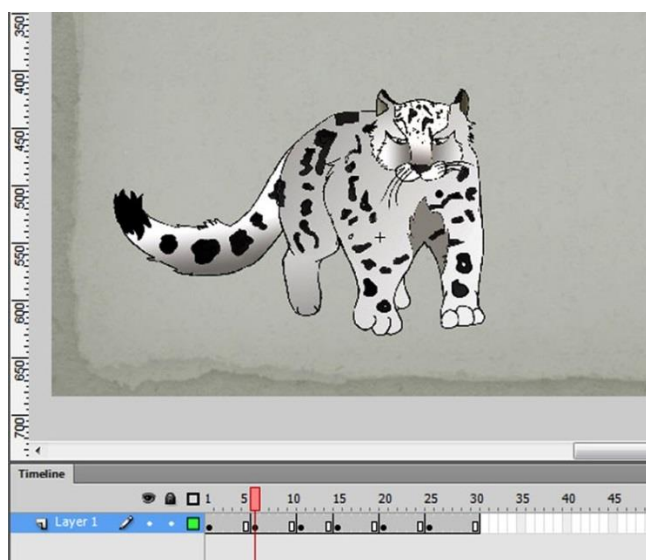


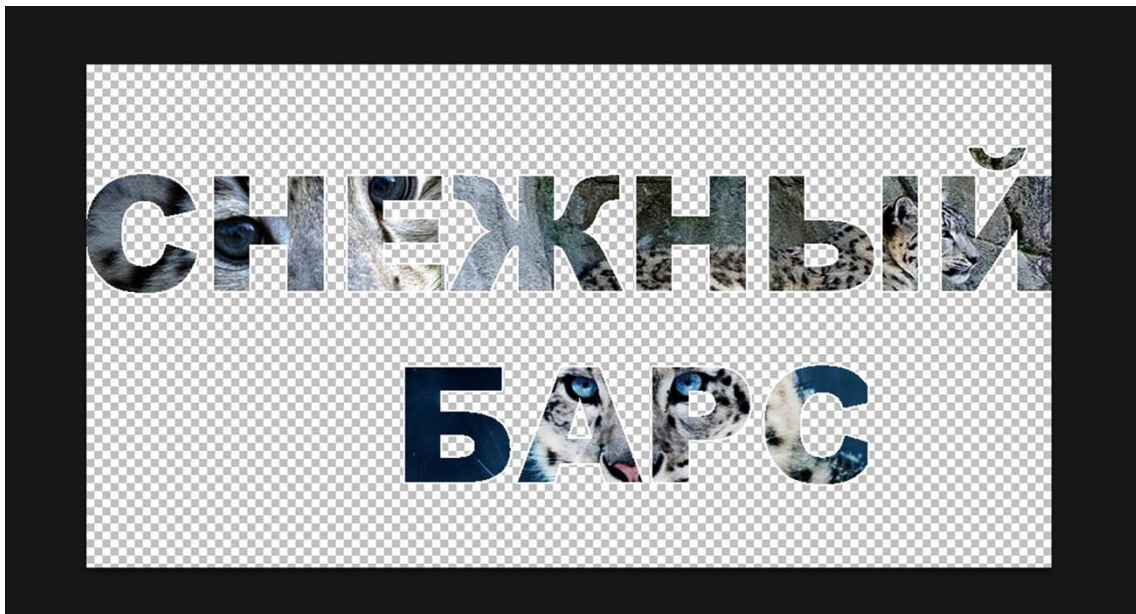
Интерактивный проект «Красная книга»

