

Открытый урок по информатике и ИКТ

в 10 классе

Раздел программы – Информационные технологии

Тема урока: «Основы ImageReady».

25 октября 2012

**Разработал и представил
Учитель информатики и ИКТ
ГБОУ школы №120
Козлов Дмитрий Сергеевич**

**Санкт-Петербург
2012-2013 уч.год**

План-конспект урока

Тема урока: «Основы ImageReady».

Цель:

- Познакомить с редактором Image Ready 3.0.
- Познакомить с понятием анимационный рисунок.
- Познакомить с понятием Кадр.
- Объяснить, как правильно создавать кадр, какими характеристиками он обладает.
- Научить выполнять операции по созданию промежуточных кадров.
- Научить правильно, сохранять анимационный рисунок.

Задачи:

- Повторение приемов работы по созданию рисунка в Adobe PhotoShop.
- Рассмотрение вопроса о распределении объектов рисунка по слоям.
- Обсуждение понятия кадр с точки зрения отдельного объекта рисунка, выполнение заданий, способствующих лучшему пониманию этого определения.
- Создание анимационного рисунка в папке «Мои документы».
- Подведение итогов.

Программа ImageReady предназначена для создания анимационных рисунков. Программа является приложением к программе Adobe PhotoShop. Все материалы для создания анимационных рисунков создаются в Adobe PhotoShop. При желании рисунок можно создать в ImageReady. Общий вид программы представлен на рис. 1.:

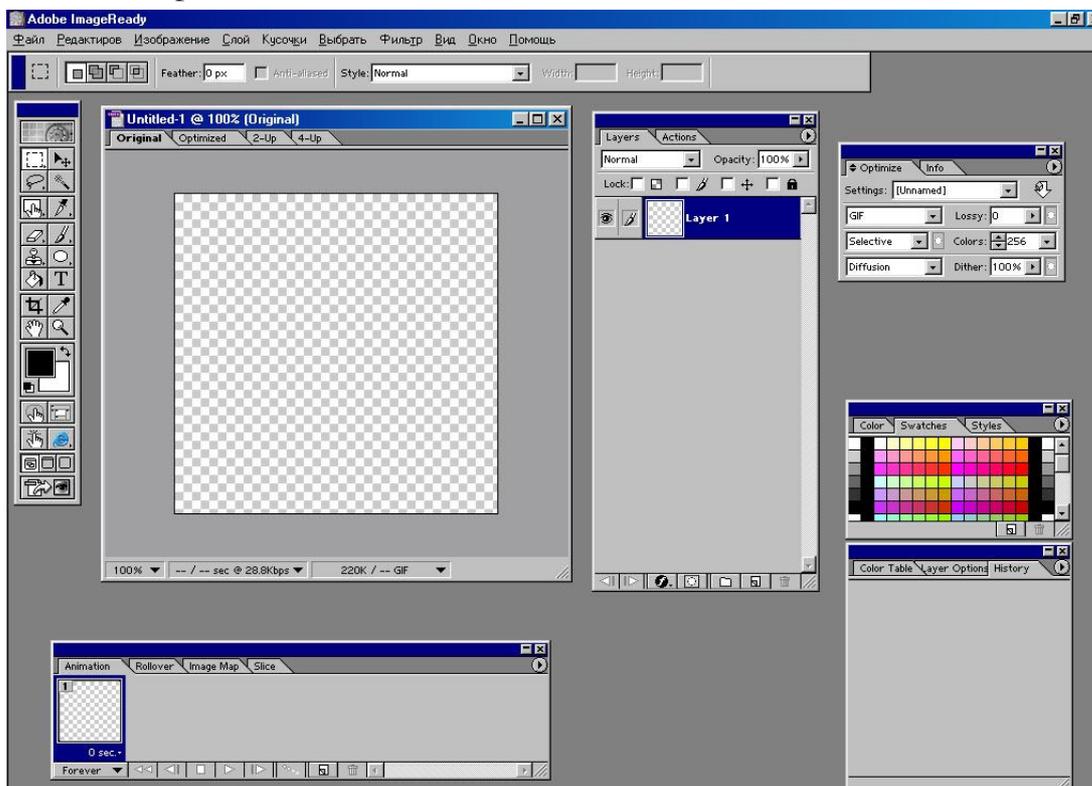


Рис. 1.

