

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа №17
Василеостровского района Санкт-Петербурга

Методическая разработка по анимации

Создание анимации на заданную тему в программе Adobe Photoshop (на примере конкурсного задания «Выборы сегодня – наше будущее завтра»)



Автор:

Кутузова Е.В.,

педагог дополнительного образования

В данной методической разработке описывается задание по созданию анимации на заданную тему в программе Adobe Photoshop в объединении «Анимационная студия» ГБОУ СОС №17. Здесь будет описана последовательность работы над заданием, а также тренировочные задания, необходимые для того, чтобы обучающиеся познакомились с основными принципами и приемами работы с анимацией в вышеозначенной программе.

Цель – создать условия для успешного выполнения конкурсных заданий обучающимися на основе полученных знаний и приобретенных навыков.

Задачи:

-обучающие: формировать умение самостоятельно создавать творческий продукт, используя необходимые технические и творческие средства.

-развивающие: развивать умение следовать стадиям работы, соотносить полученный результат с планируемым.

-воспитывающие: совершенствовать навыки коммуникации в группе, умение доводить работу до конца.

К работе с анимацией обучающиеся приступают только после общего знакомства с программой Adobe Photoshop. Среди уже приобретенных к этому времени навыков работы в этой программе можно назвать следующие: умение создавать файл с заданными параметрами (размер, разрешение), умение редактировать созданные изображения (выделения, обрезка, вставка части изображения), навыки работы с различными инструментами (для рисования, выделения, обрезки, редактирования) и настройками их параметров, также обучающиеся знакомы с понятием «слой» и умеют создавать, удалять слои и изменять параметры слоев. Все эти знания необходимы для создания анимации в Adobe Photoshop.

Первый этап изучения анимации – тренировочные задания. В них анимация учащимися выполняется по шаблону. Всего таких задания два: 1. «Прыгающая буква» 2. «Открытка». В первом задании обучающиеся должны понять принцип создания анимации в данной программе – с помощью слоев и научиться работать с инструментом «перемещение», который помогает менять положение объекта (создание нового кадра-слоя возможно путем копирования предыдущего и перемещения объекта с помощью названного инструмента). Также обучающиеся узнают, как правильно перейти из одного приложения в другое и сохранить анимацию.

Во втором задании необходимо выполнить также простейшую анимацию из готовых объектов, один из которых должен перемещаться по фону. При этом, кроме тренировки уже приобретенных навыков, обучающиеся должны научиться работать с фоном (создание фона с помощью инструментов для рисования и размещение его на нужном слое).

После выполнения описанных выше тренировочных заданий обучающиеся приступают к созданию анимационного ролика на основе собственного сюжета и рисунков (самостоятельно

отрисованных фонов и персонажей). В данном случае речь пойдет о создании конкурсной работы на тему «Выборы сегодня – наше будущее завтра».

Первый этап создания этой анимации стало обсуждение темы конкурса, затем класс разделился на группы, и в каждой группе началось обсуждение идей сценария. Работа в группах строится по принципу «мозгового штурма», т.е. в каждой группе каждым участником высказываются идеи, все идеи записываются, затем выбирается лучшая и дорабатывается. Идея должна быть сформулирована четко, в 1-2 фразах. Затем обсуждается сценарий согласно выбранной идее. Продолжительность ролика совсем небольшая (1-2 мин.), поэтому главная задача придумать героев и последовательность развития событий. Изначально выработанная идея сокращается до одной небольшой фразы, которая и становится названием фильма и которой должно соответствовать его содержание («Выборы важны для каждого», «Ваш выбор может изменить всё», «Без Вас выборы не состоятся»).

На втором этапе создания анимации ученики записывают сценарий, затем выполняются небольшие зарисовки каждого кадра, после чего ученики приступают к работе над подробными эскизами на бумаге. В эскизах прорабатывается внешний вид персонажей, их движения, а также рисуются фоны. После выполнения цветowych эскизов обучающиеся могут приступить к работе на компьютере.

