

Так что же такое «анимация»? Давайте прочитаем определение.

Анимация – создание иллюзии движения объектов: быстрая смена кадров, которую человеческий глаз воспринимает как непрерывное движение.

Вопрос студентам: «Как вы думаете, когда появилась первая анимация? С чего все началось?»

С самого начала времен человек пытался вдохнуть жизнь в свои творения. Так, например, в каменном веке на изображении кабана появилось **8 ног**. Просто художник пытался в своем рисунке запечатлеть положения ног бегущего животного в разные моменты времени. Конечно же, это не настоящая анимация, но в воображении смотрящего на это творение уже зарождалась иллюзия движущегося объекта и даже развивались целые сюжеты.

Так же можно вспомнить **древнеегипетские** сюжеты, заключающиеся в последовательности зарисовок отдельных моментов какой-либо истории.

В 15 веке появились специальные **книжечки с рисунками**, которые сворачивались в рулон, а затем мгновенно разворачивались, создавая при этом иллюзию движущихся картинок. Эти книжечки существуют до сих пор, сейчас их называют флипбуки.

В 1828 году француз Пауль Рогет продемонстрировал **диск**, на одной стороне которого была изображена птица, а на другой – клетка. Во время вращения диска, подвешенного на веревочке, у зрителей возникала иллюзия птицы в клетке.

В 1832 году бельгийский профессор Жозеф Плато построил лабораторный прибор **фенакистископ** (от греч. - обманщик зрения).

30 августа 1877 года считается днем рождения анимации. В Париже был запатентован аппарат **праксиноскоп Эмиля Рейно**.

В 1880 году господин Рейно соединил праксиноскоп с проекционным фонарем и начал демонстрировать «живые рисунки» на экране.

В 1888 году Рейно снова усовершенствовал свой аппарат и **перенес рисунки на целлулоидную ленту**, что позволило создать первый сюжетный анимационный фильм. Я предлагаю Вам посмотреть, как работает этот аппарат. *Показ видеозаписи.*

Научившись оживлять рисунки, человек научился оживлять фотографии. **Рождение кинематографа в 1895** году вытеснило мультипликацию. На какое-то время о ней совершенно забыли.

Настоящую революцию в мире анимации произвел **Уолт Дисней** – американский режиссер, художник и продюсер.

В 1923 он выпустил серию короткометражных фильмов «Алиса в стране чудес», вернув рисованным сюжетам любовь зрителей.

Пионером **русской** мультипликации считается художник и оператор **Владислав Александрович Старевич**. Им были созданы первые в мире объемно-мультипликационные фильмы. В 1910-х годах он разработал особенную технику для постановки и съемки **кукольной мультипликации**, сохранившуюся в основных чертах и по сей день.

Советская **графическая мультипликация** возникла в 1924-25 годах. В некоторых фильмах тогда использовалась **техника плоских марионеток**, с помощью которой был снят шедевр того времени «Ёжик в тумане».

Это далеко не полная история анимации. Более подробно с ней вы можете познакомиться самостоятельно. В интернете есть очень много интересных материалов по данному вопросу.

Давайте с вами подумаем и ответим на вопросы:

- Где используют анимацию сегодня?
- Какова цель использования анимации?

Сегодня с развитием компьютерных технологий придать движение тексту или картинке возможно любому. Наиболее простой способ осуществления анимации это среда программы MS PowerPoint. Помимо создания анимации возможно изменение эффектов анимации.

Итак, сейчас мы изучаем создание анимации в программе PowerPoint. И я подготовила **пример анимации**, которую мы можем создать в этой программе.

Демонстрация анимации: *Преподаватель открывает новый документ MS PowerPoint и показывает, как создавать графические объекты на слайде, создается анимация, обсуждается порядок действий при выполнении практической работы.*

В отдельной папке у Вас на компьютерах находятся графические файлы – главные герои, фон, на котором они будут действовать. Теперь будем создавать сам мультфильм, научим наших героев двигаться.