Перед тем как приступить к работе, необходимо иметь первичное представление о программе. Каждое окно в программе отвечает за определенное действие. Некоторые окна такие же как и в Adobe PhotoShop.

Различие только в одном, что все названия окон в ImageReady на английском языке, а так функции одинаковы. К таким окнам относятся:

1. Color – Цвета – предназначено для выбора цвета (рис. 2).
2. History – История – содержит последние действия над рисунком(рис. 3).
3. Layers – Слои – отображает количество слоев в рисунке или кадре в зависимости от программ (рис. 4).
4. Tools – Инструменты – предназначено для создания или корректировки и исправления рисунка (рис. 5).
5. Options – Настройки – свойства выбранного инструмента (рис. 6).

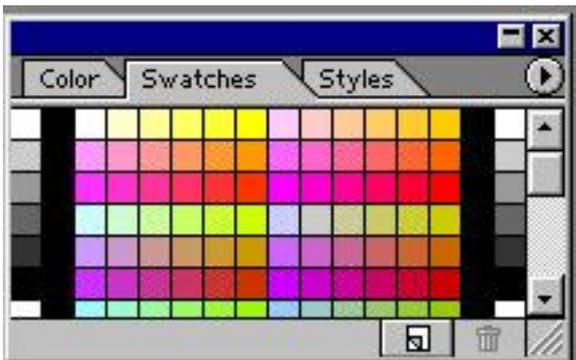


Рис. 2.

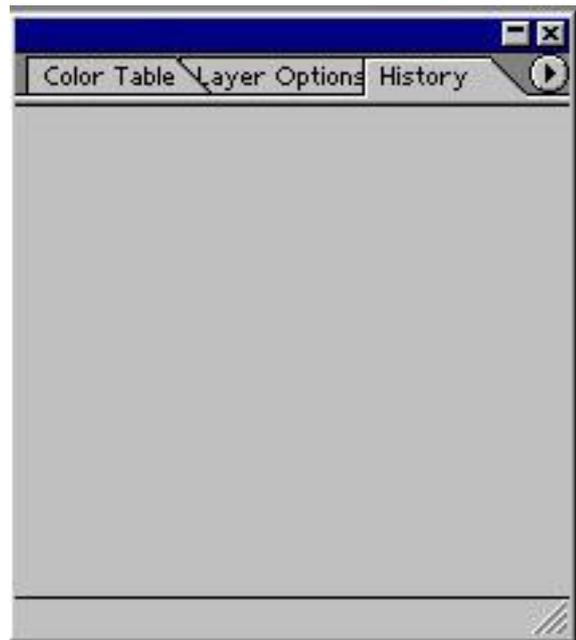


Рис. 3.



Рис. 5.

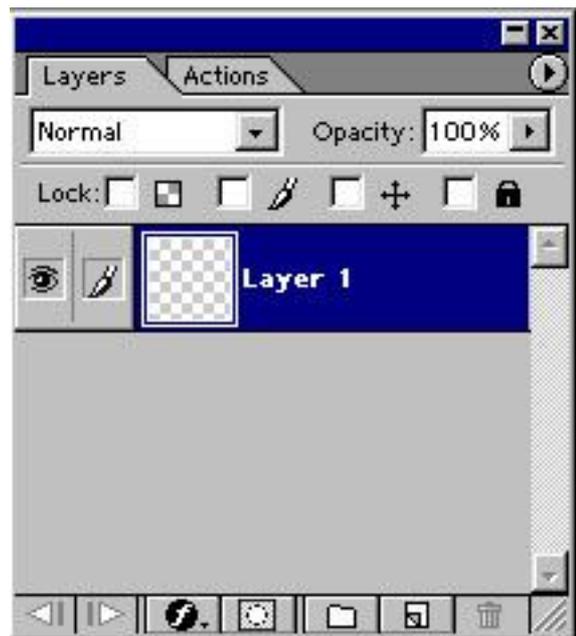


Рис. 4.



Рис. 6.

