Урок №29.

Анімація в растровому графічному редакторі. Практична робота №3 «Створення анімованих зображень та налаштовування часових параметри їхнього відтворення. Виконання налаштування параметрів відображення тексту у графічному редакторі»

Мета: Допомогти учням засвоїти поняття «анімація» , «gif». Ознайомити з основними етапами створення анімації. Формувати вміння виділяти головне, актуалізувати, конспектувати, порівнювати, зіставляти. Забезпечити диференційований підхід. Встановити зв'язки між засвоєними та новими знаннями. Формувати групи компетентностей: соціально-трудову, інформаційну, загальнокультурну, соціально-трудову, уміння вчитися.

Тип уроку: засвоєння нових знань;

Обладнання та наочність: комп'ютери, підручники, презентація, проектор.

Програмне забезпечення: браузер, Adobe Photoshop

Хід уроку

I. Організаційний етап

- ***Привітання з класом***

Доброго дня, діти.

- ***Повідомлення теми і мети уроку***

Сьогодні на уроці ми з вами ознайомимося анімацією в растровому графічному редакторі. Виконаємо практичну роботу №3 «Створення анімованих зображень та налаштовування часових параметри їхнього відтворення. Виконання налаштування параметрів відображення тексту у графічному редакторі»

II. Мотивація навчальної діяльності

Не забувайте про правила поведінки на уроці. *(Слайд2).*

III. Актуалізація опорних знань

- Перевірка знань (Слайд 3)

IV. Вивчення нового матеріалу

Слайд 4. Анімáція (з лат. anima — душа і похідного фр. animation — оживлення), мультиплікáція (з лат. multiplicatio — розмноження, збільшення, зростання) — вид кіномистецтва, твори якого створюються шляхом знімання послідовних фаз руху намальованих (графічна **анімація**) або об'ємних (об'ємна **анімація**) об'єктів.

Слайд 5. **GIF** (від англ. Graphics Interchange Format — «формат обміну зображеннями») — 8-бітний растровий графічний формат, що використовує до 256 чітких кольорів із 24-бітного діапазону RGB.

Слайд 6. Для створення анімації на основі часової шкали у Photoshop використовуйте наступні основні робочі процеси.

Відкрийте новий документ

Відкрийте панелі «Шкала часу» та «Шари», якщо їх ще не відкрито. Переконайтеся, що панель «Шкала часу» перебуває в режимі покадрової анімації. Посередині панелі «Шкала часу» клацніть стрілку вниз, виберіть параметр «Створити анімацію кадру», а потім натисніть кнопку поруч зі стрілкою.

Додайте шар або перетворіть фоновий шар

Оскільки фоновий шар не можна анімувати, додайте новий шар або перетворіть фоновий шар на звичайний. Див. Перетворення фону та шарів.

Додайте вміст до анімації

Якщо анімація містить кілька об'єктів, що анімуються незалежно, або якщо ви хочете змінити колір об'єкта чи повністю змінити вміст кадру, створюйте об'єкти на інших шарах.

Слайд 7. Перетворюємо шар на смарт-об’єкт

- Виділити шар
- Викликати контекстне меню
- Обрати команду Перетворити на смарт-об’єкт

Слайд 8. Створення анімації методом деформації гумової сітки

- Обрати пункт меню Правка
- Обрати команду Деформація гумової сітки
- Створити опорні точки

Слайд 9. Дублювання шарів з їх попереднім зміненням

- Обрати шар
- Змінити положення необхідного об’єкта
- Зберегти зміни
- Дублювати шар

Повторити цю дію необхідну кількість шарів

Слайд 10. Створюємо кадри з шарів

- В шкалі часу обираємо налаштування
- Обираємо команду Створити кадри з шарів
- Перенглядаємо презентацію

Слайд 11. Збереження анімації

- Обрати пунк меню Файл
- Обрати команду Зберегти для WEB

IV. Усвідомлення набутих знань й формування вмінь та навичок

Практичне завдання *(Слайд 13)*

10-11 клас урок №11 модуля «Графічний дизайн»
– Практична робота №8

«*Створення анімованих зображень та налаштовування часових параметри їхнього відтворення. Виконання налаштування параметрів відображення тексту у графічному редакторі*»

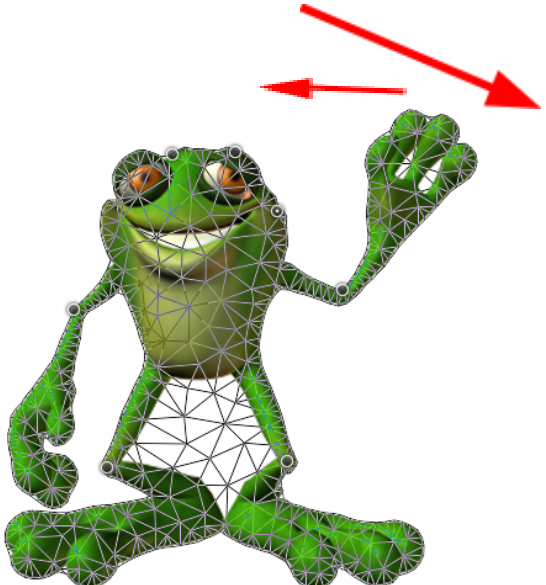
Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки та санітарно-гігієнічних норм.

