

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение

Республики Крым «Крымский учебно-просветительный

колледж – интернат – лицей искусств»

«Рассмотрено»

«Согласовано»

«Утверждено»

Заведующая кафедрой

Заместитель

Приказ № 204

от 06 09 2017

методика, финансы, информати-
ка

директор по УР

29.08.2017

Л.Н. Гринина

А.В. Мещеряков

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по предмету

«Информационные технологии»

Модуль «Создание интерактивной анимации средствами MACROMEDIA FLASH»
Курсов: X курс XI

Количество часов: 98 ч.

Составитель:

Золуя Р.В., учитель информатики

высшей квалификационной категории

Керчь

2017

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
Республики Крым «Керченский учебно-воспитательный
комплекс – интернат – лицей искусств»

«Рассмотрено»

«Согласовано»

Протокол № _____

Заведующая кафедрой
математики, физики,
информатики

Заместитель
директора по УР

от «__» _____ 201_ г

_____ Л.Н. Гришина

_____ А.В. Моцер

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по предмету

«Информационные технологии»

(модуль «Создание интерактивной анимации средствами MACROMEDIA FLASH»
Классы: X или XI.

Количество часов: 68 ч)

Составитель:

Зозуля Е.В., учитель информатики

высшей квалификационной категории

Керчь

2017

Пояснительная записка

Технология создания флэш анимации широко распространена в Интернете. Большое количество баннеров, сайтов, игр, и других приложений делается с помощью программы Macromedia Flash. Сама программа и язык программирования Action script легки в освоении и позволяют дать понятие о новых способах работы с графической и текстовой информацией. Данная программа позволит подготовить учащихся к сознательному выбору профиля.

Цель курса: способствовать развитию интеллектуальных способностей и познавательных интересов, способствовать развитию у учащихся интереса к информационным технологиям, повышению компетентности учащихся в вопросе создания анимации, способствовать формированию интереса к профессиям связанным с мультипликацией, дизайном, способствовать ознакомлению учащихся с прикладным программным обеспечением.

Задачи курса:

- Создать условия для развития познавательной активности в области информационных компьютерных технологий;
- Содействовать ознакомлению с новыми информационными технологиями;
- Создание условий для формирования у учащихся общеучебных умений и навыков, универсальных способов деятельности и ключевых компетенции;
- подготовить к осознанному выбору профиля.

Результаты обучения

В результате изучения профильного курса учащиеся должны

знать:

- наименование и назначение инструментов программы Macromedia Flash;
- способы анимации;
- понятия библиотеки и символа;
- эффекты программы;
- способы публикации роликов;
- ресурсы для получения дополнительной информации;

уметь:

- создавать простейшие приложения с применением эффектов и способов анимации;
- создавать простейшие скрипты для управления фильмом;
- публиковать готовые работы в разных форматах;
- самостоятельно находить информацию о программе Macromedia Flash;
- размещать работу в сети Интернет.

Содержание обучения

Знакомство с MacromediaFlash (7 ч).

Окно редактора. Окно документа. Инструменты. Плавающие панели. Окно настройки редактора. Форматы графических изображений. Векторная и растровая графика. Объекты и контуры. Сцена и окно документа. Работа со слоями. Работа с объектами. Создание фильма.

Ожидаемые результаты обучения.

После прохождения темы учащиеся должны: I знать:

- назначение и возможности среды Macromedia Flash;
- основные элементы интерфейса программы (палитра и панели инструментов, сцена и рабочая область, временная линейка, плавающая панель);
- особенности векторных и растровых форматов;
- понятия: пиксель, разрешение, сцена, окно документа, координатная линейка, направляющие, сетка, слой, слой направляющих, направляемый слой, слой маска, маскированный слой;

уметь:

- запускать приложение Macromedia Flash;
- открывать и прятать панели инструментов и плавающие панели, собирать панели вместе и отрывать их друг от друга, создавать публикацию фильма (без настройки);
- владеть инструментами Hand (рука), Zoom (лупа);
- создавать, открывать и закрывать файл с фильмом;
- выбирать фон фильма, единицы измерения;
- сохранять фильм;
- создавать, удалять и прятать направляющие;
- использовать привязку;

- создавать, копировать и удалять слои;
- менять порядок наложения слоев;
- редактировать объекты (выполнять удаление, копирование, вставку, блокирование, группировку, масштабирование, вращение, перекоп, зеркальное отражение);
- изменять порядок наложения объектов и их выравнивание.