Более подробно разберем новые окна:

1. Рабочее поле в котором производятся все основные действия при создании нового анимационного рисунка. Желательно рисунок создавать в Adobe PhotoShop, т.к. в нем больше инструментов для создания качественного рисунка (рис. 7).

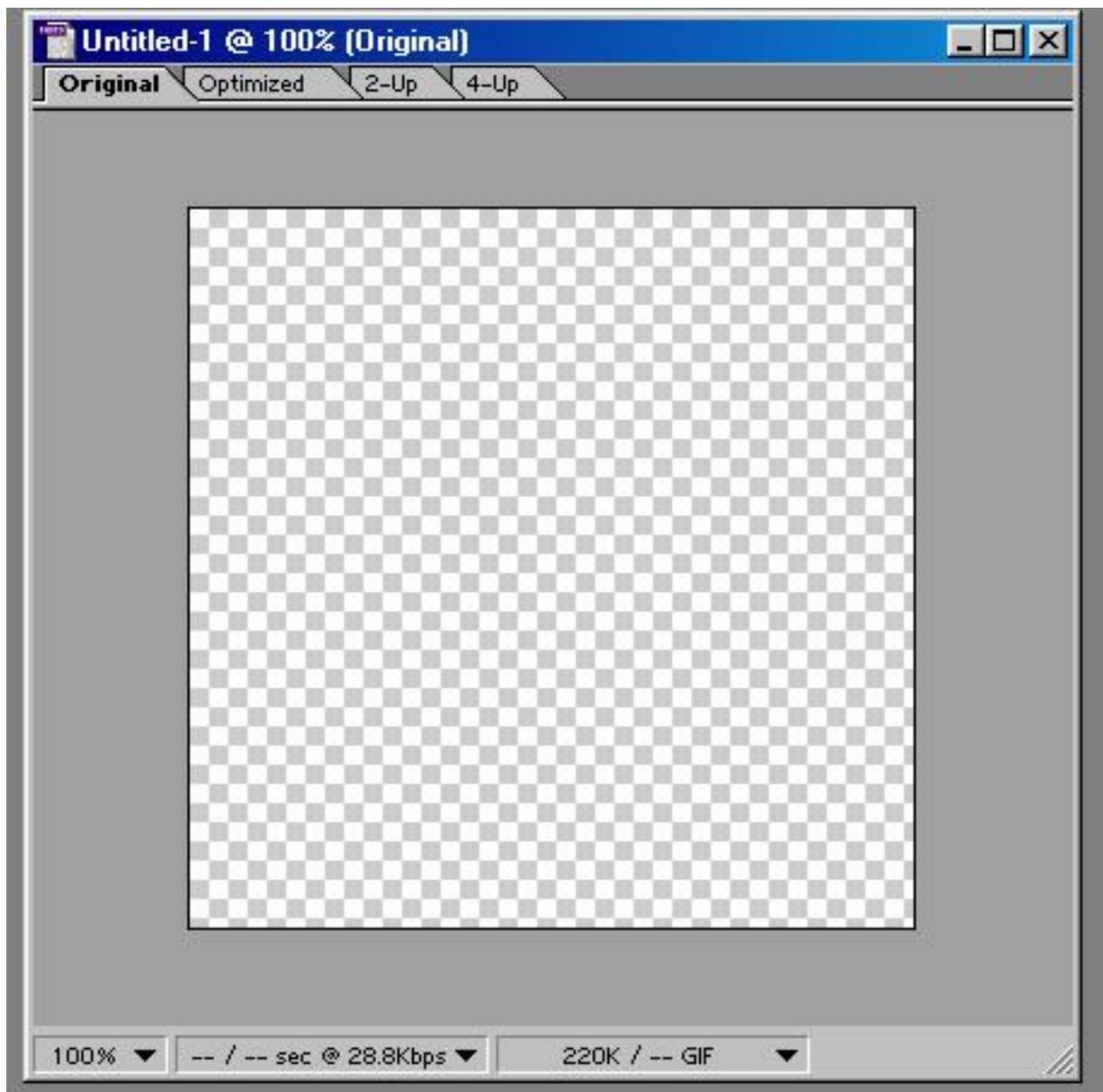


Рис. 7.

2. Animation – Анимация – данное окно считается главным, т.к. в нем и осуществляется анимационные действия над рисунком (рис. 8).

