

MAVZU: TASVIRLARGA ANIMATSIYA BERISH

AMALIY MASHG'ULOT OLIB BORISH TEXNOLOGIYaSI

Mavzu:	Tasvirlarga animasiya berish O‘quv soati 2 soat
Amaliy mashgulot rejisi:	Tasvirlarga animatsiya berish ketma ketligini urganish.
Darsning maqsadi:	Tasvirlarga animatsiya berish bilim va kunikmalarini shakillntirish , Adobe Photoshop dasturi imkoniyatlarini va qanday ishlatishni o‘rgatish orqali.
Pedagogik vazifalar:	<i>O‘quv faoliyati natijalari:</i> <i>Dars yakunida talaba bilishi kerak:</i> <ul style="list-style-type: none">• Adobe Photoshop dasturida animatsiyasi bilan qanday ishlashni o‘rgatish• Kompyuter grafikasi amaliy dasturiy vositalari asoslarini o‘rgatish• Olingan bilimlarni amalda qo‘llash.
Ta’lim metodi:	front, individual, mustaqil
Ta’lim turi:	Amaliy trening, tizimlashtirilgan va bilimlarni mustahkamlash
Ta’lim vositalari:	Proektor, shaxsiy kompyuter tarqatma materiallar kurgazmali slaydlar.
Kutilgan natijalar:	Yakuniy blis suov savollari.

**TASVIRLARGA ANIMATSIYA BERISH MAVZUSIDAGI AMALIY MASHG'ULOTGA
TEXNOLOGIK XARITA**

<i>Faoliyat bosqichlari</i>	<i>Faoliyatning mazmuni</i>	
	<i>O'qituvchi</i>	<i>Talaba</i>
1-bosqich. Mavzuga kirish. (10 min)	<p>1.1. Mavzu, uning maqsadi va reja savollarini ekranga chiqariladi. (1-ilova)</p> <p>1.2. Mavzu bo'yicha kerakli adabiyotlarni e'lon qiladi (2-ilova)</p> <p>1.3." front, individual, mustaqil" metodi yordamida talabalarning avval o'zlashtirilgan bilimlari tekshiriladi (3-ilova)</p>	<p>Eshitadilar, yozib oladilar</p> <p>Yozib oladilar.</p> <p>Javob beradilar</p>
2-bosqich. Asosiy qism. (60 min)	<p>2.1 Adobe Photoshop dasturida animatsiyasi bilan qanday ishlashni o'rgatishvazifasi bilan tanishtiradi. (4-ilova)</p> <p>2.2. Kompyuter grafikasi amaliy dasturiy vositalari asoslarini o'rgatish. (5-ilova)</p> <p>2.3. Olingan bilimlarni amalda qo'llash o'rgatish.</p>	<p>Yozib oladilar</p> <p>Tinglaydilar va yozib oladilar</p>
3-bosqich. Yakunlovchi qism. (10 min)	<p>3.1. Mavzu bo'yicha yakunlovchi xulosa qiladi.</p> <p>3.2. Mavzu yakunida talabalarga shu mavzu bo'yicha mustaqil ish tayyorlash uyg'a vazifa sifatida beriladi va mavzu maqsadiga erishishdagi talabalar faoliyati tahlil qilinadi. "Blits savollar" metodini qo'llagan holda tezkor savol-</p>	<p>Savollar beradi.</p> <p>Yozib oladilar</p>

	javoblar o'tkaziladi (6- ilova)	Savollarga javob beradilar
--	---------------------------------	----------------------------

1-bosqich.

