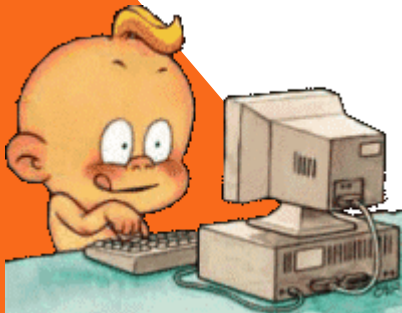


# ТАНЦУЮЩИЙ РОБОТ

МАСТЕР-КЛАСС



Педагог дополнительного образования  
МБОУ ДОД СЮТ Бурматова О.И.  
г. Озерск

# НАЧНЕМ НАШЕ ОБУЧЕНИЕ С ИСТОРИИ



**XV ВЕК**

В **1834 году** Уилльям Горнер изобретает вращающийся барабан с вертикальными прорезями в стенках, сквозь которые можно наблюдать оживающие на бумажной ленте картинки

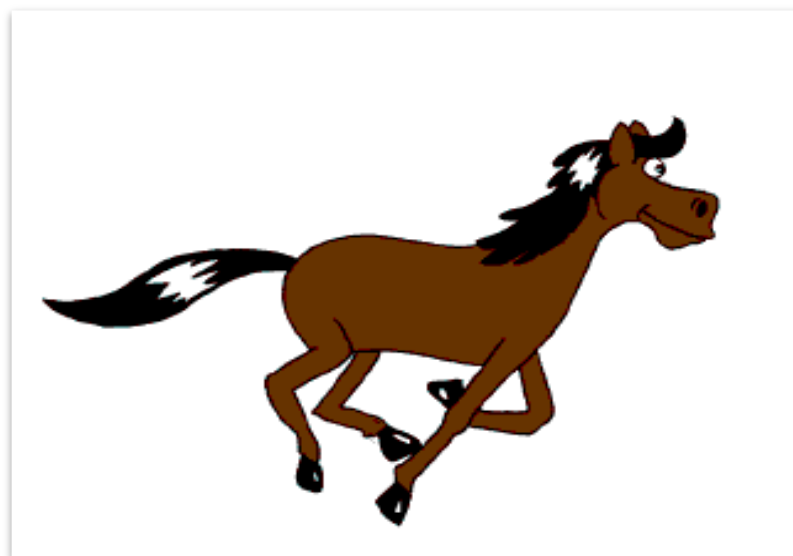
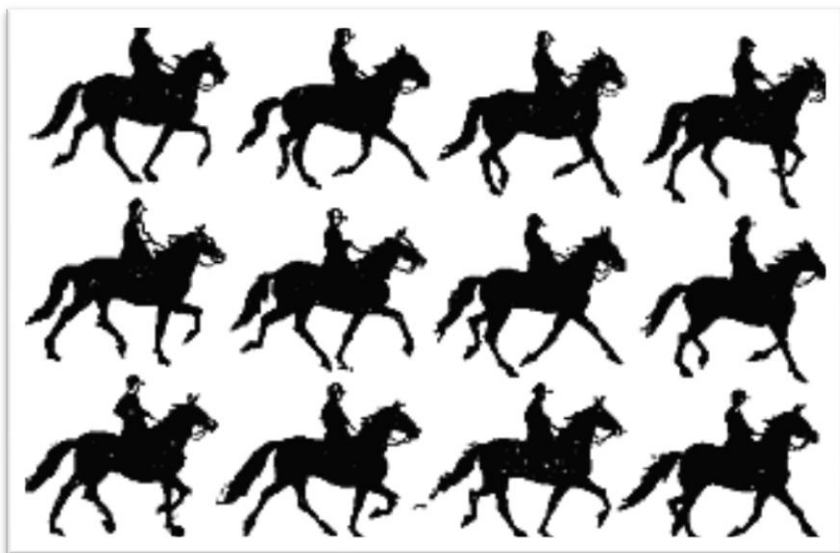
В 1867 году в США и названная **зоотропом**, оптическая игрушка распространяется по всему миру, развлекает зрителей анимационными лентами и помогает преподавателям демонстрировать физические эффекты.



Если записать этот процесс на видеокамеру получим следующую анимацию:



**30 августа 1877 год.**  
**День рождения анимации.**





Аппарат - **праксиноскоп** ЭМИЛЯ РЕЙНО







Так выглядит демонстрация с  
праксиноскопа.

**28 октября** отмечается Международный день анимации — именно в этот день **127 лет** назад впервые в истории зрители купили билеты на публичный показ сюжетной анимации.

