IV Всероссийский фестиваль методических разработок "КОНСПЕКТ УРОКА" 20 августа - 20 ноября 2014 года

Чернова Юлия Сергеевна

Краевое государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение «Алтайский архитектурно-строительный колледж»

ПЛАН-КОНСПЕКТ УРОКА НА ТЕМУ «ВИДЫ АНИМАЦИИ В ADOBE FLASH. АНИМАЦИЯ ПО ТРАЕКТОРИИ»

Цели занятия

Обучающая: Закрепить навыки работы в Adobe Flash: с текстом (вставка, копирование, оформление, удаление); со слоями в TameLine (копирование, перемещение удаление, закрепление), формировать навыки работы в Adobe Flash: по созданию анимации «по траектории», работы с библиотекой символов.

Воспитательная: Воспитывать сознательное отношения к учению, познавательную активность, расширение кругозора, интерес будущей профессии и дисциплине, гордость за учебное заведение.

Развивающая: Развитие целеустремленности, трудолюбия, усидчивости, правильной и логичной речи, зрительной памяти.

Структура и ход занятия

Конференц-зал

электронный журнал

№ п/п	Этапы занятия	Продол- житель- ность	Организационные формы, методы и средства обучения
1	Организационный момент	2 мин	
2	Повторение изученного ранее материала	3-4 мин	Фронтальный опрос,
	1. Какую программу мы с вами изучаем?		видео метод
	2. Каково ее назначение? Что мы с вами		
	пытались создавать на предыдущих парах?		
	3. К каким объектам применяется		
	анимация?		
	4. А какие виды анимации вам известны?		
	5. В чем суть покадровой анимации? Ее		

электронное средство массовой информации

ISSN 2223-4063 www.konf-zal.com konf-zal@mail.ru

	преимущества и недостатки?		
	7 Kakue putti apromatuueckon anumatuun		
	7. Какис виды автоматической анимации рам изрестиці?		
3	Постановка нелей и гадан ганатия нелег	12-10	Видео метод
5	постиновки целей и зибич зинятия через	12-10	
	Пемонстрируется 2.3 ридеородика	мин	
	Демонстрируется 2-5 видеоролика		спадствам
			посредствим
	0. Какис виды анимации применялись:		программы -
	2. К каким объектам применялась		npenoousumeno
	анимация:		
	10. Проговаривается примерный алгоритм		студенты отвечиют
	11. А можно ли обло сделать проще или		
4	Вопросами подвести к теме.	10	
4	Ооъяснение нового материала	10 мин	Виоео метоо,
	<u>Пример</u> : по наклонной плоскости катится		рисскиз,
	мячик. Изобразить его плавное движение по		оемонстрация на
	дуге.		примере
	La de la fast de la fast de la format. De la de la de De la de la de A de la de		
	2 Contraction (1, 1, 2, 3, 1, 2, 3, 3, 1, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 3,		
	12 Учитель на примере лемонстрирует		
	созлания нового вида анимации, параллельно		
	проговаривая свои лействия		
	13 После этого студентам предлагается		
	самостоятельно сформулировать шаги и этапы		
	создания анимации		
	14 B 2TO press us avrage nogration of touche		
	формуцировки		
	15		
5	Формирование новых и развитие имеющихся	15-17	Ппактическая
		<u>15</u> 17 міін	пабота под
	Залание: Необхолимо прознимировать спово	5110111	рисота ноо
	«ААСК» таким образом чтобы каждая буква по		учителя
	очерели облетала вокруг всего слова после чего		<i>y minesur</i>
	вставала на своем место		
	Практическое залание направлено ча		
	отработку следующих навыков, имеющихся		
	16 созлание флэш-ролика и его		
	тестирования.		
	17 оформления текста		
	18. работа со споями и симеолами		
	новых.		
	IIUDDIA.		

Конференц-зал электронный журнал

электронное средство массовой информации

ISSN 2223-4063 www.konf-zal.com konf-zal@mail.ru

19. создание слоя направляющих;	
20. отрисовка траектории;	
21. назначение символу анимации «по	
траектории».	

Руководство по выполнению задания

1. Создайте новый документ Flash: размер - 550х400 px, цвет фона – белый, частота воспроизведения кадров 15 fps, версия Action Script 3.0.

2. Сохраните документ на диск Y, укажите имя «ААСК».

3. Используя инструмент **Text Tool** создаете текст: **ААСК**.

4. На панели инструментов **Properties** установите следующие параметры: **Static Text**, семейство шрифтов **Courier New**, кегль **70**, полужирное начертание.

5. Используя команду Modify/Break Apart, разбейте текст на отдельные буквы.

6. С помощью команды **Distribute to Layers** разнесите буквы по отдельным слоям.

7. На основе каждой из букв создайте графический символ (используйте клавишу F8).

8. Выделите слой буквы *A*. Выберите команду **Inset/Timeline/Motion Guide**. Появится новый слой *Guide: A*. Это будет слой направляющих.

9. Выделите первый кадр слоя *Guide: А* и нарисуйте карандашом траекторию движения буквы «*А*».

10. Дальше на слоях *A* и *Guide: A* в 10-м, 20-м и 30-м кадрах вставьте ключи (Insert Keyframe). В каждом этом ключе необходимо привязать символ буквы *A* к точкам траектории.

11. С целью анимации данных установок необходимо выделить промежуточные кадры и окне **Properties** установить анимационный переход **Tween** в позицию **Motion**.

12. Далее, последовательно проделайте аналогичные операции п.8-11 для оставшихся букв *A*, *C* и *K* (на анимацию каждой буквы выделяйте по 30 кадров, (т.е. для второй буквы *A* используйте кадры с 30 по 60, для *C* - с 60 по 90, для *K* - с 90 по 120).

13. Для управления воспроизведения клипом установите в последнем кадре указатель мыши. Перейдите в окно **Actions** и напишите команду **stop**().

14. Опубликуйте данный клип, результат публикации поместите в папку на диске **Y**.

11	. Onyomikymie gameen komi, pesymetar nyomikadin		manny na gnore 1.
6	Закрепление изученного материала	30-35	Практическая
	Задание: Используя все имеющиеся знания по	мин	работа; студенты
	созданию анимации во Flash, создать ролик о		самостоятельно
	колледже, который будет носить		выполняют задания;
	информативный характер.		преподаватель
	Вся информация предоставлена в отдельной		осуществляет
	папке.		коррекцию знаний
7	Организация домашнего задания	Змин	Рассказ,
	Повторить все изученное по этой теме;		объяснение
	продумать флэш-ролик для фирмы или услуги и		
	подготовить для него персонажи, т.е. символы,		
	которые придется анимировать, их необходимо		
	либо найти где-то, либо самостоятельно		
	отрисовать в графическом редакторе.		
8	Подведение итогов занятия	3 мин	Беседа
	Произвести рефлексию, выставить оценки за		
	работу на уроке.		