**Учреждение образования**

**«Гомельский государственный университет**

**имени Франциска Скорины»**

**УТВЕРЖДАЮ**

Учитель информатики

Тихонович Алексей Андреевич

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**План - конспект**

**Зачётного урока по информатике на тему**

**«Использование маски»**

**в 9 «Б» классе**

**ГУО «Средняя школа №27 г. Гомеля»**

Исполнитель

студент группы М – 41 Демидович А.А.

**Гомель 2019**

**Тема:** **«Использование маски»**

**Дата: 07.03.2018**

**Класс: 9 «А»**

**Тип урока:** урок изложения нового материала.

**Цели:**

1) Обучающие:

* способствовать формированию знаний и умений в области создания и использования маски в редакторе Flash, а так же совершенствование навыков работы в данной программе.

2) Развивающие:

* содействовать развитию творческих способностей обучающихся;
* создать условия для развития памяти и внимания;
* способствовать развитию навыков переноса теоретических знаний в практическую деятельность.

3) Воспитательные:

* способствовать воспитанию познавательного интереса к предмету;
* способствовать воспитанию активности, самостоятельности и аккуратности в работе;
* создать условия для развития общей информационной культуры обучающихся.

**Оборудование:** компьютер; ГР Flash, учебник Информатика: учеб. пособие для 9 – го класса общеобразовательных учреждений с белорусским и русским языками обучения / Г.А. Заборовский, А.И. Лапо, А.Е. Пупцев. – Минск: Нар. асвета, 2009. – 191 с.: ил.

 **План урока:**

|  |
| --- |
| 1. Организационный этап (1 минута).2. Актуализация знаний учащихся (5 минут).3. Объяснение нового материала (10 минут).4. Физкультминутка (3 минуты).5. **Практическая работа (22 минуты).****6. Подведение итогов урока (2 минуты).**7. Рефлексия (1 минута).8. Заключительное слово (1 минута). |

**ХОД УРОКА**

1. **Организационный этап (1 минута):**

– Здравствуйте, ребята!

Проверьте, готовы ли вы к сегодняшнему уроку (*учащиеся должны приготовить принадлежности к уроку: дневники, тетради, ручки*).

В начале урока дети находятся за партами.

Присаживайтесь на свои места (*в это время оцениваю готовность учеников к уроку, фиксирую в журнале отсутствующих*).

1. **Актуализация знаний учащихся (5 минут):**

Перечислите этапы создания анимации движения по траектории?

*Этапы создания анимации движения по траектории:*

1. Добавление или создание рисунка и преобразование его в символ (F8).
2. Нажатием на значок под списком слоёв, добавляем слой типа Motion Guide (Направляющий) над существующим слоем.
3. На направляющем слое рисуем траекторию движения.
4. Создаём ключевой кадр и перемещаем объект в конечное положение.
5. Для привязки к траектории модификатор Snap (Защёлка) должен быть включён (магнит в области Options панели инструментов).
6. Производим автозаполнение кадров. (Motion Tween)
7. **Объяснение нового материала** **(10 минут):**

**Маской** называют слой, который скрывает изображения на расположенном под ним маскируемом слое. Если на слое – маске поместить объект с заливкой, то через него, как через окно, будет просматриваться участок маскируемого слоя. Теперь пересядем за компьютеры и рассмотрим, как создается и работает маска в редакторе Flash.

**Пример 1.** Создать анимацию движения панорамы города в телевизоре (рисунок 1).



**Рисунок 1**

В первом кадре слоя «***Телевизор***» изобразим телевизор (*серые прямоугольники со скругленными углами*).

Выше добавим слой с именем «***Экран***». Нарисуем на нем экран телевизора (*закрашенный прямоугольник*) и преобразуем в символ с именем «***Экран***». Между этими слоями добавим слой с именем «***Вид***», на него импортируем заранее заготовленную панораму **minsk.jpg**.

На слое «***Вид***» создадим анимацию движения панорамы города справа (*1-ый кадр*) налево (*24-й кадр*).

Щелкнем правой кнопкой мыши по слою «***Экран***» и установим тип **Маска (Mask)**. Через него будет просматриваться участок маскируемого слоя с движущейся панорамой города.

Сохраним работу под именем **tv.fla**. Протестируем нашу анимацию.

Интересные эффекты получаются а процессе создания, если ниже маскируемого слоя поместить еще один слой с полупрозрачным или уменьшенным изображением.

1. **Физкультминутка (3 минуты):**

Сидя, смотреть перед собой, посмотреть на классную доску 2—3 секунды. Вытянуть палец левой руки по средней линии лица на расстояние 5—20 см от глаз. Перевести взгляд на конец пальца и посмотреть на него 3—5 секунд, после чего руку опустить (ф*изкультминутку провожу примерно в середине урока, зависит от активности учеников*).

1. **Практическая работа (22 минуты):**

Сначала ориентирую детей на то: какие задания они будут выполнять и как сохранять результаты. После чего учащиеся садятся за компьютер и выполняют практическую часть.

