

Тема уроку: "Векторна анімація руху одного та кількох об'єктів"

Мета:

✓ **Навчальна:** формування понять про векторні анімації руху; формування навичок створювання векторної анімації руху одного та кількох об'єктів; вдосконалення вмінь роботи з векторним редактором анімацій; закріплення вмінь та навичок створення анімації руху, формувати вміння оцінювати результати власних розробок та результати інших.

✓ **Розвивальна:** розвивати логічне мислення, пам'ять; формувати вміння узагальнювати, аналізувати і робити висновки; розвиток гнучкості мислення, предметної уваги; формувати вміння творче застосовувати свої знання в області анімації.

✓ **Виховна:** виховувати творче відношення до праці і навчання; виховувати інформаційну культуру, уміння працювати в групі; формування позитивного ставлення до навчання, усвідомлення цінності отриманих навичок створення векторних анімацій для реалізації власного творчого потенціалу, розуміння практичного застосування розроблених власних анімованих проектів.

Обладнання та наочність: дошка, проектор, смартфон, комп'ютери, навчальна презентація та відео.

Програмне забезпечення: Macromedia Flash, ОС Windows, браузер.

Хід уроку

I. Організаційний етап

- ✓ привітання з класом
- ✓ перевірка присутніх
- ✓ перевірка готовності учнів до уроку

II. Актуалізація опорних знань

Гра «Хто більше?» (робота в групах):

1. Відкрийте браузер та введіть адресу: kahoot.it
2. Введіть Pin-код наданий вчителем
3. Введіть номер своєї групи
4. Пройдіть вікторину

(Під час вікторини обговорюються та уточнюються всі питання. Вони пов'язані з темою минулих уроків. Це можуть бути питання, як теоретичного характеру, так і питання пов'язані з інтерфейсом та роботою в програмі Macromedia Flash. Замість kahoot, можна використати plickers).

III. Вивчення нового матеріалу

Використовуємо відео №1, №2 або №3

1. <https://www.youtube.com/watch?v=3WRoFraX7jU>
2. <https://www.youtube.com/watch?v=sLwp7ccf-84>
3. <https://www.youtube.com/watch?v=GirvRQg-knM&pbjreload=10>

IV. Фізкультхвилинка

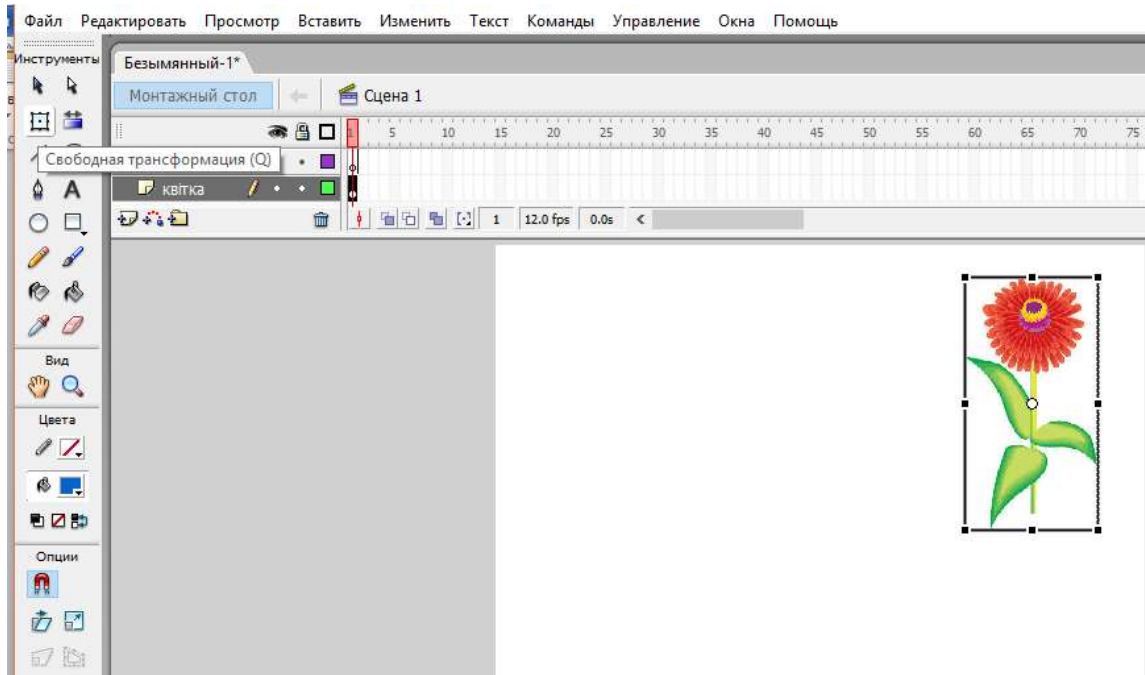
V. Засвоєння нових знань, формування вмінь(робота за комп'ютером)

1. Інструктаж з БЖД
2. Виконайте завдання № 1
3. Вправи для очей.
4. Виконайте завдання № 2

