**Тема: Программа Macromedia Flash MX. Кадры, слои, сохранение и опубликование файла.**

**Цели урока:**  
  
*Обучающая* – знакомство с интерфейсом программы Macromedia Flash MX.  
  
*Развивающая*– развить у школьников умение работать с кадрами и слоями, сохранять и опубликовывать файл.  
  
*Воспитывающая* – осуществлять эстетическое воспитание.  
  
*Тип урока:* Урок изучения нового и первичного закрепления знаний.  
  
*Знать:* Интерфейс программы Macromedia Flash MX.  
  
*Уметь:* Работать с кадрами и слоями, сохранять и опубликовывать файл.  
  
*Методы:* Информационный (словесный), наглядный, репродуктивный.  
  
*Формы организации учебной деятельности:* фронтальная, индивидуальная.  
  
Оборудование: доска, компьютеры, презентация «Компьютерная графика» (диск, прилагаемый к курсу, папка Презентации), раздаточный материал Приложение №4 (диск, прилагаемый к курсу, папка Раздаточный материал), программа Macromedia Flash MX.

**Ход урока:**

**Организационная часть (1 мин.)**  
  
- приветствие, проверка отсутствующих.  
  
**Актуализация деятельности учащихся (2 мин.)**  
  
- постановка проблемы: изучить интерфейс программы Macromedia Flash MX, научиться работать с кадрами и слоями, сохранять и опубликовывать файл.  
  
**Введение нового понятия (мини-лекция) (20 мин.).**  
  
Введение в компьютерную графику – просмотр презентации «Компьютерная графика».  
  
Программа Macromedia Flash MX позволяет создавать компьютерную анимацию. Основными объектами окна программы являются: временная линейка, сцена, инструменты рисования, палитры: Свойства (Properties) и Действия (Actions).   
  
На сцене создаются кадры, которые состоят из одного или нескольких слоев. Слои как прозрачные пленки, накладываемые друг на друга, несколько слоев создается для удобства работы с объектами кадра, количество слоев не влияет на размер исходного ролика. Слои можно скрывать (значок http://rudocs.exdat.com/pars_docs/tw_refs/202/201422/201422_html_m7d100342.jpg), блокировать (значок http://rudocs.exdat.com/pars_docs/tw_refs/202/201422/201422_html_4724a128.jpg), делать все объекты на них в виде контура (значок http://rudocs.exdat.com/pars_docs/tw_refs/202/201422/201422_html_m7c0a31ba.jpg), добавить слой (значок http://rudocs.exdat.com/pars_docs/tw_refs/202/201422/201422_html_7678dc46.png), удалить слой – перетащив его мышью в корзину (значок http://rudocs.exdat.com/pars_docs/tw_refs/202/201422/201422_html_7678dc46.png).  
  
Все объекты кадра располагаются на сцене. Объектами кадра могут быть: нарисованные фигуры, звук, кнопка, клип, импортированный рисунок (из какого – либо файла).  
  
Кадры находятся на временной линейке. Их можно добавлять, удалять, копировать, делать ключевыми. Все эти действия доступны через команду ВСТАВИТЬ или при щелчке на кадре правой кнопкой мыши.  
  
При сохранении создается файл с расширением .fla, который можно только открывать и редактировать в самой программе Macromedia Flash MX. Для создания файлов с другими расширениями (.swf, .html, .exe и др) существует команда ФАЙЛγОпубликовать. Предварительно можно настроить ее параметры командой ФАЙЛγОбщие настройки.  
  
Первичное закрепление полученных знаний (компьютерный практикум) (10 мин.):  
  
Запуск программы Macromedia Flash MX. Разбор интерфейса программы Macromedia Flash MX по Приложению №4. Настройка параметров публикации. Сохранение и опубликование файла в указанном месте (по усмотрению учителя) под своим именем Фамилия И. Просмотр созданных файлов.  
  
Подведение итогов урока (6 мин.).  
  
Разбор вопросов, возникших у учащихся по ходу выполнения практикума или по теории.  
  
Задание на дом(1 мин.): конспект.