

Мастер-класс

Тема: «Создание флеш-ролика «Новогодние чудеса»

Цель:

- ✓ представить методику работы по созданию Flash-ролика «Новогодние чудеса»;
- ✓ создание условий для профессионального самосовершенствования участников мастер-класса.

Задачи:

- ✓ мотивировать участников на принятие данной технологии;
- ✓ передать свой опыт, путем прямого и комментированного показа последовательности действий, методов, приемов и форм педагогической деятельности;

Руководитель: Юрина Ольга Сергеевна, педагог дополнительного образования МБОУ ДО «ЦДОД»

Место проведения: МБОУ ДО «Центр дополнительного образования для детей»

Продолжительность работы: 20-25 минут.

Участники мастер-класса: педагоги дополнительного образования, педагоги-организаторы.

Вид мастер-класса: презентация своего опыта.

Актуальность. Проблема. Краткое обоснование педагогической технологии.

Flash-технологии - одно из наиболее востребованных направлений современного интернета и анимации. Flash-анимация на сегодняшний день является одной из самых популярных технологий создания мультфильмов, баннеров, web-сайтов, игр.

Программа MacromediaFlash позволяет как рисовать, так и импортировать векторные и растровые изображения, создавать анимацию, работать с символами (кнопками, клипами и графикой).

MacromediaFlash - благодатная среда для разработки интерактивных flash приложений, авторских цифровых образовательных ресурсов, использование которых в учебном процессе способствует повышению уровня наглядности на уроке (занятие), повышению производительности урока (занятия), установлению межпредметных связей, воспитанию интереса учащихся к учебному предмету, позволяет сделать процесс обучения интересным, насыщенным.

Во Flash предусмотрено три различных механизма анимирования объектов:

- ✓ покадровая (“классическая”) анимация, когда автор сам создает или импортирует из других приложений каждый кадр будущего “мультика” и устанавливает последовательность их просмотра;
- ✓ автоматическое анимирование (так называемая tweened-анимация), при использовании которой автор создает только первый и последний кадры мультипликации, а Flash автоматически генерирует все промежуточные кадры; различают два вида tweened-анимации: анимация, основанная на перемещении объекта (motionanimation), и анимация, основанная на трансформации (изменении формы) объекта (shapeanimation);

- ✓ анимация на основе сценариев; сценарий представляет собой описание поведения объекта на собственном языке Flash, который называется ActionScript; синтаксис этого языка напоминает синтаксис других языков сценариев, используемых в Web-публикациях (например, JavaScript и VBScript).

Для того, чтобы на занятии была располагающая для работы обстановка, мы с обучающимися стараемся придерживаться следующих правил:

«Правила успешной работы в группе»

- ✓ Все равны.
- ✓ Получи удовольствие.
- ✓ Будь уверен в себе.
- ✓ Проявляй активность, внеси свой вклад.
- ✓ Ответственность за конечный результат несёт каждый.

Презентация педагогического опыта

1. Открыть программу MacromediaFlash.
2. Выбрать в левой части окна из списка «Новогоднее волшебство»
3. Файл – Импорт – Импортировать на сцену – выбрать из папки Ролик файл «Лес»
4. Переименовать Слой 1 в «Фон»
5. Создать слой и переименовать его в «Снеговик»
6. Файл – Импорт – Импортировать на сцену – выбрать из папки Ролик файл «Снеговик»
7. Откорректировать его размер и поместить его у ёлки
8. Создать слой и переименовать его в «Снегурочку»
9. Файл – Импорт – Импортировать на сцену – выбрать из папки Ролик файл «Снегурочка»
10. Откорректировать её размер, создать эффект движения и поместить её у ёлки
11. Создать слой и переименовать его в «Белка бежит»
12. Файл – Импорт – Импортировать на сцену – выбрать из папки Ролик файл «Белка бежит»
13. Откорректировать её размер и распределить слои таким образом, чтобы был эффект движения в сторону Ёлки
14. Создать слой и переименовать его в «Белка сидит»
15. Файл – Импорт – Импортировать на сцену – выбрать из папки Ролик файл «Белка сидит»
16. Откорректировать её размер и поместить ее на том месте, где закончила движение «Бегущая белка» желателью между снеговиком и снегурочкой.
17. Создать слой и переименовать его в «Зайчик»
18. Файл – Импорт – Импортировать на сцену – выбрать из папки Ролик файл «Зайчик»
19. Откорректировать его размер и распределить слои таким образом, чтобы был эффект движения в сторону Ёлки
20. Создать слой и переименовать его в «Птички»
21. Файл – Импорт – Импортировать на сцену – выбрать из папки Ролик файл «Птички»
22. Откорректировать их размер и распределить слои таким образом, чтобы был эффект движения в сторону Ёлки
23. Создать слой и переименовать его в «Дед Мороз летит»