Последний этап работы над анимационным роликом – в программе Adobe Photoshop. Сначала обучающиеся должны создать файл с заданными параметрами – размер, разрешение, цвет фона. Эти параметры определяются необходимым размером окна анимации. Так как в данной программе создается в основном анимация для интернета, а просмотр подобных роликов возможен только в программе просмотра изображений (а не видео), то размер задается исходя из оптимальных размеров файла. То есть если создается длинная анимация, то в таком случае большой формат картинки невозможен. Затем обучающиеся создают фон или несколько фонов для мультфильма. Каждый фон располагается на отдельном слое, который должен быть назван соответственно (иллюстрация №1, №2). Затем можно приступить к созданию персонажей. Как правило, каждого персонажа достаточно нарисовать один раз, а затем скопировать на другой слой и изменить, то есть придать нужную позу, изменить направление движения или просто переместить (иллюстрация №3, №4). Когда готовы все фоны, и все движения и перемещения персонажей последовательно размещены каждый на отдельном слое, можно приступить к созданию анимации. Для этого необходимо включить окно «Шкала времени» - это панель настройки анимации, в которой задается время каждого кадра и другие настройки анимации (например, выбрать будет ли анимация повторяться или останавливаться на последнем кадре при просмотре). Для начала учащимся предлагается настроить последовательность кадров. Это делается очень просто – в окне настройки анимации необходимо выбрать нужный кадр, а затем в окне «Слои» установить видимость на те слои, которые видны на этом кадре. К примеру, если на первом кадре мы видим только изображение улицы, а персонаж появляется на третьем кадре, то для первого кадра мы устанавливаем видимость только на слое

«Фон», а для третьего на слое «Фон» и на слое с нужным персонажем (иллюстрация №5, №6). После того, как видимость слоев настроена для всех кадров, остается только задать нужные параметры для уже готовой анимации: время на кадр (оно может быть разным для разных кадров), повторение анимации (1 раз или бесконечно). Затем анимацию необходимо правильно сохранить, и после этого работа над ней закончена.

Данное задание дети выполняют на втором году обучения по общеобразовательной программе дополнительного образования «Анимационная студия» для того, чтобы познакомиться с понятием компьютерной анимации и попробовать создать небольшой ролик. Программа Adobe Photoshop предназначена в основном для редактирования изображений, а создание анимации – лишь дополнительная функция (в последних версиях программы это приложение не входит в пакет Adobe Photoshop, а перенесено в саму программу в виде одного окна – настройки анимации). Поэтому в этом приложении отсутствуют многие возможности такие, как например наложение звука и сохранение в видео форматах. Именно поэтому возможно только создание простейшей анимации – короткой и без звука. В сущности, анимация в этой программе представляет собой сменяющие друг друга на определенной скорости слои. Конечно, для создания хорошего длинного озвученного ролика эта программа не подходит, но она позволяет познакомиться с основными принципами анимации. Дети учатся создавать не статичную картинку, а фильм, пусть пока и очень маленький, в котором есть идея, сюжет, действия персонажей. Работа в Adobe Photoshop позволяет подготовить обучающего к работе с более сложными приложениями для создания анимации. Кроме того, программа направления «Анимационная студия» предусматривает также изучение простых программ по монтажу видео и звука, что позволяет обучающимся в итоге смонтировать полноценной мультфильм.

