Департамент образования города Москвы

Северо-Западное окружное управление образования

**Государственное образовательное учреждение**

**средняя общеобразовательная школа № 89**

**имени А.П. Маресьева**

**“Утверждаю”**

Директор ГБОУ СОШ № 89

имени А.П. Маресьева

27.05.2014 года

Направление деятельности:

Научно-техническое

**Программа дополнительного образования**

**По информатике и ИКТ**

**“Создание анимации adobe flash professional”**

Автор – составитель

педагог дополнительного

образования

**А.Ю. Усачев**

Срок реализации: 1 год

Возраст детей: 12-14 лет

**Пояснительная записка**

Цель курса: приобретение первоначальных знаний о работе в графическом пакете adobe flash professional. Формирование навыков работы на компьютере, позволяющих решать поставленные задачи по дизайнерским разработкам, а также способствующим формированию качества творчески думающей, активно действующей и легко адаптирующейся личности, реально оценивающей результаты этапов выполнения своей работы. Сформировать адекватную самооценку собственной профессиональной значимости, привлечь его внимание к общественному статусу работника, чья профессия связана с компьютерной графикой.
Формирование компьютерной грамотности может быть обеспечено широким комплексом традиционных школьных предметов. Сформированность у школьника начал информационной культуры считается необходимым условием для внедрения в школу информационной технологии обучения. С помощью adobe flash professional можно создавать: видеоролики небольшого размера, законченные векторные изображения, библиотеки символов для других фильмов Flash, ролики.
Уровень сложности вопросов таков, что к их рассмотрению можно привлечь значительное число учащихся, а не только наиболее сильных.
Совет по организации занятия: чтобы учащиеся при выполнении заданий смогли сосредоточиться на главном, в полной мере почувствовать красоту предлагаемого курса, надо вначале убедиться в том, что они имеют первоначальные навыки работы с компьютером.
В период обучения учащиеся должны освоить характерные приемы и способы графического дизайна и компьютерной верстки:
развитие пространственного мышления, пробуждение интереса учащихся к данной сфере деятельности;
развитие самостоятельности и способности учащихся решать творческие задачи;
выполнение профессионально пробы с целью адекватного профессионального самоопределения.
Организация изучения теоретического материала сочетается с выполнением обязательных практических заданий и индивидуальных работ, связанных с изучением возможностей программ.
В основу курса положено обучение, связанное с решением конкретных задач. Решая постепенно усложняющиеся задачи, учащиеся охватывают весь спектр виртуальных инструментов и материалов, которым располагают программ и получают представление об инвариантностном подходе в творческом процессе.

После каждой темы ученик сдает зачет и получает подтверждение успешности учебы в данном профильном обучении.
Завершающий этап изучения - выполнение итогового теста и зачётной работы.
Основные требования к знаниям и умениям.

По окончании курса учащийся должен знать:
" Инструменты программы Flash 5.
" Приемы работы с текстом.
" Приемы работы с кадрами.
" Приемы озвучивания фильма.
" Приемы работы со слоями.
" Приемы создания кнопок.

По окончании курса учащийся должен уметь:
" Применять инструменты.
" Производить операции с текстовыми полями.
" Создавать анимацию движения.
" Создавать морфинг.
" Создавать покадровую анимацию.
" Озвучивать фильм.
" Создавать кнопку.
" Создавать ниспадающее меню.
Объем различных форм учебной работы:

Всего аудиторских занятий - 78
В том числе лекции - 27
Практические работы на компьютере - 50

**Учебно-тематический план**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Блоки** | **Всего** **уроков** | **Лекции** | **Работа на компьютере** |
|  | Введение в графику | 7 | 3 | 4 |
| 1 | Знакомство с Flash. | 2 | 1 | 1 |
| 2 | Создание и редактирование графики. | 10 | 5 | 5 |
| 3 | Работа с текстом. | 3 | 1 | 2 |
| 4 | Анимация. | 9 | 3 | 6 |
|  | Слои | 8 | 3 | 5 |
| 5 | Работа с фильмом. | 11 | 4 | 7 |
| 6 | Создание кнопок. | 4 | 1 | 3 |
| 7 | Создание выпадающего меню. | 2 | 1 | 1 |
|  | Введение в ActionScript | 7 | 3 | 4 |
| 8 | Разработка проекта. | 12 | 2 | 10 |
|  | Резерв | 4 |  |  |
|   | Всего | 78 | 27 | 50 |