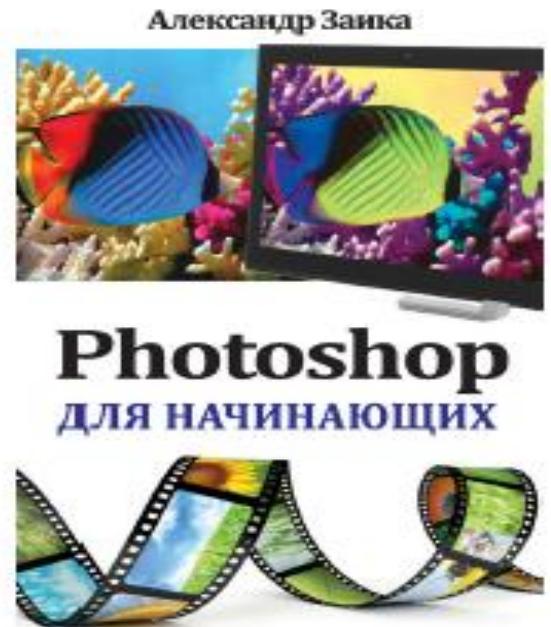
1ilova

Mavzu: Tasvirlarga animatsiya berish "Adobe Photoshop CS5 dasturida. Amaliy mashg'ulot.

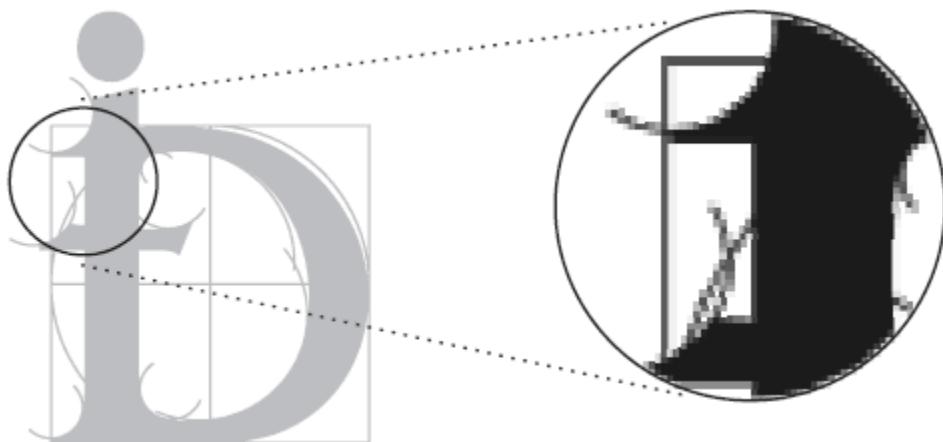
- Tugmachalarni bilish Photoshop-da ishingiz tezligini va qulayligini sezilarli darajada oshiradi.Ko'pgina kombinatsiyalar sizga ma'lum bo'lishi mumkin.

Ctrl+A - выделить ВСЕ;	Ctrl+S - сохранить;	Alt+Ctrl+Z - вернуть на несколько шагов назад;
Ctrl+C - копировать;	Shift+Ctrl+S - сохранить как...;	Shift+Ctrl+Z - вернуть на шаг вперед;
Ctrl+V - вставить;	Alt+Shift+Ctrl+S - сохранить для Web;	Ctrl(-) - уменьшение изображения;
Ctrl+N - новый документ;	Ctrl+Z - вернуть назад;	Ctrl(+) - увеличение изображения;
Shift+Ctrl+N - новый слой;		Alt+Ctrl+0 - натуральный размер изображения;

Mavzu bo‘yicha kerakli adabiyotlar.



Aleksandr Zaika
Photoshop dla nachinayushchix
Seriya «Kompyuter – eto prosto»
http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=6356355
Aleksandr Zaika. Photoshop dla nachinayushchix: RIPOL klassik; Moskva; 2013



Vladimir Gavriilovich Zavgorodniy

Adobe Photoshop CS3

Elektro ta’lim resurslari.

1. <http://otvety.google.com>
2. TDPU electron belateka <https://libserv.tspu.edu.ru>

Savollar:

1. Qaysi vosita harakatnii yaratadi?
 2. "To'rtburchaklar maydoni", "Poligonal lasso".
 3. yumaloq shaklini qanday asbobda yaratamiz?
 4. "Oval maydoni"
3. Tasvirni to'ldirish uchun qanday vositadan foydalaniladi?

