

PLATAGON PLATFORMASIDA ANIMASION KEYS TOPSHIRIQLARI VA ULARNI AMALGA OSHIRISH YO'LLARI.

Muborakxon Ganiyeva

Toshkent Xalqaro universiteti dotsenti

Annotatsiya: Ushbu maqolada Platagon platformasida ishlash va animatsion keyslar bilan ishlash bo'yicha tadqiqot olib borilgan. Platagon platformasi, animatsion videolar yaratish uchun qulay va intuitiv vosita bo'lib, foydalanuvchilarga o'z g'oyalari hayotga tadbiiq etish imkonini beradi. Ushbu platforma orqali foydalanuvchilar turli xil animatsion personajlar, fonlar va ovozlarni tanlab, o'z hikoyalari yaratishlari mumkin. Animatsion kalitlar yordamida xarakterlarning harakatlari va voqealar rivojini boshqarish imkoniyati yaratiladi. Ushbu maqolada, Platagon platformasida animatsion kalitlarni qanday ishlatish, ularni yaratish jarayoni va eng yaxshi amaliyotlar keltiriladi.

Kalit so'zlar: Platagon, Animatsiya, Ta'lim, Harakatlar, Vizual, Boshqarish, Amaliyotlar.

Kirish. Animatsion keys topshiriqlari talabalarga informatika va dasturlash bo'yicha turli tushunchalarni o'rgatish uchun qimmatli vositadir. Ushbu vazifalar dasturlash tillari yoki vizual dasturlash vositalaridan foydalangan holda animatsiyalarni yaratishni o'z ichiga oladi. Platagon, dasturlash va informatikani o'rganish uchun mashhur platforma, animatsiya ishi vazifalarini amalga oshirish uchun ideal muhitni taklif etadi. Ushbu maqolada turli xil animatsiya vazifalari ko'rib chiqiladi va ularni Platagon platformasida qanday qilib samarali amalga oshirish bo'yicha ko'rsatmalar beriladi.

Raqamli hikoyalar va ta'lim sohasida animatsiya jalb qilish va o'rganish uchun kuchli vosita sifatida paydo bo'ldi. Platagon platformasi foydalanuvchilarga jonlantirilgan videolarni osonlikcha yaratish imkonini beruvchi innovatsion yechim sifatida ajralib turadi. O'zining qulay interfeysi bilan Platagon o'qituvchilar, marketologlar va ijodkorlarga tushunchalarni jonli animatsiyaga aylantirish imkonini beradi. Ushbu maqola aloqa va o'rganish natijalarini yaxshilash uchun Platagon platformasida qanday amalga oshirilishi mumkinligi haqida batafsil ma'lumot beruvchi animatsiya ishi vazifalarining ahamiyatini o'rganadi.

Animatsiya holatlari vazifalari jonlantirilgan kontent xabarlarini samarali tarzda etkazishi, tushunchalarni o'rgatishi yoki ma'lumotni taqdim etishi mumkin bo'lgan muayyan stsenariylar yoki loyihalarga tegishli. Ushbu vazifalar ko'p qirrali bo'lib, o'quv videolarini yaratishdan marketing taqdimotlari va hikoyalargacha bo'lishi mumkin[1]. Animatsiyaning vizual tabiati murakkab g'oyalarni parchalashga yordam beradi, ularni tomoshabinlar uchun yanada hazm bo'ladigan va esda qolarli qiladi.

Raqamli hikoya qilishning doimiy rivojlanib borayotgan landshaftida animatsiya aloqa va jalb qilish uchun kuchli vosita bo'lib xizmat qiladi[2]. Animatsiya ta'lim maqsadlarida, marketing yoki ko'ngilochar maqsadlarda qo'llanilishidan qat'i nazar, g'oyalarni jozibali yo'llar bilan amalga oshirishi mumkin. Animatorlar va ijodkorlar uchun mavjud bo'lgan turli platformalar orasida Platagon o'zining qulay interfeysi va innovatsion xususiyatlari bilan ajralib turadi. Ushbu maqolada animatsiya vazifalari tushunchasi - muayyan maqsadlarga erishish uchun animatsiyadan foydalanadigan maxsus topshiriqlar yoki loyihalar - va ularni Platagon platformasida amalga oshirishning samarali usullari muhokama qilinadi.

