**Тема: Покадровая анимация. Временная шкала. 8 класс**

**Цель урока**

* Рассмотреть понятие мультипликации (анимации), основные принципы создания покадровой анимации. Познакомиться со шкалой времени
* Формировать умения создавать покадровую анимацию, развивать представление о принципах создания мультфильма;
* воспитывать у учащихся гармоничное восприятие компьютерных технологий;
* воспитывать интерес к творческой и исследовательской работе.

**Тип учебного занятия:** комбинированный урок.

Учащиеся должны знать: понятие покадровой анимации , типы кадров.

Учащиеся должны уметь: создавать покадровую анимацию, применять на практике полученные знания.

**Программное и методическое обеспечение учебного занятия:**

* + редактор Macromedia Flash;
  + учебное пособие «Информатика.8 класс».
  + Презентация «Покадровая анимация. Временная шкала»
  + Наглядные пособия и дидактический материал

**Ход учебного занятия**

|  |  |
| --- | --- |
|  | **1. Организационно-мотивационный этап**  а) Записывается на доске и в конспектах дата и тема урока.  б) Учащиеся знакомятся с задачами урока. |
|  | **2. Актуализация знаний.** (репродуктивный метод обучения, фронтальная форма работы)  Давайте вспомним основные понятия и принципы работы в векторном графическом редакторе MacromediaFlash. |
|  | **3. Изучение нового материала**(объяснительно-иллюстративный метод обучения, фронтальная форма работы)  На предыдущих уроках мы рассматривали Flash как векторный графический редактор. Однако его главное назначение состоит в создании анимации, которые могут содержать звуковое сопровождение, видеофрагменты и интерактивные эле­менты.  В настоящее время Flash-анимация превратилась в мощную объектно-ориентированную технологию.  С помощью этой тех­нологии сегодня создаются рекламные ролики, фильмы, мультимедийные приложения, модели, интерактивные Web-страницы и даже игры. |
|  | Зачинателем графической мультипликации является французский **художник-карикатурист Эмиль  Коль**. |
|  | В 1908 году во Франции был выпущен первый рисованный мультфильм. Первые объёмные мультфильмы были поставлены в России в 1911—1913 году режиссёром **Старевичем Владиславом Александровичем**. |
|  | Большое влияние на развитие мультипликационного кино оказало творчество американского режиссёра **Уолта Диснея**. В 1928 году в серии мультфильмов «Пароходик Вилли» Дисней впервые использует звук и включает в игру просто потрясающий персонаж — забавного мышонка с большими ушами и нахальной мордашкой. Успех оказался ошеломляющим — этот мультфильм создал имя режиссёру и положил начало триумфальному шествию Микки-Мауса (так сократили имя главного персонажа) по экранам всего мира. В 1932 году за создание этого персонажа Дисней удостоился «Оскара». |
| https://kassa.rambler.ru/s/StaticContent/P/Img/1709/13/170913112918309.jpg | В 1936 году на базе различных мастерских в Москве была создана студия мультипликационных фильмов — «**Союзмультфильм**». Именно здесь получили путёвку в жизнь многие замечательные мультфильмы  В связи с эти нельзя не вспомнить несколько имён сыгравших огромную роль в развитии советской мультипликации. Низкий поклон **Котёночкину Вячеславу Михайловичу**— российскому кинорежиссеру-мультипликатору, **Хитруку Фёдору Савельевичу** — российскому режиссеру-мультипликатору, художнику за серию мультфильмов «Винни-Пух» (1969—1972) |
|  | * В прошлом в традиционной анимации кадры рисовались «вручную». В последние годы анимационные технологии переведены на компьютерную основу. * Использование покадровой анимации неизбежно при создании мультфильмов. При этом нам с вами придётся прорисовывать все кадры, отражающие процесс изменения формы или движения. * Flash реализует анимацию векторных объектов. На практике это означает, что для создания ролика нам нужно только один раз создать анимируемый объект, а в дальнейшем просто манипулировать его атрибутами и формой. |
|  | Основной инструмент при работе с анимацией - **шкала времени.  ( работа с учебником стр.44)** Пустые кадры не окрашены. Ключевые кадры обозначаются кружками (запол­ненные - черными, а незаполненные - белыми).  Любая анимация состоит из последовательности кадров**.**Кадр может быть как создан вручную, так и сгенерирован автоматически. Важнейшее понятие анимации - **ключевые кадры**— это кадры, которые не изменяются при анимации  **Покадровая анимация (мультипликация)**реализуется последовательностью **ключевых кадров,**каждый из которых содержит новое или измененное вручную изображение (фазу анимации). |
|  | Ставим маркер на необходимый нам кадр, клавишей F6 дублируем нужное количество раз и затем ставя маркер в последующие кадры, меняем изображение.  2 варианта!!!  Дублируем по одному – изменяем и снова дублируем и изменяем. Или дублируем несколько раз, а потом изменяем в каждом (Для бездвижного общего объекта) |
|  | 4 угла по функциональным клавишам  Закрепим основные клавиши при создании покадровой анимации. (слайд)  Молодцы. |
|  | Как говорится **Учение свет – а неученье тьма**.  Чем в русском языке является данное высказывание?  Правильно афоризмом.  Что такое афоризм? Как трактуют именно эту пословицу?  **Афори́зм** (от др.-греч. ἀφορισμός «определение») — оригинальная законченная мысль, изречённая и записанная в лаконичной запоминающейся текстовой форме и впоследствии неоднократно воспроизводимая другими людьми. |
|  | **Трудишься как пчела** - так говорят об очень трудолюбивых людях, которые без дела вообще не сидят.  Натуральный пчелиный мед – желанный продукт в каждом доме. Мы используем его в лечебных целях, в кулинарии, в косметике. Легко покупаем его в магазине и даже не задумываемся: а сколько же сил и труда затрачено, чтобы он радовал нас своими полезными свойствами. |
|  | Молодцы. Раз мы с вами уже насытили наш мозг светом, осталось потрудиться как пчёлки  СОТЫ МЕДОВЫЕ!!! |
|  | Итак –потрудимся.  Я для вас подготовила два задания, которые вы будете выполнять по инструкциям.  Первое задание не очень сложное, второе немного посложнее. Кто справится с этими заданиями ( с учетом работы на устном опросе) может получить 9.  Если найдутся те, кто справится с заданиями очень быстро, получают дополнительное задание на 10 |
|  | Задание 1.  Необходимо заполнить соты мёдом. (Пояснение по работе с инструкцией. Все файлы на рабочем столе монитора. Сохраняем работы в своих папках – как обычно)  Задание 2.  Создать мультипликационный ролик улетающего вдаль по заданной траектории Светлячка – светоча разума. |
|  | Итоги урока.  **Вывод.** Покадровая анимация - это анимация, полностью составленная из **ключевых** кадров. В ней вы сами определяете, как содержимое кадра, так и его "длительность" (т.е. сколько таких статических кадров будет занимать изображение).  **Домашнее задание. Отметки за урок**. |
|  | Спасибо вам за хорошую плодотворную работу на уроке. И мне бы хотелось, чтобы каждый из вас ответил магнитом любого цвета – тот афоризм, который соответствует вашему состоянию на конец урока.  Урок окончен. Можете быть свободны |