Этот проект является итоговым, курсовым учебным заданием по программе «Медиа Букварь» для детей второго года обучения в студии, в возрасте 11-12 лет. С каждым днем все более активно используются в образовательном процессе электронные издания, позволяющие решать проблемы образования на высокотехнологическом уровне. На сегодня, общепринятыми носителями электронной книги являются: цифровая книга, смартфон, планшетный компьютер, мобильный телефон. А основной зоной для публикации интернет. Линейка мультимедийного аппаратно-программного комплекса постоянно увеличивается и совершенствуется. Совершенно очевидно, что, прежде всего, молодое поколение активно использует его, как источник информации. Образовательная программа «Медиа Букварь», созданная на основе новых методик преподавания, позволяет детям не только грамотно пользоваться информацией, но и погрузиться в сложные и увлекательные технологии создания виртуального интерактивного источника знаний. В процессе создания интерактивной книги дети осваивают методы верстки и приемы создания интерфейсов мультимедийного издания, с элементами профессионального графического дизайна, и анимации.

На протяжении уже нескольких лет, темой электронного интерактивного издания является «Красная книга». Каждый ребенок выбирает себе один из исчезающих видов фауны. И верстает страницы интерактивной книги, насыщая их текстовой и визуальной информацией. Создает дизайн всех страниц в целом, а так же навигационной системы. Анимировывает фотографии и персонажей. Начинается проектирование с традиционных форм анимации. Индивидуально каждым участником проекта собирается иллюстративный материал по выбранному виду фауны. Вручную рисуется персонаж из расчета нескольких самых простейших фаз движения, например, движение хвоста или моргание глаз. Техника исполнения – замкнутый контурный рисунок. Далее все рисунки сканируются и раскрашиваются в программе Adobe Photoshop и анимируются в программе Adobe Flash.



После создания рисованного анимированного персонажа в программе Adobe Photoshop создается название персонажа в трафаретной технике: в каждую букву имени монтируется одна или несколько фотографий.



Анастасия Бадунова

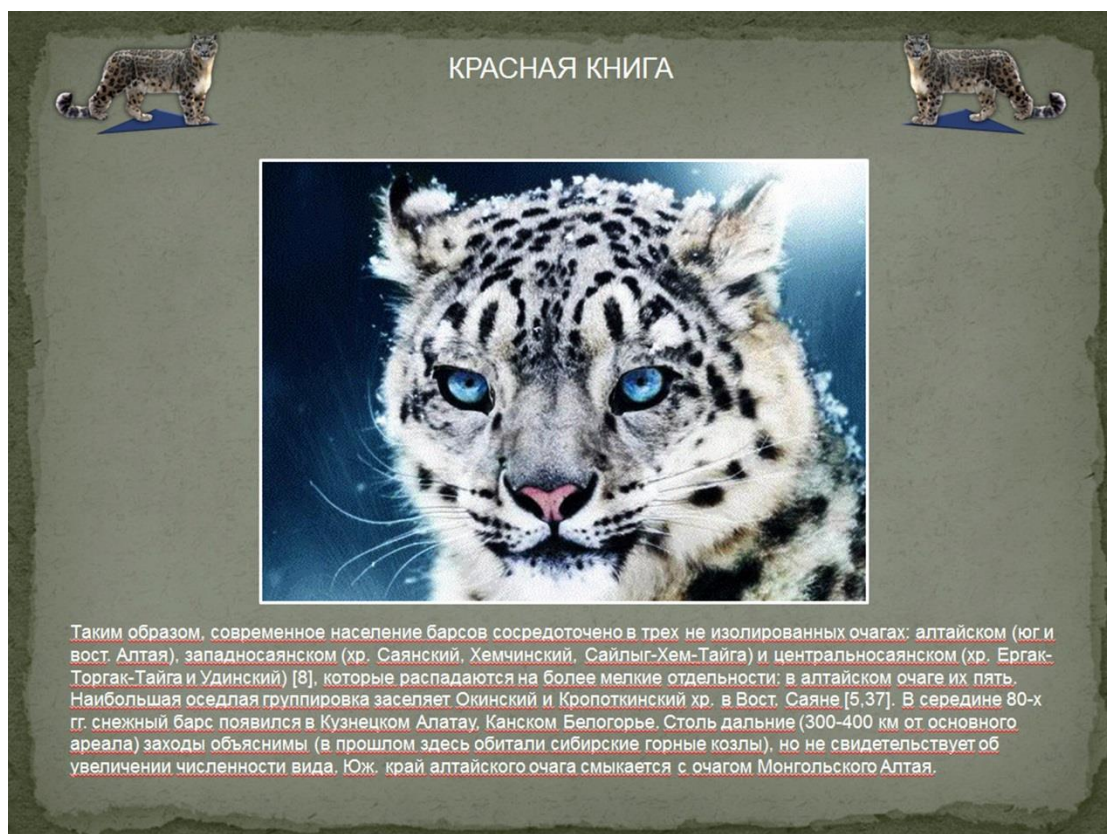
Когда уже все готово для вёрстки первой страницы интерактивного издания, дети приступают к работе в программе Power Point. Основной фон интерфейса, его размеры и сетка расположения элементов дизайна заложены в предыдущих изданиях и является основополагающим стилем шаблона книги, который используют дети. В шаблон интегрируется анимация и имя персонажа, после чего автором придумывается индивидуальный дизайн навигации, кнопок вперед, назад.



