Дата\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

*Урок 19* ***Тема:*** *Основы флэш-анимации.*

*Покадровая анимация.*

***Цель:***

***Способствовать формированию навыков и умений:***

* в использовании покадровой анимации;
* иметь представление о временной шкале, как основной области при создании анимации;
* в назначении ключевых кадров;
* в понятии дублирования ключевых кадров;
* в преобразовании изображений в символы;

***Способствовать развитию:***

* интеллектуальным и познавательным способностям;
* самостоятельности, сосредоточенности, самоконтроля;
* навыкам социального взаимодействия, сотрудничества для достижения поставленных целей;
* навыкам работы с учебными пособиями и дополнительными источниками информации;
* речи учащихся, правильного употребления терминов;
* всех видов памяти.

***Способствовать воспитанию****:*

* культуры общения в компьютерной сети;
* культуры труда;
* ответственности за результаты своей работы;
* потребности в непрерывном самообразовании и самовоспитании, в социальном и творческом развитии себя как личности.

***Тип урока:*** урок получения знаний и умений.

***Программное обеспечение:*** компьютер, презентация, программа Flash.

***Ход урока.***

1. ***Орг. Момент***

Приветствие, определение отсутствующих, проверка готовности учащихся к уроку, проверка подготовленности классного помещения к уроку, организация внимания.

1. ***Актуализация знаний:*** «Знания без применения – тучи без дождя»

Восточная мудрость

***Решение кроссворда***

1. Прозрачная пленка с изображениями, обеспечивающая независимое движение нескольких изображений ***(слой)***

2. Слой для редактирования называют… ***активным***

3. Для хранения объектов многоразового использования предназначена…***библиотека***

4. Для вставки готового изображения из библиотеки используют вкладку…***импорт***

5. Для преобразования объекта в библиотечный символ необходимо нажать клавишу…***F8***

***Обращаю внимание учащихся на оценочные листы.***

1. ***Объяснение новой темы:*** предлагаю учащимся посмотреть отрывок видео «Как создавали мультик **«Незнайка на луне»».**

***Проблема:*** используя отрывок учащиеся формируют тему урока.

Процесс разработки анимации в среде Flash состоит в следующем. Сначала

создается исходный документ (файл с расширением fla). Этот документ можно просматривать и редактировать в редакторе Flash. Затем он преобразуется в swf-файл, который уже можно просмотреть в Flash-проигрывателе и Web-браузере. Этот процесс называют публикацией фильма. Кроме того, можно экспортировать результаты работы в файлы других форматов, напр., avi, mov, анимированный gif.

***Публикацией*** называется процесс преобразования файла с расширение **fla** в **swf-**файл.

Основной инструмент при работе с анимацией - шкала времени. На ней

отображается информация о слоях и кадрах: тип кадров, их содержимое, наличие звуков и действий (рис.3.34). Ячейки сетки на шкале времени соответствуют кадрам.



***Указатель (маркер) кадра:***

* красный цвет указывает на текущий кадр;
* пустые кадры не окрашены;
* кружочек белый – обозначает пустой ключевой кадр;
* черный – заполненный ключевой кадр;
* серый – неизменяющийся кадр, которые копируют ключевые;
* сиреневый или зеленый цвет кадров – кадры сгенерированы автоматически.

Важнейшее понятие анимации - ***ключевые кадры*** (keyframes) — это кадры, которые не изменяются при просмотре фильма, а используется в качестве опорных для генерации промежуточных кадров.

Различают два вида автоматической анимации, которым соответствуют два способа генерации промежуточных кадров: кадры, построенные путем изменения формы фигур (shape tween) и кадры, построенные путем изменения положения и трансформации экземпляров символов (motion tween).

***Покадровая анимация (мультипликация)*** реализуется последовательностью

ключевых кадров, каждый из которых содержит новое или измененное вручную изображение (фазу анимации).

