

Drodzy uczniowie

1. dokładnie przeczytaj poniższe polecenia
2. proszę zapoznać się z tematem 5.3 str. 128-134 z podręcznika
3. wykonać zadanie 1 str. 134

o wykonaniu 5 filmów (wg polecenia w zadaniu) przesłać informację na adres: kamik56@wp.pl w terminie tygodnia.

(uwaga w e-mailu podać klasę , nazwisko i imię)

Pozdrawiam M.Kamiński.

5.31. NIE TAKA MARTWA NATURA – c.d.

Podczas tej lekcji uczniowie doskonalą umiejętność posługiwania się programem Photo Story do tworzenia tzw. foto historii z obrazów statycznych. W zasadzie lekcja jest poświęcona możliwości dokładnej penetracji obrazu przez swobodnie poruszającą się kamerę ze zbliżaniem i oddalaniem fragmentów obrazu. Uczniowie poznają sposób tworzenia filmów wideo zwracających uwagę widza na istotne szczegóły obrazu.

Wymagane oprogramowanie

- Program do tworzenia foto historii Photo Story.
- Edytor grafiki PhotoFiltre w wersji 7.2.1 lub nowszy.

Przygotowanie uczniów

Uczniowie powinni już znać zasady wyszukiwania elementów graficznych w sieci oraz podstawowe zasady pracy w edytorze grafiki, takim jak PhotoFiltre.

Przebieg lekcji

1. Nauczyciel przedstawia uczniom cel lekcji – utworzenie filmu wideo pokazującego w szczegółach obraz Pietera Claesza Tafel mit Hummer, Silberkanne, großem Berrkemeyer, Früchteschale, Violine und Büchern.
2. Nauczyciel prezentuje uczniom możliwości programu Photo Story ze szczególnym uwzględnieniem modułu Dostosuj ruch....
3. Uczniowie wyszukują i pobierają z internetu obraz Pietera Claesza o możliwie dużych rozmiarach.
4. Uczniowie wykonują w programie PhotoFiltre plansze z napisami początkowymi i końcowymi do filmu.
5. Uczniowie uruchamiają program Photo Story i importują obrazy potrzebne do wykonania filmu.
6. Uczniowie tworzą film zgodnie ze schematycznym scenariuszem podanym w podręczniku.

7. Nauczyciel przypomina uczniom o dobrym zwyczaju zapisywania pracy w dwóch postaciach: projektu i gotowego filmu. Wyjaśnia celowość takiego postępowania.

8. Uczniowie zapisują swoje gotowe prace.

9. Uczniowie wykonują zadanie 1. z podręcznika.

Zadania w podręczniku

Zadanie 1. Wyszukaj w internecie pięć (możliwie dużych rozmiarów) obrazów Józefa Chełmońskiego, na których występują konie. Wybrane reprodukcje zapisz w swoim folderze Obrazy. Wykonaj z tych materiałów pięć filmów w programie Photo Story 3, wykorzystując ruch kamery. Tym razem nie dodawaj plansz z napisami. Nie stosuj też żadnych dodatkowych efektów. Podczas pracy pokazuj obrazy tak, aby nie pojawiały się czarne marginesy pionowe lub poziome. Czas trwania każdego z filmów to 20–30 sekund. Zapisz projekty i filmy w folderze Wideo. Posłużą ci podczas następnej lekcji.

Filmy utworzone przez uczniów w tym zadaniu będą wykorzystane na następnej lekcji.