

О. В. Ярошевич,

общеобразовательное частное учреждение «Гимназия “Новое поколение”», г. Москва

СОЗДАНИЕ МУЛЬТФИЛЬМА В MICROSOFT POWERPOINT И ADOBE IMAGEREADY*

Аннотация

В статье рассматривается деятельность по созданию мультипликационного фильма в программах Microsoft PowerPoint и Adobe ImageReady на уроках информатики в начальной школе.

Ключевые слова: презентация, Microsoft PowerPoint, Adobe ImageReady, анимация, мультфильм, информатика в начальной школе.

Контактная информация

Ярошевич Ольга Васильевна, учитель информатики общеобразовательного частного учреждения «Гимназия “Новое поколение”», г. Москва; *адрес:* 117186, г. Москва, ул. Нагорная, д. 12, корп. 2; *телефон:* (926) 111-46-40; *e-mail:* Olga-jar@mail.ru

O. V. Yaroshevich,
Gymnasium "New Generation", Moscow

CREATING A CARTOON IN MICROSOFT POWERPOINT AND ADOBE IMAGEREADY

Abstract

The article describes creating an animated film in the programs Microsoft PowerPoint and Adobe ImageReady at the informatics lessons in primary school.

Keywords: presentation, Microsoft PowerPoint, Adobe ImageReady, animation, cartoon, informatics in primary school.

Являясь учителем информатики в четвертом классе и руководителем кружка в начальной школе «Мой инструмент компьютер», я предложила ребятам создать свой мультфильм и принять участие в конкурсе анимационных проектов. Ребята с удовольствием приняли за работу, выбрав близкую для себя тему рассказа И. С. Тургенева «Воробей», так как читали этот рассказ на уроках литературы.

Из сети Интернет мы скачали аудиозапись рассказа «Воробей» в исполнении А. Киселева, внимательно ее прослушали и приступили к написанию киносценария. Определили, сколько сцен и каких именно нам понадобится в фильме, как каждая сцена будет выглядеть.

Время воспроизведения аудиозаписи — 2 мин 40 с. У нас, следуя содержанию рассказа, получилось восемь сцен. Конечно, мы понимали, что слайдов будет гораздо больше. Например, рисунок (основной фон сюжета — лесная поляна) мы увеличивали или уменьшали в размере, тем самым создавая иллюзию наезда кинокамерой на снимаемых персонажей. Выходило, что одна сцена растягивалась на три и более слайда (рис. 1).



Рис. 1

Определили, кто из участников проекта будет отвечать за какой персонаж. В нашем фильме четыре персонажа: охотник, собака, воробей и птенец.

Попробовали нарисовать персонажей сами в программе Paint. Результат нам не понравился, и мы решили найти картинки в сети Интернет (ссылки на оригиналы найденных нами изображений приведены в конце статьи).

Чтобы весь фильм был в едином стиле, мы решили, что будем использовать только рисунки (желательно в векторной графике).

Охотник по сюжету должен идти. В программе Paint мы отредактировали файл *o1.jpg* (рис. 2), копируя, перемещая и удаляя некоторые фрагменты фигурки охотника, а затем сохранили его под именем *o2.jpeg*.



Рис. 2

* Материалы к статье можно скачать на сайте ИНФО: http://infojournal.ru/journals/school/school_09-2017/

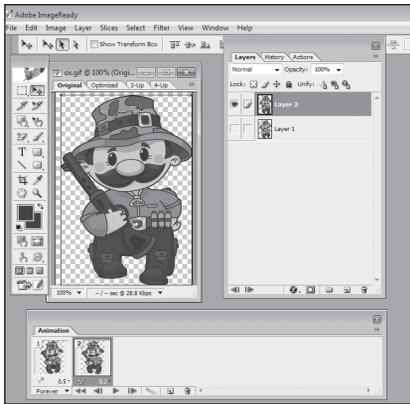


Рис. 3



Рис. 4

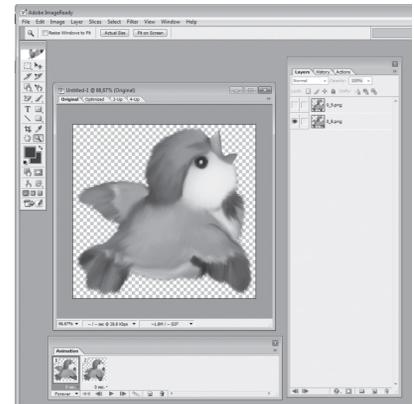


Рис. 5

Затем эти кадры мы соединили в один файл в приложении Adobe ImageReady.