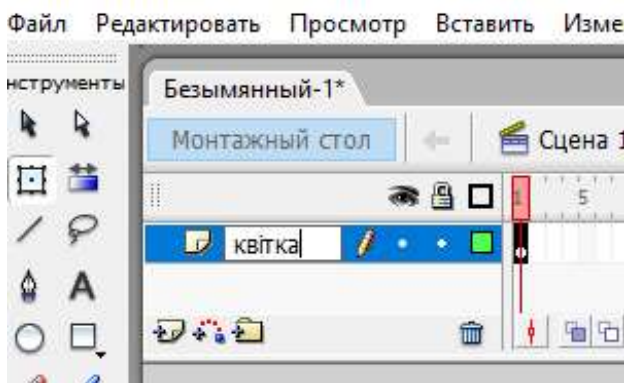
Завдання 1. Створіть за допомогою програми Macromedia Flash анімацію, в якій метелик буде рухатися з лівого нижнього кута до квітки (можна використовувати файли заготовки)

Алгоритм дій для створення анімації руху

1. Імпортувати фонове зображення (Файл→ Імпортувати) або намалювати за допомогою інструментів малювання. В якості фонового зображення використовуємо квітку. Імпортована квітка потрапить на єдиний шар, що маємо. Підправимо її розміри і положення інструментом «Трансформація».




2. Дамо назву першому шару «Квітка»

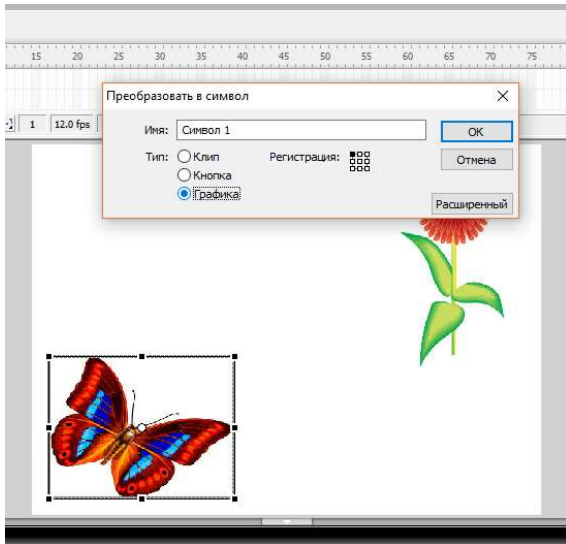


3. Заблокувати цей шар (це робиться для того, щоб уникнути випадкових змін фонового зображення);

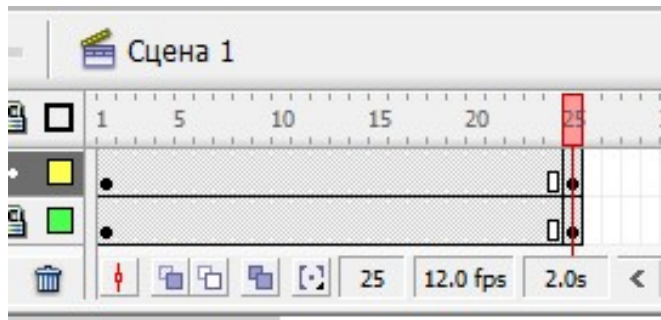


4. Додати другий шар , назвати його «метелик» та імпортувати (або намалювати) зображення, яке буде анімовано (метелик);

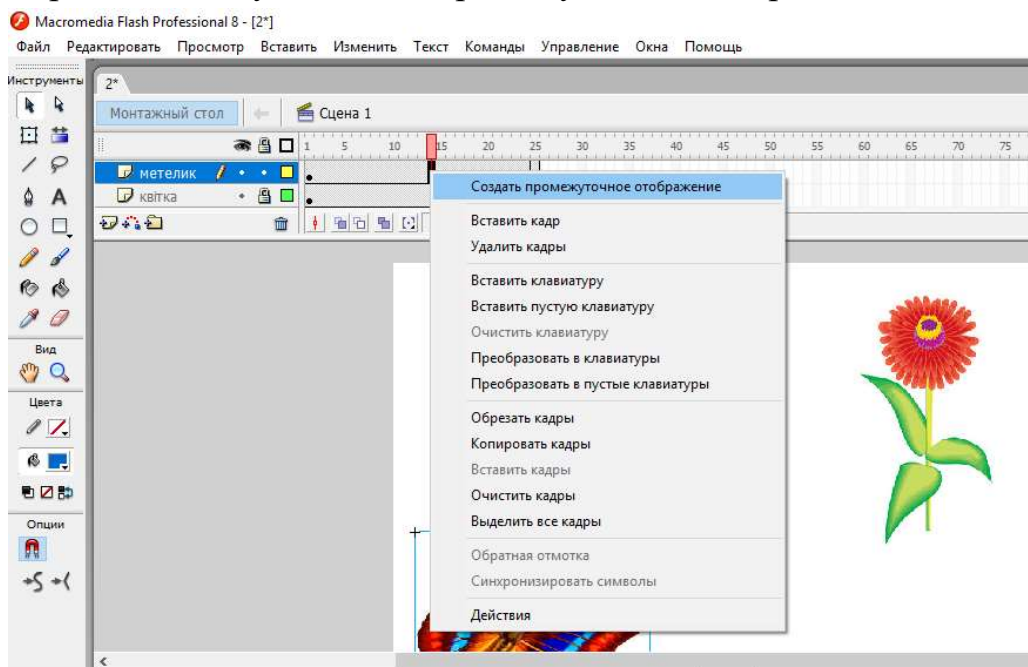
5. Перетворити зображення в бібліотечний символ типу Графіка (F8);