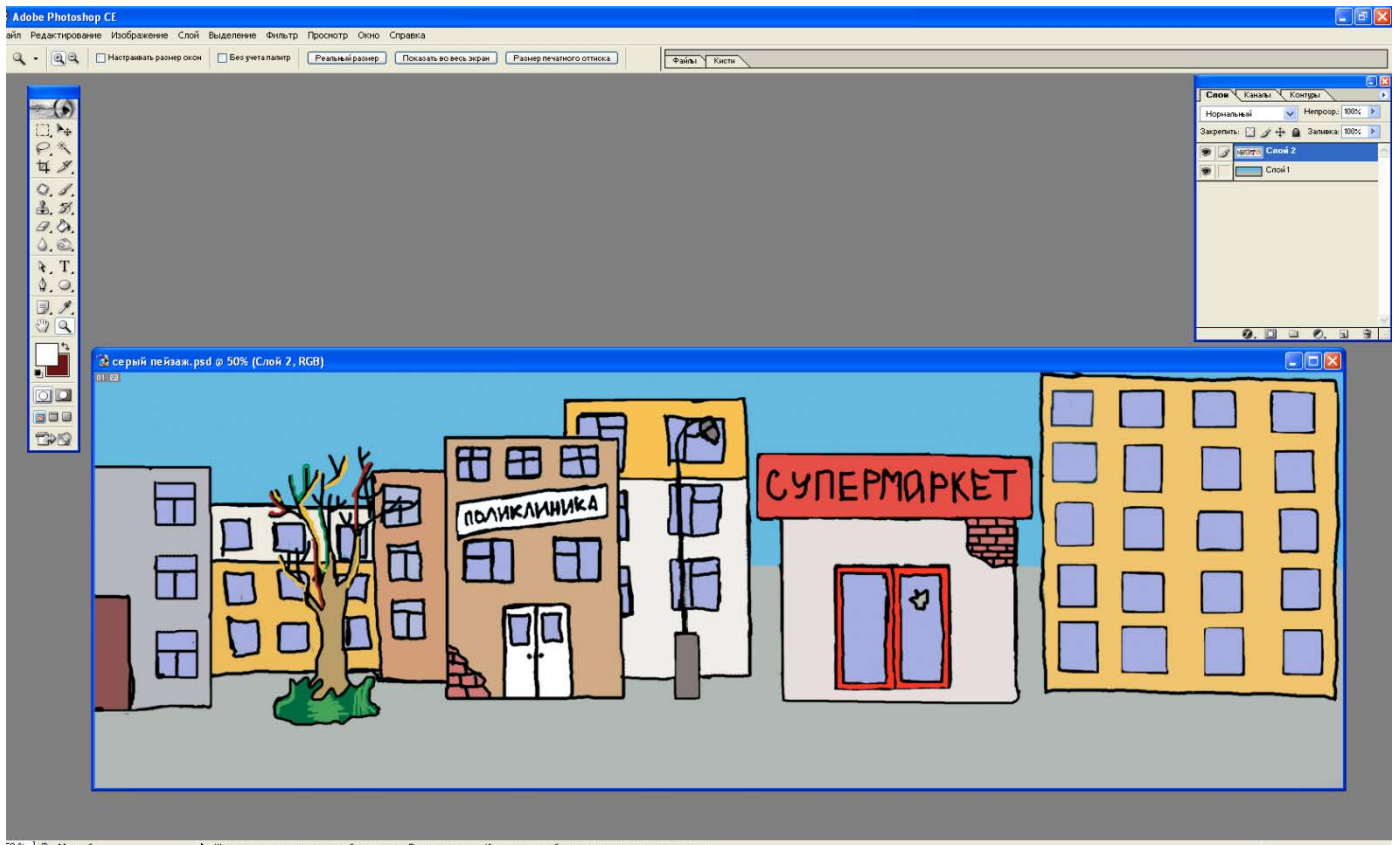


Иллюстрация №1