"Gradient"

5. Qatlamni qanday o'zgartirish mumkin, qanday qilib qavatni ko'rinmas qilish mumkin?
"Qatlamlar" oynasini oching, qatlam nomiga ikki marta bosing va muloqot oynasida yangi raqamni kriting. Qatlamni ko'rinmas qilish uchun "ko'z" belgisini bosing.
6. Window "Timeline"? "Tanlangan freymlarning nusxasini yaratish".

2-Bosqich.

4-ilova

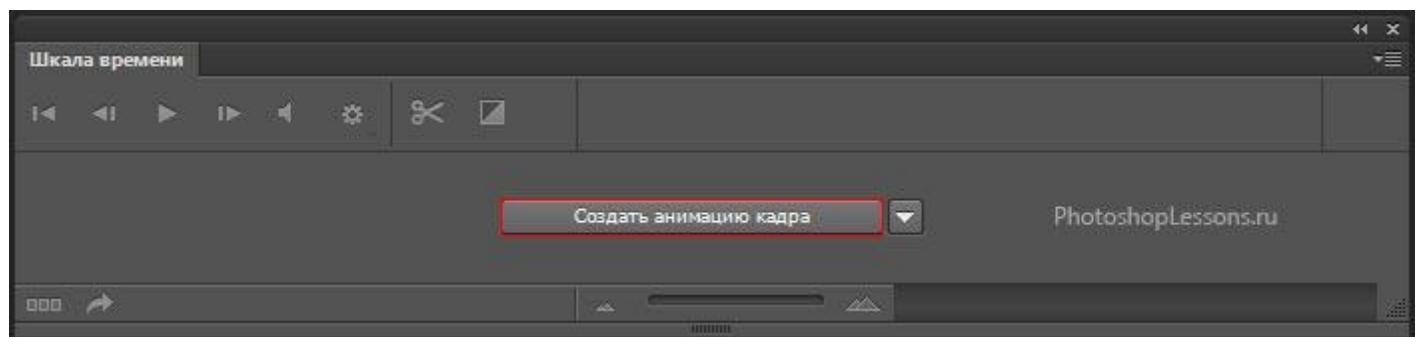
- Vyzov chasto ispolzuemnykh instrumentov:**
- B - kist ;**
- E - lastik ;**
- H - ruka (to je deystvie vyipolnyaet «probel»);**
- L - lasso ;**
- M - vydelenie ;**
- P - pero ;**
- T - tekst ;**
- V - peremeshchenie ;**
- D - ustanovit sveta chernyy/belyy;**
- X - pomenyat sveta mestami;**
- [- umenshaet razmer kisti;**
-] - uvelichivaet razmer kisti;**
- Ctrl + T - svobodnaya transformatsiya;**
- Ctrl + D - snyat vydelenie;**
- Ctrl + U - okno svet/nasvyshennost;**
- Ctrl + Shift + U - obessvetit izobrazhenie;**
- Ctrl + E - slit sloy s nijnim sloem;**
- Shift + Ctrl + E - slit vse sloi;**
- Ctrl + I - invertirovat sveta;**
- Ctrl + Shift + I - invertirovat vydelenie;**

Kompyuter grafikasi 2 xil buladi: **vektorli va rastrli (nuxtali)**. Vektorli grafika muxarrirlariga misol kilib **Adobe Illustrator, Corel Draw va Macromedia Flash** dasturlarni aytish mumkin. Ushbu dasturlarda rasmlar xar xil chiziklar va kiyshik vektorlardan iborat buladi.