Простое рисование в Macromedia Flash (5ч),

Редактирование рисунка. Обводка и заливка. Линии и фигуры. Рисование пером, карандашом, кистью. Настройка инструментов рисования. Панель Stroke (обводка). Операции над заливкой и обводкой. Работа с градиентной заливкой. Создание текстовых блоков. Приемы редактирования и форматирования текста. Преобразование текста в контуры.

Ожидаемые результаты обучения.

После прохождения темы учащиеся должны:

знать:

- назначение индикаторов заливки и обводки;
- градиентную заливку;
- глубину цвета;
- виды текстовых блоков;
- панели для работы с текстом;
- атрибуты символов и абзацев;

уметь:

- пользоваться инструментами рисования: Line (прямая), Rectangle(прямоугольник), Oval (эллипс), Реп (перо), Pencil (карандаш), Brush(кисть), Paint Bucker (ведро с краской), Ink Bottle (чернильница);
- пользоваться инструментами редактирования: Arrow (стрелка), Lasso(лапко), Subselect (выделение), Eraser (ластик), Dropper (пипетка);
- отменять ошибочные действия, очищать документ;
- задавать текущие атрибуты обводки и заливки;
- выделять заливку и обводку контуров;
- рисовать прямые линии, прямоугольники и гладкие кривые;

- выделять и перемещать обводки, заливки и отдельные области контура, группировать контур;

- изменять атрибуты обводки и заливки;
- создавать и редактировать текстовые блоки;
- работать с фрагментами текста;
- преобразовывать текст в контуры;
- создавать текстовые маски, поля ввода, динамические текстовые блоки.

. Библиотеки и символы (6 ч).

Редактирование и оптимизация растровых изображений. Трассировка растрового изображения. Растровая заливка. Создание объектных символов. Трансформация, изменение цвета и прозрачности экземпляра. Редактирование символа. Создание библиотеки символов.

Ожидаемые результаты обучения.

После прохождения темы учащиеся должны:

знать:

- свойства основных импортируемых графических форматов (SWF, BMP, GIF, JPEG, WMF);

- понятие трассировки растровых изображений;
- понятия: объектный символ, экземпляр, общая и разделенная библиотека;
- назначение панелей Effects (эффекты), Instance (экземпляр);

уметь:

- импортировать графические изображения;
- редактировать и оптимизировать растровые изображения в стороннем редакторе;
- производить трассировку растрового изображения для его перевода в векторный формат;

- создавать растровую заливку;
- создавать объектные символы;
- трансформировать экземпляры, менять их тип, цвет и прозрачность;
- заменять символ для экземпляра;
- редактировать символы;
- работать с библиотеками (переименовывать, объединять, создавать разделенные библиотеки).

Импорт графики (4 часа)

Импорт файлов основных графических форматов.

Ожидаемые результаты обучения.

После прохождения темы учащиеся должны:

знать:

- свойства основных импортируемых графических форматов (SWF, BMP, GIF, JPEG, WMF);

уметь:

- импортировать графические изображения;

Анимация (10 ч).

Принципы анимации в среде Macromedia Flash. Настройка временной линейки. Просмотр и тестирование фильма. Редактирование кадров. Покадровая анимация. Анимация движения. Анимация форм. Анимированные символы.

Ожидаемые результаты обучения.

После прохождения темы учащиеся должны:

знать:

- способы создания анимации в среде Macromedia Flash;
- понятия: ключевой кадр, статический кадр, покадровая анимация, морфинг;
- панель Frame (кадр);
- временную линейку;

уметь:

- производить выделение, создание, копирование, вставку и удаление кадров;
- перемещать кадры и их последовательности;
- создавать метки кадров и комментарии;
- просматривать фильм в среде разработки, среде тестирования и браузере;
- создавать анимацию движения, движения по заданной траектории;
- создавать анимацию форм, текста;
- создавать и использовать графические символы и клипы с анимацией;

Сложное рисование в Macromedia Flash (8 ч)

Кривые Безье. Привязка при рисовании. Создание и редактирование опорных точек. Группировка, пересечение и наложение контуров. Приемы редактирования контуров. Операции над заливкой и обводкой. Работа с градиентной заливкой. Палитра. Создание нового цвета. Создание текстовых блоков. Приемы редактирования и форматирования текста. Преобразование текста в контуры.

Ожидаемые результаты обучения.

