**Конспект зачётного урока по информатике**

**Тема урока:** «Анимация формы»

**Дата: 11.12.2018 г.**

**Класс:** 8

**Цель:** формирование умения создания анимации формы

**Задачи:**

***Образовательная:*** учить работать в редакторе Flash, способствовать формированию умения создания анимации формы, закрепить при выполнении упражнений анимацию формы, движения, преобразование формы;

***Развивающая*:** развивать творческое мышление и способности, память и внимание учеников;

***Воспитательная*:** воспитывать стремление к повышению уровня своих знаний.

**Оборудование:**  дидактический материал, редактор Macromedia Flash.7;

**Структура урока:**

1. **Организационный момент (1 мин)**
2. **Актуализация знаний (8 мин)**
3. **Объяснение нового материала (8 мин)**
4. **Задание на дом (1 мин)**
5. **Онлайн демонстрация (5 мин)**
6. **Практическая работа (20 мин)**
7. **Подведение итогов урока (2 мин)**

**Ход урока:**

|  |
| --- |
| 1. **Организационный момент** |
| Здравствуйте, присаживайтесь за парты |
| 1. **Актуализация знаний** |
| 1) Как создать анимацию движения?  2) Перечислите этапы создания анимации нескольких объектов.  3) Перечислите этапы создания анимации движения по траектории. |
| 1. **Объяснение нового материала** |
| На прошлых занятиях мы занимались созданием анимации движения. Но мы можем не только перемещать наши рисунки, но и изменять при этом их форму. Откройте ваши тетради запишите дату и тему нашего сегодняшнего урока «Анимация формы».  **Анимация формы (Shape Tween)** позволяет анимировать изменение очертания изображения. Для ее создания необходимо:   1. создать рисунок, который нужно анимировать; 2. выделить кадр с рисунком щелчком левой кнопкой мыши по нему и на панели Properties в списке Tween выбрать тип Shape;      1. затем, в том месте, где анимация должна закончиться, нам необходимо создать ключевой кадр. В него автоматически скопируется рисунок из начального кадра. Здесь рисунок можно изменить или нарисовать новый.   Запомните ребята, что анимация формы неприменима к экземплярам символов, а также к сгруппированным объектам. Т.е. при рисовании рисунка нет необходимости добавлять его в библиотеку. |
| 1. **Домашнее задание** |
| Запишем задание на дом.  § 11 ,вопросы после параграфа (устно)  А теперь приступим к работе за компьютером!  Возьмите свои тетради и пересядьте за компьютеры. |
| 1. **Онлайн демонстрация** |
| Учащимся демонстрируется процесс создания анимации формы.  **Пример 1.** *Создать анимацию, переводящую квадрат в круг.*   1. В первом кадре **Timeline** нарисовать красный квадрат. 2. На 20-ом кадре щелкнуть ЛКМ и нажать F6 (или ПКМ вызвать меню и выбрать команду **Insert** **Keyframe).** 3. Удалить рисунок квадрата и нарисовать на его месте жёлтый круг. 4. Щелкните ЛКМ по первому кадру **Timeline**. 5. На панели Свойств (**Properties**) в списке **Tween** выбрать **Shape** (на **Timeline** появится стрелочка на зеленом фоне от первого кадра к 20-му). 6. Просмотреть результат работы, нажав **Enter** или **Ctrl**+**Enter**.   **Пример 2.** *Создать анимацию: розовый шарик 1 c раздувается, а затем разрывается на три части, которые 1 c разлетаются, и 1 с падают вниз.*     1. В первом кадре нарисуем розовый шарик (рис. а). 2. Выделим 12-й кадр и преобразуем в ключевой с заполнением (F6). С помощью инструментов выделения и трансформации и стрелок увеличим и деформируем шарик (рис. б). 3. Выделим 24-й кадр и преобразуем в ключевой (F6). Возьмем Карандаш и линиями разделим шарик на три части. Перетащим их, как показано на рис. в). 4. Наконец, выделим 36-й кадр и также преобразуем в ключевой (F6). Деформируем части шарика и перетащим вниз (рис. г). 5. Применим механизм автозаполнения кадров Tween Shape, выделяя промежуточные кадры для каждого из трех этапов анимации и в поле Tween панели свойств (**Properties**) установим Shape. 6. Просмотрим результат работы, нажав **Enter** или **Ctrl**+**Enter**. |
| 1. **Практическая работа** |
| ***Создайте анимацию по предложенным образцам:***   1. Клякса превращается в 5 конечную звезду, а 5 конечная звезда превращается в 10 конечную звезду. 2. Сначала смайлик грустный, а затем у него начинает появляться улыбка и на последнем кадре он улыбается ( процесс изменения улыбки прорисовывается в отдельных(ключевых) кадрах. 3. В горшоке есть росток, за 1 с он растет, за следующую секунду у него появляются листья, следующую секунду он снова растет, затем у него появляется бутон, который за 1 с распускаентся, затем вянет за 1 с, за следующую секунду опадают лепестки и на последнем кадре наш росток остается без цветка.   http://900igr.net/datai/informatika/Kompjuternaja-animatsija/0002-002-Kompjuternaja-animatsija.png http://podelise.ru:81/tw_files2/urls_564/1/d-840/7z-docs/1_html_2d227611.png  ***http://5-bal.ru/pars_docs/refs/6/5939/5939_html_m3ba165ac.png*** |
| 1. **Подведение итогов урока.**   Сегодня на уроке мы с вами познакомились с анимацией формы, узнали как создать ролик, в котором объекты будут менять форму, без создания дополнительных кадров.  -Пусть каждый выскажет свое мнение и оценит свою деятельность по шкале от 1 до 10.  -Урок был интересный или скучный?  -Остались ли у вас вопросы по пройденной теме? Если да то, какие?  Ученики проводят анализ и самоанализ урока и их работы на уроке, выставляются отметки в дневник. |

Оценка за урок \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Учитель информатики \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Лискович Н. И.