Adabiyotlar tahlili. Hikoya barcha madaniyatlarda uchraydigan asosiy nutq shakllaridan biridir. Hikoya yozish odatda qahramonlarning maqsadlariga asoslanadi. Hyland hikoya

hikoyasida uchta tarkibiy element mavjudligini tasdiqlaydi: orientatsiya, murakkablik va qaror. [3]

Shu sababli, hikoya yozishni o'rganish jarayoni o'qish matnlarini yaratishdan tashqari, animatsiya, qisqa metrajli filmlar, drama va boshqalar kabi mahsulotlarni yaratishga ham qaratilgan. Ushbu mashg'ulot o'rganishni qiyinlashtiradi va bu o'quvchilardan ularning yozganlarini boshqa shakllarda qanday tasvirlash mumkinligi haqida o'ylashni talab qiladi. Oxir-oqibat, bu usul texnologik vositalar orqali til o'rganish va bilish jarayoniga vositachilik qiladi. [4]

Bundan tashqari, Tezining ta'kidlashicha, yakuniy mahsulotlar, yaxshi yoki yomon, talabalar tomonidan ishlab chiqariladi va ular o'rganishlari va jarayonda ishtirok etishlari mumkin. [5] Stoller, shuningdek, loyiha ishi hamkorlikdagi ta'limning bir qismi sifatida tasniflanishi mumkinligini tushuntiradi, chunki u talabalarga yolg'iz ishlash yoki do'stlari bilan ishlash imkonini beradi. [6]

Hikoya yozishni o'rgatishning mos usullaridan biri bu loyiha asosida o'rganish bo'lib, u loyihani bajarish atrofida o'rganishni tashkil etish modelidir. O'rganish talabalardan murakkab vazifalarni bajarishni talab qiladigan guruhlarda amalga oshiriladi, ularning natijalari odatda aniq mahsulotdir. Ushbu turdagi usul talabalardan ma'lum bir loyihani amalga oshiradigan butun o'quv va o'qitishda faol ishtirok etishlarini talab qiladi. [7]

Metodologiya

Ushbu tadqiqotda sifat tadqiqot usuli qo'llaniladi. Sifat tadqiqot usulini joriy tadqiqot ishining asosi sifatida qo'llashning bir qator sabablari shundan iboratki, sifat tadqiqot usuli tadqiqot predmeti doirasidagi mavjud hodisa haqida batafsil tushuncha hosil qilish orqali joriy bilimlar bazasini ilgari suradi.

Ushbu tadqiqotda yaxlit tavsifga urg'u berish orqali munosabatlar, faoliyat, vaziyatlar yoki materiallar sifatini tekshirishga qaratilgan sifatli usul qo'llaniladi. Ushbu sifatli usul amaliy tadqiqotdan foydalangan, chunki bu tadqiqotning xarakteristikasi mos keladi.

Oxirgi 10 yillikda nashr etilgan tegishli jurnal maqolalari, tadqiqot maqolalari, veb-saytlari va rasmiy hujjatlari ushbu tadqiqot uchun ma'lumotlarni olish mezonlariga kiritilgan bo'lib, ular faqat eng so'nggi va aniq ma'lumotlarga ega bo'lishini ta'minlaydi shuning bilan bir qatorda muayyan bir mavzu bo'yicha o'rganildi. Ma'lumotlarni tahlil qilish tadqiqotning eng muhim qismi bo'lib, to'g'ri xulosa chiqarishga yordam beradi va tadqiqotning maqsadlariga javob beradi.