После прохождения темы учащиеся должны:

знать:

- понятия: кривая Безье, гладкая и угловая точка, направляющая прямая, манипулятор кривизны, текущий цвет, группа, габаритная рамка;
- палитры RGB и HSB;
- панели Mixer (микшер) и Swatches (образцы);
- безопасную палитру;

уметь:

- использовать привязку при рисовании;
- выделять, перемещать и изменять тип опорных точек, создавать их и удалять;
- изменять кривизну линии с помощью манипулятора и без него;
- использовать пересечения и наложения контуров для их разрезания и объединения в более сложные фигуры;
- редактировать и настраивать градиентную заливку;
- создавать новые цвета и производить их запись в палитру цветов;
- создавать полупрозрачные цвета;

Анимация сложных движений (5 ч)

. Режим кальки. Метки кадров и комментарии. . Использование слоев масок и сцен в фильме. Создание и анимация кнопок.

Ожидаемые результаты обучения.

После прохождения темы учащиеся должны:

знать:

- режим кальки;
- маркеры кальки;

уметь:

- производить одновременный просмотр и редактирование нескольких кадров в режиме кальки;
- использовать слои направляющих, слои-маски, сцены;
- создавать метки кадров и комментарии;
- создавать анимированные кнопки.

Простые сценарии (7 ч).

Интерактивность и ее обеспечение с помощью языка сценариев Action-Script. Настройка панели действия. Редактирование сценариев. Назначение сценариев кнопкам, клипу, кадру. Элементы управления проигрыванием фильма. Загрузка web-страницы. Загрузка и выгрузка фильма.

Ожидаемые результаты обучения.

После прохождения темы учащиеся должны:

знать:

- что такое программная анимация и интерактивность;
- понятия: сценарий, оператор, целевой маршрут, обработчик событий, уровни;
- основные операторы управления проигрыванием фильма (onMou-seEvent, onClipEvent, with, tellTarget, stop, play, getURL, nextFrame, gotoAndStop и др.);

уметь:

- вводить и редактировать сценарии; проверять синтаксис; тестировать сценарии;
- создавать сценарии для кнопки, кадра и клипа;
- задавать целевой маршрут;
- останавливать проигрывание фильма и возобновлять его;
- осуществлять переход на другие кадры;
- загружать web-страницы;
- загружать и выгружать другие фильмы.

Сложные сценарии (8 ч).

Использование переменных. Операции и функции. Условные операторы и операторы цикла. Свойства и методы клипов. Перетаскивание, дублирование и удаление клипов. Проверка факта столкновения клипов. Текстовые поля.

Ожидаемые результаты обучения.

После прохождения темы учащиеся должны:

знать:

- глобальные и локальные переменные;
- примеры стандартных функций;
- свойства и методы клипов;
- оператор присваивания;
- арифметические, логические и составные операции;
- оператор трассировки trace;
- условный оператор if, if...else;
- операторы цикла for, while, do...while;
- метод дублирования и удаления клипа;

уметь:

- присваивать значения переменным и возвращать их;
- создавать функции;
- перетаскивать клип;
- создавать «живой» указатель мыши;
- дублировать и удалять клипы во время просмотра;
- вставлять клип из библиотеки;
- контролировать факт столкновения клипов или попадания клипа в заданную точку;
- обеспечивать прокручивание динамического текста.

Тестирование и публикация (4 ч).

Среда тестирования. Окна: Output (вывод), Movie Explorer (проводник по фильму), Debugger (отладчик). Список объектов и переменных. Настройка публикации. Предварительный просмотр и публикация фильмов. Экспорт фильма.

Ожидаемые результаты обучения.

После прохождения темы учащиеся должны:

знать:

- понятия «скорость загрузки», «потокковая передача данных»;
- назначение отчета о размерах кадров, оператора trace;
- понятия предварительного просмотра и публикации фильма.

уметь:

- получать список переменных и объектов;
- работать со слоями и ключевыми кадрами в проводнике;
- следить за переменными и свойствами клипов в отладчике;
- включать в публикацию нужные форматы;
- настраивать экспорт в форматы SWF, GIF, JPEG;
- выполнять предварительный просмотр публикации в заданном формате;
- производить экспорт кадров в различных форматах.

Работа над проектом (4 ч).

Тематическое планирование

№ п/п	Тема	Кол-во часов
1.	Знакомство с Macromedia Flash	7
2	Простое рисование в Macro media Flash	5
3	Библиотеки и символы	6
4	Импорт графики	4
5	Анимация	10
6	Сложное рисование в Macro media Flash	8
7	Анимация сложных движений	5
8	Простые сценарии	7
9	Сложные сценарии	8
10	Тестирование и публикация	4
11	Работа над проектом	4
Итого - 68		

Процумеровано,
проштуровано и
скреплено печатью
11. (одна штука) листов.

Директор. *В. С. Арустамян*

В. С. Арустамян

