

СП «ЦВР» ГБОУ СОШ «Центр образования» пос. Варламово  
муниципального района Сызранский Самарской области

**Конспект занятия объединения технической направленности  
«Графический дизайн»**

**Тема: «Сборка, создание скелета и анимация 2D персонажа».**

Разработчик (и):  
Учаева Анна Евгеньевна, методист  
Чалов Алексей Юрьевич,  
педагог дополнительного образования  
тел. (88464) 99-80-97

email: co-cvr@yandex.ru

**Цель:** знакомство обучающихся с анимацией 2 D персонажа в приложении Dragon Bones.

## **Задачи**

### *Обучающие*

- формирование у обучающихся представления о предмете;
- познакомить с особенностями работы в приложении Dragon Bones: сборка персонажа, создание скелета, анимация

### *Развивающие*

- развивать внимание, логическое, абстрактное и аналитическое мышление и самоанализ;
- развивать творческий потенциал ребенка, его познавательную активность;
- развить познавательную, коммуникативную и мотивационную сферу личности обучающегося

### *Воспитательные*

- воспитывать культуру поведения на занятиях, конкурсах, выставках;
- формировать коммуникативную культуру, умение работать в команде;
- воспитать художественный вкус.

**Возрастной состав:** 11-14 лет.

**Тип занятия:** комбинированное.

**Форма обучения:** очная.

**Оборудование:** ноутбуки (10 штук), монитор.

**Методы обучения:** Объяснительно-иллюстративный, практическая работа.

**Приёмы:** Объяснение, показ, самостоятельная работа.

### **Структура занятия:**

1. Организационный этап: приветствие.

2. Основной этап: обозначение темы, постановка цели, задач. Теоретическая часть, практическая часть.

3. Заключительный этап: подведение итогов.

## **Ход занятия**

### **1. Организационный этап**

**Педагог:** Здравствуйте, ребята. Сегодня мы с вами продолжим изучение приложения Dragon Bones.

### **2. Основной этап**

**Педагог:** На прошлом занятии мы познакомились с интерфейсом программы, его основными инструментами. Сегодня мы с вами продолжим знакомство с приложением Dragon Bones и попробуем собрать персонаж, частично создать его скелет и анимировать.

*(педагог, поэтапно, демонстрирует на большом экране свои действия, а обучающиеся повторяют в ноутбуках)*

**Педагог:** Первым этапом нашей работы будет **сборка персонажа**. Для этого мы сворачиваем окно нашего приложения. На рабочем столе компьютера есть папка-проект готового персонажа. Перемещаем его с помощью мыши на рабочую область приложения и нажимаем на клавишу «import».

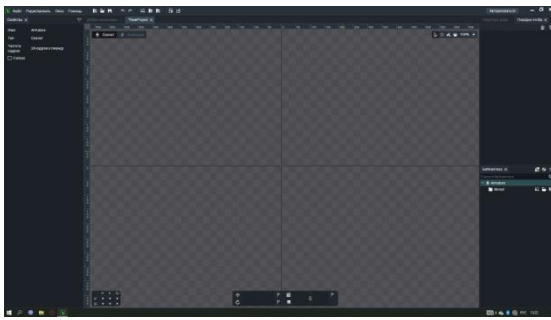


рис.1

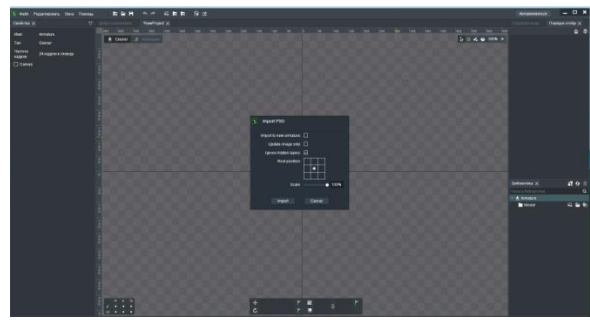


рис.2



рис.3

**Педагог:** Разворачиваем окно приложения в полноформатный режим и начинаем работу по сборке персонажа.

**Педагог:** Правой кнопкой мыши нажимаем на пустую рабочую область.

**Педагог:** Путем нажатия и удерживания левой кнопки мыши перемещаем основную часть персонажа в центр рабочей области.

**Педагог:** Таким же образом соединяем оставшиеся детали (части тела: уши и хвост).

**Педагог:** Чтобы поместить какую-либо часть на передний план, в данном случае это большое ухо, нужно нажать на эту часть, и оно подсветится красным и отобразится на рабочей области, а также в правом верхнем углу в окне «Панель отображения» в виде активной строки. С помощью мыши нужно перетащить активную строку вверх выше первой.



рис.4



рис.5

**Педагог:** Второй этап нашей работы – создание скелета персонажа.

В правом верхнем углу рабочей области есть панель инструментов. Выбираем инструмент «Кости».

**Педагог:** Создаем кость большого уха. Нажимаем на инструмент «кости» и ведем стрелкой мыши от основания уха вдоль всего уха вверх, тем самым, рисуя кость. Чтобы сделать кость родительской, нужно щелкнуть правой кнопкой мыши по пустой части рабочей области.

