**Тема:** *Macromedia Flash.*Слои. «Капитан, готовься в плавание» *Слайд 1 <*[***Приложение 1***](http://festival.1september.ru/articles/553798/pril1.ppt)*>*

**Цели занятия:**

* *Образовательная* – изучение и закрепление приема использования слоев в программе Macromedia Flash при создании кадра.
* *Воспитательная* – воспитание терпеливого отношения к получению знаний, самостоятельности и творческого отношения к работе на компьютере.
* *Развивающая* – развитие познавательного интереса, внимания и логического мышления.

**Задачи занятия:**

* Научить ребят создавать сложные кадры, используя слои.
* Формировать эмоционально – положительное отношение к предмету «Информатика»

**Тип занятия:** изучение нового материала, практическая работа.
**Межпредметные связи:**информатика, рисование, чтение.
**Оснащение занятия:**

* компьютеры с ОС Windows XP, объединенные в локальную сеть,
* программное обеспечение Macromedia Flash,
* схема создания многослойного кадра,
* проектор, экран, презентация с образцом выполнения задания,
* раздаточный материал (для каждого воспитанника) – карточка с заданием и алгоритмом его выполнения,
* «ромашка» для опроса пройденного материала.

ХОД ЗАНЯТИЯ

1. Организационный момент – 2 мин.
2. Повторение пройденного материала, блиц-опрос – «ромашка» 5 мин.
3. Изучение нового материала – 15 мин.
4. Физкультурная пауза – 3-5 мин.
5. Закрепление изученного материала на ПК. Практическая работа. – 15-20 мин
6. Итог занятия. 3-5 мин

* **Оргмомент***Слайд 1 <*[***Приложение 1***](http://festival.1september.ru/articles/553798/pril1.ppt)*>*

Сегодня \_\_\_\_\_\_. присутствует \_\_\_\_, отсутствует \_\_\_\_\_\_.
В журнале по технике безопасности расписались все присутствующие воспитанники.

**2. Повторение пройденного материала**.
*Слайд 2 <*[***Приложение 1***](http://festival.1september.ru/articles/553798/pril1.ppt)*>*
Давайте ребята вспомним то, о чем мы говорили с вами на предыдущих занятиях, для этого от «ромашки» *<*[***Приложение 2***](http://festival.1september.ru/articles/553798/pril2.doc)*>*каждый оторвет лепесток с вопросом:

* С помощью каких инструментов можно нарисовать стандартные фигуры? (*линия, овал, квадрат, многоугольник*)
* С помощью какого инструмента можно создать фигуру «треугольник»? (*квадрат, стрелка*)
* Формоизменение (из квадрата ­–> круг): «Свойства» – «Твин» – «\_\_\_\_\_\_» (*Форма).*
* Задать движение по заданной траектории: «Свойства» – «Твин» – «\_\_\_\_\_\_» – «Привязка» (*Движение).*
* Клавиша клавиатуры – «Ключевой кадр»? (*F6).*
* Клавиша клавиатуры – «Преобразование в символ»? (*F8).*
* Цветоизменение (из квадрата красного –> зеленый круг): «Свойства» – «Твин» – «\_\_\_\_\_\_\_\_\_» (*Форма).*
* С помощью какого инструмента можно изменить размеры объекта и вращать объект? (*Трансформация*)
* Как имея рисунок лепестка нарисовать цветок? (*«Окна» – «Панель дизайна» – «Трансформация»)*
* Какие буквы печатает указательный пальчик правой руки *(нгроть)*, какие буквы – уплр *(кеапми),* и опорные буквы *(фыва, олдж).*

**3. Основная часть (теоретическая) изучение нового материала**

Тема занятия: *Macromedia Flash.*Слои. «Капитан, готовься в плавание» *Слайд3 <*[***Приложение 1***](http://festival.1september.ru/articles/553798/pril1.ppt)*>*.
Вспомним, что же такое Анимация – это последовательное воспроизведение картинок. Во Flash, Анимация – это изменение свойств объектов, то есть объекты могут исчезать, появляться, изменять свое положение, форму, размер, цвет, прозрачность.
В фильме может использоваться несколько различных объектов, их состояние может изменяться независимо от других объектов, либо вообще оставаться неизменным (если, объект используется, например, в виде фона).
Чтобы упростить описание поведения каждого элемента фильма, каждый из объектов помещают, как правило, на отдельном слое. *Слайд 4 <*[***Приложение 1***](http://festival.1september.ru/articles/553798/pril1.ppt)*>*
Для наглядности рассмотрим схему создания многослойного кадра, для пояснения роли слоев в фильме их сравнивают с листами прозрачной кальки, собрав воедино, «стопку» таких листов, вы можете получить некую сцену, на которой действуют различные «персонажи», например:

* 1 слой – фон (голубое небо, синее море)
* 2 слой – «персонаж» (парусник)
* 3 слой – «персонаж» (солнце)
* 4 слой – «персонаж» (рыбка или корабль)

*(демонстрирую на примере – как выглядят слои, слой – прозрачный файл с объектом )*
Каждая сцена представляет собой определенное сочетание слоев.
Чтобы добавить слой, щелкните левой клавишей мыши по кнопке на панели инструментов «Вставить слой». Запомним! Каждый движущийся объект должен находиться на отдельном слое. Всем понятно, у кого есть какие вопросы?