Анимация состоит из кадров (Frame), которые и создаются в анимационном окне. В нижней части окна располагаются кнопки управления, которые необходимы для создания нового кадра, удаление ненужного и самое главное встроен стандартный проигрыватель, осуществляющий просмотр рисунка. У каждого кадра можно

указать собственное время просмотра. В верхнем правом углу окна находится специальное меню (рис. 9), вызываемое по стрелке вправо, которое необходимо для корректировки и изменения свойств кадра. В данном меню можно создать автоматически промежуточные кадры, количество указывается вручную, а также можно производить стандартные операции над кадрами.

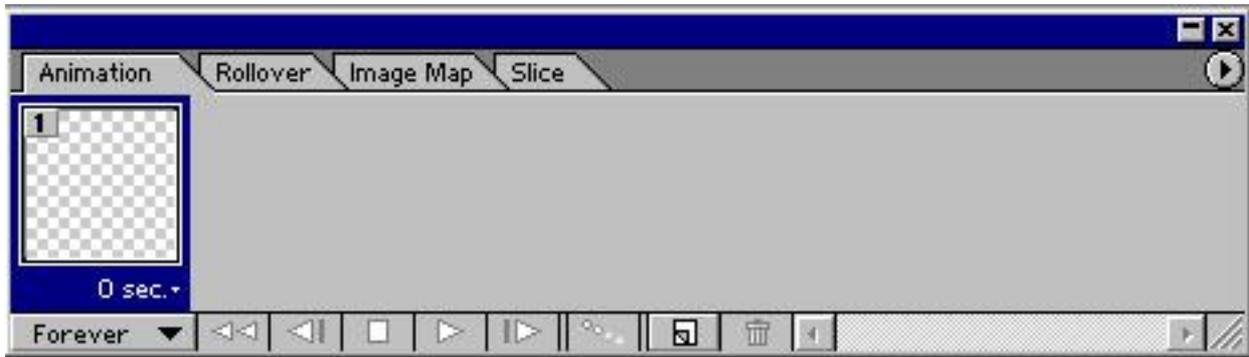


Рис. 8.

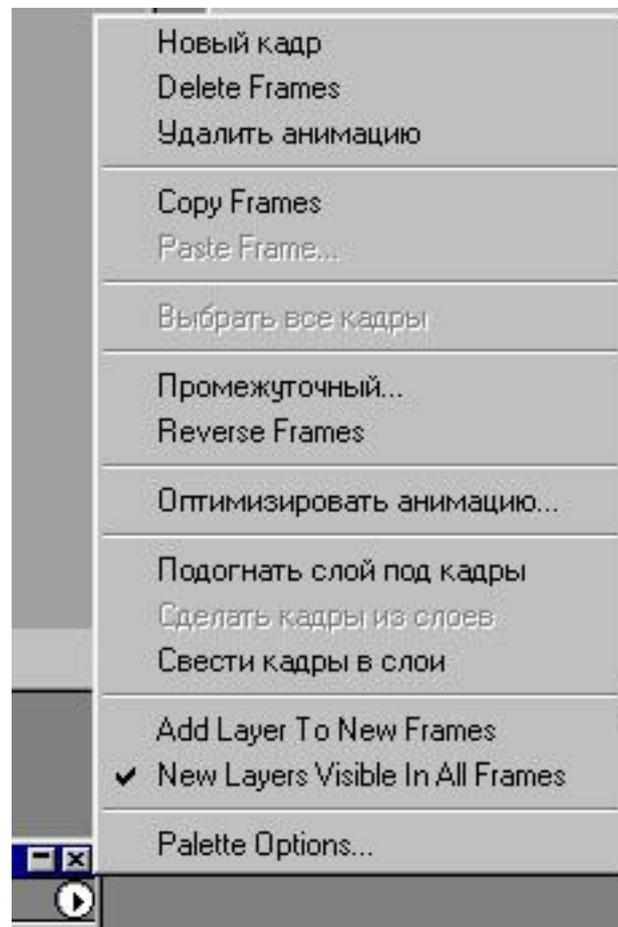


Рис. 9.