Анастасия Бадунова

Последний и самый важный этап проектирования. Начинается верстка всех страниц издания. Копируется главная страница, из которой удаляются все элементы дизайна за исключением кнопок и заголовка «КРАСНАЯ КНИГА». Вставляются тексты с

фотографиями. Особое внимание уделяется основополагающим законам верстки многостраничного издания. Вот некоторые из них: на всех страницах должно соблюдаться единообразие текстовых блоков по таким показателям, как одна и та же шрифтовая гарнитура, стиль выравнивания, размер, цвет. Соблюдение всех расстояний относительно картинок и месторасположения в листе. Эти и многие другие премудрости дизайна преподаватель объясняет детям в процессе работы. После того, как книга свёрстана, дети приступают к анимированию, оживлению фотографий размещенных на страницах издания по самому простому сценарию. Весь процесс осуществляется в двух программах Adobe Photoshop и Adobe Flash. Измененная фотография записывается в формате анимированного GIF и вставляется на страницы издания с использованием функции замены изображения.



Анастасия Бадунова

Для участия в конкурсах и фестивалях интерактивный формат книги переводится преподавателем в видео формат.

Пять выпусков красной книги являются неоднократными призерами:

Международного фестиваля экологических фильмов «Green vision», 2013, 2014

Международного детского конкурса «Зеленый квадрат», 2016, 2017

Международного конкурса «Школьный патент — шаг в будущее!», 2014

Участник VI Невского международного экологического конгресса в Санкт-Петербурге, 2013 г. и международной конференции «ЭКОДИЗАЙН» 2013, 2015

Над проектом работали:

Дети

«Красная книга 1» — 2012: Иванов Артем, Масленицкая Ксения, Булгаков Павел, Цветков Герман.

«Красная книга 2» — 2013: Склярова Екатерина, Лукьянова Ксения, Ефимов Тимофей, Смирнов Иван, Фролов Константин, Ермаков Николай, Борисова Влада.

«Красная книга 3» — 2014: Бадунова Анастасия, Черных Артем, Чубарова Стефания, Духанин Кирилл, Клиновицкий Олег.

«Красная книга 4» — 2015: Котлярова Соня, Трусов Данила, Замышляев Максим, Павлова Анастасия, Самарин Савелий, Лавровская Таис, Величко Арсений.

«Красная книга 5» — 2016: Солдатов Егор, Ибреева Полина, Кисляков Арсений, Сергеева Валерия, Бузин Михаил, Михайлова Наташа, Жаркова Женя.

«Красная книга 6» — 2017: Александров Вениамин, Ким Алексей, Люльева Елизавета, Николаев Егор, Хоняк Евгений, Смолова Света, Тарбеева Соня.

Автор программы, педагог

Костюченко О.А.