Vektorli grafikada yaratilgan rasmlar logotip, illyustratsiyalar va zastavkalar yaratishda foydalaniladi. Rastrli grafika muxarrirlariga misol kilib **Adobe Photoshop va Paint** dasturlarni aytish mumkin. Ushbu dastrularda rasmlar mayda kvadrat - piksellardan iborat bulib mozaika xolatida rasmni xosil kiladi. Rastrli grafikadan rakamli fotosuratlar va skanerdon olingan rasmlar bilan ishlash uchun foydalaniladi. Kompyuter grafikada dyuymdagagi piksellar soni (**ppi**) asosiy shart buladi. Kancha kuproq piksellar soni bulsa shuncha tasvir sifatliron buladi. Masalan agar ppi=72 bulsa u xolda 1 kvadrat dyuymga 5184 piskel joylashadi va uning xajmi 6 Kb buladi, agar esa ppi=144 bulsa u xolda 1 kvadrat dyuymga 20736 piskel joylashadi va endi uning xajmi 21 Kb ga teng buladi. Shu bilan birga monitorning kursatish va printering chikarish sifati - dyuymga piskellar soni (**dpi**) (72 yoki 96 dpi) va dyuymga chiziklar soni (**lpi**) (300-2400 dpi lazerli, sepuvchi printerlar uchun va 75-200 lpi matritsali printerlar uchun), xamda kompyuter ranglar sifati (2, 16, 256, 32 000, 16 000 000 ranglar soni) xam katta axamiyatga ega buladi. Rang xolatlari - ranglarni chikarish va kursatish yuli. Rang xolatlari 2 xil buladi: **RGB (kizil, zangor, kuk)** monitorlarda tasvik kursatishda foydalaniladi, **CMYK (xavorang, purpur, sarik, kora)** bosmada foydalaniladi. RGB xolatidagi ranglar soni CMYK xolatga karaganda kuproq.

3-bosqich.

Amaliy mashg`ulot- Tasvirlarga animatsiya berish " Adobe Photoshop CS5 dasturida.



Window "Timeline" - "(Frame).Animatsiyasi yaratish" (Frame Animatsiya yaratish) Photoshop CC

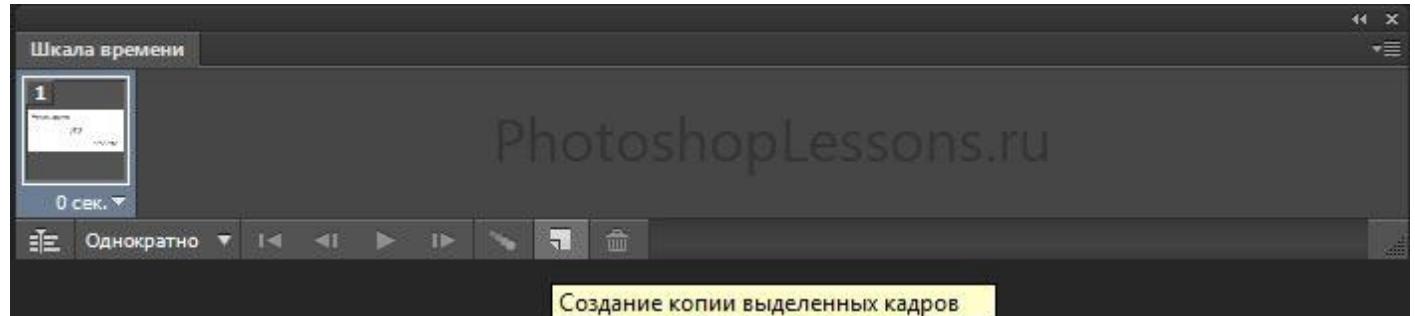
Type Tool (Instrument «Gorizontalnyu tekst» / Klavisha «T») vositasidan foydalanish (Horizontal Text Tool / "T" tugmasi) matnli 3 ta qatlamni yaratadi ("Animatsiya", "bu", "faqat").

Move Tool , bilan Quyidagi rasmdagi kabi matnni joylashtirish uchun ko'chirish («Перемещение» Vositali ko'chirish / V tugmasi) dan foydalaning.