Таким образом, мы рассмотрели все основные составляющие программы ImageReady. И теперь можем приступить к созданию анимационных рисунков. Рисунки в ImageReady можно составлять различные. Для этого мы разберем четыре основных примера, которые используются для создания анимационного рисунка.

Создание анимационного рисунка «Машина».

1. В программе Adobe PhotoShop мы создаем слои для анимационного рисунка «Машина». Для того, что бы машина двигалась нам необходимо три слоя в рисунке: «Fon», «Doroga» и «Mashina». Название слоев обязательно на английском языке.
2. Все слои на первом кадре видны также как и на последующих, т.к. мы используем метод перемещения объекта в кадре.
3. На первом кадре мы перемещаем объект «Машина» в правую часть рисунка. Таким образом, что бы виднелась только передняя часть машины.
4. В панели анимации создаем второй кадр.
5. На втором кадре машину перемещаем в левую часть рисунка. Так, что бы виднелась только задняя часть машины.
6. С помощью клавиши Ctrl мы выделяем два кадра.
7. С помощью свойств кадра мы делаем промежуточные кадры, чем больше промежуточных кадров тем лучше видно движение машины.
8. Если необходимо, то у каждого кадра устанавливаем время проигрывания.
9. При помощи встроенного проигрывателя проверяем анимацию рисунка.
10. В меню «Файл» выбираем пункт «Сохранить оптимизированное» и анимационный рисунок «Машина» готов.

Создание анимационного рисунка «Дом».

1. В программе Adobe PhotoShop мы создаем слои для анимационного рисунка «Дом». Для того что бы строился дом, нам необходимо девять слоев в рисунке: «Fon», «Zemla», «Osнова», «Труба», «Dom», «Okna», «Dver», «Dum»и «Oblako». Название слоев обязательно на английском языке.
2. Создаем девять кадров и в каждый поочередно помещаем соответствующие слои. Таким образом, у нас получается, что на первом кадре виднеется только слой «Fon», а на последнем вся картина целиком. Видимость слоя определяется глазом в окне «Слой», если у слоя стоит глаз, то слой видимый, если глаза нет, то слой невидимый.
3. У каждого кадра задается время проигрывания.
4. При помощи встроенного проигрывателя проверяем анимацию рисунка.
5. В меню «Файл» выбираем пункт «Сохранить оптимизированное» и анимационный рисунок «Дом» готов.

Создание анимационного рисунка «Цвет».

1. В программе ImageReady мы сразу создаем слои для анимационного рисунка «Цвет». Для этого нам необходимо два слоя, фигуры на обоих слоях одинаковые. Название слоев обязательно на английском языке.
2. На первом слое используем цвет заливки фигур красный, а на втором зелёный.
3. С помощью клавиши Ctrl мы выделяем два кадра.
4. С помощью свойств кадра мы делаем промежуточные кадры, чем больше промежуточных кадров, тем лучше видно движение машины.
5. Если необходимо, то у каждого кадра устанавливаем время проигрывания.
6. При помощи встроенного проигрывателя проверяем анимацию рисунка.
7. В меню «Файл» выбираем пункт «Сохранить оптимизированное» и анимационный рисунок «Цвет» готов.

Создание анимационного рисунка «Светофор».

1. В программе Adobe PhotoShop мы создаем слои для анимационного рисунка «Светофор». Для того что бы светофор работал в нужном режиме нам необходимо семь слоев в рисунке: «Fon», три слоя «Black», «Red», «Yellow», и «Green». Название слоев обязательно на английском языке.
2. Создаем пять кадров, слой «Fon» и три слоя «Black» видны во всех кадрах.
3. В первом кадре на первый слой «Black» помещаем слой «Red».
4. Во втором кадре также на первый слой «Black» помещаем слой «Red», а на второй слой «Black» помещаем слой «Yellow».
5. В третьем кадре помещаем на третий слой «Black» слой «Green».
6. В четвертом кадре на второй слой «Black» помещаем слой «Yellow».
7. В пятом кадре повторяем действие третьего пункта.
8. Если необходимо, то у каждого кадра устанавливаем время проигрывания.
9. При помощи встроенного проигрывателя проверяем анимацию рисунка.
10. В меню «Файл» выбираем пункт «Сохранить оптимизированное» и анимационный рисунок «Светофор» готов.