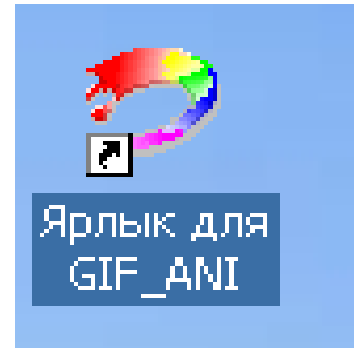
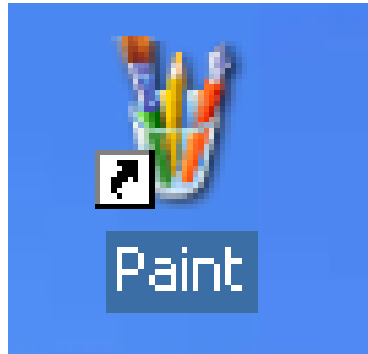




# КОМПЬЮТЕРНАЯ АНИМАЦИЯ

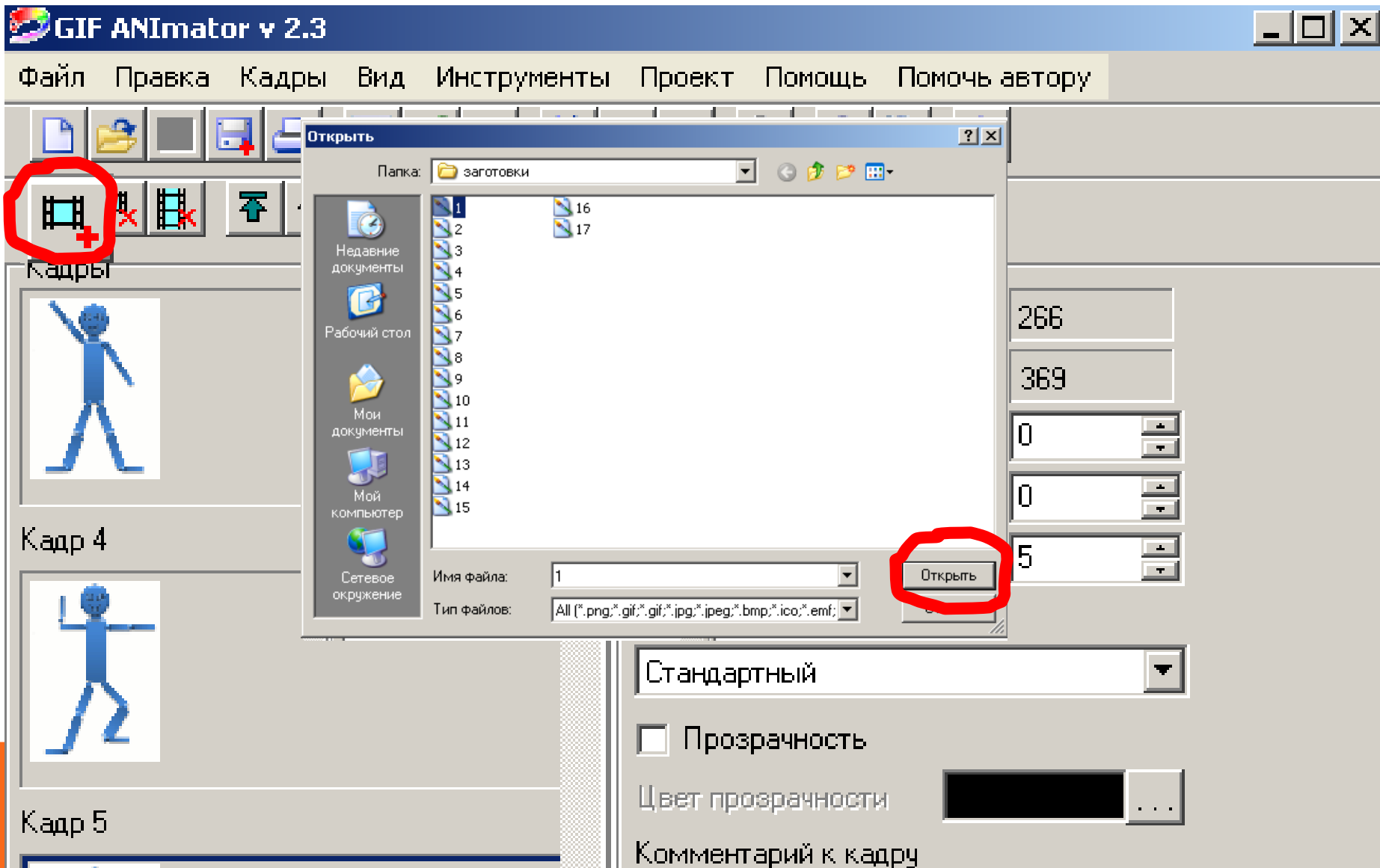


Для создания анимации нам понадобятся две программы



1. В Paint – создадим кадры( рисунок для каждого кадра – создаем отдельно),
2. затем собираем анимацию в программе GIF ANI

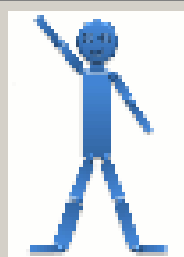
Рассмотрим последовательность действий в GIF ANI



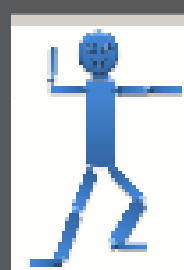
Файл Правка Кадры Вид Инструменты Проект Помощь Помочь автору