**Упражнение**. Создайте анимацию по образцу:

а) движение лупы над шкалой термометра (***рисунок scale.jpg***);

*Технология создания:*

1. Создать слой «***Шкала 1***»: выполнить двойной щелчок по имени слоя **Layer 1**, ввести имя слоя, нажать **Enter**.
2. Импортировать изображение шкалы: выполнить команду **Файл - Импорт (Filе - Import)** для файла **scale.jpg**.
3. Преобразовать изображение шкалы в символ с именем «***Шкала***»:
4. выделить изображение инструментом **Стрелка (Arrow)**;
5. нажать клавишу **F8** или выполнить команду меню **Встав­ка - Преобразовать в символ (Insert - Convert to Symbol)**;
6. в диалоговом окне ввести имя;
7. выбрать тип **Графика (Graphic)**;
8. нажать OK.
9. Заблокировать слой «***Шкала 1***» от случайных изменений: щелкнуть мышью по точке, расположенной в столбце под изображением замка.
10. Создать слой «***Шкала 2***»: выполнить двойной щелчок по имени слоя **Layer 2**, ввести имя слоя, нажать **Enter**.
11. Перетащите символ «***Шкала***» из библиотеки на слой «***Шкала 2***».
12. Трансформировать изображение шкалы на рабочую область, используя инструмент **Трансформация (Free Transform)**.
13. Заблокировать слой «***Шкала 2***» от случайных изменений: щел­кнуть мышью по точке, расположенной в столбце под изображением замка.
14. Создать слой «***Лупа***»: выполнить двойной щелчок по имени слоя **Layer 3**, ввести имя слоя, нажать **Enter**.
15. Нарисовать эллипс с заливкой.
16. Преобразовать изображение эллипса в символ с именем «***Лупа***»:
17. выделить изображение инструментом **Стрелка (Arrow)**;
18. нажать клавишу **F8** или выполнить команду меню **Встав­ка –Преобразовать в символ (Insert - Convert to Symbol)**;
19. в диалоговом окне ввести имя;
20. выбрать тип **Графика (Graphic)**;
21. нажать ОК.
22. Создать анимацию движения эллипса с 1-го по 36-й кадр:
23. сделать З6-й кадр ключевым: выделить 36-й кадр на всех слоях и нажать клавишу **F6**;
24. на 36-м кадре слоя «***Лупа***» переместить символ в конеч­ное положение;
25. произвести автозаполнение промежуточных кадров: вы­делить первый или любой промежуточный кадр слоя «***Лупа***», выполнить команду меню **Вставка - Создать анимацию движения (Insert - Create Motion Tween)**.
26. Для слоя «***Луна***» установить тип **Маска**: щелчок правой кнопкой мыши по слою «***Лупа***», выбрать **Маска**.
27. Протестировать созданную анимацию: с помощью меню **Con­trol - Test Movie** или комбинацией клавиш **Ctrl + Enter**.

б) рыбы проплывают перед иллюминатором подводной лодки (***рисунок fish.jpg***);

*Технология создания:*

1. Создать слой «***Фон***»: выполнить двойной щелчок по имени слоя **Layer 1**, ввести имя слоя, нажать **Enter**.
2. Нарисовать серый прямоугольник на весь рабочий лист.
3. Заблокировать слой «***Фон***» от случайных изменений: щелкнуть мышью по точке, расположенной в столбце под изображением замка.
4. Создать слой «***Рыбы***»: выполнить двойной щелчок по имени слоя **Layer 2**, ввести имя слоя, нажать **Enter**.
5. Импортировать изображение рыб: выполнить команду **Файл -**

**Импорт (File - Import)** для файла **fish.jpg.**

1. Преобразовать изображение рыб в символ с именем «***Рыбы***»:
2. выделить изображение инструментом **Стрелка (Arrow)**;
3. нажать клавишу **F8** или выполнить команду меню **Встав­ка -Преобразовать в символ (Insert Convert to Symbol)**;
4. в диалоговом окне ввести имя;
5. выбрать тип **Графика (Graphic)**;
6. нажать OK.
7. Создать слой «***Иллюминатор***»: выполнить двойной щелчок по имени слоя **Layer 3**, ввести имя слоя, нажать **Enter**.
8. Нарисовать эллипс с заливкой.
9. Преобразовать изображение эллипса в символ с именем «***Иллю­минатор***»:
10. выделить изображена инструментом **Стрелка (Arrow)**;
11. нажать клавишу **F8** или выполнить команду меню **Встав­ка - Преобразовать в символ (Insert - Convert to Symbol)**;
12. в диалоговом окне ввести имя;
13. выбрать тип **Графика (Graphic)**;
14. нажать ОК.
15. Заблокировать слой «***Иллюминатор***» от случайных измене­ний: щелкнуть мышью по точке, расположенной в столбце под изо­бражением замка.
16. Создать анимацию движения символа «***Рыбы***» на слое «***Рыбы***» с 1-го по 36-й кадр:
17. сделать 36-й кадр ключевым: выделить 36-й кадр на всех слоях и нажать клавишу **F6**;
18. на 36-м кадре слоя «***Рыбы***» переместить символ в конечное положение;
19. произвести автозаполнение промежуточных кадров: вы­делить первый или любой промежуточный кадр слоя «***Рыбы***», выполнить команду меню **Вставка - Создать анимацию движения (Insert - Create Motion Tween)**.
20. Для слоя «***Иллюминатор***» установить тип **Маска**: щелчок пра­вой кнопкой мыши по слою «***Иллюминатор***», выбрать **Маска**.
21. Протестировать созданную анимацию: с помощью меню **Con­trol -Test Movie** или комбинацией клавиш **Ctrl + Enter**.
22. **Подведение итогов урока** **(2 минуты):**

Наш урок подходит к концу (*выставляю оценки за практическое задание в оценочный лист*).

Сохраняйте файлы, закрывайте окна, приведите рабочее место в порядок и возвращайтесь за парты.

Скажите, что вам было сложно на уроке?

Какой слой называют маску?

1. **Рефлексия (1 минута):**

Учащиеся проводят самоконтроль за усвоением основного содержания урока, отвечая на вопросы:

1. Что на уроке было интересным?
2. Что нового сегодня узнали?
3. Чему научились?
4. **Заключительное слово (1 минута):**

Домашнее задание: изучить материал §19 из учебника, ответить на вопросы. Всего доброго, урок окончен.