**Анимация движения**

**Цели урока:**

* *Образовательные:*
  + Закрепление знаний по анимации движения;
  + Формирование умений создавать анимацию движения по траектории.
* *Развивающие:*
  + развитие познавательного интереса;
  + логического и алгоритмического мышления;
  + ответственность за результаты своей работы;
  + самостоятельность, сосредоточенность, самоконтроль.
* *Воспитательные:*
  + ответственность за сохранность школьного имущества, в частности, компьютерного класса;
  + ответственность и требовательность к себе;

**Тип урока:** урок усвоения новых знаний и умений.

Учащиеся должны знать: понятие «направляющий слой».

**Учащиеся должны уметь:** создавать анимацию движения по траектории.

**Программное и методическое обеспечение урока:** редактор Flash, учебное пособие «Информатика. 9 класс», § 18.

**Ход урока**

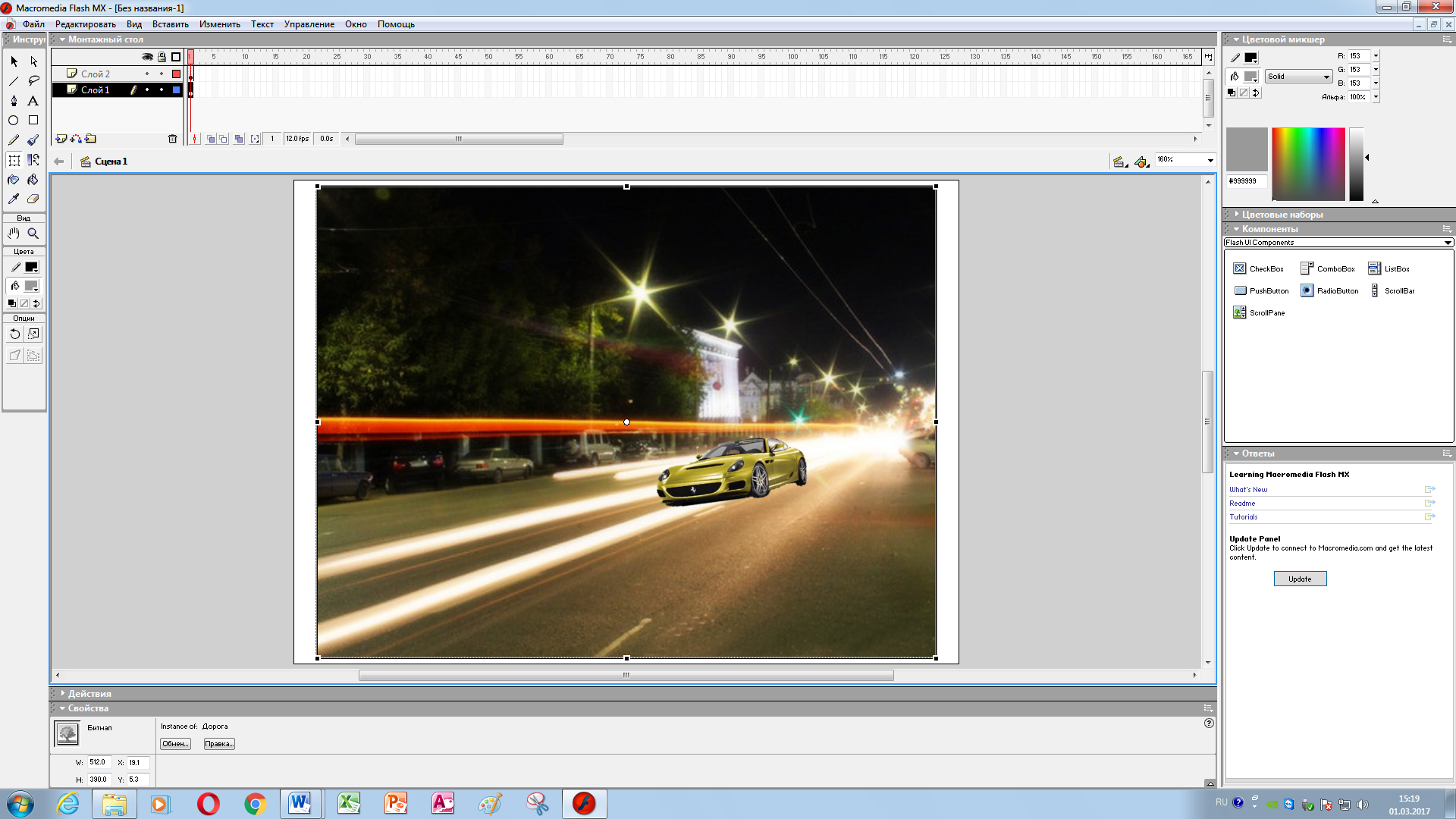
1. **Организационный момент (**Приветствие, раскрытие общей цели урока и плана его проведения)
2. **Проверка домашнего задания**