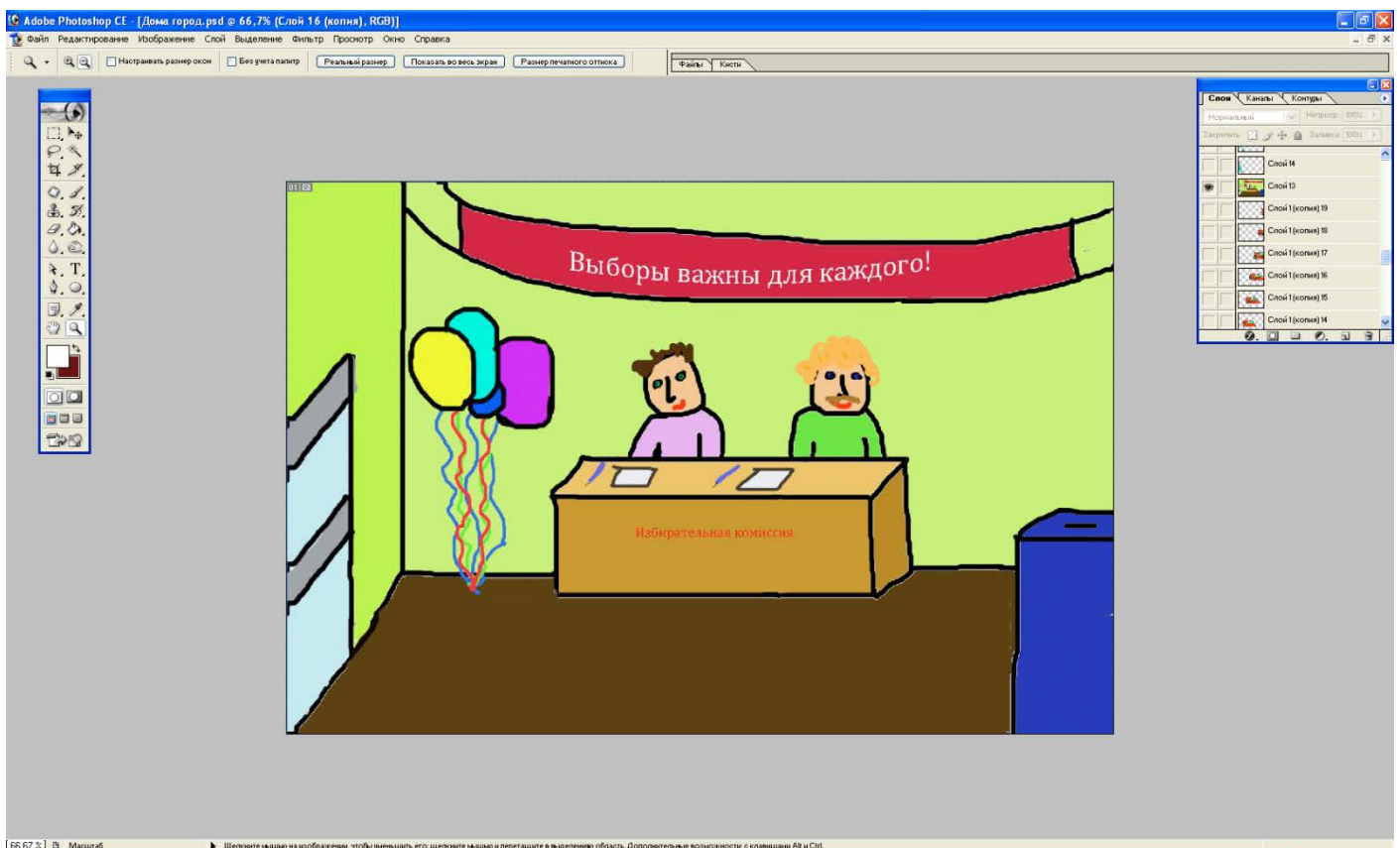


Иллюстрация №2