Таким же образом создаем кости второго уха и хвоста.

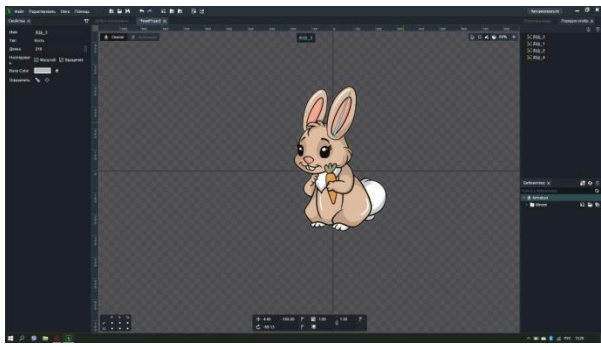


рис.6

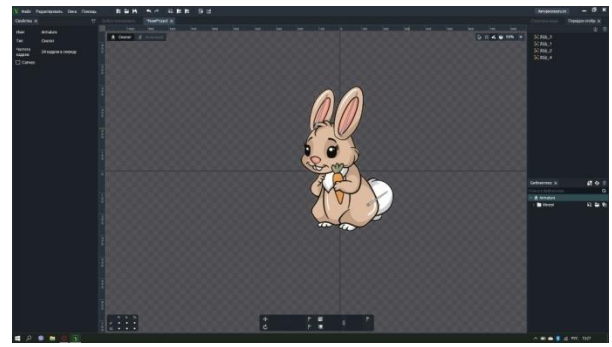


рис.7

**Педагог:** Третий этап нашей работы – **анимация персонажа.**

**Педагог:** В левом верхнем углу рабочей области есть панель. Выбираем инструмент «анимация».

Внизу приложения открылось поле для работы с кадрами. На каждый кадр, как вы уже знаете, есть ключи, которые располагаются на панели выше (ключ перемещения, ключ поворота и ключ масштаба). Сегодня мы подробнее познакомимся с ключом поворота.

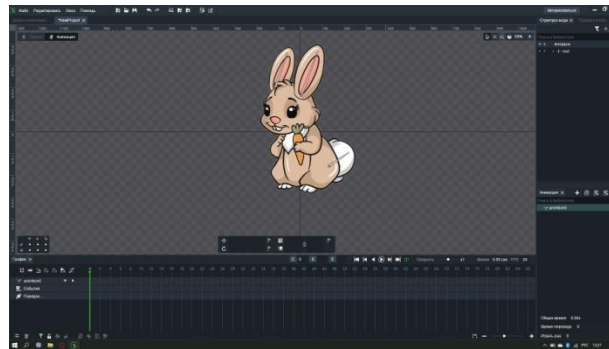


рис.8.

**Педагог:** Анимлируем большое ухо. Для этого нажимаем на ключ «поворот», на ухо и фиксируем флажком, который стоит напротив выбранного ключа «поворот».

Переходим, например, на двадцатый кадр и меняем положение уха и фиксируем ключом.

Вверху панели есть строка «график». Чтобы посмотреть что получилось, нужно запустить просмотр.



рис.9

**Педагог:** Чтобы анимировать второе ухо, выбираем, 22-й кадр и фиксируем ключом. Переходим на 40-й кадр и нажимаем на второе ухо и меняем его положение. Фиксируем ключом и запускаем просмотр.

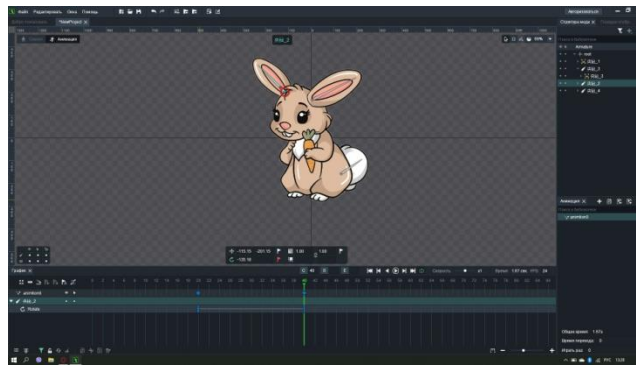


рис.10

**Педагог:** Чтобы анимировать хвост, выбираем, 42-й кадр и фиксируем ключом. Переходим на 60-й кадр и нажимаем на хвост и меняем его положение. Фиксируем ключом и запускаем просмотр.



рис.11

**Педагог:** Чтобы замедлить анимацию, нужно в строке «график» выбрать команду «Fps», которая показывает скорость кадров в секунду, и меняем скорость. Запускаем просмотр.



рис.12.

### 3.Заключительный этап.

**Педагог:** А теперь давайте подведем итог нашего занятия:

1. Что вы сегодня узнали на нашем занятии, чему научились?
2. Что вызвало сложности? Что понравилось?

*(педагог помогает детям с ответами)*

**Педагог:** Мы сегодня рассмотрели наиболее простой способ анимации 2 D персонажа. Более сложную анимацию мы с вами будем изучать на последующих занятиях. Всего доброго, до новых встреч!