**4. Физкультурная пауза + визуализация**.*Слайд 5 <*[***Приложение 1***](http://festival.1september.ru/articles/553798/pril1.ppt)*>*

Слушали ребята вы внимательно, а теперь перед тем как сесть за компьютер разомнем пальчики рук, сделаем разминку, Закроем глазки и представим себя капитанам корабля, который будем сейчас рисовать.
1. Капитан смотрит в бинокль по курсу: глазки прямо, влево, вправо,  какое небо – вверх, какая волна – вниз.
2. Сигнальщик: закодируем информацию и отправим с помощью флажковой азбуки друг другу привет, движения повторяют за педагогом.

**5. Закрепление изученного материала на ПК**. *Слайд 6 <*[***Приложение 1***](http://festival.1september.ru/articles/553798/pril1.ppt)*>*

Садимся за компьютеры, открываем программу Маcromedia Flash. Вход в программу: Пуск – Все программы – Маcromedia Flash.
Все что мы узнали сегодня и то, что вспомнили из предыдущих занятий, сейчас используем для выполнения следующего задания, создать небольшой анимационный фильм в котором на фоне моря слева на право проплывет парусник под лучами солнца, капитаном которого вы являетесь, при этом будет задействовано три слоя. Будем использовать автоматическую анимацию, то есть зададим начальное и конечное положение объекта, с помощью ключевых кадров (F6), а промежуточные кадры создаст программа.
У нас должно получится так: парусник вплывает в кадр и, двигаясь с постоянной скоростью, пройдет перед нами и покинет кадр.

* Создать на 1 кадре первого слоя фон (голубое небо, синее море), используя инструменты:  прямоугольник,  заливку (сплошную или градиентную),  средство выделения;
* На 50 кадре первого слоя – ключевой кадр (F6).
* Добавить слой, щелчком левой клавишей мыши на пиктограмме  «Вставить слой».
* Поставить курсор на 1 кадр 2 слоя и с помощью инструментов карандаш, кисть, прямоугольник, выделение и заливка нарисовать парусник.
* Щелкнуть правой кнопкой мыши на 1 кадре 2 слоя и в открывшемся контекстном меню выбрать команду «Создать промежуточное отображение». Вокруг парусника появится голубая рамка, в его центре – окружность с крестом, т. е. наш объект превратился в символ.
* Поставить курсор на 50 кадр 2 слоя и создать ключевой кадр – (F6), промежуток на временной диаграмме окрасится в светло-сиреневый цвет и в нем должна появиться стрелка, соединяющая эти кадры.
* Находясь в 50 кадре 2 слоя с помощью инструмента «Средство выделения» переместить парусник в конечное положение, (курсор при переносе объекта, должен имеет четырехстороннюю стрелочку).
* Таким же образом можно добавить на 3 слое движение корабля справа налево и движение солнца на 4 слое.
* Поставить курсор на 1 кадр 1 слоя, клавиша Enter – для просмотра анимации.

Образец выполнения задания можно посмотреть  на экране. *Слайд 7 <*[***Приложение 1***](http://festival.1september.ru/articles/553798/pril1.ppt)*>*

**Самостоятельная работа**

*На столах разложены технологические карты  выполнения задания <*[***Приложение 3***](http://festival.1september.ru/articles/553798/pril3.doc)*>*
Обратите внимание еще вот на что, если кадры с парусником и фоном поменять местами на временной диаграмме, то парусник окажется за непрозрачным слоем фона и не будет виден, обязательно следим за тем, что, зачем должно располагаться на кадре, что на переднем, что на заднем плане. *Во время практической работы звучит спокойная музыка*.

**6. Итог занятия.**Давайте посмотрим, все ли готовы отправиться в плавание, у всех ли сегодня получилось создать картинку из двух, а у кого-то и из трех и даже четырех слоев, причем на всех слоях кроме фона имеется движение. Счастливого плавания, капитаны!*(демонстрация полученных анимаций).*
Молодцы, вы не только хорошо усвоили сегодняшний материал, но и успешно вспомнили ранее пройденный. Успеха сегодня добились благодаря знаниям, навыкам, терпению, усидчивости и фантазии. А вам понравилось наше занятие? Свое отношение выразите, пожалуйста, с помощью «спектра настроения», заготовки у вас на столе, выберите, ту полоску спектра, которая соответствует вашему настроению после сегодняшнего урока.
(красная –  отличное, оранжевая – очень хорошее, желтая – хорошее, зеленое – нормальное, голубое – так себе, синее – плохое, фиолетовое – очень плохое.)
Спасибо, к следующему занятию придумайте сюжет картинки из 3-4 слоев с элементами анимации.
А на сегодня наше занятие закончилось, всем спасибо, до свидания.