Середовище виконання : Adobe Photoshop

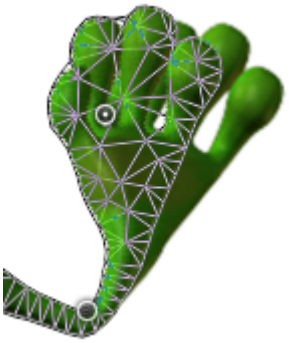
Алгоритм роботи

Частина 1. Створення анімованих зображень

1. Відкрити Adobe Photoshop
2. Створити нове полотно
   - ✔ Розмір А4
   - ✔ Стиль : міжнародний формат
3. Відкрити зображення «Зображення 1»
4. Копіювати зображення будь яким зручним способом (напр. Швидке виділення)
   - ✔ Обрати інструмент Швидке виділення
   - ✔ Виділити контури тваринки
   - ✔ Копіювати (CTRL+C)
   - ✔ Відкрити полотно 1
   - ✔ Вставити (CTRL+V)
5. За допомогою команди вільна трансформація (CTRL+T) збільшити зображення
6. Перетворити шар на смарт-об'єкт
   - ✔ Виділити шар
   - ✔ Обрати команду Перетворити на смарт-об'єкт

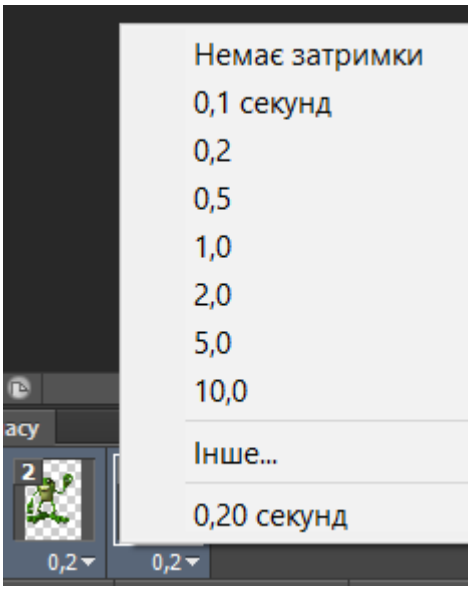


7. Деформація гумової сітки
    - ✔ Правка / Деформація гумової сітки
    - ✔ Розставити опорні точки
    - ✔ Зберегти зміни
8. Дублювання і змінювання шарів
    - ✔ Обрати шар
    - ✔ Контекстне меню / дублювати шар
    - ✔ Змінити положення лапки жаби
    - ✔ Зберегти зміни



Знову дублювати шар і змінювати положення лапки (мінімум 10 разів)

9. Створення анімації
    - ✔ Обрати Вікно / шкала часу
    - ✔ Обрати додатково
    - ✔ Обрати команду Створити кадри з шарів
10. Перегляд анімації
    - ✔ Видалити білий фон
11. Налаштування часу
    - ✔ Виділити всі кадри
    - ✔ Натиснути на трикутник внизу кадра
    - ✔ Обрати час 0, 2 сек
12. Збереження анімації
    - ✔ Обрати пункт меню Файл
    - ✔ Обрати команду Зберегти для WEB
    - ✔ Зберегти в свою папку



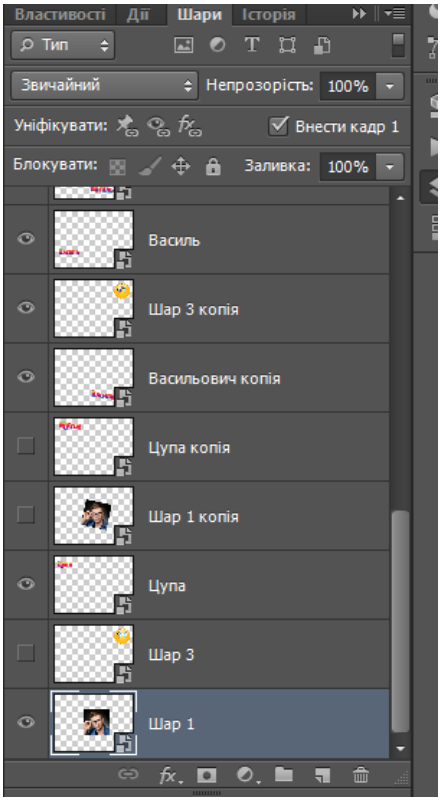
Частина 2. Анімація відображення тексту

1. Створити нове полотно
2. Додати зміст анімації
    - ✔ Додати шар тексту – ваше ім’я
    - ✔ Додати шар тексту – ваше прізвище
    - ✔ Додати шар тексту – ваше по батькові
    - ✔ Додати шар – вставити Ваше фото (по центру)
    - ✔ Додати шар – смайлик (завантажити з мережі)
3. Дублювання шарів

✔ Виділити шар
✔ Збільшити (або зменшити) повернути, змінити положення.
✔ Зберегти зміни

Для кожного слайду зробити 5 копій з трансформуванням

4. Створення кадрів з шарів
   ✔ Обрати пункт меню Вікго
   ✔ Обрати інструмент Шкала часу
   ✔ Обрати команду Створити кадри з шарів
5. Переглянути кадри і поставити видимість на шарах (в одному кадрі повинно бути : фото, смайлик, ім1я, прізвище та по батькові **в різних позиціях!**)
6. Переглянути анімацію
7. Зберегти анімацію в свою папку
   ✔ Файл / Зберегти для WEB
   ✔ Назвати своїм прізвищем та ім’ям



Релаксація

Вправа для профілактики короткозорості та порушення зору

Не працювати є причина –
Очам даємо відпочинок!
Мерщій рівнесенько сідаймо.
Очима кліпать починаймо.

Навіщо кліпать? Така зарядка-
Вже краще бачать оченятка!

V. Підведення підсумків уроку

- ***Бесіда за питаннями*** *(Слайд 14)*
  1. Що таке анімація?
  2. В якому форматі зберігається анімація?
  3. GIF це….
  4. Де використовуються анімації?
  5. Назвіть основні етапи створення анімації?
  6. Як зберегти анімацію?

VI. Домашнє завдання

Слайд 15. Опрацювати вивчений матеріал