Казак Юлия Николаевна,

преподаватель ГБПОУ ШАСК

Группа 113, 1 курс

**Профессия** «Мастер по обработке цифровой информации»

**Предмет** «Технология создания и обработки цифровой и мультимедийной информации»

**Тема урока** «Создание флеш-анимации средствами macromedia flash»

**Цель урока**: научить студентов творчески работать на уроке, самостоятельно выстраивать свои знания и умения по данной теме.

**Задачи урока:**

*Обучающая:* познакомить студентов с новой технологией создания флеш-анимации - автоматическое заполнение и движение объекта по заданной траектории.

*Развивающая:* развивать творческое воображение икоммуникативные качества у студентов.

*Воспитательная:* воспитывать интерес к профессии, предмету.

**Оборудование к уроку**: проектор, компьютеры, инструкционные карты: «Создание анимации»

**Прилагаемые медиаматериалы**: презентация по теме, пример анимации, обучающий видеоролик «Создание анимации».

**Тип урока:** урок комплексного применения знаний и способов деятельности.

**Используемые приемы, методы, технологии обучения:**

* работа в группах;
* практический;
* творческая мастерская

**Используемые формы познавательной деятельности:**

* **парная;**
* **индивидуальная.**

**Межпредметные связи:** информатика (знание основ компьютерной графики)

**Прогнозируемый результат (формируемые компетентности)**

**Общие компетенции**

ОК 1. Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес.

ОК 2. Организовывать собственную деятельность, исходя из цели и способов ее достижения, определенных руководителем.

ОК 3. Анализировать рабочую ситуацию, осуществлять текущий и итоговый контроль, оценку и коррекцию собственной деятельности, нести ответственность за результаты своей работы.

ОК 4. Осуществлять поиск информации, необходимой для эффективного выполнения профессиональных задач.

ОК 5. Использовать информационно-коммуникационные технологии в профессиональной деятельности.

ОК 6. Работать в команде, эффективно общаться с коллегами, руководством, клиентами.

**Профессиональные компетенции**

ПК 1.1. Подготавливать к работе и настраивать аппаратное обеспечение, периферийные устройства, операционную систему персонального компьютера и мультимедийное оборудование.

ПК 1.3. Конвертировать файлы с цифровой информацией в различные форматы.

ПК 1.4. Обрабатывать аудио- и визуальный контент средствами звуковых, графических и видео-редакторов.

ПК 1.5. Создавать и воспроизводить видеоролики, презентации, слайд-шоу, медиафайлы и другую итоговую продукцию из исходных аудио-, визуальных и мультимедийных компонентов средствами персонального компьютера и мультимедийного оборудования.

**Использованная литература и ресурсы сети Интернет:**

1. Черкасский В.Т. Эффективная анимация во Flash.М.: Кудиц-Образ, 2002.

2.Владимир Дронов. Macromedia Flash MX в подлиннике: Петербург- БХВ, 2002.

3. Теврезовский Д.И. Macromedia Flash MX 2004. Самоучитель. – М: Вильямс, 2005.

Интернет ресурсы:

<http://flash-fla.narod.ru/flash4.htm>

<http://1000videourokov.ru/grafika-video-yroki/255-macromedia-yroki-video-yroki-po-yroki-macromedia-flash>

<http://www.rutut.com/allvideo/software-video/437-nebolshoj-video-kurs-po-macromedia-flash-fx.html>