Редактор Adobe Photoshop CS позволяет создавать движущиеся изображения, состоящие из отдельных картинок-кадров, смена которых во времени приводит к эффекту анимации. Для этого необходимо выполнить «скачок» в приложение Adobe ImageReady и создать серию кадров. Каждый кадр разместить в своем слое, назначив временные задержки воспроизведения кадров (рис. 3). Достоинством ImageReady является простота работы в программе, недостатком, правильнее сказать, ограничением в работе, — наличие умения рисовать.

Для того чтобы «оживить» воробья, нам понадобилось нарисовать пять кадров (рис. 4).

Так как птенец не умеет летать, мы решили, что если он будет чирикать, то ему достаточно двух кадров — птенец будет открывать клюв (рис. 5).

На личном сайте М. С. Петровой (<http://marinapetrovafotki1950.blogspot.ru/>) мы нашли различные анима-

ционные изображения собаки и воспользовались ими в нашем фильме, добавляя фигуркам собаки эффект *Перемещение по слайдам*, где мы посчитали нужным.

Так, на сцену, когда охотник с собакой уходят, по времени отводилось около восьми секунд. Мы нашли рисунок с мостиком через небольшую речку и решили, что собака будет догонять охотника по мосту (рис. 6).

Траекторию перемещения фигурки собаки мы настроили средствами PowerPoint, выполнив последовательность действий: *Добавить анимацию, Пути перемещения, Пользовательский путь*. Чтобы создать эффект удаления собаки, мы добавили анимацию *Изменение размера, Запускать вместе с предыдущим* — за пять секунд фигурка собаки уменьшилась на 50 % от исходного размера, и, когда собака оказалась рядом с охотником, их пропорции стали реальными (рис. 7).

Параллельно с работой над персонажами мы подбирали фоновую музыку, музыку для концовки фильма и звуки природы (рис. 8).