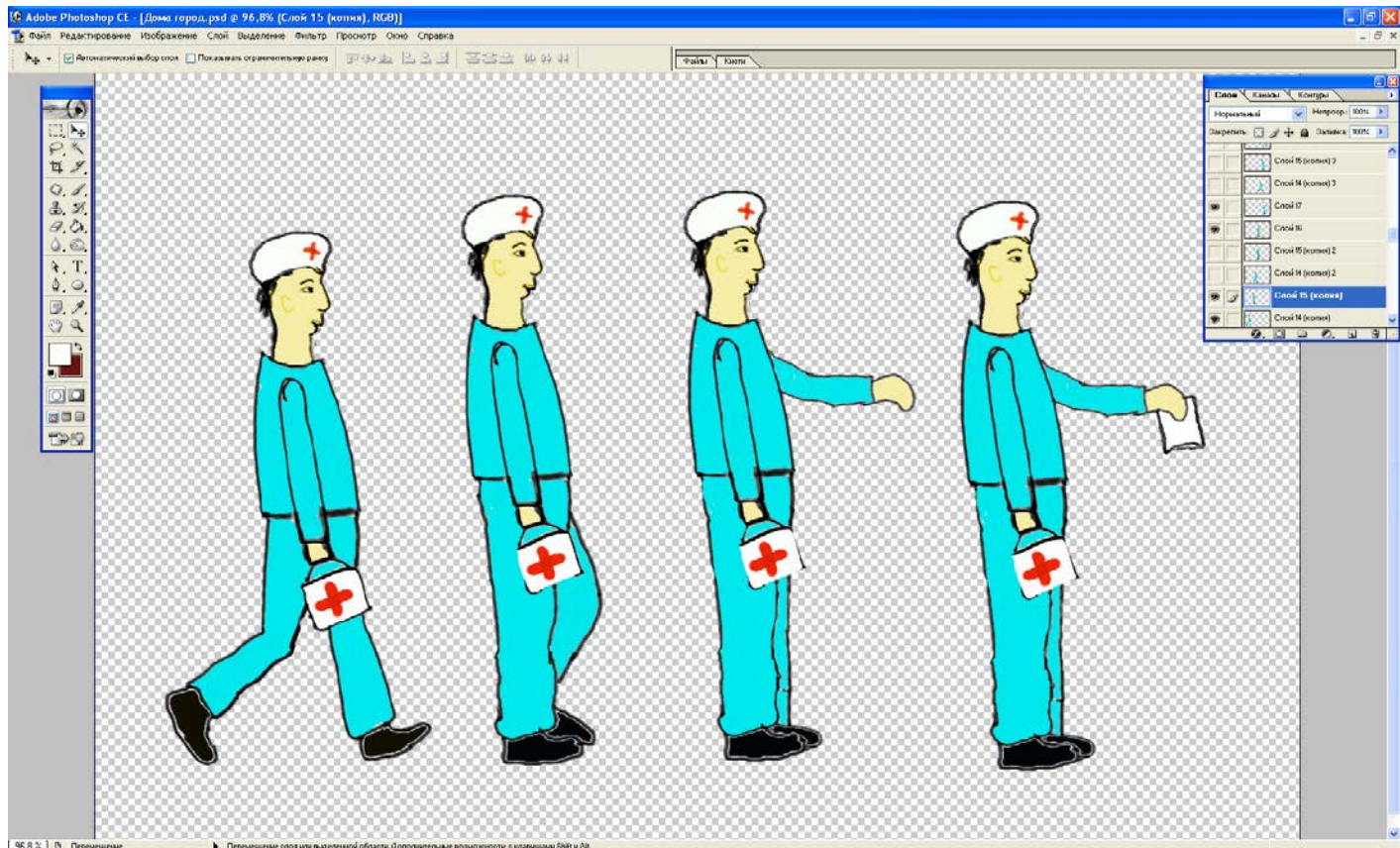


Иллюстрация №3