АНИМАЦИЯ

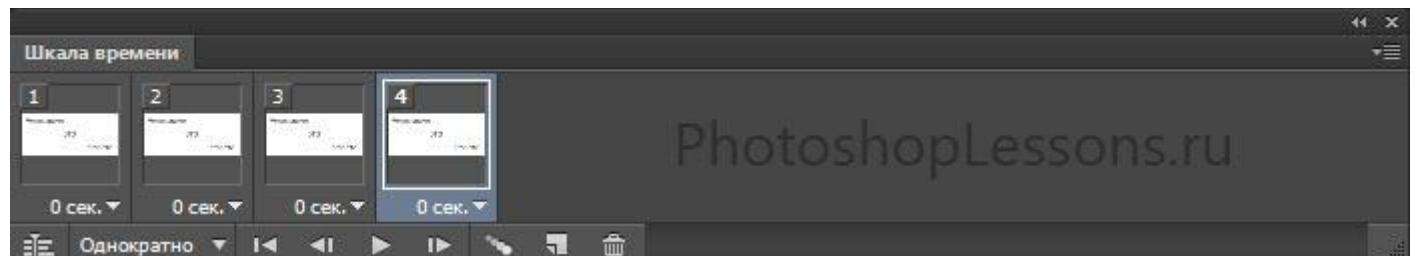
ЭТО
ПРОСТО

Vaqt jadvalining oynasida Timeline (Shkala vremeni) birinchi freymni tanlang va "Tanlangan ramkalarni nusxalash" (**Duplicates selected frames**) Sozdanie kopii vydelennix kadrov)tugmasini bosing.



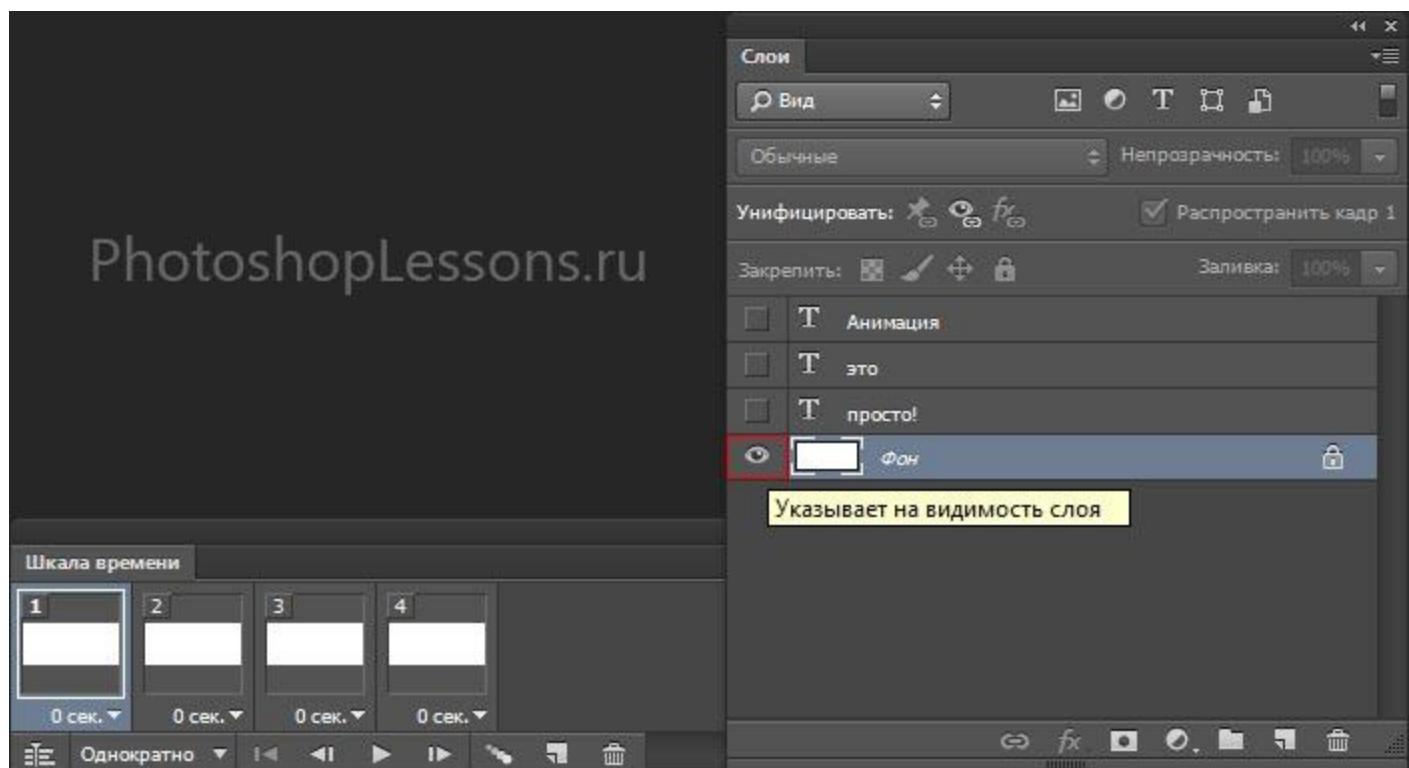
Ushbu oyna. Window "Timeline" - "Tanlangan freymlarning nusxasini yaratish" («Шкала времени» - «Создание копии выделенных кадров»)