Фронтальный опрос:

1. Что такое анимация?
2. Какие можно выделить виды анимации?
3. Какую анимацию называют покадровой?
4. Какую анимацию называют анимацией движения?
5. Как сделать кадр ключевым?
6. Как занести объект в библиотеку?
7. Какие операции необходимо произвести для преобразования изображения в символ?

Выполнение практического задания:

Создайте анимацию движения автомобиля по дороге. Изображение дороги и автомобиля импортируйте из файлов Дорога jpg и машина jpg



1. **Изучение нового материала**

Откройте свои тетради и запишите тему урока: "Анимация движения".

Для того чтобы задать движение по траектории нужно связать объект с траекторией, нарисованной на специальном направляющем слое(Motion Guide). Его располагают непосредственно над слоем с движущимся объектом, который становится ведомым.

Итак, давайте запишем **этапы создания анимации движения по траектории:**

1. Расставить декорации.

2. Нажать кнопку Добавить Направляющий слой.

3. На добавленном направляющем слое нарисовать траекторию, по которой должен двигаться объект.

4. Переместить объект к начальной точке траектории.

5. Выделить конечный кадр анимации на всех слоях анимации и сделать его ключевым.

6. Переместить объект к конечной точке траектории.

7. Выделить любой промежуточный кадр слоя с объектом и провести автозаполнение.

Теперь, давайте подробно разберем пример (учитель подробно разбирает создание анимации падения листа с ветки дерева по криволинейной траектории).

**Технология создания**:

1. Открыть Flash.

2. Импортировать изображение ветка.jpg в 1 слой. Назовем слой ветка.

3. Импортировать изображение лист.gif на второй слой и разместим его на ветке.

4. Превратим его в символ "лист".

