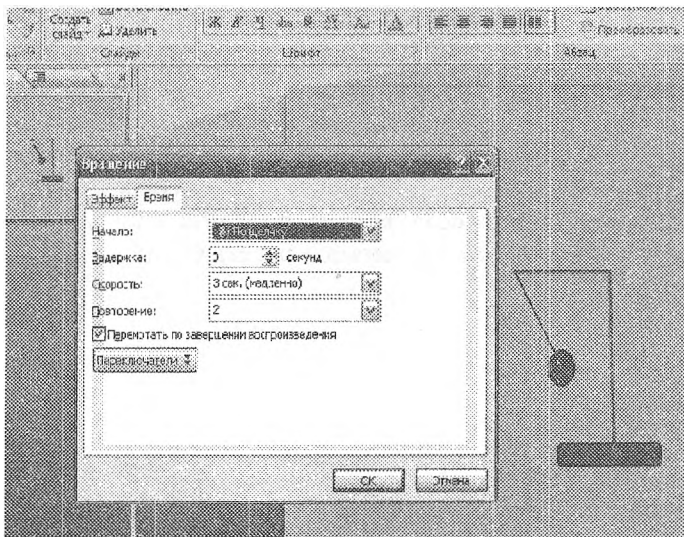
Против часовой ст

1

0

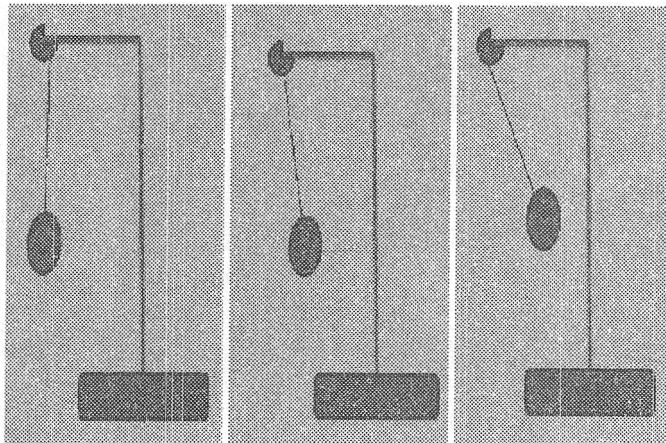


Сурет 8. Убактысын өзгөртүү.



Экрандын бетинен анимациянын иштээсун керуп керуу учун F5 клавишасын басабыз.

Сурвт 9. Анимация процессы.



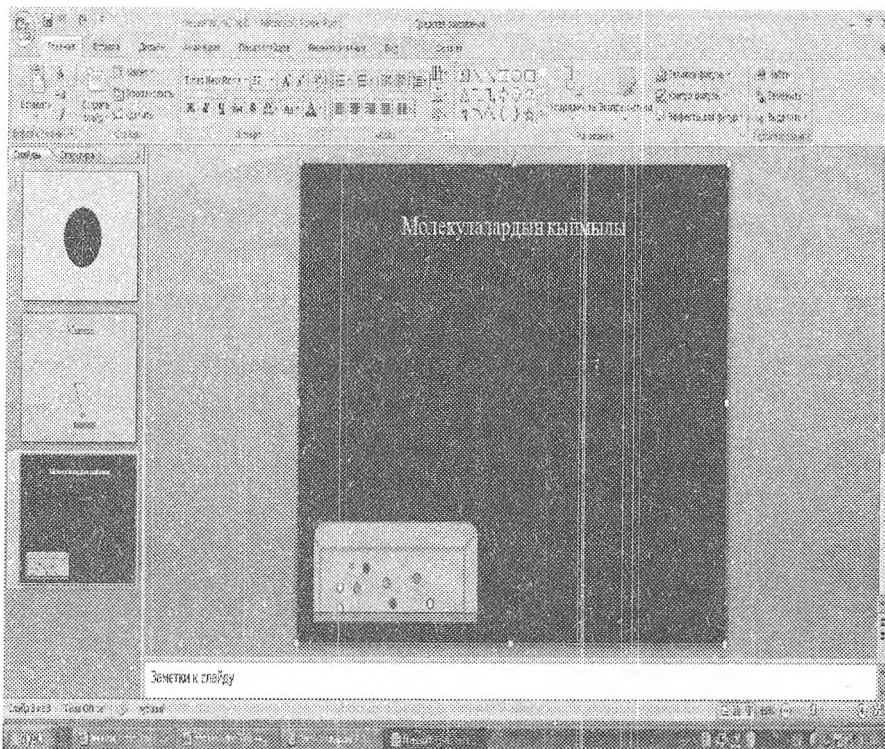
Жыйытык: Анимация иштетуу учун кылдаттык талап кылынаары маалым болду, бирок процессти ишке ашыргандан кийин практикалык ишмердуулук терецдээрин билебиз.

Тапшырма:

Оз кесидерге ылайыкташтырып анимация иштетуу. Мисалы жогорздагы иштетилген кыймыл физика адистигинде окутан студенттерге маанилуу, ал эми силер ез адистигинер менен айкалыштырууга багыт алууцарды етуном. Мисал катары биология адистиги кардын жаашын, суулардын агыппын ж.б. чагылдырсацар болот.

Тиркеме 1.

Иштетилген анимацияны Power point программасынан керсеңер болот (Электрондук варианты бар).



Колдонулган адабияттар

1. Бакенов А.С. Компьютерде жана интернет жедесинде иштеенун негиздери, [Текст] / А.С.Бакенов, А.К.Исаева, Э.Абдылдаева, Е.В.Коротовских, Т.А. Асанкожоев // - Бишкек, 2008,- 76-79-66.
2. Бейшеналиева, У.У. Мультимедиялык технологиянын негизинде студенттердин ез апдынча иштеесун уюштуруу [Текст] / У.У.Бейшеналиева // Известия ВУЗов. - Бишкек, 2008. - №3-4. - 287-289-66.
3. Бейшеналиева, У.У. Адабият сабагында мультимедиялык технологияларды коддонуу [Текст] / У.У.Бейшеналиева, М.Келбаева // Эл агартуу. - Бишкек, 2010. - 64-65 об.
4. Бидайбеков Е.Ы. Гипермедиа в обучении [Текст] / Е.Ы.Бидайбеков, В.В. Гринкуш // Информатика и образование. - Бишкек, 2009. - №8. - С.83-86.
5. Ботоков, Р.Э. Использование графического редактора при решении задач по геометрии [Текст] / Р.Э.Ботоков // Кыргыз Билим Беруу Академиясынын кабарлары -Бишкек, 2010. - С. 419-422.
6. Макарова, И.В. Мультимедиа - технологии: методические указания по разработке презентаций в MS PowerPoint Набережные Челны, 2010,- 36 с.

©лчему 60X84 1/16. Кагаз офсет.
ОфсеттиЕ басу у. Келему 2,0 б.т. Нускасы 100.

Бишкек ш., Раззаков к., 49. ЖИ «Сарыбаев Т.Т.»
т. 62-67-76
e-mail: talant550@gmail.com