**4. Закрепление нового материала** (Репродуктивный метод обучения, индивидуальная форма работы)*. Учащимся предлагается по инструкции самостоятельно создать мультипликацию.*

**Вывод.** Покадровая анимация - это анимация, полностью составленная из ключевых кадров. В ней вы сами определяете, как содержимое кадра, так и его "длительность" (т.е. сколько таких статических кадров будет занимать изображение).

***Анализ работ, выставление оценок***.

*Примерные ответы учащихся  о достоинствах и недостатках покадровой анимации.*

Достоинства:

* Покадровая анимация дает, в некотором смысле, больший контроль над анимацией. Она позволяет более точно воспроизводить любое изменение.
* Это единственный способ организовать смену абсолютно независимых изображений - слайд шоу (например, создавая обычный баннер средствами Flash).
* И все остальное, для чего возникает необходимость прорисовывать каждый кадр вручную.

Недостатки:

* Покадровую анимацию сложно и долго модифицировать. Особенно, если это не дискретный набор изображений, а связанная анимация. Приходится модифицировать все кадры.
* Покадровая анимация занимает достаточно большой объем, так как приходится хранить информацию о каждом кадре.

**Вывод**. Создание покадровой анимации аналогично работе художника-мультипликатора. Сначала рисуется первый кадр, затем второй, третий и так далее. Просмотрев эту последовательность кадров, получаем анимацию В большинстве случаев в программе Flash используются другие методы анимации: морфинг и анимация движения, о которых речь пойдет далее.

**5. Подведение итогов урока.**

Обсуждается с учащимися основные понятия темы - временная шкала, покадровая анимация. Проводится рефлексия по итогам выполнения практической работы, выставляются отметки.

**6. Домашнее задание**