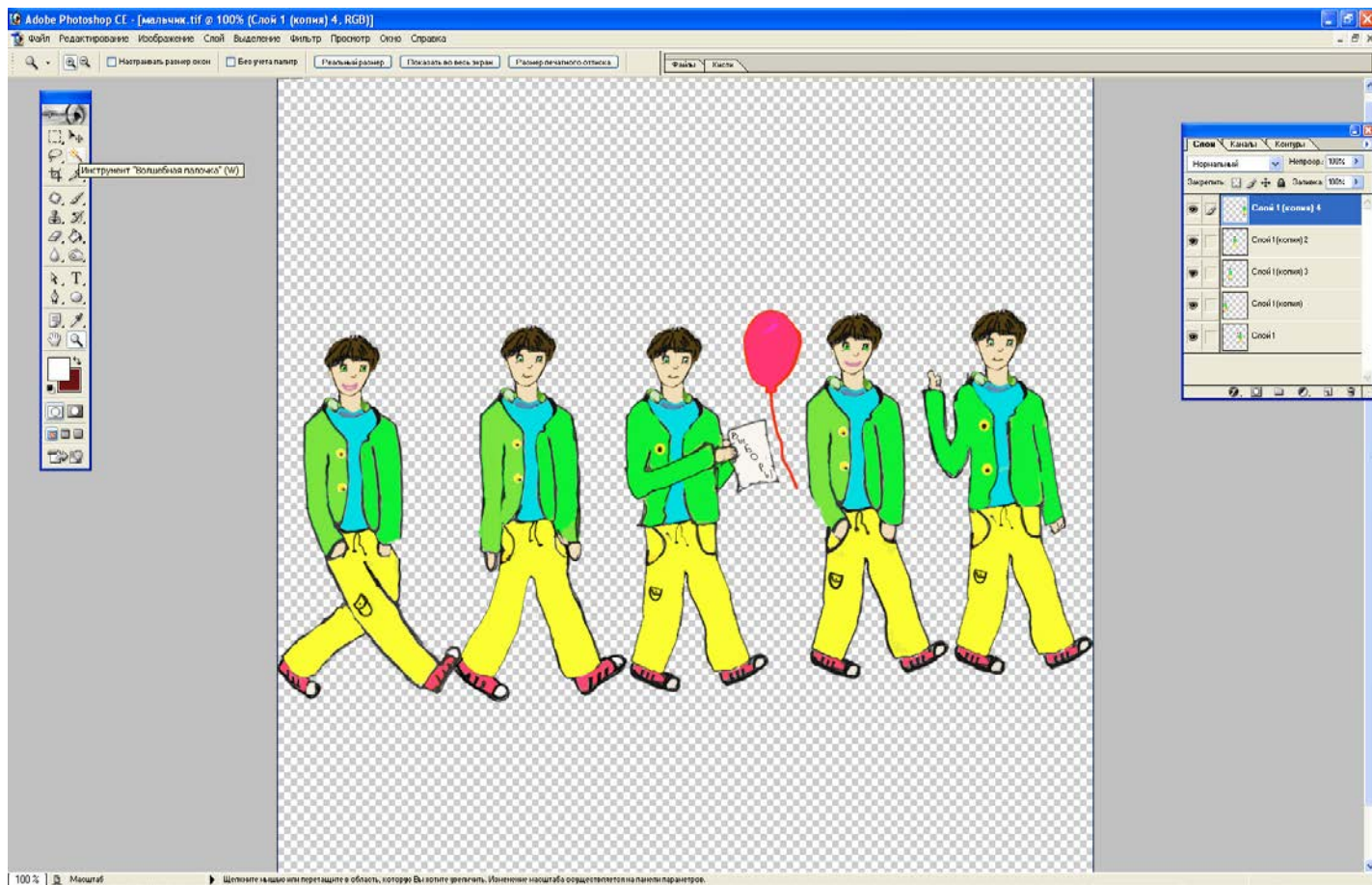


Иллюстрация №4

