**Тема:** Анимация движения в программе Easy Gif Animator

**Тип урока**: Урок-проект с элементами творческой работы.

**Цель:**

*Образовательный аспект* – развитие творческих способностей учащихся с помощью активного образного мышления, развитие умения работать с компьютером и информацией для расширения своих познаний.

*Развивающий аспект* – творческое применение своих знаний в области двухмерной компьютерной графики.

**Цели урока:** Познакомить учащихся с типами анимации. Сформировать умение создавать простейшую анимацию в системе Easy Gif Animator.

**Формы организации учебно-познавательной деятельности учащихся:**

- *индивидуальная* –

- *групповая* – индивидуальные проекты учеников позволяют реализовать групповой проект «Марсианин».

**План урока:**

1. Организация урока.
2. Постановка проблемы урока.
3. Получение сведений о классификации анимации во Flash (эвристическая беседа).
4. Актуализация знаний по созданию рисованных объектов в системе.
5. Демонстрация создания простой анимации.
6. Практическая работа учащихся за компьютером.
7. Подведение итогов урока.
8. Домашнее задание.

**ХОД УРОКА**

**1. Организация урока.**

Учитель проверяет готовность учеников к уроку.

**2. Постановка проблемы урока**

*(Слайд 1)* -Добрый день ребята. Знаете ли вы, что 2016 год в России объявлен годом *…(кино).* А знаете ли вы, чтобы снимать хорошее кино сегодня нужно владеть различными компьютерными технологиями.

Сегодня мы рассмотрим один из видов создания анимации с помощью программы Easy Gif Animator

Как создать анимацию – это и есть тема сегодняшнего урока

**3. Получение сведений о программе Easy Gif Animator.** (эвристическая беседа с демонстрацией )

Основное назначение программы Easy Gif Animator – создание простых анимированных изображений.

Овладев основными приемами работы в программе, вы сможете:

- создать анимированные картинки;

- сделать для Web-сайта баннеры

- создать мультфильм

Прежде чем начинать что то делать на практике, давайте рассмотрим базовые понятия в анимации:

**Анимация** - это изменение свойств объекта с течением времени (Анимация – процесс изменения размера, положения, цвета или формы объекта во времени).

**Кадр.** Все фильмы состоят из кадров (фреймов). Каждый кадр содержит одно статическое изображение. Иллюзия движения создается благодаря незначительным изменениям в рисунках от одного кадра к другому. Кадр может быть как составленным вручную, либо автоматически из выбранных картинок.

**Ключевой кадр** – кадр доступный для обработки. Кадр, в котором создатель фильма выполняет смену анимированного изображения.

**Покадровая анимация** полностью состоит из ключевых кадров, причем содержимое кадров вы создаете сами. Это напоминает процесс создание мультфильмов, когда каждый кадр рисуется на отдельном листе и если у вас в мультфильме 5000 кадров, то соответственно вам придется нарисовать 5000 рисунков. (показ бумажного слайд шоу). В Easy Gif Animator это сделать, конечно намного проще, чем на бумаге, но все равно это тяжелый труд, к тому же размер файла при покадровой анимации получается большим.

**Анимация движения**

Создание анимации движения отличается от покадровой анимации тем что нам не нужно каждый кадр создавать вручную, достаточно создать первый кадр анимации и последний.

Другими словами, ***прежде чем приступить к созданию собственного “мультика”, следует определиться с выбором механизма его реализации.***

**4. Демонстрация создания простой анимации. Алгоритм выполнения**.

**5. Практическая работа учащихся за компьютером**

Создание мини-проекта по фильму «Марсианин».

*Комментарий для учителя.* Каждой группе выдается практическая работа для создания отдельного фрагмента мультика.

**Задание 1:**

1. Создать анимацию про космос
2. Запустить программу Easy GIF Animator(ярлык находиться в рабочем столе). Выбрать «Создать пустую анимацию». Нажимаем кнопку «Создать пустой кадр». Ширина – 300, высота – 300. Рисуем. Внизу в свойстве кадров вставим значение 100 (1 секунда). Теперь нажимаем кнопку File – cохранить. Имя файла космос. Поздравляю, вы создали свою первую анимационную картинку.

**Задание 2:**

1. Создать анимацию про персонажа который заходит в ракету
2. Запустить программу Easy GIF Animator(ярлык находиться в рабочем столе). Выбрать «Создать пустую анимацию». Нажимаем кнопку «Создать пустой кадр». Ширина – 300, высота – 300. Рисуем. Внизу в свойстве кадров вставим значение 100 (1 секунда). Теперь нажимаем кнопку File – cохранить. Имя файла персонаж. Поздравляю, вы создали свою первую анимационную картинку.

**Задание 3:**

1. Создать анимацию про взлет ракеты
2. Запустить программу Easy GIF Animator(ярлык находиться в рабочем столе). Выбрать «Создать пустую анимацию». Нажимаем кнопку «Создать пустой кадр». Ширина – 300, высота – 300. Рисуем. Внизу в свойстве кадров вставим значение 100 (1 секунда). Теперь нажимаем кнопку File – cохранить. Имя файла взлет. Поздравляю вы создали свою первую анимационную картинку.

**Задание 4:**

1. Создать анимацию – вид из окна ракеты
2. Запустить программу Easy GIF Animator(ярлык находиться в рабочем столе). Выбрать «Создать пустую анимацию». Нажимаем кнопку «Создать пустой кадр». Ширина – 300, высота – 300. Рисуем. Внизу в свойстве кадров вставим значение 100 (1 секунда). Теперь нажимаем кнопку File – cохранить. Имя файла окно. Поздравляю вы создали свою первую анимационную картинку.

**Задание 5:**

1. Создать анимацию – приземление на планету Марс
2. Запустить программу Easy GIF Animator(ярлык находиться в рабочем столе). Выбрать «Создать пустую анимацию». Нажимаем кнопку «Создать пустой кадр». Ширина – 300, высота – 300. Рисуем. Внизу в свойстве кадров вставим значение 100 (1 секунда). Теперь нажимаем кнопку File – cохранить. Имя файла Приземление. Поздравляю вы создали свою первую анимационную картинку.

**Задание 6:**

1. Создать анимацию – вид Марса
2. Запустить программу Easy GIF Animator(ярлык находиться в рабочем столе). Выбрать «Создать пустую анимацию». Нажимаем кнопку «Создать пустой кадр». Ширина – 300, высота – 300. Рисуем. Внизу в свойстве кадров вставим значение 100 (1 секунда). Теперь нажимаем кнопку File – cохранить. Имя файла Марс. Поздравляю вы создали свою первую анимационную картинку.

**7. Подведение итогов урока**

**Просмотр мультфильма «Марсианин»**

**8. Домашнее задание**

Домашнее задание получите:
Новую форму в копилку занесите.
На уроке вы приложили много старания,
Спасибо всем! До свидания!

**9. Рефлексия**