24. Файл – Импорт – Импортировать на стадию – выбрать из папки Ролик файл «Дед Мороз летит»
25. Откорректировать его размер и распределить слои таким образом, чтобы был эффект движения по небу. При необходимости удалить лишние слои
26. Создать слой и переименовать его в «Ёж»
27. Файл – Импорт – Импортировать на стадию – выбрать из папки Ролик файл «Ёжик»
28. Откорректировать её размер и распределить слои таким образом, чтобы был эффект движения в сторону Ёлки и разместить его около Снегурочки
29. Создать слой и переименовать его в «Енот»
30. Файл – Импорт – Импортировать на стадию – выбрать из папки Ролик файл «Енот»
31. Откорректировать её размер и распределить слои таким образом, чтобы был эффект движения. Остановить Енота необходимо слева на рабочем поле.
32. Создать слой и переименовать его в «Медведь»
33. Файл – Импорт – Импортировать на стадию – выбрать из папки Ролик файл «Медведица»
34. Откорректировать её размер и распределить слои таким образом, чтобы был эффект танца. Остановить её недалеко от Снеговика, но оставить место для Деда Мороза.
35. Создать слой и переименовать его в «Дед Мороз идет»
36. Файл – Импорт – Импортировать на стадию – выбрать из папки Ролик файл «Дед Мороз идет»
37. Откорректировать его размер и распределить слои таким образом, чтобы был эффект движения в сторону Ёлки на свободное место между Снеговиком и Медведицей.
38. Создать слой и переименовать его в «Список»
39. Файл – Импорт – Импортировать на стадию – выбрать из папки Ролик файл «Дед Мороз читает список»
40. Откорректировать его размер и разместить его на том месте, где остановился «Идущий Дед Мороз», чтобы был эффект чтения списка с желаниями.
41. Создать слой и переименовать его в «Белочка»
42. Файл – Импорт – Импортировать на стадию – выбрать из папки Ролик файл «Белка с игрушками»
43. Откорректировать её размер и разместить ее на верхушке Ёлки
44. Создать слой и переименовать его в «падает снег»
45. Файл – Импорт – Импортировать на стадию – выбрать из папки Ролик файл «Падает снег»
46. Откорректировать его размер под размер окна и распределить слои таким образом, чтобы был эффект идущего снега
47. Создать слой и переименовать его в «Дед Мороз итог»
48. Файл – Импорт – Импортировать на стадию – выбрать из папки Ролик файл «Дед Мороз итог»
49. Откорректировать размер изображения и разместить его около Снегурочки, распределить слои таким образом, чтобы был эффект мерцания.
50. Создать слой и переименовать его в «Подарки»
51. Файл – Импорт – Импортировать на стадию – выбрать из папки Ролик файл «Подарки»

52. Откорректировать размер изображения и распределить слои таким образом, чтобы был эффект мерцания. Это изображение разместить перед Снегурочкой.
53. Далее необходимо слой «Подарки» в шкале Времени перенести на второе место, сразу после фона
54. Создать слой и переименовать его в «Слова»
55. Файл – Импорт – Импортировать на стадию – выбрать из папки Ролик файл «Слова»
56. Откорректировать этот слой по размеру и распределить слои таким образом, чтобы был эффект мерцания
57. Завершающим этапом необходимо наложить звуковой эффект ролику:
 - *Создать слой и переименовать его в «Песня Деда Мороза».*
 - *Файл – Импорт – Импортировать в библиотеку – выбрать из папки «Ролик» файл «Песня». Открыть свойства слоя и выбрать добавленный файл на звуковой эффект.*
 - *На временной шкале поместить звук на моменте появления «Идущего Деда Мороза» и оставить длительность до того, как дед Мороз появится около Снегурочки. Оставшуюся часть удалить.*
 - *Создать слой и переименовать его в «Заставка».*
 - *Файл – Импорт – Импортировать в библиотеку – выбрать из папки Ролик файл «Заставка». Открыть свойства слоя и выбрать добавленный файл на звуковой эффект.*
 - *На временной шкале поместить звук до момента появления «Идущего Деда Мороза». Оставшуюся часть удалить.*
 - *Создать слой и переименовать его в «Финал».*
 - *Файл – Импорт – Импортировать в библиотеку – выбрать из папки «Ролик» файл «Финал». Открыть свойства слоя и выбрать добавленный файл на звуковой эффект.*
 - *На временной шкале поместить звук, на моменте появления «Надписи с поздравлением» и оставить длительность до завершения ролика. Оставшуюся часть удалить.*
58. Приятного просмотра!!!

Рефлексия.

В последнее время программа Flash стала модной. Flash это универсальное интегрированное приложение, которое объединяет редактор для графики и звука, средство для анимации и позволяет создавать уникальные интерактивные мультимедиа продукты. Macromedia Flash. Технология Flash таит в себе практически неисчерпаемые возможности. В настоящее время это не только красивая анимация и призывно манящие баннеры, но также звук и видео. Флеш-технологии можно использовать не только педагогам дополнительного образования, но и учителям–предметникам для создания презентаций и тестов.

Варианты использования технологии флеш.

- ✓ Создание навигации по сайту — красивых интерактивных меню — и флеш-баннеров.
- ✓ Оживление иллюстраций сайта.
- ✓ Анимация логотипов.
- ✓ Обеспечение ресурсов интерактивными сервисами.

- ✓ Разработка сайтов, ориентированных на эмоциональную подачу, с преобладанием изображений, фотографий над текстовой информацией.
- ✓ Написание игр.
- ✓ Создание презентаций и рекламных роликов.
- ✓ Воспроизведение видео и аудиозаписей на веб-страницах.

Также навыки работы в этой программе можно применять и для создания поздравительных роликов для коллег, знакомых и родственников.