В этом нам поможет программа PowerPoint 2007. Откроем эту программу. На первом слайде мы напишем название нашего мультфильма и фамилию автора. Затем мы добавляем второй слайд. Вот на нём и будут осуществляться наши основные действия.

Сначала поместим на слайд наш Фон. Затем по очереди размещаем наших героев. Помещаем Рыбку. Точно так же поступить с Осьминогом и другими морскими обитателями. Ну вот, все герои на месте, теперь мы можем их «оживить», создать анимацию.

Настроить анимацию для каждого героя мультфильма можно по следующему алгоритму:

- выделить объект;
- выбрать ленту Анимация Настройка анимации;
- нажать кнопку Добавить эффект;
- нажать клавишу ввода и посмотреть на полученную анимацию;
- изучить информацию в области задач Настройка анимации, внести изменения в параметры анимации;
- понаблюдать за изменениями в ходе просмотра.

Вам не обязательно в точности повторять этот сюжет и даже эту картинку. Пользуйтесь своим воображением для создания анимации, ничего страшного в том, что ваши работы будут отличаться от просмотренной нами только что. Возможно, что у Вас получится намного лучше.

Практическая работа по теме

«Создание анимационного ролика в PowerPoint 2007»

Цель работы: научиться создавать движущееся изображение в PowerPoint.

Задание: создать анимационный ролик по теме «Морские обитатели».

Ход работы:

1. Создайте новую презентацию в PowerPoint.
2. Сделайте титульный слайд (укажите название работы, фамилию, имя автора, класс)
3. Создайте второй слайд.
4. На втором слайде сделайте фон.
5. Поместите на этот фон объекты, которые будут двигаться (водоросли, камни, рыбки, осьминог и т.д. – не менее трех объектов).
6. Настройте анимацию объектов.
7. Сохраните работу в своей рабочей папке.

Инструкция:

I. Создаем фон:

1. Вставьте как картинку Море (она находится в папке «Для презентации» со всеми объектами).
2. Растяните ее на весь экран.

II. Создаем объекты для движения:

1. Водоросли, камни:

✓ можно использовать картинки, которые находятся в папке «Материалы к практической работе».

✓ можно нарисовать самим, используя основные фигуры панели *Рисование* с их последующей группировкой.

2. Рыбки, осьминог и другие морские обитатели: используйте картинки, которые находятся в папке «Материалы к практической работе».

III. Настраиваем анимацию:

1. Устанавливаем объект в нужное место.

2. Выделяем объект (щелкнуть левой кнопкой мыши по изображению, которое хотим заставить двигаться).

3. Выбираем ленту Анимация – Настройка анимации.

4. Устанавливаем способ входа:

✓ Добавить эффект – Вход (например, вылет)

✓ В окне Начало установить: по щелчку (для появления первого объекта)

✓ В окне Направление установить: справа

✓ В окне Скорость установить: средне

5. Установить способ выхода:

✓ Добавить эффект – Выход (например, вылет за край листа)

✓ В окне Начало установить: после предыдущего

✓ В окне Направление установить: справа налево

✓ В окне Скорость установить: средне

6. Устанавливаем путь перемещения:

✓ Добавить эффект – Пути перемещения (например, Нарисовать пользовательский путь - Кривая)

✓ Задать траекторию перемещения героя

✓ В окне Начало установить: после предыдущего

✓ В окне Скорость установить: средне

7. Аналогично поступаем с другими объектами.

8. Нажать клавишу ввода и посмотреть на полученную анимацию.

Примечание:

1. Чтобы объекты на слайде двигались синхронно, ставим в окне Начало: вместе с предыдущим.

2. Чтобы одни объекты остановились, а другие начали двигаться, задайте соответствующую последовательность движения объектов, используя в окне Начало: после предыдущего.

3. Проверить работу презентации. При необходимости сделайте отладку программы. Анимационный ролик готов.

