


Муниципальное автономное образовательное учреждения  
дополнительного образования детей  
«Станция юных техников»  
Районный конкурс «Учитель года 2013»




Конспект открытого учебного занятия

***«Волшебная  
компьютерная анимация»***



Н.В. Белослудцева  
педагог дополнительного  
образования  
I кв. категория



Место проведения: компьютерный кабинет  
Состав группы: 7 детей в возрасте 8-10 лет



Верещагино 2013

**Конспект  
учебного занятия  
«Волшебная компьютерная анимация»**

**Цель:** расширение знаний обучающихся о программном обеспечении для анимирования изображений (на примере редактора Пивот).

**Задачи:**

- познакомить с рабочим окном редактора Pivot Stickfigure Animator, основными понятиями: стик, спрайт, сегмент, маркер, кадр, фаза движения, фон;
- выявить особенности анимирования персонажей в редакторе Pivot Stickfigure Animator;
- обучить детей анимированию персонажей (спрайтов, стиков), использованию фона для усиления образа в редакторе Pivot Stickfigure Animator;

**Тип учебного занятия:**

изучение и первичное закрепление нового материала

- **Ключевая компетенция:** информационная

Общепредметная - извлечение информации, анализ и структурирование информации.

Предметная - извлечение необходимой информации для создания видеосюжета, умение делать выводы.

- **Ключевая компетенция:** коммуникативная

Общепредметная - ведение диалога

Предметная - умение выразить в корректной форме свою точку зрения и предположения:

- **Ключевая компетенция:** личностного совершенствования

Общепредметная – возможность для самореализации

Предметная – возможность выбора формы и сюжета для создания анимации.

**Формы работы:**

Фронтальная

Индивидуальная

**Методы:** словесный, наглядный, практический, частично-поисковый...

**Техническое обеспечение учебного занятия:**

1. видеопроектор, экран, колонки, компьютер (ноутбук);
2. маркерная доска, маркер.
3. компьютерный кабинет с локальной сетью и возможностью использования ресурсов сети Интернет.

**Программное обеспечение:** редактор для создания анимации Pivot Stickfigure Animator (далее Пивот), проигрыватель анимационных изображений, браузер для выхода в Интернет.

**Методическое обеспечение:** Презентация по теме «Волшебная анимация», отрывки из мультфильмов для примеров; карточки с алгоритмом

работы в редакторе Pivot, электронная папка “В помощь юному аниматору”, электронная папка с готовыми фоновыми изображениями.

#### **Прогнозируемый результат:**

- обучающиеся находят нужную информацию, выделяют из предоставленной информации ту, которая необходима для решения поставленной задачи, используют возможности компьютера для решения поставленной задачи (информационная компетентность);
- расширили знания в области программного обеспечения, позволяющего создавать анимированные изображения;
- знают понятия: стик, сегмент, спрайт, маркер, фон;
- используют фоновые изображения и возможность анимирования спрайтов и стиков;
- ставят задачи, умеют работать по алгоритму, оценивать свою работу согласно выработанным критериям;
- обучающиеся мотивированы к процессу создания компьютерной анимации в редакторе Pivot.

#### **1. Организационный этап.**

*На экране отрывок из мультфильма «Вовка из тридесятого царства». Вовка спрашивает: «Вы кто такие?»*

Я, Наталья Владимировна, педагог Станции юных техников, а это юные аниматоры Зюкайской школы. Здравствуйте. Я очень рада вас видеть. Сегодня важный для нас день, давайте подарим друг другу улыбки и хорошее настроение и у нас с вами всё получится! Например, ответить на вопросы моего любимого героя из мультфильма «Вовка в тридесятом царстве». Ребята, верно ли утверждение,

- Что слово «анимации» означает оживление неживых объектов? Если да, пожалуйста (*проговаривает действия детей*).....
- Правда ли что первые компьютерные анимации в мире появились примерно 20 лет назад?
- А правда ли, что над одним 10-минутном фильмом трудится творческий коллектив из 25-30 человек?
- Правда ли что, для создания компьютерной анимации необходимо программное обеспечение?
- А верно ли что, присутствующие в классе ребята уже пробовали создать компьютерную анимацию.

Хорошо! Тогда, пожалуйста, попробуйте сформулировать тему нашего занятия. (*Компьютерная анимация... Слайд...*)

В настоящее время программ для создания компьютерной анимации создано много, от самого простого графического редактора – Paint, до целых профессиональных программных пакетов, как Adobe Photoshop. Но сегодня я хочу вас познакомить с программой Pivot Stickfigure Animator. Эта программа служит для создания двумерных анимаций, *что означает*

*оживление изображения происходит на плоскости.* Кстати, эту программу можно скачать бесплатно в интернете, а особенность ее состоит в том, что она проста для изучения, так как для анимирования изображения не требуется особых навыков рисования, поскольку программой заданы готовые персонажи.

Теперь обратимся к названию редактора и отметим слова, незнакомые для вас.