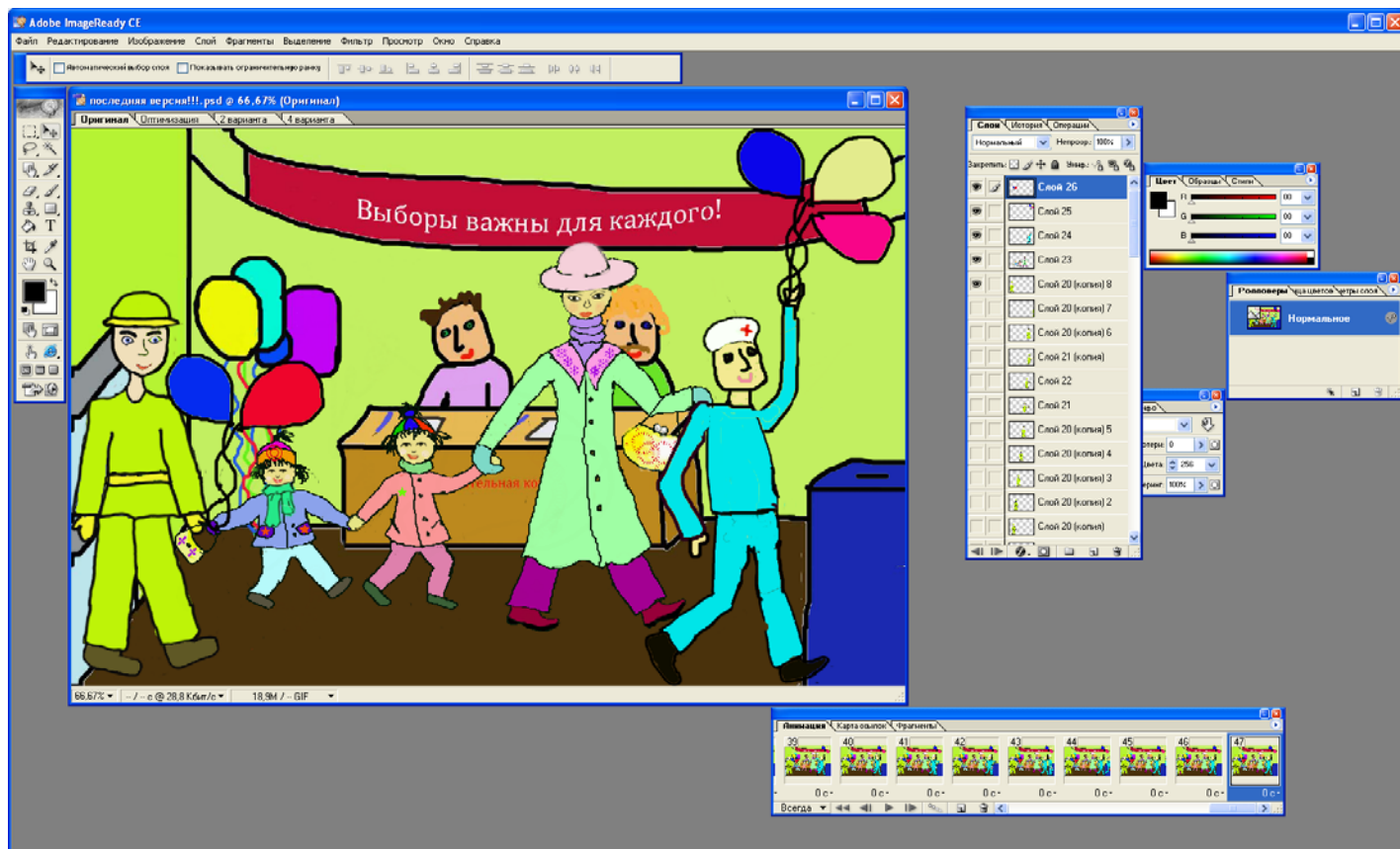


Иллюстрация №5

