

Тема занятия: Работа с программами для создания анимационных роликов. Программа Adobe Photoshop. 3D-моделирование — программа Blender.

Цель занятия: Ознакомить студентов-филологов с базовыми возможностями Adobe Photoshop и Blender для создания простого 2D- и 3D-визуального контента, применимого в их профессиональной деятельности (создание образовательных материалов, творческих проектов, презентаций).

Задачи занятия:

- **Образовательные:**
 - Изучить принципы покадровой 2D-анимации на примере создания GIF в Adobe Photoshop.
 - Освоить базовый интерфейс и навигацию в 3D-пространстве Blender.
 - Научиться создавать и редактировать простые 3D-объекты, в частности 3D-текст.
 - Понять потенциал применения анимации и 3D-графики для визуализации литературных и лингвистических концепций.
- **Развивающие:**
 - Развить пространственное и креативное мышление.
 - Сформировать навыки работы в профессиональных графических редакторах.
 - Стимулировать поиск новых форм для представления филологического материала.
- **Воспитательные:**
 - Повысить уровень цифровой культуры и визуальной грамотности.
 - Воспитать междисциплинарный подход к решению творческих и образовательных задач.

Необходимые ресурсы и оборудование:

- Персональные компьютеры с установленными программами Adobe Photoshop и Blender.
- Стабильное подключение к сети Интернет для поиска референсов и материалов.

Ход занятия

1. Вводная часть: "Зачем филологу анимация и 3D?"

- **Мотивационный блок:** Демонстрируются примеры, релевантные для филологов:
 - Анимированная цитата из классического произведения (GIF).
 - "Оживший" портрет писателя (простая анимация моргания).

- 3D-визуализация названия книги для "буктрейлера".
 - Схема лингвистического анализа, представленная в виде анимированной инфографики.
- **Обзор инструментов:**
 - **Adobe Photoshop:** Рассматривается как "цифровой холст", на котором можно не только рисовать, но и "оживлять" изображения слой за слоем, создавая простую 2D-анимацию.
 - **Blender:** Представляется как "виртуальная скульптурная мастерская", позволяющая создавать трехмерные объекты, в первую очередь — эффектный 3D-текст и простые символы.

2. Практический блок I: 2D-анимация в Adobe Photoshop (Создание анимированного GIF)

- **Основная концепция** — последовательной смены изображений, как в мультфильме.
- **Задание 1: Подготовка слоев.** Студенты создают новый документ и на разных слоях размещают элементы для анимации.
 - *Пример для филологов:* На первом слое пишут начало фразы ("Быть или..."), на втором — ее конец ("...не быть?").
- **Задание 2: Работа со шкалой времени.** Студенты открывают панель "Шкала времени" (Timeline) и создают покадровую анимацию.
 - Создается первый кадр, на котором виден только первый слой.
 - Создается второй кадр, на котором виден только второй слой.
- **Задание 3: Настройка анимации.** Студенты устанавливают длительность каждого кадра (например, 1 секунда) и настраивают параметры цикла (бесконечное повторение).
- **Задание 4: Экспорт.** Студенты сохраняют свою работу в формате GIF через меню "Экспорт" > "Сохранить для Web (старая версия)". Результат — готовый анимированный файл.

3. Практический блок II: Основы 3D-моделирования в Blender (Создание 3D-текста)

- **Преодоление барьера:** интерфейс Blender выглядит сложным, и просит студентов сосредоточиться только на нескольких конкретных функциях.
- **Задание 1: Навигация и создание текста.** Студенты учатся вращать сцену (колесико мыши), удаляют стандартный куб и добавляют текстовый объект (`Shift + A > Text`).
- **Задание 2: Редактирование и приданье объема.** Студенты переключаются в режим редактирования (`Tab`) и вводят свой текст (например, фамилию автора или название книги). Затем в настройках объекта они находят параметр `Extrude` (Выдавливание) и придают тексту толщину.
- **Задание 3: Добавление материала (цвета).** В панели материалов студенты создают новый материал и выбирают для своего текста базовый цвет.

- **Задание 4: Рендеринг (создание финального изображения).** камера "видит" объект. Студенты нажимают клавишу F12 для рендеринга и получают итоговое изображение своего 3D-текста, которое можно сохранить.

4. Заключительная часть и рефлексия

- **Мозговой штурм:** Студентам предлагается обсудить, как еще они могли бы применить эти навыки в своей учебе и будущей работе.
 - *Идеи:* Создание анимированных словарных карточек, визуализация структуры предложения, дизайн обложек для студенческих публикаций, создание элементов для образовательных видео.

Задание для самостоятельной работы:

1. Создать более сложную GIF-анимацию (3-4 кадра), иллюстрирующую метафору или оксюморон из известного стихотворения.
2. В Blender создать 3D-модель простого, но символичного объекта из литературного произведения (например, "одинокий парус" Лермонтова, "аленький цветочек" и т.д.) и отрендерить изображение.

Варианты заданий для студентов (15 вариантов)

Задания на 2D-анимацию в Photoshop:

1. Создать GIF, где постепенно появляется известная цитата (слово за словом).
2. Анимировать пунктуационный знак: например, вопросительный знак, который "пульсирует" или подпрыгивает.
3. "Оживить" портрет писателя, добавив эффект моргания глаз.
4. Создать анимацию, иллюстрирующую лингвистический термин "антонимы" (например, слово "свет" плавно превращается в слово "тьма").
5. Анимировать процесс морфемного разбора слова (приставки и суффиксы "присоединяются" к корню).
6. Создать GIF-схему стихотворного размера (например, чередование ударных и безударных слогов для ямба).
7. Анимировать превращение буквы из старого алфавита (например, "ять") в современную.

Задания на 3D-моделирование в Blender:

8. Создать 3D-модель фамилии автора (например, "ДОСТОЕВСКИЙ") и подобрать материал, отражающий атмосферу его произведений (темный, "каменный").
9. Смоделировать название литературного направления (например, "Футуризм") в соответствующем авангардном стиле.

10. Создать 3D-модель одного символичного объекта из произведения (например, "шинель" Гоголя или "зеленая лампочка" Гэтсби).
11. Смоделировать стопку из трех книг с названиями ключевых произведений одного автора на корешках.
12. Создать 3D-модель простой открытой книги на подставке.
13. Смоделировать и отрендерить одну значимую букву или инициал (например, "A" из "Алого письма" или "K" из "Замка" Кафки).
14. Создать 3D-модель пера и чернильницы как символа литературного творчества.
15. Смоделировать лаконичную инсталляцию из двух-трех ключевых слов из стихотворения, расположив их в пространстве.