6. Розмістити метелика у лівий нижній кут;
7. На шкалі часу виділити кінцевий кадр (25) в обох шарах і перетворити їх в ключові (F6);

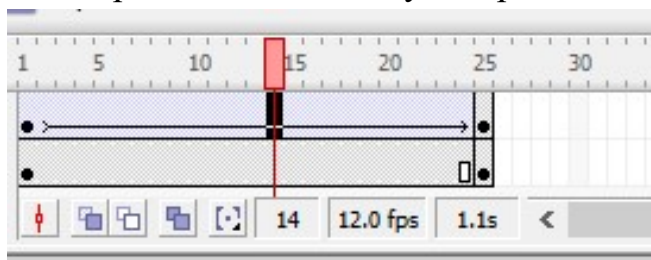


8. У будь-якому кадрі шару «Метелик» між 1 та 25 визвемо контекстне меню та виберемо команду «Создать промежуточное отображение».

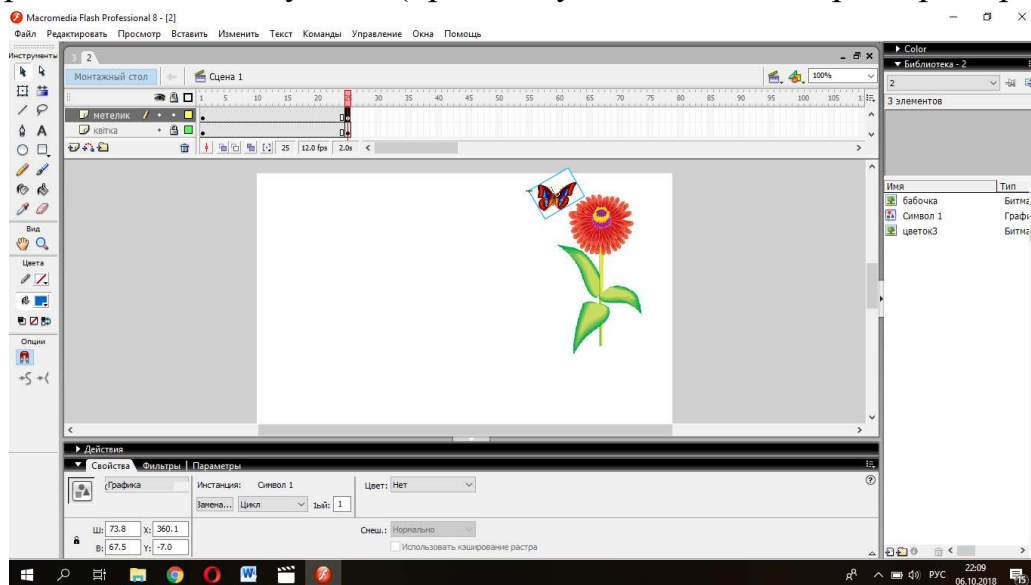


Якщо все зроблено правильно проміжні кадри повинні зафарбуватися в бузковий колір, а 1-й і 25-й кадр з'єднатися стрілкою. Це означає, що програма

згенерувала проміжні кадри між 1-м та 25-м ключовими кадрами. У випадку помилки стрілка малюється пунктиром.



9. В останньому кадрі другого шару пересунути в кінцеве положення зображення, що анімується (при цьому можна змінити розмір зображення);



10. Зберегти файл (Файл – Сохранить как);
11. Протестувати анімацію (Ctrl+Enter).

Завдання 2. Створіть за допомогою програми Macromedia Flash анімацію руху кількох об'єктів.

Алгоритм дій для створення анімації руху кількох об'єктів

1. Імпортувати фонове зображення (Файл→ Імпортировать). В якості фонового зображення використовуємо дерево або галявину.
2. Додаємо зображення, яке буде анімовано (2-3 метелика). Не забуваємо, що кожного метелика треба імпортувати на окремий шар. Анімацію руху кожному метелику робимо на свій розсуд.

VI. Підведення підсумків уроку (За необхідності обговорюються проблеми та помилки, що виникали під час роботи).

VII. Домашнє завдання (якщо учень не встиг повністю зробити завдання №2, виносимо його на домашнє завдання. Якщо ж учень встиг зробити 2

завдання, робить анімацію руху з трьома об'єктами, сценарій придумує самостійно).

VIII. Оцінювання роботи учнів.