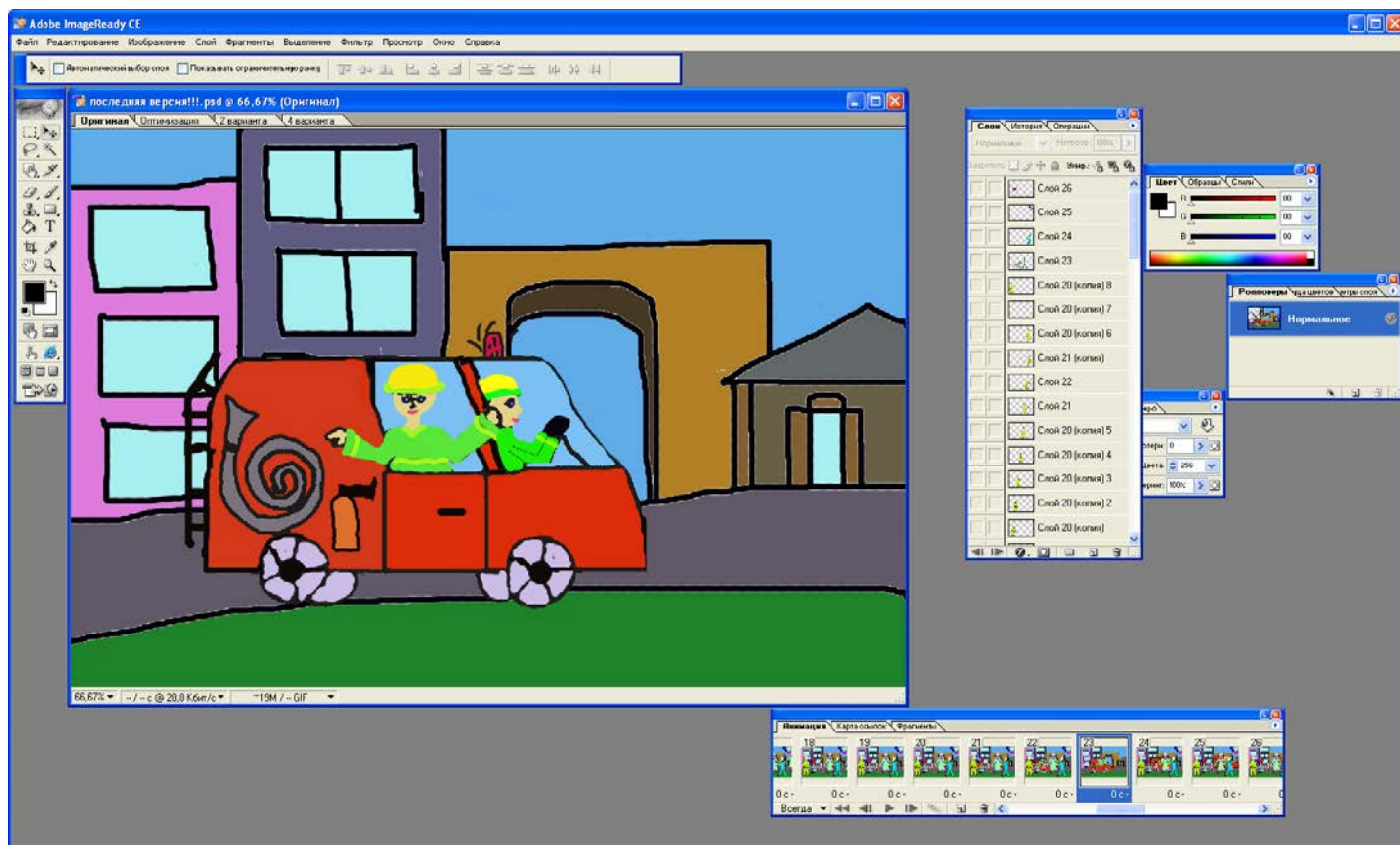


Иллюстрация №6