<http://www.youtube.com/watch?v=ct4jSXHKG3U>

http://programmersclub.ru/alar-flash-lesson1/

**Структура урока:**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| №п\п | Этапы урока | время | Деятельность  преподавателя | Деятельность студентов |
| 1 | **Индукция** | | | |
|  | Организация урока:  - ввести в атмосферу изучаемой темы;  - настроить студентов на учебную деятельность;  - проверить знания студентов | **5**  **мин** | Вступительное слово преподавателя: сообщение темы и цели урока.  Проведение тестирования | Рапорт дежурного.  Работают с тестом |
| 2 | **Деконструкция** | | | |
|  | -формирование информационного поля;  - изучение нового способа создания флеш-анимации;  -выполняют практическое упражнение; | **6 мин** | Осуществляет показ примера анимации.  Показ обучающегося видеоролика | Смотрят пример анимации и обучающий видеоролик  Выполняют практическое упражнение |
| 3 | **Реконструкция** | | | |
|  | Создают анимацию по теме: «Мир вокруг нас» | **15 мин** | Объясняет задание | Групповая работа |
| 4. | **Афиширование** | | | |
|  | Демонстрация работ | **10 мин** | Смотрит работы студентов | Поясняют свои работы |
| 5 | **Разрыв** | | | |
|  | Появляется интерес к дальнейшему обучению | **5**  **мин** | Следит за реакцией студентов | Задают вопросы и отвечают на них |
| 6 | **Рефлексия** | | | |
|  | Самоанализ | **4**  **мин** | Выявляет эмоциональное состояние студентов, степень удовлетворенности собой, работой коллектива от занятия в целом. | Выполняют задание преподавателя. |
|  | Домашнее задание |  | Задает домашнее задание студентам | Записывают в тетрадь задание |

**Ход мастерской**

**1. Индукция**

*Преподаватель:*Сообщает тему мастерской и перечисляет задачи, которые необходимо решить.

*Преподаватель:* Сегодня в нашей мастерской мы рассмотрим новую технологию создания флеш-анимации.

Прежде чем мы начнем рассматривать тему нашей мастерской, я хотела бы, чтобы Вы ответили на вопрос что такое флеш-анимация?

*Студенты: Флэш анимация - это файл, созданный при использовании программного обеспечения Flash Macromedia. Подобный файл имеет формат .swf, который при необходимости можно просмотреть с помощью flash-проигрывателя.*

*Преподаватель:* Молодцы! Давайте вспомним с Вами с помощью каких средств мы можем создать флеш - анимацию и какие основные объекты существуют в программе Macromedia Flash. Для этого я Вам предлагаю ответить на вопросы теста.

*Студенты:* работают с тестом (смотри приложение)

**2. Деконструкция**

*Преподаватель:*Давайте посмотрим на экран и рассмотрим пример анимации*.* Что нужно для этого?

*Студенты:* *Нужно узнать каким способом создана эта анимация.*

*Преподаватель:* Правильно! Сейчас мы приступим к изучению нового способа создания анимации – автоматическое заполнение и движение объекта по траектории. Займите свои места за компьютерами и просмотрим все вместе обучающий видеоролик из бесплатного видеокурса «Fiash-это просто!» от Деменьтьева Леонида. Этот видеоролик покажет Вам основные приемы создания анимации. По ходу просмотра Вы можете повторять все действия за рассказчиком.

*Студенты:* смотрят видеоролик и дублируют приемы работы.

*Преподаватель:* Вы очень хорошо справились и освоили новый способ создания анимации и теперь без труда сможете выполнить практическое упражнение «Создать пример простой анимации»

*Студенты:* по технологическим картам выполняют упражнение

**3. Реконструкция**

*Преподаватель:* Зачитывает фразу из стихотворения Ф. Тютчева

Жизнь играет, солнце греет,

Но под нею и под ним

Здесь былое чудно веет

Обаянием своим…

*Преподаватель:* Сколько прекрасных картинок можно нарисовать. Нас окружает множество прекрасных мест, у Вас богатая фантазия и я Вам предлагаю поделиться на группы и создать флеш-анимацию на теме «Мир вокруг нас». Способ анимации каждая команда выбирает самостоятельно. В процессе создания Вы можете получить консультацию от меня или коллеги, так же у вас на компьютерах установлен иллюстрированный самоучитель и Вы сможете просмотреть видеоуроки, если воспользуетесь Интернетом. Творите свои шедевры ребята.