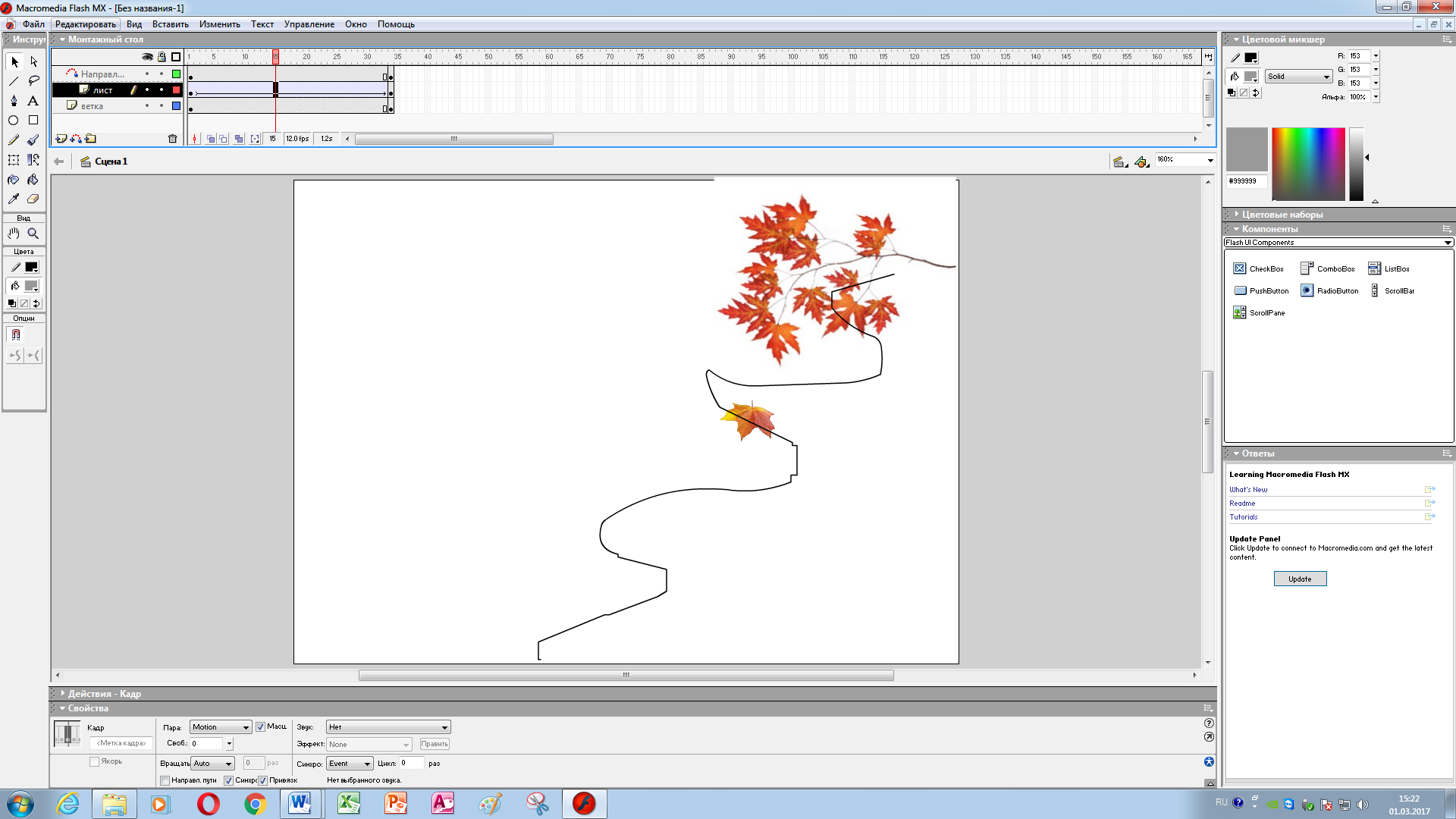
5. Добавим слой типа Направляющий над слоем "лист".

6. На направляющем слое нарисуем линию.

7. Выделим лист и переместим к начальной точке траектории.

8. Сделаем 20 кадр во всех слоях ключевым.

9. Свяжем лист в 20 кадре с концом траектории.



1. **Физкультминутка.**
2. **Домашнее задание**

Изучить материал § 18, ответить на вопросы 1, 2, продумать алгоритм выполнения задания а) из упражнения.

1. **Закрепление нового материала**

Учащимся самостоятельно необходимо выполнить задание на создание анимации движения по траектории:

**Создайте анимацию полета бабочки о цветка к цветку**

1. Импортируйте изображение  из файла цветы.jpg

2. Импортируйте изображение бабочки из файла бабочка.png на второй слой и превратите его в символ (F8).

3. Добавьте слой типа Направляющий над слоем "бабочка".

4. На направляющем слое нарисуйте траекторию движения бабочки.

5. Выделите бабочку и переместите к начальной точке траектории.

6. Сделайте 20-тый кадр во всех слоях ключевым.

7. Свяжите бабочку в 20-ом кадре с концом траектории.

8. Протестируйте анимацию.

\* Продолжите создание анимации полета бабочки.

1. **Подведение итогов урока**

Учащиеся демонстрируют созданные анимации. Сохраняют свои работы.