Natijalar

Maqolaning natijalar qismida animatsion holatlar bo'yicha vazifalari va ularni Platagon platformasida amalga oshirish bo'yicha foydalanuvchilar o'z maqsadlariga erishish uchun o'ziga xos xususiyatlardan qanday foydalanishi mumkinligini ko'rishingiz mumkin. Masalan, o'qituvchilar murakkab tushunchalarni tushuntirish uchun animatsion videolardan foydalanganda talabalarining faolligi yaxshilangani haqida xabar berishdi, chunki vizual elementlar o'rganishni yanada interaktiv qiladi. Bundan tashqari, marketologlar brend identifikatori va ohangini aks ettirish uchun Platagon xarakterini moslashtirishdan foydalangan holda tomoshabinlar e'tiborini tortadigan reklama kontentini muvaffaqiyatli yaratdilar. Foydalanuvchilar ovozli ovozlarni animatsion belgilar bilan osongina birlashtirishi mumkin, bu esa tomoshabinlar bilan rezonanslashadigan muammosiz hikoya qilish tajribasiga imkon beradi. Foydalanuvchilarning fikr-mulohazalari shuni ko'rsatadiki, animatsiyalarni tezda takrorlash va tahrirlash qobiliyati ijodkorlik va innovatsiyalarni rivojlantiradi, bu ularga o'z xabarlarini samarali takomillashtirish imkonini beradi. Bundan tashqari, platformaning almashish imkoniyatlari yaratuvchilarga o'z animatsiyalarini turli kanallar bo'ylab tarqatish imkonini beradi, bu esa kengroq kirish va ta'sirga olib keladi. Umuman olganda, Platagon-da animatsiya ishi

bo'yicha topshiriqlarni muvaffaqiyatli amalga oshirish uning ta'lim, sohasida foydali ekanligini isbotlovchi aloqa va o'rganish uchun kuchli vosita sifatidagi salohiyatini namoyish etadi.

Case vazifalarida animatsiyaning afzalliklari

Animatsiyalangan kontent statik matn yoki tasvirlarga qaraganda diqqatni yanada samaraliroq tortadi. Harakat, rang va tovushni o'z ichiga olgan ijodkorlar tomoshabinlarning qiziqishini saqlab qolishlari mumkin.

Tadqiqotlar shuni ko'rsatadiki, odamlar vizual tarzda taqdim etilganda ma'lumotni yaxshiroq saqlaydilar. Animatsiya murakkab mavzularni soddalashtirishi, tomoshabinlarga asosiy fikrlarni tushunish va eslab qolishga yordam beradi.

Animatsiya til to'siqlarini engib o'tib, g'oyalarni turli auditoriyalarga yetkazishni osonlashtiradi. Vizual hikoya qilish hamma uchun tushunarli bo'lib, kengroq ma'lumot olish imkonini beradi.

Platagon Platformasi Platagonida animatsion Case vazifalarini amalga oshirish animatsiya jarayonini soddalashtiradi va bu turli darajadagi tajribaga ega foydalanuvchilar uchun ochiq bo'ladi. Platformadan foydalangan holda animatsiya holatlari vazifalarini qanday amalga oshirish mumkin:

1. Maqsadlaringizni aniqlang

Animatsiyaga kirishdan oldin, maqsadlaringizni aniqlang. Siz ta'lim berish, ma'lumot berish yoki ko'ngil ochishni maqsad qilyapsizmi? Maqsadlaringizni tushunish sizning animatsiyangiz mazmuni va uslubini boshqaradi.

2. Skript yarating

Ssenariy yozish hikoya qilish uchun juda muhimdir. Hikoyaning mantiqiy oqimini ta'minlab, asosiy fikrlaringizni belgilang. Platagon platformasi jonlantirilgan belgilar uchun dialog yaratish, xarakter rivojlanishi va o'zaro ta'sirini kuchaytirish imkonini beradi.

3. Belgilar va sozlamalarni tanlang

Platagon turli xil sozlanishi mumkin bo'lgan belgilar va fonlarni taklif qiladi. Tomoshabinlaringizga mos keladigan va mavzuingizga mos keladigan belgilarni tanlang. Siz ularning qiyofasini, kiyimini va harakatlarini hikoyaga mos ravishda sozlashingiz mumkin.

4. Hikoyangizni jonlantiring

Platagonning intuitiv vositalaridan foydalanib, qahramonlaringizni jonlantirishni boshlang. Skriptingizga mos keladigan aniq harakatlar, yuz ifodalari va harakatlarni tanlashingiz mumkin. Animatsiyani yanada dinamik qilish uchun o'tish va effektlarni qo'shing.