Кадры



Кадр 4



Кадр 5



Инспектор свойств

Ширина кадра 266

Высота кадра 369

Сместить влево 0

Сместить вниз 0

Продолжительность (0,01 с) 6

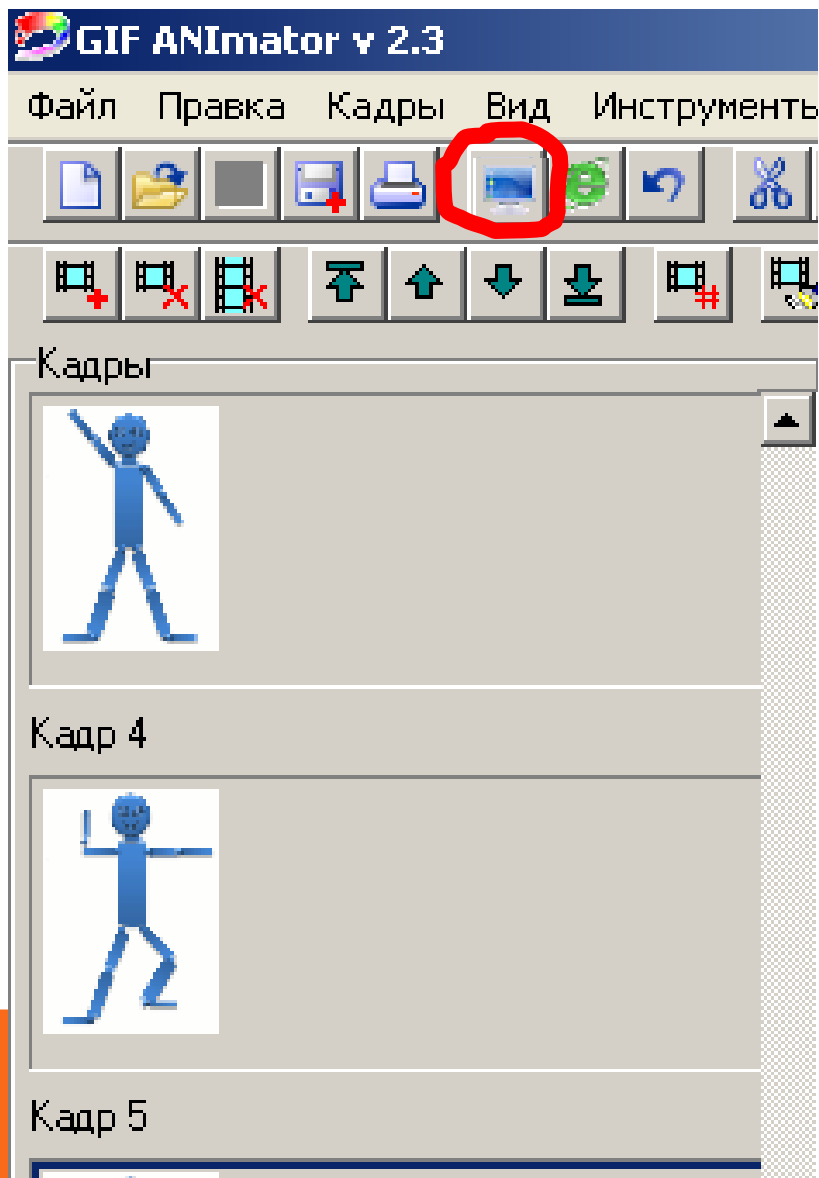
Метод прорисовки

Стандартный

☐ Прозрачность

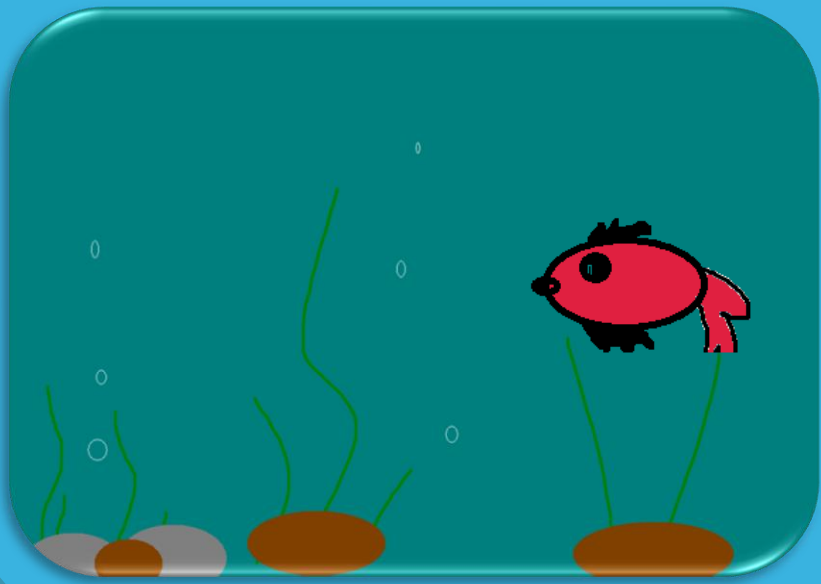
Цвет прозрачности

Комментарий к кадру









СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!