***Алгоритм создания покадровой анимации:***

1. Создаем новый документ.
2. В первом кадре изображаем объект.
3. Создаем необходимое количество ключевых кадров – **ПКМ- преобразовать в клавиатуры(F6)**
4. В каждом ключевом кадре изменяем объект.
5. Тестируем анимацию: **управление – проверить ролик (ctrl+Enter)**

***Показываю наглядно пример в программе.***

1. ***Физкультминутка (релакс под шум моря)***
2. ***Практическая работа:*** выполнение задания на компьютере по уровням.

**Алгоритм создания покадровой анимации**

**(3-6 баллов)**

1. Отобразить сетку для удобства рисования – **ctrl+Э.**
2. Нарисовать корабль, используя инструменты.
3. Залить парусник всевозможными видами заливки.
4. Продублировать этот кадр три раза: последовательно нажав **F6.**
5. Искривить линии паруса в 1, 2, и 3 кадрах.
6. Протестировать созданную анимацию **ctrl+Enter.**

**Алгоритм создания покадровой анимации**

**(7-10 баллов)**

1. Создать слой **Море.**
2. Разместить экземпляр **«Морского пейзажа»** на слое «**Море».**
3. Заблокировать от всевозможных изменений.
4. Создать слой **«Корабль».**
5. Нарисовать корабль, используя инструменты.
6. Залить парусник всевозможными видами заливки.
7. Продублировать этот кадр три раза: последовательно нажав **F6.**
8. Искривить линии паруса в 1, 2, и 3 кадрах.
9. Протестировать созданную анимацию **ctrl+Enter**.
10. ***Закрепление:*** графический диктант.

Правильный ответ «да» - указать символом - ; нет − .

Ключ к проверке (находится на слайде).

1. Анимация, в которой прорисовываются все фазы движения и каждый кадр является ключевым, называют покадровой.

2. Ключевые кадры – это кадры, которые не изменяются при просмотре фильма, а используются в качестве опорных для генерации промежуточных кадров.

3. Ключевые кадры дублируют для последующей трансформации изображения на них.

4. Красный цвет маркера означает текущий кадр;

5. Черный – заполненный кадр;

1. ***Подведение итогов и рефлексия.***

Результаты выполнения упражнений анализируются самими учащимися, а общие итоги подводит учитель.

1. ***Информация о домашнем задании. §14***
2. ***На оставшееся время:***

*Из истории белорусской мультипликации:*

*Мультфильм "Два взгляда на одно и то же", который является первым по официальной версии мультиком "Беларусьфильма", был снят в 1972 году. Любопытно, что он был рекламным.*

*В XXI веке белорусская анимация вернулась к своим моральным истокам. Основным зрителем становится ребенок. Все больше мультфильмов выходит на белорусском языке и рассказывает о белорусской культуре или истории. Смотреть такие работы интересно не только школьникам. Весьма занимательными представляются «Выцананкi-прымаўкi» (2008 год) Михаила Тумели. В современном антураже создатели постарались передать колорит национальной культуры. Мультик создан в технике вытынанка, где все персонажи вырезаны из бумаги. В 2007 году «Беларусьфильм» выпустил познавательный исторический кинопроект «Аповесць мiнулых гадоў». Рассказывается там про историю белорусских гербов.*

*Для отдыха от истории, но для приобщения к культурным традициям, с 2003 по 2013 год студия анимации радует зрителя мультсериалом «Нестерка». Этот персонаж белорусского фольклора, балагур и весельчак Нестерка, с завидной регулярностью попадает в различные конфузные ситуации. Но герой оптимист, поэтому легко справляется с любой проблемой.*

 *Один из первых независимых мультфильмов – «Будзьма беларусамi!». Здесь две Юли – Ляшкевич и Рудицкая – зажигательно рассказывают историю Беларуси, начиная от сотворения мира и заканчивая современностью. В аннотации к ленте говориться, что «проект ставит перед собой задачу заинтересовать белорусской историей и культурой широкий круг людей. Его создатели уверены, что именно эти ценности сегодня могут объединить таких разных белорусов».*