Tanlangan ramkalarning 4 nusxasini yarating.



Photoshop CC-da kadrlar nusxalarini yarating.

Keyinchalik, Timeline oynasida birinchi freymni (kadrni) tanlang va qatlamlar oynasida (Layers (Okno - Sloi) Window Layers) ramka fonidan tashqari barcha qatlamlarni ko'rinishini o'chirib qo'ying.



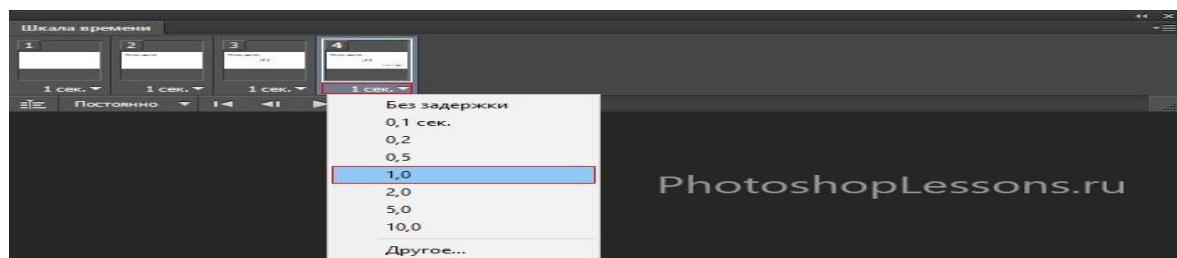
Fondan tashqari barcha qatlamlarning ko'rinishini kadir uchun (Photoshop CC) o'chiring.

Vaqt jadvalining oynasida Timeline (Shkala vremeni) ikkinchi kvadratni tanlang va faqat "Animatsiya" va "Fon" ko'rindigan qismlarini qoldiring.

Keyin, biz uchinchi ramkani tanlaymiz va unda "Animatsiya", "bu" va "fon" ko'rindigan qatlamlarni qoldiramiz.