**Тематическое планирование**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№** | **Тема урока** | **часы** |
| 1 | Введение в графику | 1 |
| 2 | Введение в графику | 1 |
| 3 | Растровый графический редактор | 1 |
| 4 | Инструменты растрового графического редактора | 1 |
| 5 | Инструменты растрового графического редактора | 1 |
| 6 | Работа в Растровом графическом редакторе | 1 |
| 7 | Работа в Растровом графическом редакторе | 1 |
| 8 | Введение в технологию Flash | 1 |
| 9 | Организация и настройка интерфейса программы.  | 1 |
| 10 | Инструменты выделения (стрелка, лассо, подвыделение). | 1 |
| 11 | Инструменты рисования (линия, овал, прямоугольник) | 1 |
| 12 | Инструменты рисования (карандаш, кисть чернильница) | 1 |
| 13 | Инструменты рисования (перо) | 1 |
| 14 | Выбор и выделение объектов | 1 |
| 15 | Модификация объектов с помощью панелей Info и Transform.  | 1 |
| 16 | Инструменты Zoom и Hand. | 1 |
| 17 | Работа с цветом. Заливка. | 1 |
| 18 | Создание и редактирование градиентной заливки | 1 |
| 19 | Растровая заливка. | 1 |
| 20 | Работа с текстом. Статический текст. | 1 |
| 21 | Работа с текстом. Динамический текст | 1 |
| 22 | Работа с текстом. Редактируемый текст. | 1 |
| 23 | Основы создания анимации. Мультипликационное кино. Компьютерная анимация. | 1 |
| 24 | Покадровая анимация | 1 |
| 25 | Покадровая анимация | 1 |
| 26 | Анимация движений | 1 |
| 27 | Анимация движений | 1 |
| 28 | Анимация движений | 1 |
| 29 | Анимация формы | 1 |
| 30 | Анимация формы | 1 |
| 31 | Анимация формы | 1 |
| 32 | Применение узловых точек. | 1 |
| 33 | Общие принципы работы со слоями. | 1 |
| 34 | Использование слоев в анимации. | 1 |
| 35 | Движение по пути (слой направляющей движение) | 1 |
| 36 | Движение по пути (слой направляющей движение) | 1 |
| 37 | Маскирование слоев. | 1 |
| 38 | Анимированние маски. | 1 |
| 39 | Анимированние маски. | 1 |
| 40 | Включение в сцену нескольких анимированных объектов | 1 |
| 41 | Создание и редактирование символов | 1 |
| 42 | Библиотеки | 1 |
| 43 | Создание кнопок | 1 |
| 44 | Создание кнопок | 1 |
| 45 | Создание клипов | 1 |
| 46 | Создание клипов | 1 |
| 47 | Редактирование символов и экземпляров | 1 |
| 48 | Создание интерактивных фильмов. | 1 |
| 49 | Общие сведение об ActionScript | 1 |
| 50 | Создание сценария для кнопки | 1 |
| 51 | Создание сценария для кадра | 1 |
| 52 | Создание сценария для клипа | 1 |
| 53 | Компоненты | 1 |
| 54 | Компоненты | 1 |
| 55 | Озвучивание фильма | 1 |
| 56 | Разработка и создание проекта | 9 |
| 65 | Защита проекта | 4 |
| 67 | Резерв | 4 |
|  | Итог | 68 |

## Рекомендуемая литература

1. *Панкратова Т.* "Flash 5”: Учебный курс. СПб.: Питер, 2002.
2. *Уотролп Э., Гербер Н.* Эффективная работа: Flash MX. СПб.: Питер; Киев: BHV, 2003. (+ компакт-диск)
3. В. Белунцов. Macromedia Flash 5: Анимация в Интернете. - М.: ДЕСС КОМ, 2000.
4. Гарди Лит, Эллен Финкельштейн. Macromedia Flash MX для "чайников" - М.: Издательский дом "Вильямс", 2002.
5. Файлы с заготовками для упражнений с сайта издательства «Питер»: http://www.piter.com.