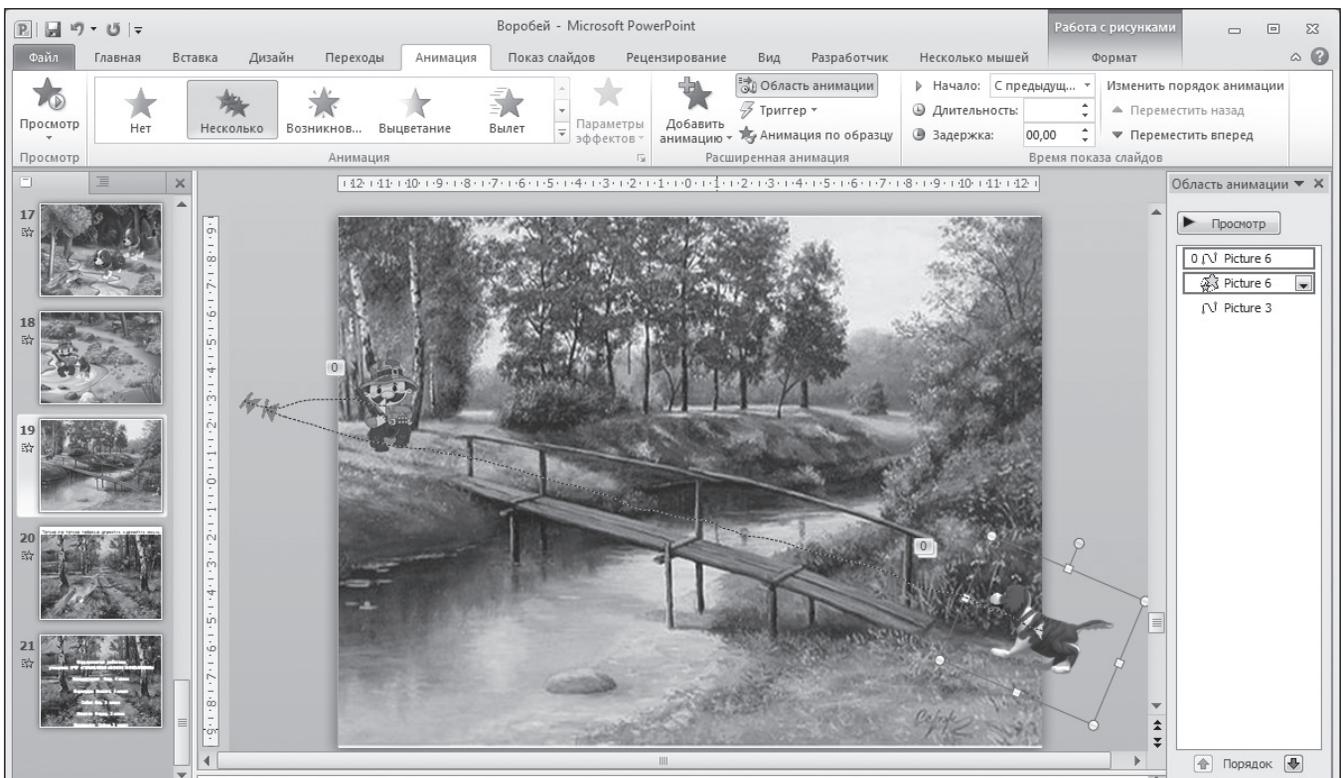


Рис. 6



Рис. 7

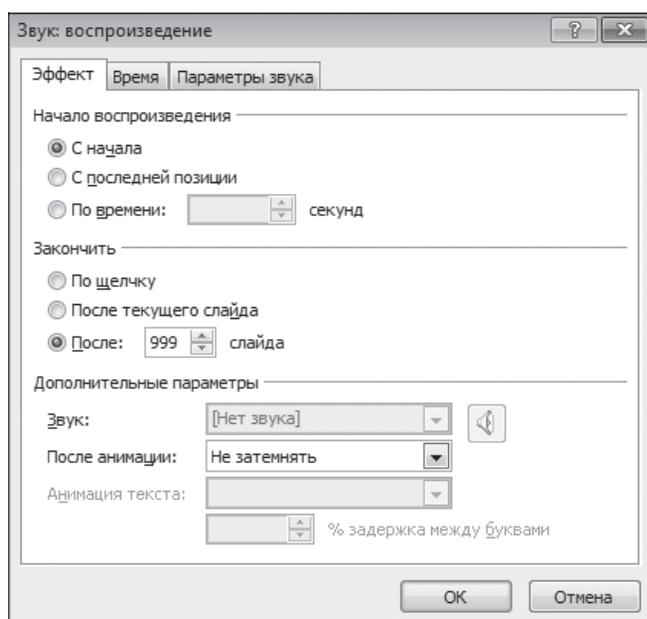


Рис. 8

Самым кропотливым этапом работы над проектом для нас оказался монтаж. Мы отказались от нарезки аудиозаписи на отдельные фрагменты и вставили файл целиком на второй слайд, назначив непрерывное воспроизведение (до окончания показа слайдов) в диалоговом окне опции меню: *Область анимации, Параметры эффектов*. Чтобы синхронизировать звуковое сопровождение с картинкой, приходилось многократно запускать фильм с начала.

При смене сцены мы использовали эффект перехода *Рябь*. Если слайды менялись внутри сцены, эффект перехода отсутствовал. Смена слайдов в презентации происходит автоматически, что создает иллюзию мультипликационного фильма.

В завершение работы над проектом мы создали заставку и оформили концовку, чтобы эффектно закончить свой фильм.

Готовый мультфильм можно посмотреть по ссылке: <https://youtu.be/wRA7Zc1uhDg>

В ходе работы над проектом были изучены возможности компьютерных программ Paint (программа, пред-

назначенная для создания рисунков), Adobe ImageReady CS (программа для создания GIF-анимации) и Microsoft PowerPoint (стандартное офисное приложение, позволяющее создавать эффект движения изображений).

В августе 2015 года с этим мультфильмом мы приняли участие в дистанционном конкурсе анимационных проектов (МГУ имени М. В. Ломоносова) в номинации «Только ею, только любовью держится и движется жизнь» (И. С. Тургенев) и получили диплом победителя.

Нам нравится заниматься мультипликацией, нравится участвовать в конкурсах с надеждой на победу!

Список использованных источников

1. Анимация в PowerPoint и ImageReady. <http://fb.ru/article/154149/kak-sozdat-animatsii-v-powerpoint-imageready-i-photoshop>
2. Все о презентациях. <http://presen.ru/62-kak-sdelat-animaciyu-v-powerpoint.html>
3. *Горячев А. В.* Информатика и ИКТ (Мой инструмент компьютер). 4 класс: учебник для учащихся общеобразовательных учреждений. М.: Баласс, 2015.
4. *Осипенко Л. Е.* Формирование представлений младших школьников о методологии научного познания в лаборатории обогащения содержания образования. // Педагогика и психология образования. 2012. № 3-2.
5. *Решко С. Л.* Создание графических изображений в Microsoft PowerPoint и их анимация // Информатика в школе. 2015. № 7.
6. Этапы создания мультипликационного фильма. <http://pandia.ru/text/77/210/85850.php>
7. Эффекты анимации. http://comp-profi.com/view_post.php?id=568

Ссылки на оригиналы использованных изображений

- <http://marinapetrovafotki1950.blogspot.ru/2014/07/3.html?m=0> — собака
- <http://weclipart.com/free%20hunting%20dog%20clipart> — охотник
- http://olinkalilinka.ucoz.com/index/skrap_sety/0-13 — воробышек
- <http://bigphotoportal.ru/articles/Mult-les-kartinka>, <https://www.livemaster.ru/item/18589137-kartiny-i-panno-russkoe-pole>, <http://www.quadrathell.cn.ua/photo/6-2> — лесные и деревенские пейзажи
- <http://imgpng.ru/img/animals/sparrow> — воробы