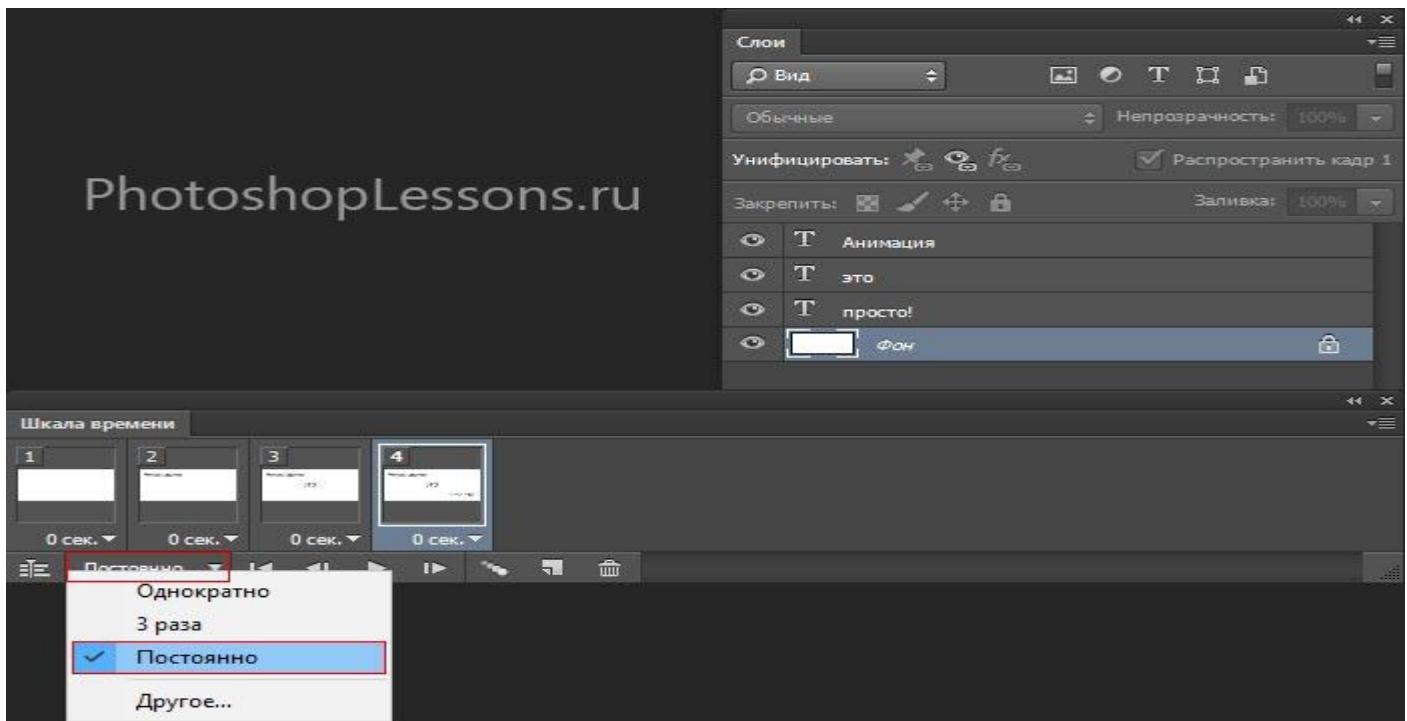
To'rtinchi kvadratni tanlang va undagi barcha qatlamlarni qoldiring.

Keyin har bir kvadrat uchun ekranning vaqtini 1 sekunddan o'rnatamiz.



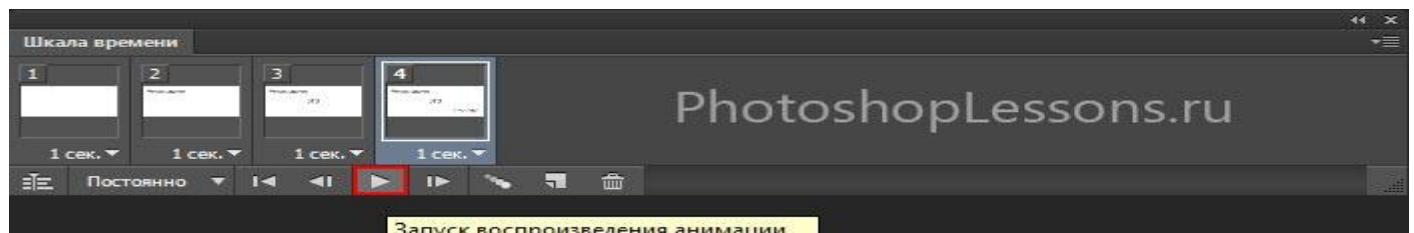
Har bir kvadrat uchun ekranning vaqtini 1 soniyadan (Photoshop CC) o'rnatamiz.

Animatsiyamiz uchun takroriy variantni o'rnating. Vaqt jadvalining oynasi menyusida takroriy sozlamani **Timeline** (Shkala vremeni), "Bir marta" dan "Doimiy" «**Odnokratno**» na «**Postoyanno**» ga o'zgartiring (quydagi rasm).



Animatsiyamiz uchun takroriy variantni o'rnatdik (Photoshop CC).