5. Ovozli va tovush effektlarini qo'shing

Audio animatsiyani yaxshilash uchun kalit hisoblanadi. Skriptga mos keladigan ovoqlik ovozlarni yozib oling, bu etkazib berishda aniqlik va hissiyotlarni ta'minlaydi. Platagon shuningdek, ko'rish tajribasini boyitib, ovoz effektlari va fon musiqasini qo'shish imkonini beradi.

6. Ko'rib chiqish va tahrirlash

Animatsiyangiz tugallangach, uni izchillik va oqim uchun ko'rib chiqing. Tahrirlash xususiyatlari sizga vaqtni, dialogni va vizuallarni sozlash imkonini beradi va yakuniy mahsulot sizning kutganingizga mos kelishini ta'minlaydi.

7. Fikr-mulohazalarni baham ko'ring va to'plang

Animatsiyani tugatgandan so'ng, uni maqsadli auditoriyangiz bilan baham ko'ring. Uning ta'siri va yaxshilash sohasini tushunish uchun fikr-mulohazalarni to'plang. Platagonning almashish imkoniyatlari ishingizni turli platformalarda tarqatishni osonlashtiradi.

Xulosa

Platagon platformasi animatsiya ishi bo'yicha vazifalarni amalga oshirish, hikoya qilish va jalb qilish o'rtasidagi bo'shliqni bartaraf etish uchun qiziqarli yo'lni taklif etadi. Uning

foydalanuvchilar uchun qulay xususiyatlaridan foydalangan holda, ijodkorlar ta'lim beruvchi, qiziqarli va xabardor qiluvchi jozibali animatsion kontent yaratishi mumkin. Vizual kontentga talab ortib borar ekan, Platagon kabi platformalarda animatsiyani o'zlashtirish turli sohalarda muloqot va o'rganish tajribasini sezilarli darajada oshirishi mumkin.

Animatsiyadan foydalanish tomoshabinlarni vizual va hissiy jihatdan samarali jalb qilish qobiliyati tufayli bir nechta sektorlarda o'sishda davom etmoqda. Turli xil animatsiya vazifalarini tushunish va Platagon kabi platformalardan samarali foydalanish orqali ijodkorlar o'z maqsadlariga javob beradigan yuqori sifatli animatsion kontent yaratishlari mumkin, xoh u ta'lim maqsadlari, marketing strategiyalari, ijtimoiy media ishtiroki yoki hikoya qilish harakatlari.

Xulosa qilib aytadigan bo'lsak, muvaffaqiyatli amalga oshirish aniq maqsadlarni belgilash, skriptlarni o'ylangan holda ishlab chiqish, mos belgilar va sahnalarni tanlash, sifatli audio yozib olish, animatsiyalarni sinchkovlik bilan sozlash, yakuniy mahsulotni eksport qilishdan oldin sinchkovlik bilan ko'rib chiqishni o'z ichiga oladi - bularning barchasi ishlab chiqarish jarayonida qabul qilingan har bir qarorda tomoshabinlar ishtirokini birinchi o'rinda tutadi.

Foydalanilgan adabiyotlar ro'yhati:

1. Ary. D., Jacobs, L. C., Sorensen, C. K., & Razavieh, A. Introduction to research on education (Eight editions). Belmont, California: Wadsworth Cengage Learning
2. Bell, S. Project-Based Learning for the 21st century: skill for the future. The Cleaning House, 83(2), 39-43. doi:10.1080/00098650903505415
3. Hyland, K. Genre and second language writing. Ann Arbor, MI: University of Michigan Press
4. Mishra, P., & Koehler, M. J.. Technological Pedagogical Content Knowledge: A new framework for teacher knowledge. Teachers College Record, 108(6), 1017-1054. doi:10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x
5. Tezi, L. The Use of Project-Based Learning in Teaching English to Young Learners. A thesis. Konya: Sosyal Bilimler Enstitüsü, Seljuk University.
6. Stoller, F. L. Project-Work: A Means to Promote Language and Content. In J. C. Richards, & W. A. Renandya, Methodology in Language Teaching: An Anthology of Current Practice (pp. 107-120). Cambridge: Cambridge University Press.
7. Thomas, J. W. A Review of Research on Project-Based Learning. Retrieved April 5, 2016, from <http://www.bobpearlman.org/BestPractices/PBL.Research.pdf>.