*(Вовка восклицает: "Ну эт я еще не умею, ну- ка давай-ка посмотрим").* Если не умеешь, давай учиться вместе с ребятами. Ребята, какие слова в названии программы вам непонятны? *(ответы)*

Хорошо. Тогда, первое что мы должны узнать сегодня на занятии, это значение непонятных нам слов: пивот, стик, аниматор... А еще какую задачу сегодня поставим перед собой на занятии? *(Ответы, педагог корректирует их. Задачи появляются на экране. Слайд «Задачи»... Познакомиться с редактором; создать анимационные изображения.)*

Приступим к выполнению первой задачи *(слайд)*. Подскажите, где мы ищем информацию о незнакомых нам словах? *(Ответы)* Обратите внимание на розового цвета листочки. Нашли? Внимательно прочтите задание и выполните его в течение 2 минут. Пожалуйста. *(Дети находят значение слов (стик, спрайт, пивот, аниматор) при помощи Интернета, словаря, готовых определений. Далее педагог организует работу детей по определению понятий.)*

И наконец, наступила пора познакомиться с рабочим пространством программы редактора ПИВОТ, которое состоит: **из строки меню, панели инструментов, рабочей области и ленты кадров.** Подпишите, пожалуйста, эти рабочие зоны на ваших трафаретах.

Теперь подробнее остановимся на рабочей области редактора, где собственно и происходит процесс оживления персонажа. Вы видите, что в рабочей области загрузился первый «стик», или иначе персонаж анимации. Стик состоит из сегментов и маркеров двух цветов. С помощью желтого маркера можно перемещать персонаж относительно фона – места, где будет происходить действие. С помощью красного маркера перемещаем сегменты. Чтоб наш стик-персонаж нашего мультфильма начал двигаться, необходимо изучить панель инструментов. *(Знакомит последовательно с инструментарием: где взять стики, как изменить цвет стика, как осуществить движение, как посмотреть, как ввести дополнительный персонаж, как сохранить файл и т.д.; затем показывает)*

Мои юные аниматоры! Создавая анимационные проекты и организовывая в них движение объектов, вы, наверное, уже обращали внимание на то, что движение автомобиля, паровоза, самолета выглядит достаточно правдоподобно, а вот движение человека, животного или птицы

неестественно. Как вы думаете, почему это так? *(должна быть смена кадров)* Дело в том, что двигаясь Человек, не только передвигается относительно других предметов, но и совершает характерные движения руками и ногами. Если запечатлеть отдельные моменты движения (фазы), а затем быстро менять на экране эти кадры, то рисунок «оживет». Собственно овладев инструментарием программы ПИВОТ вы это сможете оживить любого понравившегося вам стика. А как «оживет» ваш персонаж? зависит от вашей фантазии. Вы не забыли, что тех, кто может представить, вообразить то, чего на самом деле нет, называют фантазерами. Фантазер может представить, что он превратился в птицу, какое-нибудь животное или даже в какую-нибудь вещь - как настоящий волшебник! Мы с вами тоже немного пофантазируем, превратимся в добрых волшебников. Ребята, давайте представим, что мы превращаемся в ... деревья. Кто в тонкую березу, кто - в могучий дуб, кто - в яблоньку... Подумайте, в какое дерево вы хотели бы превратиться... Встаньте и представьте, что вы деревья... Вот мы вытянули руки вверх, будто ветки...*(все движения педагог делает вместе с детьми)* Тихонько подул ветер, наши ветки тихо колыхнутся... Вот ветер подул сильнее и наши пальцы, как листочки задрожали на ветру. Ветер затихает, наши ветки чуть покачиваются, листочки чуть шелестят... Мы красивые, сильные деревья... Мы тянемся к солнышку, радуемся, что выросли такими сильными и красивыми, машем листочками небу, облакам, солнечным лучам... А теперь мы медленно опускаем руки и продолжаем наше занятие.

*(демонстрирует короткий анимационный эпизод «Дрессировщик», он позволит познакомиться с критериями и возможно кому-то поможет в выборе темы)*

Ребята! Ответьте мне, пожалуйста, познакомившись с этим коротким анимационным роликом, у вас возникло ощущение правдивости события? *(Ответ: да)* У меня тоже. За счет чего? Потому что аниматор достаточно качественно выполнил работу. А это значит в работе присутствует:

- Плавность движения, как в жизни;
- Правильный цветовой подбор стиков (персонажей);
- Соответствие фона действиям персонажа.

Мне бы очень хотелось, чтоб вы обязательно помнили об этих 3 правилах при выполнении предстоящей работы. А кто мне скажет, в чем она будет заключаться? *(ответ)*

Действительно, ребята, вас ждет интересная работа по созданию анимации в редакторе ПИВОТ. Для этого у вас на столах есть алгоритм работы над вашим маленьким проектом. А если на пути создания самостоятельной работы возникнут трудности, вам поможет папка «Помощь юному аниматору», которая находится на рабочем столе компьютера, а также к вашим услугам я. Желаю вам успехов! *(Самостоятельная работа на 5 минут)*

Замечательно! Мне очень приятно было наблюдать за вашей работой, следить как мир вашего воображения и фантазии оживлял персонажей при помощи компьютера. Время закончилось и нам осталось показать друг другу результат вашей работы. (1, 2 работы просматриваются, дети делают самооценку, взаимооценку Ученик: Я считаю, что работа удалась потому что... потому что мне удалось... Значит редактор пивот я усвоил. Не удалось, потому что не совсем понял.... )

(на экране в виде фоторамки титульный лист учебного занятия, где будут размещены мордашки)

Ну, вот и закончилось наше занятие. Мне было сегодня приятно встретиться с вами, приятно и радостно учить вас... И я с большим удовольствием на память оставляю вам эту картинку... А вам? Если вам сегодня было интересно и полезно, оставьте и вы мне на память этого веселого героя, ну а если что-то не получилось грустного...

Что ж портрет получился веселым, теплым... Может быть в этом и есть сила волшебства анимации?...

Спасибо за работу. До свидания.