*Студенты:* Работают в парах

**4. Афиширование**

*Студенты:* показывают свои работы и кратко поясняют способ создания анимации

**5. Разрыв**

*Преподаватель:* Сегодня в нашей мастерской Вы хорошо поработали. Создали свои флеш-анимации. Но в начале мастерской я Вам показала пример анимации. Давайте внимательно рассмотрим ее и сравним с ней ваши работы.

*Студенты:* смотрят пример анимации и сравнивают свои работы.

Они понимают, что до идеала им нужно еще многому научиться: работать со звуком, рассмотреть новые приемы работы с анимацией.

**6. Рефлексия подведение итогов урока**

*Преподаватель:* Мы подошли к заключительному этапу нашей мастерской-это самоанализ. Вы должны оценить свое эмоциональное состояние и свою работу , а так же работу своего соседа.

*Студенты:* Должны дописать предложения и зачитать их.

Сейчас у меня……

Сегодня я ….

Мой сосед по работе мне….

Мы вместе……

У нас получилось …

Теперь я могу…

Мне захотелось…

Это занятие мне …..

**6. Домашнее задание:**

*Преподаватель:* Вы должны составить кроссворд по теме: Графический редактор Macromedia Flach .

Приложение №1

**Тест по теме: Графический редактор Macromedia Flach**

1. Графический редактор Macromedia Flach предназначен для создания

а) анимации; б) растровых изображений; в) векторных изображений

2.На киноленте ключевой кадр обозначается:

а) черной точкой; б) серым цветом; в) красным прямоугольником.

3. Шаблон объекта с определенным набором свойств, это:

а) кнопка; б) клип; в) символ.

4. Как называется специальный тип символа, представляющий собой мини-фильм, который можно использовать многократно:

а) кнопка; б) клип; в) символ.

5. Простые и ключевые кадры имеют:

а) фиолетовый цвет; б) зеленый цвет; в) серый цвет

6. Заливка с плавным перетеканием цветов из одного оттенка в другой это:

а) текстура; б) градиент; в) обычная заливка.

7. Анимированный ролик в Macromedia Flach имеет расширение:

а) Swf; б) Fla; в) Html .

8. Считывающая головка в Macromedia Flach представлена в виде:

а) красного прямоугольника; б) серого прямоугольника; в) черной точки

9. Автоматическое создание промежуточных кадров между двумя ключевыми кадрами – это: а) раскадровка; б) морфинг; в) анимация

10. Как называется одна из техник анимации, когда прорисовывается каждый кадр.

а) анимация формы; б) покадровая анимация; в) морфинг

Приложение №2

Технологическая карта

«Создание движения по траектории в приложении Macromedia Flash»

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№ шага** | **Название операции** | **Алгоритм выполнения** |
| **1** | **Создать объект (выбор из папки)** |  |
| **2** | **Группировка объекта** | Выделить объект рамкой с помощью мыши  и сгруппировать его командой **Modify** ► **Croup** (появиться голубая рамка вокруг него) |
| **3** | **Создать для объекта направляющий слой** | С помощью кнопки  **Добавить направляющую движения** создать направляющий слой |
| **4** | **Нарисовать траекторию движения для объекта** | Во вновь созданном слое **Layer 1** инструментом **Карандаш** начертить траекторию движения объекта произвольной формы. |
| **5** | **Создать двойное движение для объекта** | Выделить объект (в нашем случае цветок), применить к нему команду **Insert** ►**Timeline►Create Motion Tween** (Создать двойное движение).  В результате объект автоматически займёт положение в начале направляющей. |
| **6** | **Создать ключевой кадр** | Выделить последние кадры анимационной сцены и выполнить команду контекстного меню **Insert Keyframe** |
| **7** | **Перенос объекта в другое место траектории** | В последнем кадре, отменив выделение, перенести объект согласно нарисованной траектории в конец пути |
| **8** | **Тестируем проект** | С помощью нажатия клавиш на клавиатуре <Ctrl>+<Enter>. |
| **9** | **Сохранить анимацию** | Готовое изображение сохраните в своей папке в формате \*.fla |