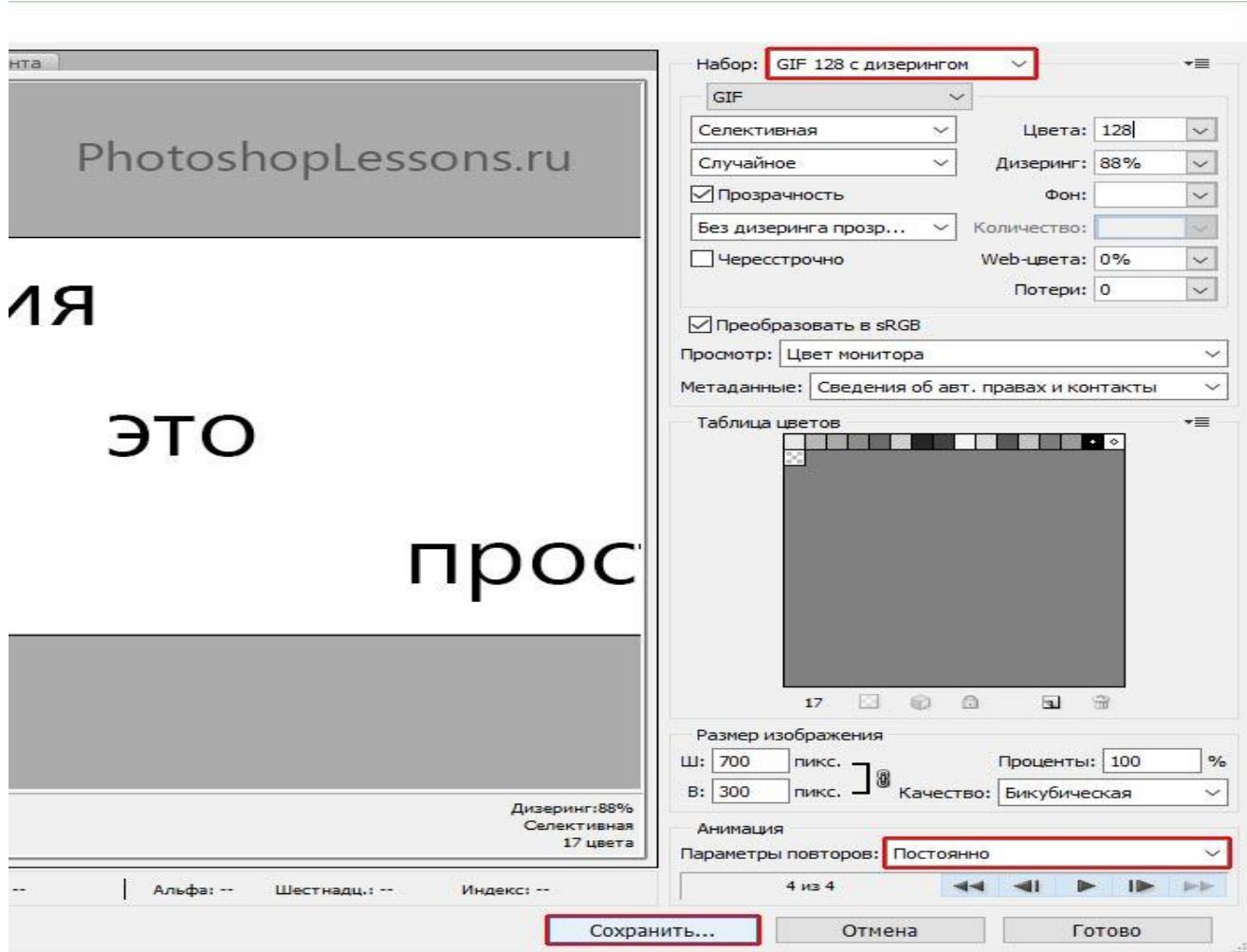
Endi biz animatsiyaning o'yashini boshlashimiz mumkin.



Animatsiya ijro etilishini boshlang (Photoshop CC).

Animatsiyamizni faqatgina (.gif) qo'llab-quvvatlaydigan formatda saqlashimiz kerak.

File - Save for Web (File - Save for Web / Alt + Shift + Ctrl + S) Menyusi orqali menyudagi parametrlarni quyidagi rasmda ko'rsatilganidek qilib belgilang va "Saqlash" tugmasini bosing.



Анимация

ЭТО

просто

mavzu bo‘yicha mustaqil ish tayyorlash



Demiart

